



**ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM  
REPRESENTASI MISTERI DAN HOROR PADA KONTEN  
YOUTUBE NESSIE JUDGE**

**SKRIPSI**

**SHERLY**

**20210400009**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA  
TANGERANG  
2025**



**ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM  
REPRESENTASI MISTERI DAN HOROR PADA KONTEN  
YOUTUBE NESSIE JUDGE**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar  
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

**SHERLY**

**20210400009**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA  
TANGERANG  
2025**



## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Tugas Akhir : Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Representasi  
Misteri dan Horor pada Konten Youtube Nessie Judge

Nama : Sherly

NIM : 20210400009

Fakultas : Sosial dan Humaniora

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : *Mass Media*


Skrripsi ini telah disetujui pada tanggal 05 Juli 2025.

Tangerang, 05 Juli 2025

Dosen Pembimbing,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi,

  
**Dr. Jeni Harianto, S.Pd., M.Pd**  
NIDN: 2908126601

  
**Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.Ikom**  
NIDN: 0310048205



## **SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.IKom  
Jabatan : Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Menerangkan bahwa:

Nama : Sherly  
NIM : 20210400009  
Fakultas : Sosial dan Humaniora  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : *Mass Media*  
Judul Tugas Akhir : Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Representasi  
Misteri dan Horor pada Konten Youtube Nessie Judge


Dinyatakan layak untuk mengikuti Sidang Skripsi.

Tangerang, 05 Juli 2025

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dosen Pembimbing

  
**Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.Ikom**  
NIDN: 0310048205

  
**Dr. Jeni Harianto, S.Pd., M.Pd**  
NIDN: 2908126601



## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Sherly  
NIM : 20200400009  
Fakultas : Fakultas Sosial Humaniora  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Tugas Akhir : Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Representasi  
Misteri dan Horor pada Konten Youtube Nessie Judge

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar strata satu (S-1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Buddhi Dharma.

### Dewan Penguji

1. Ketua Penguji : Dr. FX. Rahyono, S.S, M.Hum  
NIDN. 8918350022
2. Penguji I : Riris Mutiara Paulina S, S.Pd, M.Hum  
NIDN. 0427068703
3. Penguji II : Galuh Kusuma Hapsari, S.Si., M.IKom  
NIDN. 0401018307

Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora

Dr. Sonva Ayu Kumala, S.Hum., M.Hum  
NIDN. 0418128601

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir dalam bentuk skripsi berjudul ” **Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Representasi Misteri dan Horor pada Konten Youtube Nessie Judge** ” merupakan asli karya saya sendiri;
2. Karya tulis ini murni ide, rumusan, dan penelitian saya pribadi, dengan tidak diperbantukan oleh pihak lainnya, kecuali oleh pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini, tidak ada karya ataupun opini yang sudah dituliskan atau disebarkan kepada orang lain, kecuali dengan jelas saya cantumkan sebagai referensi penulisan Skripsi ini melalui pencantuman penulisnya dalam Daftar Pustaka;
4. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan jika ada hal yang menyimpang di dalamnya, saya bersedia mendapat konsekuensi akademik berupa dicabutnya gelar yang sudah saya peroleh melalui karya tulis ini serta konsekuensi lain sebagaimana norma dan ketentuan hukum yang ada.

Tangerang, 05 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Sherly

NIM : 20210400009



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat dan penyertaan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul **“Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Representasi Misteri dan Horor pada Konten Youtube Nessie Judge”** dengan baik dan tepat waktu sesuai waktu yang telah ditentukan. Tugas Akhir Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Buddhi Dharma.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi misteri dan horor dalam konten *YouTube* Nessie Judge dikonstruksi melalui makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam perspektif semiotika Roland Barthes.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Limajatini, S.E., M.M, selaku Rektor Universitas Buddhi Dharma.
2. Dr. Sonya Ayu Kumala, S.Hum., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora.
3. Dr. Jeni Harianto, S.Pd.,M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Universitas Buddhi Dharma. Terima kasih telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Para Dosen Fakultas Sosial dan Humaniora yang telah memberikan dukungan dan motivasi untuk Penulis.
5. Shenny Ayunuri Beata, S.S.,M.M.,M.Hum, selaku Ka.TU Fakultas Sosial dan Humaniora.
6. Para Staf Fakultas Sosial dan Humaniora.
7. Iskandar, S.I.P.,M.Hum, selaku Ka. Perpustakaan Universitas Buddhi Dharma.
8. Keluarga yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Terima kasih

kepada mama yang senantiasa menemani selama proses mengerjakan skripsi.

