BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Review Penelitian Sejenis

Tinjauan literatur dilakukan untuk memetakan posisi penelitian ini di antara studi-studi sebelumnya yang memiliki kesamaan topik, pendekatan, maupun konteks kajian. Review penelitian sejenis ini bertujuan untuk menunjukkan relevansi, kontribusi, serta celah penelitian (*research gap*) yang mendasari dilakukannya *Studi Autoetnografi Mengenai Pengalaman sebagai Streamer Gaming Perempuan dalam Menghadapi Objektifikasi Audiens di Live streaming TikTok @Baliykaa*. Sumber-sumber yang digunakan meliputi buku, artikel jurnal, skripsi, serta publikasi ilmiah daring yang dapat dipertanggungjawabkan.

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian peneliti lakukan.

1. **Penelitian yang dilakukan oleh Dunn dan Myers (2020)** dengan judul *"Contemporary Autoethnography Is Digital Autoethnography: A Proposal for Maintaining Methodological Relevance in Changing Times."* Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perkembangan metode autoetnografi dalam konteks kehidupan digital modern serta pentingnya memahami pengalaman personal yang terjadi dalam ruang digital sebagai bagian dari budaya kontemporer. Penelitian ini menggunakan pendekatan autoetnografi dengan menekankan pengalaman personal peneliti dalam interaksi melalui media digital dan

media sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa autoetnografi kontemporer tidak dapat dipisahkan dari konteks digital karena kehidupan manusia saat ini sangat terhubung dengan teknologi, sehingga pengalaman individu dalam ruang digital menjadi sumber penting dalam memahami proses pembentukan makna sosial dan identitas. Penelitian ini relevan dengan penelitian peneliti karena sama-sama menggunakan pendekatan autoetnografi dalam konteks interaksi digital. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian Dunn dan Myers membahas pengalaman kehidupan digital secara umum, sedangkan penelitian peneliti secara khusus mengkaji pengalaman subjektif sebagai *streamer gaming* perempuan dalam menghadapi objektifikasi audiens pada *live streaming.*

2. **Penelitian yang dilakukan oleh Paaßen, Morgenroth, dan Stratemeyer (2017)** dengan judul *"To Be or Not to Be a Female Gamer: A Qualitative Exploration"*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman perempuan dalam dunia *gaming* yang didominasi oleh laki-laki. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik wawancara mendalam terhadap perempuan *gamer*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perempuan *gamer* kerap menghadapi stereotip gender, pelecehan verbal, serta delegitimasi terhadap kemampuan bermain gim yang dimiliki. Untuk menghadapi kondisi tersebut, perempuan *gamer* mengembangkan berbagai strategi adaptif, seperti menyembunyikan identitas *gender*, membatasi komunikasi, dan

menyesuaikan gaya berinteraksi. Penelitian ini relevan dengan penelitian peneliti karena sama-sama membahas pengalaman perempuan dalam ruang *gaming* digital. Perbedaannya, penelitian ini menempatkan perempuan gamer sebagai subjek penelitian secara umum, sedangkan penelitian peneliti secara khusus mengkaji pengalaman personal sebagai *streamer gaming* perempuan yang berinteraksi langsung dengan audiens melalui *live streaming* dengan pendekatan autoetnografi.

3. **Penelitian yang dilakukan oleh Lisda Amelia (2023)** dengan judul *"Fenomena Komodifikasi Tubuh Perempuan sebagai Faktor Meningkatnya Pelecehan Seksual pada Live streaming TikTok"* yang merupakan skripsi S1 di Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana fenomena komodifikasi tubuh perempuan pada media baru *TikTok* berperan dalam meningkatnya pelecehan seksual pada praktik *live streaming*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan netnografi serta teknik Analisis Media Siber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tubuh perempuan dimaknai oleh para *streamer* sebagai alat tukar untuk memperoleh kepuasan materi dan popularitas, sehingga membuka ruang terjadinya pelecehan seksual. Dampak dari pelecehan tersebut tidak hanya memengaruhi kesehatan mental, tetapi juga mengubah pemaknaan mengenai posisi subjek dan objek dalam relasi pelecehan seksual. Penelitian ini relevan dengan penelitian peneliti karena sama-

sama membahas objektifikasi dan komodifikasi tubuh perempuan dalam ruang *live streaming digital*. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian Lisda Amelia menganalisis fenomena secara umum pada *platform TikTok*, sedangkan penelitian peneliti menempatkan pengalaman subjektif peneliti sebagai *streamer gaming* perempuan sebagai pusat analisis melalui pendekatan autoetnografi dengan perspektif interaksi simbolik.

4. **Penelitian yang dilakukan oleh Jamie Woodcock dan Mark R. Johnson (2019)** dengan judul "*The Affective Labor and Performance of Live streaming on Twitch.tv* ". Penelitian ini bertujuan untuk memahami bentuk kerja emosional serta performa yang dilakukan oleh *streamer* dalam praktik *live streaming* pada *platform Twitch*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara semi-terstruktur terhadap lebih dari seratus *streamer* profesional maupun semi-profesional serta dilengkapi dengan observasi etnografi terhadap aktivitas *live streaming*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas *live streaming* tidak hanya berupa kegiatan bermain game, tetapi juga melibatkan *affective labor*, yaitu upaya *streamer* dalam menampilkan sikap ramah, humor, interaksi sosial, serta membangun kedekatan emosional dengan audiens agar dapat mempertahankan perhatian penonton. Interaksi tersebut menciptakan hubungan parasosial antara *streamer* dan audiens yang menjadi bagian penting dari keberhasilan aktivitas *streaming*. Penelitian ini relevan dengan penelitian peneliti

karena sama-sama membahas praktik *live streaming* dalam konteks permainan digital serta interaksi antara *streamer* dan audiens. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian Johnson dan Woodcock berfokus di dampak terhadap industri *video game* secara luas, sedangkan penelitian peneliti berfokus pada pengalaman subjektif peneliti sebagai *streamer gaming* perempuan dalam menghadapi objektifikasi audiens selama aktivitas *live streaming*.

