

Eksplorasi Produksi Media Audio Visual pada ASMR dan Ambient di YouTube dan TikTok

Alexandra Mikaela Ha Liem¹, Moses Devis Kenzhu², Fatikah Sari³, Ciptono Setyobudi⁴

¹ Program Studi Produksi Media, Institut Media Digital Emtek, alexandramikaela.9@gmail.com

² Program Studi Produksi Media, Institut Media Digital Emtek, mosesdeviskenzhu@gmail.com

³ Program Studi Produksi Media, Institut Media Digital Emtek, fatikah.sari07@gmail.com

⁴ Program Studi Produksi Media, Institut Media Digital Emtek, ciptono.setyobudi@emtekedu.ac.id

Abstract: *This study examines the production process of Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR) and ambient videos, which are increasingly popular on YouTube and TikTok, as a response to the digital community's need for calming media. Using a mixed-methods approach combining audience surveys, literature analysis, and content observation, the study finds that audio quality is the most crucial factor in the success of both types of content. Soft, clear, and detailed sounds play a key role in creating an immersive sensory experience. Primary data shows that the majority of viewers are young and watch this content at night for relaxation. Meanwhile, secondary data indicates that creators rely on simple visuals, natural lighting, and a slow editing rhythm to enhance a calm atmosphere. Both ASMR and ambient videos combine visual minimalism and audio depth, making them not only entertaining but also an effective form of self-care that helps with focus, reduces stress, and supports tranquility before sleep.*

Abstrak: Penelitian ini mengkaji proses produksi konten Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR) dan video *ambient* yang kian berkembang di YouTube dan TikTok sebagai respons terhadap kebutuhan masyarakat digital akan media yang menenangkan. Dengan metode campuran yang memadukan survei pemirsa, analisis literatur, serta observasi konten. Studi ini menemukan bahwa kualitas audio menjadi faktor paling menentukan dalam keberhasilan kedua jenis konten tersebut. Suara yang lembut, jernih, dan perinci memainkan peran utama dalam menciptakan pengalaman sensorik yang imersif. Data primer menunjukkan bahwa mayoritas penonton berusia muda menyaksikan konten ini pada malam hari untuk relaksasi. Sementara itu, data sekunder memperlihatkan bahwa kreator mengandalkan visual sederhana, pencahayaan alami, dan ritme penyuntingan yang lambat untuk memperkuat suasana tenang. Baik ASMR maupun video *ambient* memadukan minimalisme visual dan kedalaman audio sehingga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bentuk perawatan diri (*self-care*) yang efektif untuk membantu fokus, mengurangi stres, dan mendukung ketenangan sebelum tidur.

Kata kunci: ASMR, *ambient video*, produksi media, audio-visual, relaksasi digital.

1. Pendahuluan

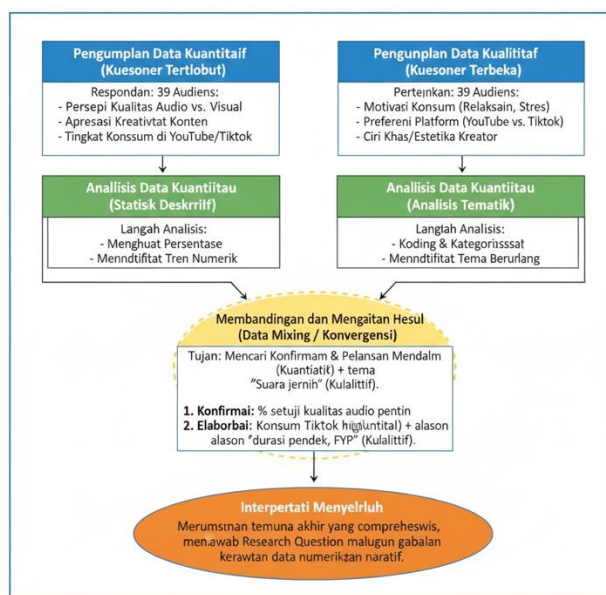
Penelitian ini memfokuskan kajian pada eksplorasi proses produksi media audiovisual serta pengalaman sensorik yang terkandung dalam konten ASMR dan video *ambient* di platform youtube dan tiktok. Hal ini dilatar belakangi oleh adanya kesenjangan pada studi terdahulu yang dinilai kurang spesifik dalam membedah karakteristik platform tersebut. Meskipun studi sebelumnya telah banyak membahas aspek psikologis dari ASMR, terdapat

