

## **ANALISIS RESEPSI PADA CHANNEL YOUTUBE GAMING**

**“ KIMI HIME”**

**Setyo Eka Rofi, Wiwid Noor Rakhmad**

**[ip.erize@gmail.com](mailto:ip.erize@gmail.com)**

**Program Studi S1 Ilmu Komunikasi**

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro**

**Jl. Prof. Soedarto, SH Tembalang Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024) 7465407**

**Faksimile (024) 7465405**

**Laman: <http://www.fisip.undip.ac.id> email [fisip@undip.ac.id](mailto:fisip@undip.ac.id)**

### **ABSTRAKSI**

*Penampilan di dalam video yang dilihat atau ditonton oleh masyarakat yang sopan dan benar merupakan hal yang harus dilakukan oleh seorang Youtuber di Indonesia. Kimberly Khoe atau yang sering dipanggil di jejaring sosial Youtube Kimi Hime yang dimana setiap penampilannya selalu menggunakan pakaian terbuka dan menunjukkan salah satu bagian tubuhnya yang dapat menarik perhatian untuk kaum adam masih memiliki popularitas yang tinggi untuk seorang pemain game di Youtube, meskipun muncul berita dan petisi dan menunjukkan keresahan pengguna internet di Indonesia. Penelitian yang bertujuan mengetahui persepsi penonton terhadap video di Channel Youtube Kimi Hime. Teori yang digunakan untuk penelitian ini adalah teori analisis resepsi Stuart Hall. Tipe penelitian yang digunakan adalah tipe penelitian kualitatif dengan sampel 5 orang subyek khalayak laki-laki dan perempuan yang memiliki intensitas sering mengakses situs penyedia layanan interaksi video Youtube, ataupun pernah melihat channel gaming di Youtube serta berusia 20 – 25 tahun karena umur tersebut sudah termasuk dewasa dan bukan remaja. Kemudian analisis data dilakukan dengan mencari preferred reading.*

*Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, maka pemaknaan penonton terhadap video Kimi Hime yang terdapat di Youtube adalah sebagian besar responden memosisikan dirinya sebagai oppositional-reading, karena terkesan vulgar dalam penampilannya yang terbuka. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah teori yang digunakan dalam penelitian ini hanya satu yaitu teori analisis resepsi Stuart Hall. Untuk penelitian yang akan datang, perlu ditambahkan teori lain sebagai pendukung dari teori analisis resepsi Stuart Hall.*

*Kata kunci: resepsi, Kimi Hime, Youtube*

## ABSTRACT

*Appearance in a video is watched by being seen or polite society and it is to be done by a youtuber in indonesia. Kimberly Khoe or often invoked in social networking youtube kimi hime where every his always using open and indicating one part his body which can help draw attention to most of man still have popularity high for a player gim on youtube, although appear news and a petition and showing gave internet users in Indonesia. Research perception to know the audience to channel video on youtube Kimi Hime. Theory used for this study is a theory reception analysis Stuart Hall. Type research qualitative study used is the type 5 people from one subject men and women having intensity often also accessed the interaction youtube video providers, or seen channel game on youtube was 20 and 25 years with age has included adult and not youth. Then analysis data was undertaken to find preferred reading.*

*Based on the research and analysis undertaken, so the audience Kimi Hime to video that is on youtube are mostly respondents position himself as oppositional-reading, because vulgar an impressed in her appearance. Limitations in this study is the theory used in this research only one that is the reception analysis theory Stuart Hall. For the next research, required to be added other theory as a supporter of reception analysis theory Stuart Hall.*

*Keywords: reception, Kimi Hime, Youtube*

## PENDAHULUAN

Kimi Hime sangat mencintai dunia gaming dan itulah yang membuatnya membuka channel youtubanya pada tahun 2016 karena pada game DOTA 2. Live streaming DOTA 2 dan vlog menjadi konten awalnya hingga kerja kerasnya membuahkan hasil dengan mendapatkan 100.000 subscriber dalam waktu 6 bulan dan mendapatkan Silver Play Button dari Youtube. Nama Kimi Hime mulai menanjak saat ia tampil menjadi caster dalam gelaran MSC 2017, yaitu acara turnamen game Mobile Legends Southeast Cup. Kimi Hime juga pernah menjadi brand ambassador sebuah tim e-sport EVOS dan juga majalah BOOM.ID. berkat penampilannya yang cenderung berani dan sedikit vulgar membuat subscriber mulai meningkat hingga sekarang mencapai 2,53 juta dengan lebih dari 400 video.