5. **Penelitian yang dilakukan oleh Witkowski (2018)** dalam buku "*Feminism in Play*" dengan judul "*Doing/Undoing Gender with the Girl Gamer in High-Performance Play".* Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana perempuan yang terlibat dalam dunia *esports* memaknai identitas *gender* mereka dalam lingkungan permainan kompetitif yang didominasi oleh laki-laki. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam serta pengamatan etnografis terhadap perempuan yang berpartisipasi dalam komunitas *esports* dan *live streaming*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perempuan dalam dunia *gaming* kompetitif sering menghadapi stereotip gender, objektifikasi, serta tekanan sosial yang berkaitan dengan identitas sebagai "*girl gamer*". Kondisi tersebut membuat perempuan harus menegosiasikan identitas diri mereka dalam interaksi dengan komunitas *gaming* yang masih didominasi oleh laki-laki. Penelitian terdahulu ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti karena sama-sama membahas pengalaman perempuan dalam

ruang *gaming* digital yang dipengaruhi oleh konstruksi gender. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian terdahulu meneliti perempuan dalam konteks esports secara umum, sedangkan penelitian peneliti secara khusus mengkaji pengalaman subjektif sebagai *streamer gaming* perempuan dalam menghadapi objektifikasi audiens pada *live streaming* melalui pendekatan autoetnografi dengan perspektif interaksi simbolik.

Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis

Nama & Judul	**Metode Penelitian**	**Persamaan Penelitian**	**Perbedaan Penelitian**	**Hasil Penelitian**
1. Oleh Dunn & Myers (2020) dengan judul "Contemporary Autoethnography Is Digital Autoethnography : A Proposal for"	Metode kualitatif dengan pendekatan autoetnografi digital.	Sama-sama menggunakan pendekatan autoetnografi dan menempatkan pengalaman personal dalam ruang digital	Penelitian terdahulu membahas autoetnografi dalam kehidupan digital secara umum, sedangkan penelitian ini mengkaji pengalaman	Autoetnografi kontemporer tidak dapat dipisahkan dari konteks digital, karena kehidupan manusia modern sangat

Nama & Judul	Metode Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Hasil Penelitian
		sebagai fokus kajian.	streamer gaming perempuan dalam menghadapi objektifikasi audiens pada *live streaming*.	terhubung dengan teknologi.
2. Oleh Paaßen, Morgenroth, & Stratemeyer (2017) dengan judul "To Be or Not to Be a Female Gamer: A Qualitative Exploration"	Metode kualitatif, dengan wawancara mendalam.	Sama-sama membahas pengalaman perempuan dalam ruang gaming digital dan relasi gender.	Penelitian terdahulu meneliti perempuan *gamer* secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengalaman *streamer*	Perempuan *gamer* sering menghadapi stereotip gender, pelecehan verbal, dan keraguan terhadap kemampuan bermain game.

Nama & Judul	Metode Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Hasil Penelitian
			gaming perempuan melalui pendekatan autoetnografi.	
3. Oleh Lisda Amelia (2023) dengan judul "Fenomena Komodifikasi Tubuh Perempuan sebagai Faktor Meningkatnya Pelecehan Seksual pada Live Streaming TikTok"	Metode kualitatif, dengan penedekatan netnografi dan analisis media siber.	Sama-sama membahas objektifikasi/ komodifikasi tubuh perempuan dalam praktik *live streaming* digital.	Penelitian terdahulu menganalisis fenomena secara umum pada platform *TikTok*, sedangkan penelitian ini menekankan pengalaman subjektif *streamer gaming*	Tubuh perempuan dimaknai sebagai alat tukar untuk materi dan popularitas sehingga memperluas ruang terjadinya pelecehan seksual.

Nama & Judul	Metode Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Hasil Penelitian
			perempuan melalui pendekatan autoetnografi dan perspektif interaksi simbolik.	
4. Oleh Woodcock & Johnson (2019) dengan judul "The Affective Labor and Performance of Live streaming on Twitch.Tv"	Metode kualitatif dengan wawancara semi-terstruktur dan obervasi etnografi.	Sama-sama membahas praktik *live streaming* serta interaksi antara *streamer* dan audiens dalam ruang digital.	Penelitian terdahulu meneliti performa dan kerja emosional secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengalaman	*Live streaming* melibatkan *affective labor*, yaitu upaya *streamer* membangun kedekatan emosional dengan audiens melalui

Nama & Judul	Metode Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Hasil Penelitian
			subjektif *streamer gaming* perempuan dalam menghadapi objektifikasi audiens.	interaksi, humor, dan komunikasi selama siaran.
5. Oleh Witkowski (2018) dalam buku Feminism in Play dengan judul "Doing/Undoing Gnder with the Girl Gamer in High-Performance Play"	Metode kualitatif dengan wawancara mendalam dan observasi etnografi.	Sama-sama membahas pengalaman perempuan dalam ruang *gaming* digital serta pengaruh konstruksi gender dalam interaksi komunitas *gaming*.	Penelitian terdahulu meneliti perempuan dalam konteks *esports* secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada	Perempuan dalam dunia *gaming* kompetitif sering menghadapi stereotip gender dan tekanan sosial yang memengaruhi cara mereka menampilka

Nama & Judul	Metode Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Hasil Penelitian
			pengalaman subjektif *streamer gaming* perempuan melalui pendekatan autoetnografi	n identitas dalam komunitas *gaming*.

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi

2.2.1.1 Definisi Komunikasi

Komunikasi berasal dari bahasa Inggris (*communication*), dan bersumber dari kata latin communicare atau communis (sama) dalam arti makna, yaitu sama makna mengenai hal. Komunikasi juga merupakan sebuah proses pengiriman pesan atau simbol dari komunikator kepada komunikan dengan tujuan tertentu. menurut Rogers bersama D. Lawrence Kincaid (1981) menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam(Sari et al., 2018).

Sedangkan menurut Hovland, Jains dan Kelley, komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan untuk membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak). Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian dan lain-lain. Melalui penggunaaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar gambar, angka-angka dan lain-lain(Pohan & Fitria, 2021).

Dilihat dari beberapa definisi tersebut saling melengkapi. Definisi komunikasi secara umum adalah suatu proses pebentukan, penyampaian, penerimaan, dan 14 pengolahan pesan yang terjadi didalam diri seseorang dan atau diantara dua atau lebih dengan tujuan tertentu. Definisi tersebut memberikan beberapa pengertian pokok yaitu Komunikasi adalah suatu proses mengenai pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan (Pohan & Fitria, 2021).