kesenjangan signifikan dalam membedah bagaimana karakteristik spesifik platform, seperti algoritma tiktok yang mengutamakan durasi pendek vs youtube yang mendukung durasi panjang, memengaruhi teknik produksi kreator. Selain itu, riset terdahulu sering kali mengabaikan dilema teknis antara menjaga autentisitas suara alami dengan tuntutan komersialisasi serta optimasi algoritma yang sering kali memaksa perubahan pada estetika sensorik.

Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis berupa pengembangan model produksi konten algoritmik yang mengintegrasikan teori sensorik ke dalam ranah produksi media. Secara praktis, hasil kajian ini bertujuan untuk menyediakan pedoman produksi audiovisual bagi para kreator pada ceruk pasar tersebut, sekaligus memberikan masukan yang relevan bagi pengelola platform maupun regulator media dalam memahami dinamika konten berbasis sensorik.

2. Metode Penelitian

Jurnal ini menerapkan jenis jurnal deskriptif *mixed methode* (Kualitatif & Kuantitatif). Data primer dalam jurnal diperoleh melalui survey atau angket yang disebarakan kepada responden yang bersifat anonim. Data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, artikel yang tersebar di media online dan dokumen lain (social media: YouTube & TikTok) yang menunjang jurnal. Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu data primer & data sekunder.



Gambar 1. Bagan Metode Penelitian : Desain Paralel Konvergen

Data primer berasal dari survei audiens yang menunjukkan bahwa penonton ASMR dan *ambient* didominasi oleh usia 17–30 tahun dan mayoritas perempuan. Konten ini paling sering ditonton pada malam hari sebagai sarana relaksasi sebelum tidur, dengan youtube digunakan untuk durasi panjang dan tiktok untuk durasi pendek. Hasil survei menegaskan bahwa kualitas audio menjadi faktor terpenting, hampir seluruh responden memilih ASMR karena suara yang jernih dan lembut, sementara visual berfungsi sebagai pendukung suasana. Audiens juga menganggap ritme lambat dan detail suara sebagai elemen kunci, walau beberapa merasa dapat menimbulkan kebosanan bila tidak diimbangi kreativitas kreator. Secara umum, penonton melihat konten ASMR dan *ambient* sebagai karya yang menenangkan, estetik, dan bermanfaat bagi relaksasi.

Data sekunder berasal dari literatur dan observasi konten di youtube & tiktok. Literatur menunjukkan bahwa ASMR dipahami sebagai mekanisme *self-care* yang memberikan ketenangan (Barratt & Davis, 2015), sedangkan *ambient* sound berfungsi menciptakan suasana ruang yang realistis (Mamer, 2009). Teori soundscape Schafer menjelaskan bahwa penonton merespons suasana suara secara emosional tanpa memahami istilah teknis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* (metode campuran) dengan desain paralel konvergen, yang melibatkan pengambilan data secara simultan dan terpisah, baik kuantitatif maupun kualitatif, melalui kuesioner daring (google forms) yang terdiri atas pertanyaan terbuka dan tertutup. Proses pengambilan data dilakukan mulai oktober hingga november 2025 dengan jumlah sampel (N) yang diperoleh secara konsisten adalah 39 responden disetiap pertanyaan. Untuk pertanyaan tertutup, responden diminta memberikan jawaban dikotomis (seperti "ya" atau "tidak"). Sebelum disebarkan, instrumen ini telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa kuesioner tersebut memang tepat dan konsisten dalam mengukur persepsi responden mengenai konten ASMR dan video *ambient*. Sesuai dengan teori Sugiyono (2019), pengujian ini penting untuk menjamin bahwa data yang diperoleh sah secara ilmiah. Karena menggunakan jawaban dikotomis, reliabilitas dihitung menggunakan rumus Kuder-Richardson agar tingkat keajekan instrumen dapat dipastikan (Arikunto, 2010).