Kimi Hime selalu memainkan beberapa game yang saat ini sedang terkenal dan banyak digemari oleh para gamers salah satunya yang sampai sekarang selalu

dimainkan oleh Kimi Hime adalah game *Player Unknown's Battle Ground (PUBG) Mobile*. Setiap dalam videonya Kimi Hime menunjukkan keseriusan dalam bermain dan dalam berinteraksi dengan penontonnya menggunakan ekspresi keceriaan setiap kali mendapat kills dalam game *PUBG Mobile* tersebut. Suara yang dimiliki oleh Kimi Hime dalam berinteraksi dengan penontonnya memiliki suara khas seperti perempuan yang masih sangat muda dan menggunakan bahasa-bahasa yang lazim dikalangan anak muda jaman sekarang digunakan untuk mengekspresikan saat bermain game tersebut. Kimi Hime dalam setiap videonya selalu menggunakan pakaian yang terlihat "berani" dimana dia menunjukkan bagian tubuh yaitu dadanya yang menonjol disaat bermain game. Namun hal ini merupakan daya tarik untuk minat penonton atau subscribarnya menjadi meningkat.

Tidak hanya menampilkan bagian tubuhnya yang menonjol didalam video tersebut, Kimi Hime juga kerap kali menggunakan thumbnail dengan pose

pakaian yang sangat menggoda di Youtube. Namun sebenarnya ia membuat konten, thumbnail dan judul yang terkesan *clickbait* tersebut itu hanya untuk konten saja dan terbukti strategi marketing kontennya sangat berhasil banyak mendatangkan penonton dan subscriber. Namun bukan berarti Kimi Hime tidak mempunyai skill, terbukti dari beberapa kali live streaming dan berkolaborasi bersama pemain profesional, Kimi Hime menunjukkan kemampuannya yang sangat mumpuni. Dilansir dari [www.cnnindonesia.com](http://www.cnnindonesia.com) 2019, Tiga video yang dihapus Youtube adalah "Strip Challenge - Mati Satu Kali = Buka Baju", "Lagi Tegang, Eh Keluar Putih-Putih!?", dan "Keasyikan Bermain, Gadis Ini Mengeluarkan Cairan Lengket". Penghapusan tersebut diajukan oleh pihak Kominfo terkait pengaduan dari Komisi I DPR RI. Selain itu terdapat 6 konten video lain yang harus diwajibkan menerapkan standarisasi usia penonton diatas 17 tahun, karena hampir semua video yang terdapat pada channel Kimi Hime tidak dibatasi usia penonton yang berarti bahwa semua usia dapat melihat konten-konten milik Kimi Hime.

Setelah pemberitaan tersebut muncul petisi online yaitu pernyataan mendukung dihapusnya konten Youtube Kimi Hime dari *netizen* untuk segera memblokir *channel* Youtube Kimi Hime karena sebagian besar judul-judul, thumbnail dan isi milik channel tersebut yang dipublikasikan kepada penonton Youtube berdampak pada keresahan para penonton dan netizen (pengguna internet, khususnya media sosial) yang ada di Indonesia. Terdapat petisi online yang dimuat di [www.change.org](http://www.change.org) dengan judul "Hapus Konten Negatif di Akun Youtube Kimi Hime" yang dimulai sejak tanggal 10 Agustus 2019 dan sampai sekarang sudah mencapai 25.300 penandatanganan petisi tersebut.

