

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena yang patut disorot dalam lanskap komunikasi digital ini adalah pertumbuhan eksplisif *live streaming*. Fitur ini memungkinkan interaksi dua arah secara *real-time* antara kreator konten *host* dan audiens *viewer*, menciptakan pengalaman imersif yang melampaui konten *video* pra-rekam. Di antara platform yang memfasilitasi *live streaming*, TikTok menonjol dengan popularitasnya yang luar biasa, terutama di kalangan generasi muda. TikTok bukan hanya platform berbagi *video* pendek; fitur *live streaming*-nya telah membuka kanal komunikasi yang unik dan langsung. Dalam konteks ini, *game streaming* menjadi salah satu genre paling diminati, menarik jutaan *viewer* yang ingin menyaksikan permainan, belajar strategi, atau sekadar berinteraksi dalam komunitas. Salah satu *game* yang sangat populer di platform ini adalah *Genshin Impact*, sebuah *role-playing game* (RPG) global yang memiliki komunitas *viewer* dan *streamer* yang sangat aktif.

Dalam komunikasi *live streaming* yang bersifat audio-visual, komunikasi non-verbal memegang peranan krusial yang seringkali luput dari perhatian. Bukan hanya apa yang diucapkan, melainkan bagaimana hal itu diucapkan, menjadi penentu utama dalam menyampaikan emosi, membangun suasana, dan memengaruhi persepsi audiens. Salah satu elemen non-verbal yang sangat penting adalah intonasi suara. Tinggi rendah nada, kecepatan bicara, tekanan pada kata-kata, serta jeda, semuanya berkontribusi pada makna yang disampaikan dan cara pesan diterima. Intonasi dapat mengekspresikan antusiasme, humor, keseriusan, atau bahkan frustrasi, yang pada akhirnya akan membentuk respons emosional dan kognitif *viewer*.

Meskipun komunikasi non-verbal umumnya melibatkan berbagai isyarat seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan kontak mata, perkembangan media baru, khususnya format *live streaming* tertentu, menciptakan konteks unik di mana elemen komunikasi tertentu menjadi dominan. Dalam fenomena *live streaming* di

TikTok, terdapat *streamer* yang memilih untuk tidak menampilkan visual wajah mereka, melainkan hanya menampilkan layar permainan dan suara. Hal ini secara signifikan mengubah dinamika komunikasi, karena intonasi suara kemudian menjadi satu-satunya saluran utama bagi *host* untuk menyampaikan emosi, kepribadian, dan membangun koneksi dengan *viewer*.

Akun Akari, seorang *streamer Genshin Impact* di TikTok, menjadi studi kasus yang relevan dan dipilih secara spesifik berdasarkan dua alasan utama. Pertama, observasi awal peneliti menunjukkan akun ini secara konsisten muncul di beranda TikTok peneliti, mengindikasikan relevansinya dalam algoritma platform dan potensi jangkauannya kepada audiens *Genshin Impact*. Kedua, Akari secara konsisten menerapkan format *live streaming* suara tanpa visual, sebuah karakteristik yang membedakannya dari mayoritas *streamer* lain yang memanfaatkan visual penuh. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi urgen untuk secara khusus menggali bagaimana *viewer* meresepsi dan memaknai intonasi suara *host* dalam kondisi minimnya isyarat visual lainnya, suatu aspek yang masih jarang diteliti secara mendalam dalam konteks *live streaming*.

Sebagai seorang mahasiswa Ilmu Komunikasi yang juga aktif sebagai *streamer Genshin Impact* di TikTok, peneliti sendiri merasakan betapa pentingnya intonasi suara dalam interaksi dengan *viewer*. Pengalaman pribadi ini telah menumbuhkan *passion* dan rasa ingin tahu yang mendalam tentang bagaimana *viewer* peneliti dan *viewer streamer* lain, seperti Akari, benar-benar memaknai dan merespons intonasi suara yang kami gunakan. Ini menjadi dorongan kuat untuk meneliti lebih jauh fenomena ini dari perspektif akademis.

Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan kajian tersebut dengan fokus pada bagaimana *viewer* secara aktif memaknai dan merespons intonasi suara *host*. Dengan mengadopsi pendekatan kualitatif dan berlandaskan pada teori resepsi audiens, penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena tersebut. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan studi dengan judul: "Analisis Resepsi *Viewer* terhadap Intonasi Suara *Host* pada Akun Akari saat *Live Streaming Genshin Impact* di TikTok."

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana resepsi *viewer* terhadap intonasi suara *host* pada akun Akari saat *live streaming Genshin Impact* di TikTok?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisis secara mendalam fenomena resepsi *viewer* terhadap intonasi suara *host* Akari. Sejalan dengan maksud tersebut, tujuan penelitian ini adalah: Untuk menganalisis dan memahami resepsi *viewer* terhadap intonasi suara *host* pada akun Akari saat *live streaming Genshin Impact* di TikTok.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara akademis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang Ilmu Komunikasi, khususnya pada kajian analisis resepsi media baru dan komunikasi non-verbal dalam konteks *live streaming*. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi dan landasan bagi penelitian selanjutnya yang relevan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan wawasan bagi para *host live streaming* atau *content creator* di media sosial, khususnya TikTok, mengenai pentingnya intonasi suara dalam membangun *engagement* dan menciptakan pengalaman menonton yang lebih baik bagi audiens.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun secara runtut dan sistematis guna memudahkan pembaca dalam memahami alur serta isi penelitian. Adapun struktur penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan teori-teori dan konsep-konsep yang relevan sebagai landasan dalam menganalisis objek penelitian. Teori yang digunakan mencakup teori analisis resepsi, media sosial TikTok, *live streaming*, intonasi, serta kerangka berpikir yang menjadi dasar dalam melihat hubungan antar konsep dalam penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan teori-teori yang relevan sebagai landasan dalam menganalisis objek penelitian. Teori yang digunakan mencakup teori analisis resepsi, media sosial TikTok, *live streaming*, intonasi, serta kerangka berpikir yang menjadi dasar dalam melihat hubungan antar konsep dalam penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, informan penelitian, teknik keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil temuan penelitian berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, serta analisis data menggunakan teori resepsi Stuart Hall. Data diklasifikasikan ke dalam kategori *dominant reading*, *negotiated reading*, dan *oppositional reading*, disertai interpretasi terhadap hasil tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya maupun bagi praktisi *content creator* di media sosial.