2.2.1.2 Fungsi Komunikasi

Komunikasi memiliki beberapa fungsi penting dalam konteks sosial dan organisasi. Berikut adalah beberapa fungsi komunikasi yang diuraikan oleh Effendy:

1) Menyampaikan informan *(to inform)* Dengan komunikasi, komunikator dapat menyampaikan informasi kepada komunikan. Serta terjadi pertukaran, informasi antara komunikator dan komunikan.
2) Mendidik *(to educate)* Komunikasi sebagai sarana untuk mendidik, dalam arti bagaimana komunikasi secara formal maupun informal bekerja untuk memberikan atau bertukar pengetahuan dan kebutuhan

akan pengetahuan dapat terpenuhi. Fungsi mendidik ini dapat juga ditunjukkan dalam bentuk berita dengan gambar maupun artikel.

3) Menghibur *(to entertaint)* Komunikasi menciptakan interaksi antara komunikator dan komunikan. Interaksi tersebut menimbulkan reaksi interaktif yang dapat menghibur baik terjadi pada komunikator maupun komunikan.
4) Mempengaruhi *(to influence*) Komunikasi sebagai sarana untuk mempengaruhi terdapat upaya untuk mempengaruhi komunikan melalui isi pesan yang dikirim oleh komunikator (Effendy, 2003).

Sedangkan, menurut Harold D. Lasswell, seorang peletak dasar ilmu komunikasi menyebutkan ada tiga fungsi dasar mengapa manusia perlu berkomunikasi, yaitu hasrat manusia untuk mengontrol lingkungannya, upaya manusia untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan, dan upaya manusia untuk melakukan transformasi warisan sosialisasinya. Ketiga fungsi ini yang menjadi patokan dasar bagi setiap individu dalam berhubungan dengan sesama anggota masyarakat. Sehingga saat ini keberhasilan dan kegagalan seseorang dalam mencapai sesuatu yang diinginkan termasuk karir, banyak ditentukan oleh kemampuan berkomunikasi. (Hafied Cangara, 2009).

Fungsi-fungsi tersebut pada dasarnya menjelaskan bahwa komunikasi berperan penting dalam interaksi manusia maupun organisasi. Tidak hanya hal bertukar informasi tetapi juga dapat menghibur, mempengaruhi, dan mendidik seseorang.

2.2.1.3 Tujuan Komunikasi

Kegiatan komunikasi yang dilakukan manusia setiap hari tentunya memiliki tujuan tertentu, yang bervariasi tergantung pada konteks dan situasi. Tujuan utama dari kegiatan komunikasi ini adalah agar tercipta saling pengertian antara satu pihak dengan pihak lainnya. Dengan komunikasi yang efektif, diharapkan pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik, sehingga hubungan dan kerjasama antar individu maupun kelompok dapat berlangsung dengan harmonis. Menurut pendapat Onong Uchjana Effendy, terdapat beberapa tujuan penting dari komunikasi yang meliputi:

1) Perubahan sikap (*attitude change*)
2) Perubahan pendapat (*opinion change*)
3) Perubahan perilaku (*behavior change*)
4) Perubahan sosial secara umum (*social change*)

Dari keempat poin tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu tujuan utama dari komunikasi adalah untuk merubah cara pandang, sikap, dan tindakan individu maupun masyarakat secara keseluruhan, sehingga dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup dan perkembangan sosial. Sementara itu, fungsi dari komunikasi sendiri berperan sebagai media utama dalam penyampaian informasi, sekaligus berfungsi sebagai alat pendidikan, sumber hiburan, dan juga sebagai strategi untuk mempengaruhi orang lain agar bersikap dan berperilaku sesuai dengan tujuan tertentu.

Dalam konteks media digital, komunikasi tidak hanya dipahami sebagai proses penyampaian pesan, tetapi juga sebagai proses pembentukan makna melalui

interaksi sosial. Proses komunikasi yang terjadi dalam ruang digital bersifat dinamis dan melibatkan pertukaran simbol, baik dalam bentuk bahasa verbal, nonverbal, maupun simbol digital seperti emoji, komentar, dan respons audiens. Oleh karena itu, pemahaman terhadap komunikasi perlu diarahkan pada bentuk komunikasi yang melibatkan interaksi langsung antarindividu, yaitu komunikasi interpersonal.

Dalam praktik *live streaming*, komunikasi yang terjadi tidak bersifat satu arah, melainkan berlangsung secara timbal balik dan simultan antara *streamer* dan audiens. *Streamer* tidak hanya berperan sebagai penyampai pesan, tetapi juga sebagai penerima pesan yang secara aktif menafsirkan respons audiens. Interaksi tersebut membentuk hubungan sosial yang bersifat personal meskipun dimediasi oleh teknologi digital.

Bentuk komunikasi seperti ini menunjukkan bahwa proses komunikasi dalam *live streaming* lebih tepat dipahami sebagai komunikasi interpersonal yang berlangsung secara *virtual*. Melalui komunikasi interpersonal, individu terlibat dalam pertukaran pesan yang memungkinkan adanya umpan balik langsung, pembentukan makna bersama, serta penafsiran terhadap simbol-simbol yang muncul dalam interaksi.

Simbol-simbol komunikasi yang hadir dalam *live streaming*, seperti komentar, sapaan, pujian, candaan, maupun kritik dari audiens, tidak hanya berfungsi sebagai pesan, tetapi juga mengandung makna simbolik yang dapat memengaruhi cara *streamer* memaknai dirinya. Oleh karena itu, komunikasi interpersonal menjadi landasan penting dalam memahami bagaimana interaksi antara *streamer gaming* perempuan dan audiens berperan dalam proses

pembentukan makna, identitas diri, serta pengalaman subjektif peneliti selama melakukan *live streaming*.

2.2.2 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal, yang juga dikenal sebagai komunikasi antarpribadi, merupakan pertukaran ide, pemikiran, informasi antar individu secara langsung. Menurut Dedy Mulyana, komunikasi interpersonal adalah komunikasi tatap muka yang memungkinkan setiap peserta untuk secara langsung menangkap reaksi orang lain, baik secara suara maupun nonverbal (Mulyana D. , 2017). Hal ini mencakup pengiriman pesan antara dua orang atau lebih yang saling memengaruhi dalam proses komunikasi.