## **KERANGKA TEORITIS**

### **Resepsi**

Hal terpenting dalam memahami media adalah bagaimana media melakukan politik pemaknaan. Dalam sebuah tulisannya, *The Rediscovery of Ideology: Return of the Repressed in Media Studies*, Stuart Hall menyatakan, makna tidak bergantung pada struktur makna itu sendiri, tetapi lebih kepada praktik pemaknaan. Dalam pandangan Hall, makna adalah suatu produksi sosial, suatu praktik konstruksi. Media massa menurut Hall, pada dasarnya tidak mereproduksi, melainkan menentukan (to define) realitas melalui pemakaian kata-kata yang terpilih. Makna tidak secara sederhana bisa dianggap sebagai reproduksi dalam bahasa, tetapi sebuah pertentangan sosial (*social struggle*), sebuah perjuangan dalam memenangkan wacana. Maka itu, pemaknaan yang berbeda merupakan arena pertarungan tempat memasukkan bahasa di dalamnya (Hall dalam Sobur, 2004: 40). Studi tentang pemaknaan konten media ini berkaitan dengan analisis resepsi. Teori resepsi adalah teori yang mementingkan tanggapan khalayak terhadap suatu teks, contohnya tanggapan umum yang bersifat penafsiran dan penilaian terhadap teks yang terdapat dalam waktu tertentu. Pesan-pesan yang tersalurkan melalui media, merupakan gabungan berbagai tanda yang kompleks, dimana sebuah "preferred reading" sudah ditentukan, tetapi masih memiliki potensi diterima oleh khalayak dengan cara yang berbeda, dari bagaimana pesan itu dikirimkan. Di dalam analisis resepsi, preferred reading dimaknai sebagai makna yang secara dominan ditawarkan di dalam teks. Menurut Hall, terdapat tiga hipotesis yang dapat dimiliki oleh khalayak dalam memaknai isi media, antara lain: 1. Posisi hegemonik-dominan (*dominant-hegemonic reading*): pembaca sejalan dengan kode-kode program (yang didalamnya terkandung nilai-nilai, sikap, keyakinan dan asumsi) dan secara penuh menerima makna yang diberikan dan dikehendaki oleh pembuat program. 2. Posisi yang dinegosiasikan (*negotiated reading*): pembaca dalam batasbatas tertentu sejalan dengan kode-kode program dan pada dasarnya menerima

makna yang diberikan oleh pembuat program, namun mengubahnya sedemikian rupa sehingga mencerminkan posisi dan minat pribadinya. 3. Posisi oposisional (oppositional reading): pembaca tidak sejalan dengan kode-kode program dan menolak makna pembacaan yang diberikan, dan kemudian menentukan alternatif sendiri dalam menginterpretasikan atau memaknai pesan (Hall, 2011: 227-230). Stuart Hall menerima fakta bahwa media membingkai pesan dengan maksud tersembunyi yaitu untuk membujuk, namun demikian khalayak juga memiliki kemampuan untuk menghindari diri dari kemungkinan tertelan oleh ideologi dominan. Namun demikian sering kali pesan bujukan yang diterima khalayak bersifat sangat halus. Para ahli teori studi kultural tidak berpandangan khalayak mudah dibodohi media, namun seringkali khalayak tidak mengetahui bahwa mereka telah terpengaruh dan menjadi bagian dari ideologi dominan.

### **METODE PENELITIAN**

Tipe penelitian yang digunakan dalam pemaknaan khalayak terhadap video YouTube Kimi Hime ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis resepsi. Metode penelitian analisis resepsi adalah sebuah metode yang mencoba memahami bagaimana khalayak membaca dan menginterpretasikan makna dari sebuah teks media sesuai dengan pengalaman dan apa yang dilihat dalam kehidupan sehari-harinya (Hadi, 2008:3). Menurut Stuart Hall (1980), khalayak melakukan decoding terhadap pesan media melalui tiga kemungkinan posisi, yaitu: posisi hegemoni dominan, posisi negosiasi, dan posisi oposisi, (Hall, 2011: 51-61).

### **SUBJEK PENELITIAN**

Subjek penelitian ini adalah khalayak laki-laki dan perempuan yang memiliki intensitas cukup sering dalam mengakses Youtube Kimi Hime atau pernah menyaksikan video-video Youtube Kimi Hime serta berusia 20-25 tahun karena umur tersebut sudah termasuk dewasa dan bukan

remaja. Hal ini diperlukan untuk melihat pemaknaan khalayak terhadap video-video dari channel Youtube Kimi Hime.

### **SUMBER DATA**

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer yang diperoleh secara langsung dari responden penelitian. Tidak hanya data primer, penelitian ini juga menggunakan data sekunder yang diperoleh dari studi kepustakaan. Data sekunder yang digunakan berupa kutipan-kutipan teori serta hasil penelitian dan survei terdahulu terkait penelitian ini.