9. Abelardo Dicka Pratama yang senantiasa mendengarkan keluhan kesah, memberikan bantuan, dukungan, serta semangat kepada penulis selama proses penulisan skripsi.
10. Sahabat seperjuangan khususnya Vera Wati dan Michel Bunyamin yang selalu menemani dan menyemangati selama proses penulisan.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat bagi para pembaca sehingga penelitian selanjutnya dapat menjadi lebih baik.

Akhir kata, besar harapan penulis agar hasil skripsi ini dapat berguna bagi para pembaca dan pihak lain yang berkepentingan. Mohon maaf apabila ada kesalahan dan kekurangan dalam penulisan. Atas perhatiannya penulis ucapkan terima kasih.

Tangerang, 05 Juli 2025

Penulis



## ABSTRAK

Media massa saat ini menjadi salah satu sarana komunikasi yang paling banyak digunakan, salah satunya adalah platform *YouTube*. *YouTube* menjadi media populer bagi masyarakat untuk mencari hiburan dan yang masih banyak diminati masyarakat adalah konten horor karena ketertarikan pada hal-hal gaib yang masih kuat dalam budaya Indonesia. Dalam penelitian ini, memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana representasi misteri dan horor dibentuk dalam konten video *YouTube* melalui pendekatan semiotika Roland Barthes. Objek penelitian ini adalah tiga video dari segmen #NERROR milik Nessie Judge dengan judul, “Rekaman 911 Darurat Terseram” sebagai video pertama, “Senandung dari Hantu” sebagai video terbaru, dan “KKN di Desa Penari” sebagai video dengan *viewers* terbanyak. Ketiga video dianalisis berdasarkan kategori tanda verbal, nonverbal, visual, dan nonvisual yang kemudian dikaji melalui tiga tataran makna yaitu, denotatif, konotatif, dan mitos. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi misteri dan horor dibentuk melalui kombinasi sistem tanda yang menyatu secara naratif. Ketiga video membentuk mitos horor digital, dimana ketakutan tidak hanya berasal dari makhluk gaib, tetapi juga dari konstruksi budaya yang tertanam dalam simbol-simbol visual dan audio yang digunakan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa konten horor digital bukanlah sekedar hiburan, melainkan sarana pembentuk makna dan mitos dalam budaya populer, serta menjadi media representasi ketegangan sosial dalam masyarakat.

**Kata Kunci :** *Semiotika Roland Barthes, Representasi, Misteri dan Horor Digital, Youtube, Mitos Budaya*

## ABSTRACT

The mass media is currently one of the most widely used means of communication, one of which is the YouTube platform. YouTube has become a popular medium for people to seek entertainment, and one type of content that remains highly sought after is horror content, due to the strong interest in supernatural phenomena that persists in Indonesian culture. This study aims to investigate how mystery and horror are represented in YouTube video content through Roland Barthes' semiotic approach. The research subjects are three videos from Nessie Judge's #NERROR segment: "Rekaman 911 Darurat Terseram" as the first video, "Senandung dari Hantu" as the latest video, and "KKN di Desa Penari" as the video with the most views. The three videos were analyzed based on categories of verbal, nonverbal, visual, and nonvisual signs, which were then examined through three levels of meaning: denotative, connotative, and mythical. The results of the study indicate that representations of mystery and horror are formed through a combination of sign systems that are narratively integrated. The three videos form a digital horror myth, where fear does not only stem from supernatural beings but also from cultural constructions embedded in the visual and audio symbols used. This study also shows that digital horror content is not merely entertainment but a means of shaping meaning and myths in popular culture, as well as a medium for representing social tensions in society.

**Keywords :** *Roland Barthes's Semiotics, Representation, Mysytery and Digital Horror, Youtube, Cultural Myths.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b>	
<b>ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM REPRESENTASI</b>	
<b>MISTERI DAN HOROR PADA KONTEN YOUTUBE NESSIE JUDGE .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Akademis .....	7
1.4.2 Manfaat Praktis .....	7
1.5 Kerangka Konseptual .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
2.1 Kajian Penelitian Terdahulu .....	9
2.2 Kerangka Teoritis .....	17
2.2.1 Semiotika.....	17
2.2.1.1 Semiotika Roland Barthes .....	18
2.2.2 Representasi .....	20
2.2.3 Media Baru.....	21
2.2.3.1 Karakteristik Media Baru.....	22