Menurut (Hardjana, 2003) juga menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka yang terjadi anatara dua orang atau lebih, dimana pesan disampaikan secara langsung oleh pengirim dan penerima pesan, yang kemudian memberikan tanggapan secara langsung. Komunikasi jenis ini sangat penting untuk membangun hubungan sosial, baik itu konteks pribadi maupun profesional.

Dengan munculnya teknologi digital dan platform media sosial, bentuk komunikasi interpersonal juga berkembang, interaksi dua arah tidak hanya bisa dilakukan secara tatap muka, namun bisa juga secara digital. Misalnya dalam konteks *digital* atau *live streaming*, seperti pada *platform streaming* memperkenalkan dinamika baru dalam komunikasi interpersonal. Di sini, komunikasi terjadi dalam bentuk teks, suara, atau visual, dengan keterlibatan langsung antara *streamer* dan audiens. Perkembangan ini mengubah cara orang

berinteraksi, dari komunikasi fisik, menjadi juga komunikasi di ruang virtual, yang menciptakan saluran komunikasi lebih kompleks. Simbol dan makna dalam bentuk teks, visual, dan emosi kini harus diinterpretasikan oleh kedua pihak.

Perubahan bentuk komunikasi interpersonal di ruang virtual membawa tantangan yang baru dalam proses pengkodean dan dekode pesan, yang terjadi melalui media yang lebih beragam (misalnya *chat*, komentar, *gift*, video langsung). Dalam konteks ini, makna tidak hanya dibentuk oleh percakapan langsung, tetapi juga reaksi yang muncul, emosi, dan tanda yang saling ditukarkan oleh *streamer* dan audiens.

Dalam konteks *live streaming*, komunikasi interpersonal tidak hanya berfungsi sebagai sarana pertukaran informasi, tetapi juga sebagai ruang pembentukan relasi sosial dan makna personal antara *streamer* dan audiens. Interaksi yang berlangsung secara *real time* memungkinkan adanya respons spontan yang memengaruhi suasana, emosi, serta arah komunikasi selama siaran berlangsung. Hal ini menjadikan komunikasi interpersonal dalam *live streaming* bersifat dinamis, cair, dan terus berkembang seiring interaksi yang terjadi.

Komunikasi interpersonal dalam ruang *live streaming* juga melibatkan dimensi emosional yang kuat. *Streamer* dan audiens tidak sekadar berinteraksi sebagai pengirim dan penerima pesan, tetapi juga sebagai individu yang saling menafsirkan sikap, ekspresi, dan simbol komunikasi. Bentuk perhatian audiens, seperti komentar, pujian, kritik, maupun candaan, dapat membangun kedekatan emosional, namun juga berpotensi menimbulkan tekanan sosial bagi *streamer*, terutama ketika pesan yang disampaikan menitikberatkan pada aspek penampilan.

Bagi *streamer gaming* perempuan, komunikasi interpersonal menjadi arena penting dalam menegosiasikan identitas diri. Setiap respons terhadap komentar audiens, baik berupa penerimaan, penolakan, humor, maupun pengabaian, merupakan bagian dari proses komunikasi yang membentuk makna tentang diri dan peran sosialnya di ruang digital. Dengan demikian, komunikasi interpersonal tidak hanya mencerminkan hubungan antara individu, tetapi juga menjadi medium utama dalam memahami bagaimana identitas, ekspektasi, dan objektfikasi dinegosiasikan dalam interaksi *live streaming*.

2.2.3 Media Sosial

Media sosial merupakan *platform* berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, serta bertukar informasi dan konten dalam jaringan digital. Kaplan dan Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai sekelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas fondasi *Web* 2.0 yang memungkinkan terciptanya serta pertukaran konten yang dibuat oleh pengguna (*User Generated Content*). Melalui media sosial, pengguna tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai produsen konten yang dapat berinteraksi secara langsung dengan pengguna lainnya dalam ruang digital.

Dalam perkembangannya, media sosial menjadi ruang komunikasi yang memungkinkan individu untuk berinteraksi tanpa batasan ruang dan waktu. Media sosial memberikan kesempatan bagi para pengguna untuk membangun relasi sosial, mengekspresikan identitas diri, serta membentuk komunitas dalam lingkungan digital. Van Djik (2013) menjelaskan bahwa media sosial membentuk jaringan komuikasi yang menghubungkan individu dalam sistem interaksi berbasis internet.

Melalui jaringan tersebut, pengguna dapat saling berkomunikasi, berbagi pengalaman, serta membangun komunitas dalam lingkungan digital.

2.2.3.1 TikTok

Salah satu *platform* media sosial yang mengalami perkembangan pesat dalam beberapa tahun terakhir adalah *TikTok*. *TikTok* merupakan *platform* video pendek yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, serta membagikan konten audiovisual secara kreatif melalui berbagai fitur interaktif. Menurut Zulli dan Zulli (2020) menjelaskan bahwa *TikTok* menjadi ruang sosial digital yang mendorong partisipasi pengguna melalui produksi konten, imitasi kreatif, serta interaksi yang terjadi antara kreator dan audiens. Hal ini menjadikan *TikTok* tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang komunikasi digital yang memungkinkan pengguna untuk membangun interaksi sosial melalui konten yang di produksi.

Selain sebagai *platform* berbagi video, *TikTok* juga menyediakan fitur *live streaming* yang memungkinkan pengguna melakukan siaran langsung dan berinteraksi dengan audiens secara *real time*. Melalui fitur tersebut, audiens dapat memberikan respons berupa komentar pertanyaan, maupun bentuk dukungan selama siaran berlangsung. Interaksi yang terjadi melalui fitur *live streaming* menciptakan komunikasi langsung antara kreator dan audiens dalam ruang digital. Dalam konteks penelitian ini, fitur *live streaming* pada *TikTok* menjadi ruang komunikasi antara *streamer* dan audiens yang memungkinkan munculnya berbagai bentuk respons selama siaran berlangsung, termasuk komentar yang berkaitan dengan penampilan maupun identitas gender *streamer* perempuan.