### **TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *in-depth interview*. Wawancara mendalam bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang kompleks, berisi pendapat, sikap, maupun pengalaman pribadi. Wawancara mendalam yang akan digunakan bersifat terstruktur (*structured interview*). Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan peneliti mencatatnya.

Dalam melakukan wawancara, selain membawa instrumen sebagai pedoman untuk wawancara, maka peneliti juga dapat menggunakan alat bantu seperti perekam audio, foto ataupun perekam video yang membantu peneliti dalam mencatat hal-hal yang penting dan membantu.

### **MEDIA BARU**

Teknologi baru dalam bidang distribusi dan perekaman mengubah dengan cepat banyak unsur definisi yang berlaku. Teknologi baru tersebut terutama mempengaruhi: kemungkinan kontrol yang dilakukan oleh badan pusat, kemungkinan baru untuk memperoleh kebebasan lebih besar, kebebasan bagi penerima dalam memilih dan menggunakan media menurut waktu dan tempat sesuai keinginannya, kesempatan interaksi antara pengirim dan penerima, definisi terdahulu dan perbedaan

antara definisi yang ada, lokalisasi dan pengurungan media sekarang dalam batas-batas wilayah politik dan geografis. Pengaruh teknologi baru tersebut memang benar-benar terasa. Meskipun demikian, kita masih mengalami kesulitan dalam menentukan apakah “media baru” benar-benar sudah memiliki definisi dan citra tersendiri. Hal tersebut sebagian disebabkan oleh kenyataan bahwa media baru memiliki bentuk yang beraneka ragam, dan sebagian lagi karena kemunculannya lambat (McQuail dan Siune, 1986; Rogers, 1986). Terlepas dari hal tersebut, kita bisa mengatakan bahwa media telematik, seperti halnya videoteks, merupakan prototip media baru yang mencakup unsur-unsur penting teknologi komunikasi baru (khususnya komputerisasi dan potensi interaksi).

## YOUTUBE

YouTube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa ‘gambar bergerak’ dan bisa dandalkan. Situs ini memang disediakan bagi merek yang ingin melakukan pencarian informasi media audio dan video dan menontonnya secara langsung. Pengguna atau penikmat layanan situs ini juga bisa berpartisipasi mengunggah (meng-*upload*) video dan audio ke situs YouTube dan membaginya ke seluruh penonton di dunia. (Baskoro, 2009:58). YouTube diprakarsai oleh tiga orang mantan pegawai perusahaan *Paypal* yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jewed Karim. Hurley merupakan alumnus di bidang desain di *University Indiana Pennsylvania*, sedangkan Chen dan Karim alumnus ilmu komputer di *University Illionis Urbana-Champaign*. Nama domain ‘youtube.com’ sendiri diaktifkan pada 15 Februari 2005, dan pada bulan-bulan berikutnya YouTube mulai dibangun. Mereka mempublikasikan preview dari website tersebut pada Mei 2005, atau 6 bulan sebelum *launching* resmi (<http://www.youtube.com/t/about>). Setelah didirikan, YouTube mendapat suntikan modal pertamanya dari investor yaitu Sequoia Capital sebesar \$ 11,5 juta di bulan

November 2005 – April 2006. Dengan tambahan modal yang besar, YouTube berkembang dengan sangat cepat. Juli 2006, ada lebih dari 65.000 video baru yang diupload setiap hari di YouTube, dan ada 100 juta video yang dilihat per harinya. ([http://www.usatoday.com/tech/news/2006-07-16-youtube-views\\_x.htm](http://www.usatoday.com/tech/news/2006-07-16-youtube-views_x.htm)).

Dengan format berkas (file) FLV atau *flash video* yang efisien dan ada di mana-mana sebagai standar pengodean film yang di-*upload* oleh para user, membuat YouTube mudah diakses oleh masyarakat secara instan di internet. Sebagai tambahan, dengan teknologi yang memungkinkan, YouTube menginspirasi masyarakat untuk menonton video melalui web dengan fitur jaringan sosial Web-2.0; seperti komentar, grup, halaman beranda untuk anggota, langganan, dan ide-ide lainnya yang berbasis komunitas yang dipopulerkan melalui website seperti MySpace, Facebook, dan lain lain (Yogapratama, 2009:1-2).