2.1 Tabel Sample Video Observasi

Tabel 1. Sampel video *ambient* di tiktok

Judul Video	Kriteria Pemilihan	Shot Dominan	Audio Dominan	Trigger
Life Without Trending Audio	Menggunakan <i>montage</i> cepat pemandangan indah dengan fokus pada suara lingkungan alam	<i>Wide Shot</i> , pemandangan alam & Kota	Suara lingkungan alami	Rendah
Room Ambient Sound	Representasi <i>Ambient Murni</i> yang berfokus pada suasana kamar yang estetik, <i>slow-paced</i> , dan menggunakan suara lingkungan	<i>Full Shot</i> ruangan & <i>Medium Close-up (MCU)</i> detail	Suara hujan+ musik instrumental & <i>foley</i> interior	Rendah
One Minute of Nature Without Trending Audio	<i>Ambient</i> alam murni dengan judul yang menyoroti tidak adanya musik populer, menggunakan <i>nature sounds</i> tanpa elemen naratif.	<i>Long Shot</i> (pemandangan dan kuda) <i>Close Up</i> (daun, rumput, pohon, orang)	Suara alam murni (angin, derap kuda, kicauan burung, gemerisik dedaunan, air).	Sedang
Sungai Hutan	Memperlihatkan kombinasi elemen alam dengan <i>nature sounds</i> yang digunakan untuk relaksasi.	<i>Wide Shot</i> yang menunjukkan vegetasi hijau lebat, pohon-pohon besar, dan aliran sungai yang tenang dengan dasar air yang keruh/berpasir	Suara burung (<i>chirping</i>) dan gemericik air (<i>river flow</i>)	Rendah
Nature without trending audio	<i>Ambient</i> Relaksasi Intensif karena seluruh desainnya difokuskan untuk menciptakan pengalaman imersif dan meditatif bagi penonton.	<i>Close up</i> yang menunjukkan air mengalir di sungai & <i>Full Shot</i> ombak pantai yang kejang	Suara kicauan burung, ombak pantai, angin	Rendah

Sumber: tiktok (2025)

Tabel 2. Sampel video *ambient* di youtube

Judul Video	Kriteria Pemilihan	Shot Dominan	Audio Dominan	Trigger
1 HOUR STUDY WITH ME Background noise, Sunny and Snowy Day, Bird Chirping, No Break, No Music	<i>Ambient</i> fungsional untuk alat bantu fokus dan belajar dengan durasi 1 jam non-stop tanpa jeda	<i>Medium shot</i> menunjukkan tangan & lengan subjek yang sedang menulis dengan objek yang di depannya (meja, buku catatan, laptop)	Suara alam (<i>bird chirping, sunny & snowy day background noise</i>)	Rendah
[Barista Vlog] Working in a Cafe (No BGM, No Subtitles) Coffee Shop / Cafe Ambience	Simulasi lingkungan nyata (kafe) melalui imitasi otentik soundscape kafe, mengutamakan <i>ambience</i> sound	<i>Point-of-View (POV)</i> atau <i>Medium Shot</i> yang menyoroti aktivitas pembuatan kopi dan suasana kafe	<i>Ambient</i> sound (suara mesin kopi, obrolan samar, dan aktivitas kafe,	Rendah
Starbucks real coffee shop sounds Background noise ASMR cafe ambience Study, Work 10hrs	<i>Ambient</i> murni dengan durasi 10 jam 5 menit 31 detik, popularitas Tinggi (67K likes), dan fokus pada suara lingkungan untuk tujuan belajar/kerja	Medium Shot lingkungan kafe secara luas dan memperlihatkan subjek yang berjalan atau duduk terlihat jelas dari kepala hingga lutut	<i>White Noise</i> (suara konversasi, mesin kopi, obrolan, aktivitas cafe)	Rendah
Heavy Rain Walk in Tokyo's Record-Breaking Storm: 4K/HDR Video Relaxing Natural City Ambience	<i>Ambient</i> lingkungan dengan durasi 1 jam 4 menit, 1M+ views, dan fokus pada suara alam & lingkungan urban	<i>Point-of-View (POV) / Long Shot</i>	Suara hujan lebat & suara kota	Rendah
[4k] Inside Eleven Japan POV /No Commentary/ASMR/Slice of Life/Real Time/No Cuts/ <i>Ambient</i>	Fokus store <i>ambience</i> sound dengan <i>POV</i> dan tanpa komentar, memenuhi kriteria <i>ambient</i> murni	<i>Point-of-View (POV) / Medium Shot</i>	Suara lingkungan toko (produk, bunyi <i>scanner</i> kasir, suara pintu, langkah kaki, musik latar toko yang samar)	Rendah