2.2.4 Audiens

Audiens merupakan pihak yang menerima pesan dalam proses komunikasi. Dalam kajian ilmu komunikasi, audiens tidak hanya dipahami sebagai penerima pesan secara pasif, tetapi juga sebagai individu yang dapat memberikan respons terhadap pesan yang disampaikan. McQuail (2010) menjelaskan bahwa audiens dalam media modern merupakan kelompok individu yang terhubung melalui media komunikasi dan memiliki kemampuan untuk menafsirkan serta merespons pesan yang mereka terima.

Perkembangan media digital telah mengubah peran audiens dalam proses komunikasi. Jika pada media konvensional audiens lebih banyak berperan sebagai penerima informasi secara satu arah, maka dalam media digital audiens memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam interaksi komunikasi. Livingstone (2004) menyatakan bahwa audiens dalam media digital memiliki karakteristik partisipatif karena dapat memberikan tanggapan, komentar, serta berinteraksi langsung dengan pembuat konten melalui berbagai fitur yang tersedia dalam platform digital.

Dalam konteks media sosial, audiens tidak hanya berfungsi sebagai penonton, tetapi juga sebagai partisipan yang berperan dalam membentuk dinamika komunikasi di ruang digital. Melalui fitur komentar, reaksi, maupun bentuk interaksi lainnya, audiens dapat memberikan respons terhadap konten yang disajikan oleh kreator. Respons tersebut kemudian dapat memengaruhi cara kreator menampilkan diri, membangun identitas, serta menyesuaikan interaksi yang terjadi dalam ruang komunikasi digital.

Dalam praktik *live streaming,* audiens memiliki peran lebih aktif karena interaksi terjadi secara langsung dan *real time* antara kreator dan penonton. Audiens dapat memberikan komentar, pertanyaa, maupun dukungan selama siaran berlangsung, sehingga komunikasi yang terjadi bersifat dua arah dan interaktif. Kondisi ini menjadikan audiens sebagai bagian penting dalam membentuk suasana komunikasi serta dinamika interaksi yang terjadi selama proses *live streaming* berlangsung.

Dalam penelitian ini, audiens dipahami sebagai individu yang menyaksikan serta berinteraksi dengan peneliti selama aktivitas *live streaming* berlangsung di *platform TikTok*. Respons yang diberikan audiens, seperti komentar, pertanyaan, maupun bentuk reaksi lainnya, menjadi bagian dari proses komunikasi yang kemudian memengaruhi pengalaman interaksi peneliti sebagai *streamer gaming* perempuan. Oleh karena itu, pemahaman mengenai audiens menjadi penting untuk menjelaskan bagaimana interaksi yang terjadi dalam *live streaming* dapat membentuk makna serta pengalaman komunikasi dalam ruang digital.

2.2.5 *Streamer*

Streamer merupakan individu yang berperan sebagai komunikator utama dalam praktik *live streaming*. Dalam konteks ini, *streamer* tidak hanya menyajikan konten permainan, tetapi juga membangun dan mengelola interaksi dengan audiens melalui komunikasi yang berlangsung secara real time. *Streamer* membaca komentar, memberikan tanggapan, menyampaikan informasi tambahan, serta menjaga keberlangsungan komunikasi selama siaran berlangsung. Dengan

demikian, *streamer* berfungsi sebagai penghubung utama antara konten yang ditampilkan dan audiens yang terlibat di dalamnya.

Interaksi yang terjadi antara *streamer* dan audiens bersifat dua arah dan interpersonal. *Streamer* tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga menerima dan menafsirkan respons audiens secara langsung. Proses ini menjadikan *live streaming* sebagai ruang komunikasi yang dinamis, di mana makna dibentuk melalui pertukaran simbol seperti komentar, emoji, sapaan, maupun dukungan dalam bentuk lain. Peran *streamer* dalam merespons simbol-simbol tersebut menentukan arah interaksi, suasana siaran, serta kedekatan emosional yang terbangun dengan audiens.

Dalam jurnal "*How Parasocial Phenomena Contribute to Sense of Community on the Live-Streaming Site Twitch*" (Sherick, 2023), dijelaskan bahwa interaksi parasosial antara *streamer* dan audiens dapat memperkuat rasa kebersamaan dan komunitas di *platform live streaming*. *Streamer* berperan penting dalam membangun kedekatan tersebut melalui gaya komunikasi, keterbukaan, serta konsistensi interaksi dengan audiens. Hubungan parasosial ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal dalam *live streaming* tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga emosional dan relasional.

Selain itu, kredibilitas *streamer* turut memengaruhi kualitas komunikasi dengan audiens. Penelitian oleh Kubat Dokumaci (2025) menunjukkan bahwa kredibilitas *streamer*, yang mencakup kepercayaan, daya tarik, dan keahlian, berpengaruh terhadap keterlibatan audiens, termasuk kemauan untuk memberikan dukungan finansial. Kredibilitas ini terbentuk melalui interaksi yang berulang dan

konsisten, sehingga komunikasi interpersonal menjadi fondasi utama dalam membangun kepercayaan dan loyalitas audiens.

Melalui interaksi yang terus berlangsung, *streamer* juga berperan sebagai pembentuk identitas digital. Cara berbicara, menanggapi komentar, serta menampilkan diri di depan kamera menjadi simbol-simbol komunikasi yang ditafsirkan oleh audiens. Simbol-simbol tersebut membentuk persepsi audiens terhadap kepribadian, peran sosial, dan identitas *streamer* di ruang digital. Oleh karena itu, *streamer* tidak hanya berfungsi sebagai penyaji konten, tetapi juga sebagai aktor sosial yang secara aktif membangun makna dan identitas melalui komunikasi interpersonal di platform *live streaming*.