Dengan perkembangan yang sangat pesat, YouTube sukses menarik minat *Google.Inc*. Oktober 2006 *Google.Inc* sukses mengakuisisi YouTube dengan nilai transaksi \$1,65 miliar. Saat ini menurut penyedia video online terbesar di AS dengan market share 43% dan lebih dari 6 miliar video dilihat di bulan Januari 2009 (<http://www.comscore.com>). Tingginya jumlah penonton dan video YouTube wajar jika YouTube menjadi bagian dalam budaya internet. Kebiasaan setiap orang menikmati komputer pribadi mereka tanpa intervensi dari pemerintah mampu menyajikan berita dari sudut pandang yang lebih variatif.

Adanya situs YouTube, maka aktor-aktor yang dianggap berperan dalam komunikasi global seperti perusahaan-perusahaan penyiaran baik itu dalam surat kabar, radio, ataupun televisi seakan berkurang peranannya. Semua orang dapat menyiarkan kabar di YouTube. Bahkan, ada beberapa berita yang hanya disiarkan lewat

YouTube dikarenakan bebasnya orang untuk meng-upload video mereka sendiri. Karena tujuan utama YouTube adalah sebagai sumber tempat bagi setiap orang (tidak peduli tingkat keahliannya) untuk meng-upload dan membagikan pengalaman perekaman mereka kepada orang lain (yogapratama, 2009:3). Penggunaan situs YouTube terbilang cukup mudah, bahkan bagi pengguna yang bukan anggota. Ketika sampai di situs YouTube, pengguna akan melihat halaman beranda YouTube. Halaman beranda adalah gerbang utama ke dalam dunia YouTube, dan halaman ini berisikan video-video yang sedang dilihat saat ini, video-video yang dipromosikan, dan video berfitur, bersamaan dengan seleksi *link-link* tambahan, elemen navigasi, dan iklan-iklan bagus yang jumlahnya relatif sedikit.

### **PREFERRED READING VIDEO YOUTUBE “CEWEK PRO PLAYER PUBGM SAPU BERSIH PECADO! - PUBG Mobile Indonesia”**

. Video tersebut berisi Kimi Hime yang bermain permainan online PUBG (Player Unknown Battle Ground) mobile dimana Kimi Hime membuktikan tidak hanya satu tempat saja yang dikuasai, namun di lain tempat (map) Kimi Hime pun bisa melawan semua musuh dalam map tersebut. Dalam video didetik pertamanya menampilkan *screenshot* komentar penonton YouTube yang berisi “Coba lu main kaga usah di vikendi bisa kaga lu Cuma di vikendi doang + modal TT? Banned aja akun yt lu”. Komentar yang di *screenshot* tersebut diartikan bahwa penonton mengajak Kimi Hime untuk tidak bermain PUBG di satu *map* saja, namun untuk menantang Kimi Hime untuk bermain di *map* yang lain juga. Kemudian tidak hanya komentar untuk bermain di satu map saja, komentar tersebut juga mengatakan bahwa Kimi Hime hanya bisa memamerkan buah dadanya saja. Selanjutnya di pembukaan video tersebut seperti biasa Kimi Hime menyapa penontonnya dengan ceria dan gembira, namun tetap