Sumber: youtube (2025)

Tabel 3. Sampel video ASMR di youtube

Judul Video	Kriteria Pemilihan	Shot Dominan	Audio Dominan	Trigger
Loaded Cheesy Rice Cake & Spicy Cheesy Noodles (ASMR Eating Sounds) Light Whispers	Fokus pada makanan, memasak, visual dan audio yang menarik sensasi melalui detail tekstur makanan	<i>Close-up</i> detail pada makanan dan mulut saat mengunyah, menekankan tekstur dan gerakan	<i>Eating Sounds (chewing, slurping)</i> dan <i>light whisper</i>	Tinggi
3 Hours Of Oddly Satisfying Slime ASMR	Memiliki durasi yang sangat panjang, visual slime yang menenangkan, sangat banyak ditonton	<i>Close-up</i> detail pada taktur dan gerakan slime	<i>Squishing, Tapping, and Stretching Sounds</i>	Tinggi
Relaxing Cranial Nerve Exam For Sleep (With Rain)	Menampilkan suara hujan, dan visual dan audio yang detail	<i>Medium Close-up</i> wajah dan tangan roleplayer dengan properti sebagai objek visual	<i>Whispering, soft spoken, rain sounds</i>	Tinggi
ASMR TikTok's Most Famous Triggers!	Memiliki durasi yang panjang, views yang banyak dan visual audio yang menarik mencakup kompilasi video yang populer di tiktok	<i>Medium close-up</i> dan disambung dengan beberapa detail fokus ke tangan, objek, mulut, dan wajah	Suara detail tangan, objek, dan mulut/wajah yang menghasilkan trigger	Tinggi
ASMR Mukbang Spicy FLEX Seafood Boil (Cooking & Eating Korean)	Video mukbang dengan jumlah views tinggi (5,4 juta), menampilkan makanan laut pedas serta proses memasak dan makan yang sangat menarik secara visual dan audionya	<i>Close-up</i> pada makanan, fokus pada kuah, bumbu, serta mengunyah makanan	<i>Eating Sounds (Crunches, chews, slurps)</i>	Sangat Tinggi

Sumber: youtube (2025)

Tabel 4. Sampel video ASMR di tiktok

Judul Video	Kriteria Pemilihan	Shot Dominan	Audio Dominan	Trigger
Eating Sound (Crunchy Food)	Video yang populer, memiliki banyak penonton sekitar (28,2 juta)	<i>Extreme Close-up</i> pada mulut dan makanan saat dikonsumsi	<i>Crunching & Chewing Sounds</i>	Sangat Tinggi
ASMR Satisfying	Konten yang viral dan ditonton banyak orang, menampilkan kombinasi visual audio yang menenangkan.	<i>Close-up</i> atau <i>Medium Shot</i> pada objek dan tangan pada visual	<i>(Tapping squishy), mouth sounds, whispers</i>	Tinggi
Eating chocolate bar ASMR	Video memiliki jumlah views tinggi dan menarik dari sisi visual serta audio, fokus pada makanan cokelat yang memiliki tekstur renyah sehingga menarik respons audiens	<i>Close-up</i> pada mulut dan makanan disertai <i>wide shot</i> wajah untuk memperlihatkan ekspresi saat mengunyah	<i>Eating Sounds (Crunches & Chews)</i>	Sangat Tinggi
Emoji Challenge ASMR	Konten yang memiliki jumlah penonton tinggi dan mengikuti tren TikTok, fokus pada detail suara dan visual objek yang digunakan dalam tantangan emoji.	<i>Close-up</i> pada objek dan tangan yang menghasilkan suara.	<i>Mis craking wax, tapping, squishy sounds</i>	Tinggi
ASMR Mie Ayam Bakso	Memiliki durasi yang panjang, fokus <i>slurping</i> , makanan berkuah dan dilihat banyak penonton	<i>Close-up</i> detail pada mie, bakso dan focus ke mulut saat mengunyah	<i>Eating Sounds (Crunches, Chews)</i>	Sangat Tinggi