Dalam konteks penelitian ini, *streamer* yang dimaksud secara khusus merujuk pada *streamer gaming*, yaitu individu yang melakukan siaran langsung dengan menampilkan aktivitas bermain gim sekaligus berinteraksi dengan audiens selama siaran berlangsung. *Streamer gaming* tidak hanya berperan sebagai pemain gim, tetapi juga sebagai komunikator yang membangun hubungan dengan audiens melalui percakapan, komentar, dan respons selama permainan berlangsung. Menurut Sjöblom dan Hamari (2017), praktik *game streaming* memungkinkan pemain untuk menyiarkan aktivitas bermain gim kepada audiens secara *real time* melalui platform digital, sehingga mencipatakan bentuk hiburan interaktif yang melibatkan partisipasi audiens. Dalam praktik ini, komunikasi antara *streamer* dan audiens menjadi elemen penting yang membentuk pengalaman sosial dalam ruang *live streaming.*

2.2.6 *Streamer* Perempuan

Dalam praktik *live streaming*, *streamer* perempuan menempati posisi yang khas dalam struktur interaksi digital. Kehadiran *streamer* perempuan sering kali mendapatkan perhatian lebih besar dibandingkan *streamer* laki-laki, namun perhatian tersebut tidak selalu berfokus pada konten atau kemampuan yang ditampilkan. Sebaliknya, *streamer* perempuan kerap dihadapkan pada penilaian yang menitikberatkan pada aspek penampilan fisik, ekspresi, dan persona yang ditampilkan di depan kamera.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *streamer* perempuan lebih rentan mengalami objektifikasi dan stereotip gender di ruang *live streaming*. Penelitian oleh Nakandala (2017) dalam jurnal *"Gendered Conversation in a Social Game-Streaming Platform"* menemukan bahwa *streamer* perempuan lebih sering menerima komentar yang berfokus pada tubuh dan penampilan, sementara *streamer* laki-laki cenderung mendapatkan komentar yang berkaitan dengan permainan atau performa. Temuan ini menunjukkan bahwa percakapan di platform *live streaming* tidak bersifat netral, melainkan dipengaruhi oleh konstruksi gender yang masih kuat di ruang digital.

Dalam konteks komunikasi interpersonal, *streamer* perempuan sering berada dalam posisi negosiasi antara membangun kedekatan dengan audiens dan mempertahankan batas personal. Komentar berupa pujian fisik, candaan tentang penampilan, atau permintaan tertentu sering kali muncul sebagai bagian dari interaksi sehari-hari. Meskipun tidak selalu disampaikan dengan niat merendahkan,

dominasi fokus terhadap aspek visual dapat menggeser peran *streamer* perempuan dari pelaku konten menjadi objek penilaian audiens.

Situasi tersebut menunjukkan bahwa komunikasi yang dialami *streamer* perempuan tidak hanya bersifat informatif atau hiburan, tetapi juga sarat dengan makna simbolik. Cara berpakaian, ekspresi wajah, intonasi suara, serta respons terhadap komentar audiens menjadi simbol yang ditafsirkan dan diberi makna oleh audiens. Simbol-simbol ini kemudian membentuk persepsi sosial mengenai identitas *streamer* perempuan di ruang digital.

Dalam perspektif teori interaksi simbolik, identitas *streamer* perempuan terbentuk melalui proses interaksi yang berlangsung secara berulang. Respons audiens menjadi bagian dari proses pembentukan makna diri, sementara tindakan *streamer* dalam menanggapi komentar mencerminkan proses negosiasi antara diri personal dan peran sosial yang diharapkan. Dengan demikian, identitas *streamer* perempuan tidak bersifat statis, melainkan terus dibangun dan dinegosiasikan melalui interaksi simbolik di ruang *live streaming*.

Oleh karena itu, *streamer* perempuan dapat dipahami sebagai aktor sosial yang aktif dalam proses komunikasi digital. Meskipun berada dalam ruang yang rentan terhadap objektifikasi, *streamer* perempuan tetap memiliki agensi dalam menentukan bagaimana dirinya ditampilkan, bagaimana merespons audiens, serta bagaimana membangun identitas di tengah ekspektasi sosial yang melekat. Pemahaman ini menjadi penting untuk melihat pengalaman *streamer* perempuan tidak hanya sebagai objek fenomena, tetapi sebagai subjek yang terlibat aktif dalam pembentukan makna dan relasi sosial di media digital.

2.2.7 Objektifikasi Perempuan di *Live Streaming*

Objektifikasi merupakan konsep yang merujuk pada proses memperlakukan individu bukan sebagai subjek yang memiliki kehendak, pikiran, dan identitas, melainkan sebagai objek yang dinilai berdasarkan aspek tertentu, terutama tubuh dan penampilan fisik. Dalam konteks komunikasi, objektifikasi sering muncul ketika seseorang direduksi hanya pada fungsi visual atau nilai tertentu, sementara aspek kepribadian, kompetensi, dan agensi individu tersebut diabaikan.

Menurut Fredrickson dan Roberts (1997) dalam *Objectification Theory*, objektifikasi terjadi ketika tubuh, khususnya tubuh perempuan, diposisikan sebagai objek pandangan dan penilaian sosial. Proses ini membuat individu dinilai berdasarkan standar eksternal, bukan berdasarkan pengalaman subjektif atau kapasitas personal yang dimilikinya. Objektifikasi tidak selalu muncul dalam bentuk kekerasan verbal yang eksplisit, tetapi juga dapat hadir melalui komentar, candaan, atau perhatian yang secara berulang menitikberatkan pada penampilan fisik.

Dalam ruang media digital, objektifikasi mengalami transformasi seiring dengan berkembangnya teknologi komunikasi. Platform *live streaming* menyediakan ruang interaksi real time yang mempertemukan individu secara langsung melalui medium visual dan teks. Dalam konteks ini, komunikasi interpersonal tidak hanya menjadi sarana pertukaran pesan, tetapi juga menjadi ruang di mana objektifikasi dapat diproduksi dan direproduksi melalui simbol-simbol komunikasi seperti komentar, emoji, pujian, permintaan, maupun candaan dari audiens.

Objektifikasi dalam *live streaming* sering kali muncul dalam bentuk perhatian berlebih terhadap aspek visual *streamer*, seperti wajah, tubuh, gaya berpakaian, atau ekspresi fisik, dibandingkan dengan konten utama yang disajikan. Interaksi semacam ini menunjukkan adanya pergeseran fokus komunikasi, dari pesan dan kompetensi, menuju penilaian terhadap tubuh sebagai objek konsumsi visual. Proses ini tidak terlepas dari budaya digital yang menempatkan visualitas sebagai elemen utama dalam menarik perhatian audiens.

Bagi *streamer* perempuan, objektifikasi menjadi bagian dari dinamika komunikasi interpersonal yang kompleks. Interaksi yang seharusnya bersifat dialogis dan setara dapat berubah menjadi relasi yang timpang, di mana audiens memiliki kuasa simbolik untuk memberi penilaian, tuntutan, atau ekspektasi tertentu terhadap penampilan *streamer*. Dalam situasi ini, *streamer* tidak hanya berperan sebagai komunikator, tetapi juga sebagai subjek yang terus-menerus dinilai melalui standar sosial dan gender yang berlaku.