mempertahankan ciri khasnya selama ini yaitu menggunakan pakaian yang terbuka dan menonjolkan buah dadanya yang ukurannya besar dibandingkan dengan perempuan pada umumnya. Dalam pembukaan video tersebut Kimi Hime juga mengiklankan sebuah layanan pengisian UC (yaitu uang dalam rupa digital yang digunakan untuk membeli skin dalam game). Kimi Hime pun mulai bermain *solo*, yaitu bermain sendiri tanpa tim yang biasanya PUBG bisa dimainkan dengan satu tim berjumlah 2 orang hingga 4 orang. Kimi Hime pun dalam video tersebut akan membuktikan bahwa dia tidak hanya jago dalam bermain PUBG di satu tempat/map saja, namun dia akan membuktikan bahwa dia bisa menunjukkan skill permainannya sebagai *gamers* yang tidak hanya mengandalkan bagian tubuhnya saja di video-video tersebut. Video yang berdurasi 14 menit 45 detik tersebut, Kimi Hime harus melawan 99 musuh demi mendapatkan juara, dalam hal ini pemain yang bertahan hingga terakhir ialah pemenangnya. *Player* dalam game PUBG yang berjumlah 100 *player* tersebut Kimi Hime harus membuktikan bahwa di *map* lain ia pun bisa menjadi pemain yang bertahan hingga mendapatkan juara atau *chicken dinner* dalam istilah game PUBG. Kimi Hime setiap menuntaskan musuh nya satu persatu sering melampiasikan kegembiraan dan pembawaannya yang selalu riang. Sampai pada akhirnya Kimi Hime pun bisa menjadi pemain yang terakhir bertahan dan mendapat juara 1 (*chicken dinner*) tersebut dan bersikap gembira dan riang. Pembawannya yang gembira dan sangat bersemangat setelah memenangkan game tersebut juga menggerakkan badannya hingga membuat bagian yang terbuka tersebut (buah dada) tersentak naik turun, apalagi Kimi Hime dengan menggunakan pakaian yang membuka bagian dadanya tersebut. Sampai skripsi ini dibuat total penayangan video yang berjudul ” CEWEK PRO PLAYER PUBGM SAPU BERSIH PECADO! - PUBG Mobile Indonesia” sudah mencapai 3 juta lebih *viewers*,

mendapatkan *like* 55 ribu lebih, *unlike* mencapai 4,8 ribu lebih dan komentar hingga 8000 lebih.

## PEMBAHASAN

Menurut persepsi penonton, penampilan yang ditampilkan oleh Kimi Hime, yaitu dengan memakai pakaian terbuka dan menonjolkan bagian tubuhnya merupakan hal yang seharusnya tidak boleh dan terkesan vulgar, apalagi bagian tubuhnya yaitu bagian payudaranya yang ukurannya besar membuat penonton ingin melihat bagian tubuhnya saja, tanpa melihat inti dari video tersebut yaitu bermain sebuah gim mobile. Penonton video tersebut beberapa menanggapi hal cara berpakaianya terkesan tidak nyaman walaupun sesama perempuan dan lebih memilih kanal Youtube lain dari pada melihat penampilannya terbuka dan lebih terlihat vulgar. Namun dari persepsi penonton, makna penampilan Kimi Hime bisa jadi merupakan suatu trik untuk menarik penonton dan menambah jumlah penonton, karena terkadang seorang gamer hanya menampilkan video permainannya sehingga akan menyebabkan video terasa membosankan. Penonton juga merasa Kimi Hime sangat attractive dalam penampilan di setiap videonya, walaupun seorang gamer wanita namun mempunyai skill yang bagus dalam bermain game.

Persepsi penonton mengenai game Kimi Hime dalam video *Cewek Pro Player Sapu Bersih Pecado* dan kejadian menarik dalam video adalah sebagian besar dari penonton mengenal game yang diulas oleh Kimi Hime. Penonton menganggap video dari gamer seorang wanita yang memiliki skill yang bagus, pembawaan yang ceria, dan penggunaan kata-kata yang sopan. Kimi Hime banyak juga digemari oleh kaum laki-laki oleh penampilannya yang dimaknai sebagai “cuci mata” oleh sebagian penontonnya.

Persepsi penonton akan reaksi penonton secara pribadi ketika menyaksikan video Kimi Hime, berdasarkan penelitian

diketahui bahwa semua penonton bermain game. Dalam bermain game, penonton akan fokus dengan game yang dimainkannya. Namun ketika penampilan Kimi Hime yang menggunakan pakaian terbuka dan menonjolkan bagian tubuhnya tidak seharusnya dilakukan apalagi jika ditonton oleh orang tua atau anak dibawah umur akan dianggap tidak sopan dalam berpenampilan.