Sumber: tiktok (2025)

3. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian. Hasil penelitian adalah temuan-temuan yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan, termasuk hasil uji statistik bagi penelitian kuantitatif yang menggunakan hipotesis.

ASMR dan *ambient* content ini begitu kuat dan tahan lama di youtube dan tiktok adalah karena konten ini menjanjikan win-win solution yang menarik kreator dan memuaskan audiens. Analisis menunjukkan produksi konten ini memiliki hambatan yang rendah, proses editing yang mudah (slow-paced atau cut langsung) sehingga kreator bisa cepat upload dan konsisten dalam memproduksi konten, sehingga menjaga channel tetap hidup (Li & Li, 2023). namun, kemudahan produksi ini menuntut kualitas yang sangat tinggi di aspek teknis.

Instrumen penelitian utama yang digunakan adalah kuesioner daring (google forms), yang diklasifikasikan menjadi item tertutup dan item terbuka. Item tertutup, yang mengukur persepsi dan sikap responden terhadap konten ASMR/*ambient*, menggunakan pilihan jawaban dikotomis.

3.1 Tabel Kuisisioner Penelitian

Tabel 1. Data demografi & data pengetahuan

Pertanyaan	Ringkasan Jawaban (Persentase)	Proses	Indikator Pencapaian	Penanggung Jawab
Jenis Kelamin	Perempuan: 71.8%, Laki-Laki: 28.2%	Pengumpulan data dasar	Representasi responden	Peneliti
Usia	Mayoritas 17-25 tahun (59%) dan < 17 tahun (35.9%)	Pengumpulan data dasar	Identifikasi target audiens	Peneliti
Apakah anda tahu tentang konten <i>ambient</i> /silent media sebelumnya?	Ya: 64.1%; Tidak: 35.9%	Validasi pengetahuan awal	Tingkat kesadaran responden	Peneliti

Sumber: kuesioner peneliti

Tabel 2. Frekuensi konsumsi konten

Pertanyaan	Ringkasan Jawaban (Persentase)	Proses	Indikator Pencapaian	Penanggung Jawab
Seberapa sering Anda menonton konten ASMR di YouTube?	Sering (> 3 kali) + Pernah (1 kali): 43.6%	Analisis kebiasaan konsumsi	Frekuensi konsumsi di youtube	Peneliti
Seberapa sering anda menonton konten <i>ambient</i> /silent (tanpa banyak dialog) di youtube?	Sering (> 3 kali) + Pernah (1 kali): 76.9%	Analisis kebiasaan konsumsi	Preferensi konten <i>ambient</i> di youtube	Peneliti
Seberapa sering anda menonton konten ASMR di tiktok?	Sering (> 3 kali) + Pernah (1 kali): 81.9%	Analisis kebiasaan konsumsi	Frekuensi konsumsi di tiktok	Peneliti