Objektifikasi juga berkaitan erat dengan proses pembentukan makna dan identitas diri. Melalui interaksi berulang yang menitikberatkan pada tubuh dan penampilan, individu dapat terdorong untuk memaknai dirinya berdasarkan sudut pandang audiens. Hal ini sejalan dengan perspektif interaksi simbolik, yang memandang bahwa identitas diri terbentuk melalui proses interaksi sosial dan penafsiran terhadap simbol-simbol yang muncul dalam komunikasi. Dengan demikian, objektifikasi tidak hanya berdampak pada pola komunikasi, tetapi juga memengaruhi bagaimana individu memahami dan membangun identitas dirinya di ruang digital.

Dalam kerangka penelitian ini, objektifikasi dipahami sebagai proses komunikasi simbolik yang muncul dalam interaksi antara *streamer gaming* perempuan dan audiens selama *live streaming*. Objektifikasi menjadi konsep penting untuk menganalisis bagaimana komentar, respons, dan bentuk interaksi audiens membentuk pengalaman subjektif peneliti, serta bagaimana proses tersebut berkontribusi pada pembentukan makna, identitas diri, dan relasi sosial di ruang *live streaming*.

2.2.8 Studi Autoetnografi

Autoetnografi merupakan metode penelitian yang menempatkan pengalaman pribadi sebagai sumber utama untuk memahami budaya yang melingkupinya. Heewon Chang dalam bukunya *Autoethnography as Method* menjelaskan bahwa autoetnografi menggunakan pengalaman diri untuk membaca fenomena budaya sehingga peneliti dapat memahami lingkungan sosial yang menjadi bagian dari kehidupannya (Chang, 2008). Pendekatan ini memberi ruang bagi peneliti untuk melakukan refleksi terhadap pengalaman pribadi sehingga memungkinkan pemaknaan ulang terhadap pengalaman hidup yang dialami (Ellis, 2004). Hayano memandang autoetnografi sebagai penelitian yang dilakukan dari dalam diri peneliti sendiri dan bukan teknik kaku yang berdiri terpisah, melainkan proses yang melekat dalam pengalaman hidup peneliti (Hayano, 1979).

Selain itu, Ellis, Adams, dan Bochner menjelaskan bahwa autoetnografi merupakan pendekatan penelitian yang berupaya mendeskripsikan serta menganalisis pengalaman pribadi secara sistematis untuk memahami pengalaman

budaya yang lebih luas (Ellis, Adams, & Bochner, 2011). Pendekatan ini menggabungkan unsur autobiografi dan etnografi, sehingga pengalaman individu tidak hanya dipahami sebagai cerita personal, tetapi juga sebagai representasi fenomena sosial yang memiliki konteks budaya tertentu. Dalam praktiknya, autoetnografi dipandang sebagai proses sekaligus produk penelitian, karena peneliti tidak hanya melakukan refleksi terhadap pengalaman diri, tetapi juga menghasilkan tulisan ilmiah yang mengintegrasikan narasi personal dengan analisis teoritis. Pengalaman-pengalaman penting yang memiliki dampak signifikan terhadap kehidupan peneliti, atau yang dikenal sebagai *epiphany*, menjadi titik masuk untuk memahami perubahan makna diri dan relasi sosial dalam suatu budaya. Autoetnografi juga menekankan keterkaitan antara pengalaman pribadi dengan konteks sosial yang lebih luas sehingga refleksi diri harus selalu dihubungkan dengan fenomena budaya yang melingkupinya (Ellis & Bochner, 2008).

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, autoetnografi menjadi metode yang sesuai untuk penelitian yang berangkat dari pengalaman langsung peneliti, terutama ketika pengalaman tersebut berkaitan dengan identitas dan dinamika sosial dalam suatu komunitas budaya. Pendekatan ini memandang bahwa data penelitian tidak hanya mencakup peristiwa atau tindakan, tetapi juga emosi, interpretasi, dan makna yang muncul dari interaksi antara peneliti dan lingkungannya. Dengan demikian, pengalaman subjektif tidak dianggap sebagai gangguan penelitian, melainkan sebagai fondasi utama dalam memahami proses budaya yang berlangsung.

Dalam konteks penelitian ini, peneliti berada di dalam budaya *streaming* sebagai seorang *streamer* yang berinteraksi secara rutin dengan komunitas

penonton. Posisi peneliti sebagai pelaku budaya tersebut menjadi dasar penggunaan autoetnografi sebagai pendekatan penelitian. Pengalaman peneliti bukan merupakan observasi dari luar, melainkan keterlibatan langsung dalam dinamika interaksi digital. Dukungan emosional dari penonton, perubahan suasana saat *streaming*, serta terbentuknya kedekatan tanpa pertemuan fisik memperlihatkan bahwa ruang *streaming* merupakan ruang sosial yang membangun relasi secara konsisten. Kedekatan tersebut tercipta melalui interaksi yang berulang, pembagian cerita personal saat siaran, serta ritme komunikasi yang membuat peneliti dan penonton merasa saling mengenal meskipun relasi tersebut terjadi dalam ranah digital.

Oleh karena itu, penggunaan autoetnografi dalam penelitian ini memungkinkan peneliti untuk mengkaji pengalaman sebagai *streamer gaming* perempuan secara reflektif sekaligus menghubungkannya dengan dinamika interaksi sosial dan konstruksi identitas dalam ruang *live streaming* digital. Pendekatan autoetnografi dipandang paling relevan untuk digunakan dalam penelitian ini karena mampu menjelaskan pengalaman subjektif peneliti sekaligus menghubungkannya dengan fenomena sosial yang lebih luas.

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Critical Theory

Penelitian ini menggunakan perspektif *critical theory* untuk memahami bahwa objektifikasi terhadap *streamer gaming* perempuan dalam aktivitas *live streaming* tidak dapat dipandang semata-mata sebagai hasil dari preferensi

individual audiens, melainkan sebagai manifestasi dari relasi kuasa gender yang bekerja melalui praktik sosial dan ruang digital. Dalam perspektif ini, penelitian mengadopsi konsep *gender performativity* yang dikemukakan oleh Judith Butler (2004) sebagai landasan untuk memahami bagaimana norma gender diproduksi dan direproduksi melalui interaksi komunikasi di platform digital.