Sesuai dengan teori resepsi yang mementingkan tanggapan khayalak terhadap suatu teks, contohnya tanggapan umum yang bersifat penafsiran dan penilaian terhadap teks yang terdapat dalam waktu tertentu. Menurut persepsi penonton, penampilan Kimi Hime yang menggunakan pakaian terbuka dan menonjolkan bagian tubuh tertentu termasuk tidak sesuai dengan kondisi yang seharusnya. Namun dari persepsi penonton, makna penampilan Kimi Hime bisa jadi merupakan suatu trik untuk menarik penonton dan menambah jumlah penonton, karena terkadang seorang gamer hanya menampilkan video permainannya sehingga akan menyebabkan video terasa membosankan. Hasil ini menunjukkan bahwa pemaknaan isi video dalam hal ini penampilan yang vulgar, adalah hegemonic dominan (dominant-hegemonic), dimana pembaca sependapat dengan kode-kode program (yang didalamnya terkandung nilai-nilai, sikap, keyakinan dan asumsi) dan secara penuh menerima makna yang diberikan dan dikehendaki oleh pembuat program.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan maka pemaknaan penonton terhadap video “CEWEK PRO PLAYER SAPU BERSIH PECADO!! – PUBG Mobile Indonesia” oleh Kimi Hime yang ada di Youtube adalah sebagian besar responden memosisikan dirinya sebagai *oppositional-reading* yang melakukan pemaknaan tidak sesuai dengan makna dominan yang disampaikan oleh teks media sehingga penonton memaknai video Kimi Hime tidak sesuai dengan yang

dimaksudkan oleh Kimi Hime. Video-video Kimi Hime yang sebagian besarnya merupakan video yang menampilkan permainan sebuah gim *mobile* namun dalam video Youtubena Kimi hime selalu menggunakan pakaian terbuka dan membuat penonton terkesan penampilannya vulgar dan terlalu terbuka dengan menunjukkan bagian tubuh tertentu. Hal tersebut membuat persepsi penonton jika dilihat dari jumlah *views*-nya hanya penonton laki-laki yang hanya melihat bagian tubuhnya saja yang terbuka, hanya sedikit yang menonton video permainan PUBG Kimi Hime.

Teori tersebut sesuai dengan hasil penelitian terhadap video “CEWEK PRO PLAYER SAPU BERSIH PECADO!! – PUBG Mobile Indonesia” milik Kimi Hime. Hasil penelitian ini menunjukkan pemaknaan penonton terhadap video tersebut merupakan hanya dilakukan untuk menarik pengunjung atau penontonya saja dan sebagian besar menanggapinya terkesan tidak sopan dengan memakai pakaian yang terbuka dan menunjukkan bagian tubuhnya. Hasil dari penelitian dari video Kimi Hime tersebut menunjukkan bahwa Kimi Hime menunjukkan ciri khas pemain gim (gamers) perempuan yang sering menunjukkan bagian tubuhnya dan orang-orang atau khalayak mengetahui dan mengenal bahwa Youtuber Gaming perempuan yang berpakaian terbuka dengan menunjukkan bagian tubuhnya (dada) adalah Kimi Hime.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Hall, Stuart. 2011. *Encoding/Decoding. Terjemahan Saleh Rahmana. Yogyakarta: Jalasutra.*

Cosmas, Liony. 2019. *Komodifikasi Sensualitas Dalam Tayangan Kimi Hime Di Media Sosial Youtube. Jurnal Semiotika Universitas Bunda Mulia. Vol. 13, No. 1.*

Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi. Bandung; Remaja Rosdakarya.*

Waskita, Wahyu Rizki. 2018. *Pemaknaan Khalayak Terhadap Video-Video Reza Oktovian Di Jejaring Sosial Youtube. Jurnal Undip Universitas Diponegoro Vol 2 No 3.*

Suryani, Any. 2013. *Analisis Resepsi Penonton Atas Popularitas Instan Video Youtube ‘Keong Racun’ Sinta dan Jojo. The Messenger Vol V No 1.*

Avriyanty, Ria. 2012. *Analisis Resepsi Penonton di Youtube Terhadap Konstruksi Gender Dalam Video Musik If I Were a Boy Karya Beyonce Knowles. Jurnal IPB Universitas Indonesia Vol 2 No 2.*

Hadi, Ido Prijana. 2008. *Penelitian Khalayak Dalam Perspektif Reception Analysis. Jurnal Ilmiah SCRIPTURA. Vol.2, No.1. Januari 2008.*

<https://www.youtube.com/watch?v=IbYCeuyrVWs>/diakses pada 5 Januari 2020.

<http://hapsarinarrative.blogspot.com/2011/12/analisis-resepsi.html>/diakses pada 9 Januari 2020.