Sumber: kuesioner peneliti

Tabel 3. Kuantitatif

Pertanyaan	Ringkasan Jawaban (Kuantitatif)	Proses	Indikator Pencapaian	Penanggung Jawab
Saya menonton konten ASMR atau <i>ambient</i> karena tampilannya menarik perhatian saya	Setuju: 87.2%	Uji indikator visual	Pentingnya aspek visual	Peneliti
Saya menikmati suara alam seperti hujan, angin, atau langkah kaki dalam video	Setuju: 94.9%	Uji indikator audio sensorik	Tingkat penerimaan stimuli audio	Peneliti
Produksi konten ASMR dan <i>ambient</i> menurut saya lebih menekankan kualitas audio daripada visual	Setuju: 89.7%	Uji indikator kualitas produksi	Persepsi prioritas produksi (audio > visual)	Peneliti
Saya tertarik menonton ASMR karena kualitas suaranya terdengar jernih dan halus	Setuju: 94.9%	Uji indikator audio	Nilai kualitas audio jernih	Peneliti
Saya merasa konten ASMR atau <i>ambient</i> layak disebut sebagai bentuk karya kreatif, bukan sekadar hiburan biasa	Setuju: 82.1%	Uji indikator apresiasi	Apresiasi audiens terhadap kreativitas	Peneliti
Saya merasa orang akan semakin suka menonton ASMR dan <i>ambient</i> video di masa depan	Setuju: 69.2%	Uji indikator proyeksi pasar	Optimisme pertumbuhan konten	Peneliti

Sumber: kuesioner peneliti

Tabel 4. Kualitatif

Pertanyaan	Ringkasan Jawaban (Kualitatif)	Proses	Indikator Pencapaian	Penanggung Jawab
Mengapa anda memilih untuk menonton konten ASMR atau ambient dan platform mana yang menurutmu paling cocok untuk menonton konten tersebut?	Relaksasi/pengurang stres/tidur (motivasi utama), Platform cocok youtube (durasi lebih lama, konten bervariasi) dan tiktok (durasi pendek, mudah diakses, <i>FYP</i>)	Analisis motivasi & preferensi	Identifikasi kebutuhan audiens & kecocokan platform	Peneliti
Menurut anda, apakah creator A SMR atau Ambient video memiliki ciri khas tertentu?	Ya, memiliki ciri khas/keunikan (tenang, n yaman, punya <i>style</i> sendiri) fokus pada teknik: kualitas audio, gaya suara lembut/ritmis, <i>setting</i> kamera/mikrofon, dan estetik visual	Analisis persepsi katrakteristik	Pemahaman audiens tentang personal branding kreator	Peneliti

Sumber: kuesioner peneliti

Berdasarkan hasil observasi pada berbagai sampel video, produksi konten ASMR dan *ambient* memiliki karakteristik teknis yang sangat spesifik yang dirancang untuk menciptakan pengalaman imersif bagi penonton. Kreator menggunakan kombinasi pengambilan gambar (*shot*) yang bervariasi untuk membangun suasana yang mendukung rangsangan sensorik. Pada konten ASMR, penggunaan *extreme close-up* mendominasi untuk memperlihatkan detail tekstur makanan atau gerakan tangan, seperti yang terlihat pada konten mukbang atau slime. Sebaliknya, pada konten *ambient*, *wide shot* dan *long shot* lebih sering digunakan untuk memperlihatkan pemandangan alam atau suasana ruangan yang estetik guna menciptakan kesan kedalaman ruang.

Kualitas audio merupakan faktor paling menentukan dalam keberhasilan konten ini, di mana 94,9% responden secara khusus tertarik menonton karena suara yang dihasilkan terdengar sangat jernih dan halus. Temuan ini selaras dengan teori *Soundscape* dari R. Murray Schafer, yang menjelaskan bahwa audiens merespons suasana suara secara emosional tanpa harus memahami istilah teknisnya. Dalam praktiknya, kreator ASMR mengandalkan teknik suara mikro seperti bisikan lembut (*whispering*) dan ketukan kuku (*tapping*) menggunakan

mikrofon yang sangat sensitif. Di sisi lain, konten *ambient* lebih banyak menangkap suara lingkungan alami seperti rintik hujan atau suasana kafe menggunakan mikrofon *shotgun* untuk menciptakan kesan ruang yang nyata.

Data penelitian memperkuat prioritas sensorik ini, di mana sebanyak 89,7% responden setuju bahwa produksi konten ini memang lebih mementingkan kualitas suara dibandingkan tampilan visualnya. Meski demikian, aspek visual tetap dikelola secara serius; produksi sering kali memanfaatkan cahaya alami atau lampu yang lembut (*soft light*) untuk menjaga identitas visual yang tenang dan estetik, yang diakui menarik perhatian oleh 87,2% audiens. Teknik penyuntingan pun cenderung menggunakan ritme yang lambat (*slow-paced*) agar penonton dapat menikmati setiap detail tanpa merasa terburu-buru.