Butler berpendapat bahwa gender bukan merupakan identitas yang bersifat tetap atau esensial, melainkan dibentuk melalui tindakan, ekspresi, dan praktik sosial yang dilakukan secara berulang. Dalam konteks *live streaming*, komentar audiens yang menyoroti penampilan fisik, ekspresi wajah, maupun cara berpakaian *streamer* perempuan dapat dipahami sebagai bentuk regulasi terhadap performa gender. Peneliti sering menerima komentar seperti “berubah dikit gaya rambutnya, tetp cantik si”, dan “diem aja cantik banget loh, apalagi senyum”, yang menunjukkan perhatian audiens terhadap perubahan penampilan peneliti.

Melalui perspektif *critical theory*, penelitian ini memandang bahwa objektifikasi berlangsung dalam konteks sosial yang lebih luas, yaitu melalui norma gender, budaya patriarki, karakteristik platform digital yang berorientasi pada visual, serta praktik komunikasi yang berkembang di dalamnya. Perspektif ini membantu menjelaskan bahwa pengalaman objektifikasi yang dialami peneliti tidak berdiri sendiri sebagai pengalaman personal, tetapi berkaitan dengan struktur sosial dan ideologis yang memengaruhi cara perempuan diposisikan dan diperlakukan dalam aktivitas *live streaming*.

Dengan demikian, *critical theory* berfungsi sebagai perspektif teoritis yang memberikan konteks dalam memahami fenomena objektifikasi terhadap *streamer gaming* perempuan. Berdasarkan perspektif tersebut, penelitian selanjutnya menggunakan Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead untuk menganalisis bagaimana peneliti memaknai pengalaman objektifikasi, membentuk identitas diri melalui interaksi, serta bernegosiasi dengan norma-norma sosial yang hadir dalam lingkungan *live streaming*.

2.4 Kerangka Pemikiran

2.4.1 Teori Interaksi Simbolik

Setelah fenomena objektifikasi dipahami melalui perspektif *critical theory* yang mengungkap adanya relasi kuasa, norma gender, dan struktur sosial dalam ruang *live streaming*, penelitian ini menggunakan Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead sebagai teori utama untuk menganalisis bagaimana pengalaman tersebut dimaknai oleh peneliti. Jika *critical theory* membantu menjelaskan mengapa objektifikasi terjadi sebagai bagian dari struktur sosial yang lebih luas, maka Teori Interaksi Simbolik membantu memahami bagaimana peneliti menafsirkan pengalaman tersebut, membentuk identitas diri, dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Menurut Mead (1934), manusia tidak memberikan respons secara langsung terhadap realitas, melainkan terhadap makna yang dibentuk melalui proses interaksi sosial. Makna tersebut berkembang melalui penggunaan simbol-simbol komunikasi dan terus dimodifikasi melalui proses interpretasi individu. Pemikiran Mead

kemudian dirumuskan secara sistematis oleh Blumer (1969), yang menjelaskan bahwa manusia bertindak berdasarkan makna yang dimiliki sesuatu bagi mereka, makna tersebut muncul dari interaksi sosial, dan terus mengalami perubahan melalui proses interpretasi.

Dalam pemikiran Mead, proses pembentukan makna dan identitas dijelaskan melalui tiga konsep utama, yaitu *mind***,** *self***,** dan *society*. Ketiga konsep tersebut saling berkaitan dalam menjelaskan bagaimana individu memahami pengalaman sosial yang dialaminya.

Mind merujuk pada kemampuan individu untuk berpikir dan menafsirkan simbol-simbol yang diterima melalui interaksi sosial. Dalam penelitian ini, konsep *mind* digunakan untuk memahami bagaimana peneliti memaknai berbagai bentuk komentar, respons, emoji, maupun tindakan audiens selama *live streaming* yang mengandung unsur objektifikasi. Proses pemaknaan tersebut tidak berlangsung secara otomatis, tetapi dipengaruhi oleh pengalaman, emosi, serta konteks interaksi yang dialami peneliti.

Self merupakan konsep mengenai kesadaran individu terhadap dirinya sendiri yang terbentuk melalui interaksi dengan orang lain. Mead menjelaskan bahwa *self* terdiri atas dua unsur, yaitu *I* sebagai respons spontan individu terhadap situasi sosial dan *Me* sebagai representasi dari norma, nilai, serta penilaian sosial yang telah diinternalisasi. Dalam penelitian ini, konsep *self* digunakan untuk memahami bagaimana pengalaman menerima objektifikasi secara berulang memengaruhi pembentukan identitas peneliti sebagai *streamer gaming* perempuan

serta bagaimana peneliti menegosiasikan respons pribadinya dengan berbagai ekspektasi yang diberikan audiens.

Society merujuk pada lingkungan sosial tempat individu berinteraksi dan mempelajari berbagai norma serta ekspektasi sosial. Dalam penelitian ini, *society* dipahami sebagai lingkungan sosial digital yang terdiri atas audiens dan komunitas *live streaming TikTok*. Melalui interaksi yang berlangsung secara terus-menerus, peneliti berhadapan dengan berbagai norma, ekspektasi, dan penilaian mengenai bagaimana seorang *streamer gaming* perempuan seharusnya tampil, berkomunikasi, dan merespons audiens.

Ketiga konsep tersebut digunakan sebagai landasan analisis dalam penelitian ini. Konsep *mind* untuk memahami proses penafsiran peneliti terhadap simbol-simbol objektifikasi yang diterima selama *live streaming*, *self* digunakan untuk menganalisis pembentukan identitas peneliti sebagai *streamer gaming* perempuan, sedangkan *society*, untuk menjelaskan bagaimana lingkungan sosial digital dan interaksi dengan audiens memengaruhi proses tersebut. Ketiga konsep tersebut menjadi dasar penyusunan kerangka pemikiran penelitian yang digunakan untuk menganalisis pengalaman autoetnografi peneliti dalam menghadapi objektifikasi audiens pada live streaming *TikTok*.

Tabel 2.2 Kerangka Pemikiran