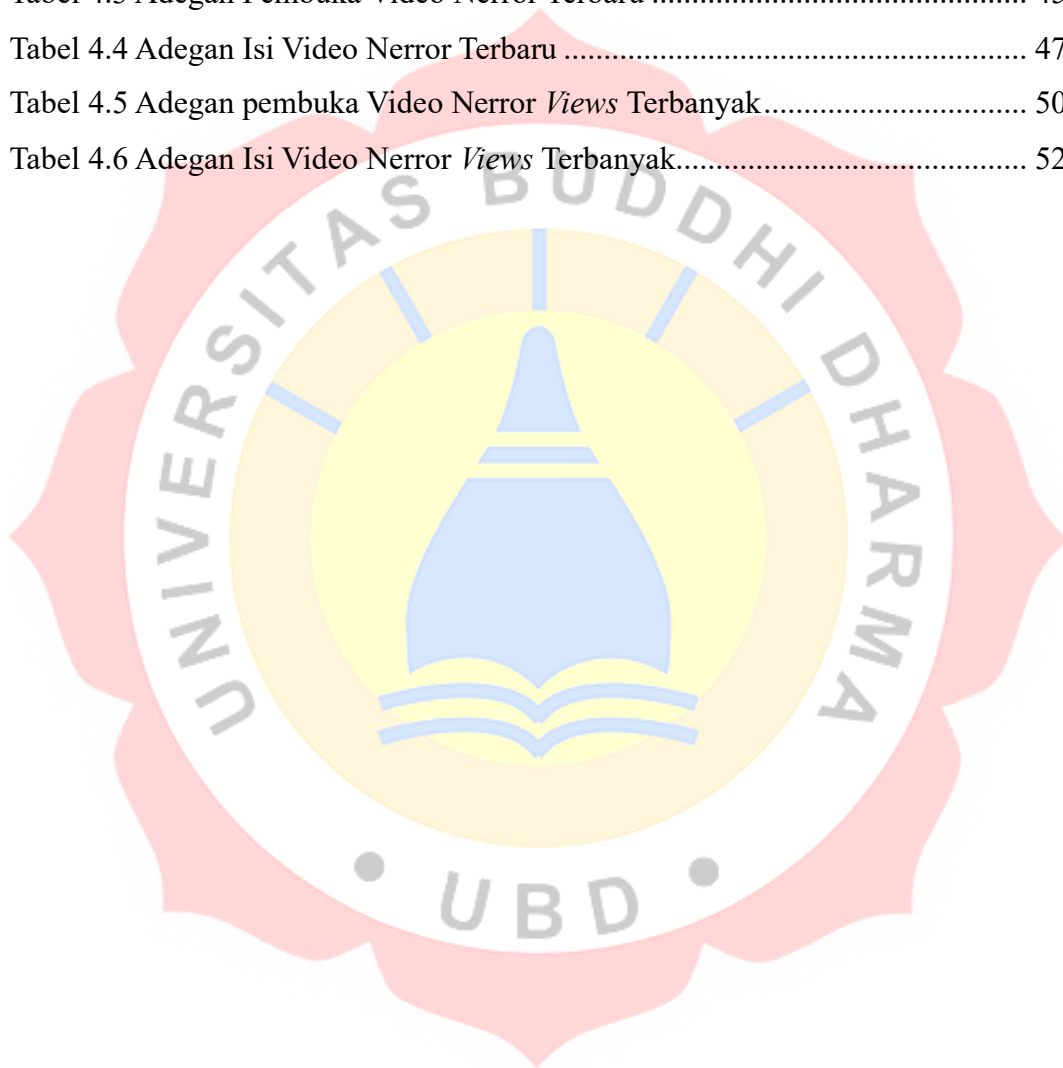
2.2.4	Media Sosial.....	23
2.2.4.1	Karakteristik Media Sosial.....	24
2.2.5	Youtube .....	25
2.2.5.1	Karakteristik Youtube .....	26
2.2.5.2	Konten Youtube dan Komunikasi Visual.....	27
2.2.6	Genre Misteri dan Horor .....	28
2.2.7	YouTube sebagai Budaya Populer.....	30
2.2.8	Kaitan antara Semiotika, Representasi dengan Misteri dan Horor .	31
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
3.1	Pendekatan Penelitian .....	33
3.2	Metode Penelitian.....	33
3.3	Subjek dan Objek Penelitian .....	34
3.3.1	Subjek Penelitian.....	34
3.3.2	Objek Penelitian.....	34
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	34
3.4.1	Data Primer .....	35
3.4.2	Data Sekunder.....	35
3.5	Teknik Analisis Data .....	35
3.6	Waktu Penelitian.....	36
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
4.1	Gambaran Umum Subjek dan Objek Penelitian .....	38
4.1.1	Subjek Penelitian.....	38
4.1.2	Objek Penelitian.....	39
4.2	Hasil Penelitian .....	39
4.3	Pembahasan.....	57
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>61</b>