Terdapat perbedaan cara mengonsumsi hasil produksi pada dua platform utama yang disesuaikan dengan kebutuhan fungsional audiens¹:

- Youtube lebih dipilih untuk konten dengan durasi panjang (seperti *study with me* selama 1 jam) yang berfungsi sebagai latar belakang saat bekerja atau belajar
- Tiktok digunakan untuk mengonsumsi konten berdurasi pendek yang memberikan efek rileks instan melalui fitur *for your page (fyp)*.

Mayoritas responden yang didominasi usia 17–25 tahun menggunakan hasil produksi audio visual ini sebagai alat bantu untuk relaksasi, meningkatkan fokus, atau mempermudah tidur di malam hari. Hal ini menunjukkan bahwa konten ASMR dan *ambient* telah bergeser dari sekadar hiburan menjadi sarana perawatan diri (*self-care*) digital bagi masyarakat.

Meskipun proses penyuntingannya dianggap memiliki hambatan yang rendah karena teknis yang sederhana seperti potong langsung (*cut*), kreator tetap dituntut untuk menjaga standar kualitas teknis yang tinggi. Hal ini menunjukkan adanya tekanan bagi kreator untuk menyeimbangkan antara kualitas sensorik yang ideal dengan tuntutan algoritma platform. Di satu sisi, audiens membutuhkan konten yang lambat (*slow-paced*) untuk relaksasi mendalam. Namun di sisi lain, algoritma tiktok mendorong produksi konten berdurasi pendek dan cepat agar mudah masuk ke *for your page (fyp)*. Tantangan produksi muncul ketika kreator harus mampu mengemas 'ketenangan' dalam durasi singkat tanpa menghilangkan detail audio yang menjadi penentu utama minat audiens. Konsistensi dalam menghasilkan suara yang jernih dan visual yang estetik menjadi kunci utama agar saluran tetap diminati oleh audiens yang sangat peduli pada detail sensorik.

Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan konten sangat bergantung pada kualitas auditori, selaras dengan konsep Schafer (1977) mengenai lingkungan suara yang memengaruhi kondisi psikologis. Pemanfaatan konten ini sebagai sarana relaksasi memperkuat studi Barratt dan Davis (2015) mengenai ASMR sebagai instrumen pereduksi stres. Dari perspektif produksi, bertahannya popularitas konten ini dijelaskan melalui analisis Li dan Li (2023) mengenai konsep *win-win solution*, di mana hambatan masuk yang rendah memungkinkan konsistensi produksi yang krusial bagi algoritma platform. Perpaduan antara minimalisme visual dan kedalaman audio inilah yang menjadikan ASMR dan *ambient video* sebagai media efektif dalam memenuhi kebutuhan ketenangan masyarakat di era digital.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa produksi konten ASMR dan *ambient* pada platform youtube dan tiktok bukan sekadar fenomena hiburan visual biasa, melainkan sebuah bentuk rekayasa sensorik yang dirancang secara teknis untuk memenuhi kebutuhan psikologis audiens. Temuan utama menunjukkan bahwa kualitas audio memegang peranan paling krusial, di mana kejernihan dan detail suara mikro (*micro-sounds*) menjadi penentu utama minat audiens (94,9%). Kreator berhasil mengintegrasikan teknik pengambilan gambar yang spesifik, seperti *extreme close-up* pada ASMR dan *wide shot* pada *ambient* dengan pencahayaan lembut untuk menciptakan identitas visual yang menenangkan.

Selain itu, terdapat pergeseran fungsi konten audio-visual di kalangan audiens muda (17–25 tahun), dari sekadar tontonan menjadi sarana perawatan diri (*self-care*) digital. Penggunaan platform pun terbagi secara fungsional, youtube untuk kebutuhan relaksasi atau fokus berdurasi panjang, sementara tiktok untuk stimulasi rileks instan melalui algoritma *fyp*. Meskipun proses penyuntingannya terlihat sederhana, keberhasilan konten ini sangat bergantung pada konsistensi standar kualitas teknis yang tinggi dalam memenuhi detail sensorik audiens.

Walaupun penelitian ini memberikan wawasan mengenai proses produksi dan persepsi sensorik pada konten ASMR serta *ambient video*, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. pertama, penggunaan instrumen kuesioner dengan pilihan jawaban dikotomis (ya/tidak) membatasi kedalaman data dalam menangkap spektrum emosi atau respons sensorik responden yang lebih kompleks dibandingkan jika menggunakan skala likert atau wawancara mendalam.

Penelitian ini berfokus pada platform youtube dan tiktok secara umum, sehingga belum membedah secara spesifik bagaimana perbedaan algoritma masing-masing platform memengaruhi teknik produksi kreator secara teknis. Ketiga, sampel penelitian ini didominasi oleh kelompok usia muda, sehingga temuan mengenai efektivitas konten ini sebagai bentuk *self-care* mungkin tidak dapat digeneralisasi pada kelompok usia yang lebih tua yang memiliki pola konsumsi media berbeda. Keterbatasan ini membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi variabel teknis audio yang lebih spesifik atau melibatkan demografi responden yang lebih luas.

Daftar Pustaka

Journal article

- Pile, S., Bartolini, N., & MacKian, S. (2019). "Creating a world for Spirit": affectual infrastructures and the production of a place for affect. *Emotion, Space and Society*, 30
- Barratt, E. L., & Davis, N. J. (2015). Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow state and the impact on affect and anxiety. *PeerJ*, 3, e851, 851.
- Mamer, B. (2009). *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image* (5th ed.). Wadsworth Publishing.

A book

- Schafer, R. M. (1977). *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Destiny Books.
- Mamer, B. (2009). *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image* (5th ed.). Wadsworth Publishing
- Li, X., & Li, Y. (2023). The Rise of Niche Digital Content: Low Barriers and High Engagement in Smr Production. *Journal of Digital Media & Creative Industries*, 5(2), 112-125.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Book chapter in an edited book

- Zappavigna, M. (2024). "Ambient Video and the Aesthetics of Calm: Mediating Social Presence through Digital Screens. In L. Gupta (Ed.) *Digital Wellness and the Future of Media Consumption* (pp. 45-68). Rotledge.

Thesis

- Darmawangsa, R. A. (2024). *Eksplorasi Teknik Sinematografi dan Audio Binual dalam Menciptakan Pengalaman Imersif pada Konten Ambient Youtube*. (Skripsi S1, Universitas Multimedia Nusantara).
- Putri, S. E. (2025). *Analisis Algoritma TikTok FYP terhadap konsumsi Konten Relaksasi di Kalangan Gen Z*. (Tesis Magister, Institut Seni Indonesia).

A conference

Setyobudi, C., & Liem, A. M.(2025). Visual Identity in ASMR: A Study of Extreme Close-Up and Lighting for Digital Relaxation. *Proceedings of the 4th International Conference on Media and Communication (ICMC 2025)*.

Setyo, A., & Lim, M. (2024). Visual Identity and Calming Rhythms: Analyzing TikTok's FYP Algorithm for ASMR Creators. *Proceedings of the 5th International Conference on Media and Communication (ICMC 2024)*, Jakarta, Indonesia.

Monographs:

Zappavigna, M. (2024). *The Grammar of ASMR: Visual and Auditory Triggers in Social Media*. Routledge.

Chattopadhyay, B. (2025). *The Auditory Setting: Environmental Sounds in Film and Media Arts*. Cambridge University Press.

Proceedings:

Garcia, L., et al. (2024). Multi-sensory Experience based on Digital Media Technology: From Close-ups to Immersive Audio. *IET Conference Proceedings: Digital Media and Interactive Art*.

Ahn, S. H., Millett, R., & Park, S. (2025). Eco-Sonic Interfaces for Embodied AI Sound Exploration. *Proceedings of the International Conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME 2025)*.

Internet

YouTube Official Blog. (2025). *The Evolution of 'Quiet Entertainment': How Ambient and ASMR Defined the New Decade*. Diambil dari <https://blog.youtube/news-and-events/trends-2025>