5.1	Simpulan.....	61
5.2	Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>69</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Skripsi .....	13
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu Jurnal .....	15
Tabel 4.1 Adegan Pembuka Video Nerror Pertama.....	40
Tabel 4.2 Adegan Isi Video Nerror Pertama .....	42
Tabel 4.3 Adegan Pembuka Video Nerror Terbaru .....	45
Tabel 4.4 Adegan Isi Video Nerror Terbaru .....	47
Tabel 4.5 Adegan pembuka Video Nerror <i>Views</i> Terbanyak.....	50
Tabel 4.6 Adegan Isi Video Nerror <i>Views</i> Terbanyak.....	52





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Top Social Network Platform in Indonesia 2023 .....	3
Gambar 1.2 Bagan Kerangka Konseptual .....	8
Gambar 2.1 Peta Tanda Semiotika Roland Barthes .....	19
Gambar 3.1 Waktu Penelitian.....	37
Gambar 4.1 Youtube Channel Nessie Judge .....	38
Gambar 4.2.....	40
Gambar 4.3.....	40
Gambar 4.4.....	42
Gambar 4.5.....	43
Gambar 4.6.....	43
Gambar 4.7.....	45
Gambar 4.8.....	45
Gambar 4.9.....	46
Gambar 4.10.....	47
Gambar 4.11.....	48
Gambar 4.12.....	48
Gambar 4.13.....	50
Gambar 4.14.....	51
Gambar 4.15.....	52
Gambar 4.16.....	53
Gambar 4.17.....	53
Gambar 4.18.....	54
Gambar 4.19.....	54
Gambar 4.19.....	55

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Komunikasi dikenal dengan proses interaksi yang telah menjadi komponen penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi tidak hanya digunakan untuk menyampaikan ide, informasi, dan gagasan dari pengirim kepada penerima, tetapi juga digunakan untuk memberikan pesan kepada orang lain dengan dampak pada tindakan mereka. Kesenjangan dan ketidakseimbangan dalam kehidupan sosial bisa saja terjadi karena komunikasi yang dilakukan oleh manusia tidak berjalan dengan baik. Dalam buku Tisnawati dan Saefullah, menurut Everest M. Rogers komunikasi adalah suatu proses dimana ide atau pesan di transmisikan dari sumber kepada satu atau lebih penerima dengan tujuan untuk mengubah perilaku mereka (Tisnawati & Saefullah, 2005).

Pada dasarnya komunikasi terus berkembang seiring dengan berjalannya waktu, karena komunikasi sekarang tidak hanya dilakukan secara langsung, tetapi juga dapat dilakukan secara tidak langsung melalui media. Dengan munculnya berbagai media, komunikasi jarak jauh semakin mudah dan komunikasi massa adalah salah satu alat bantu yang digunakan. Dalam buku Kustiawan dikatakan oleh Defleur dan MeQuail bahwa komunikasi massa menggunakan media sebagai alat komunikasi untuk menyebarkan pesan secara luas dan membangun makna yang dapat mempengaruhi khalayak besar (Kustiawan et al., n.d.).

Mulanya komunikasi massa hanya merujuk pada penyebaran informasi dari satu sumber kepada banyak penerima melalui platform seperti surat kabar, radio, televisi, dan majalah. Audiens hanya sebagai penerima pesan dan produsen konten memiliki kontrol penuh atas isi yang ingin disampaikan. Namun, komunikasi massa sudah mengalami transformasi besar dengan munculnya media baru. Dikatakan pada buku Syafrina & Si bahwa media baru atau *new media* yang saat ini sangat populer digunakan ialah internet, yang memungkinkan individu untuk menyebarkan dan menerima pesan secara terus menerus. Sehingga, media komunikasi massa tidak hanya terbatas pada media klasik (Syafrina & Si, 2022).

Bahkan saat ini hampir semua manusia memiliki alat teknologi yang digunakan untuk mengakses informasi seperti laptop, tablet, handphone, dan lainnya.

Melalui media baru berbasis internet, sudah banyak platform yang diciptakan untuk berbagi informasi yaitu media sosial. Media sosial sendiri terdiri dari dua kata yaitu media dan sosial. Media diartikan sebagai perangkat dan institusi yang digunakan untuk menyebarkan konten simbolik kepada audiens besar dan heterogen (McQuail, 2011), sedangkan sosial diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang secara tidak langsung memberikan kontribusi terhadap struktur masyarakat (Fuchs, 2014). Dalam buku Chandra, menurut Nasrullah (2015), media sosial adalah media di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Chandra, 2021).

Dikutip dari buku Kisnu (2017) mengatakan bahwa media sosial dapat diartikan sebagai layanan berbasis web yang memungkinkan individu, komunitas, dan organisasi untuk berkolaborasi, menjalin interaksi, dan menjalin komunitas yang memungkinkan mereka untuk membuat, mengkreasi secara bersama sama dan terlibat dengan konten yang dibuat pengguna (Darmawan et al., 2022). Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan internet yang terjadi dengan pesat, berbagai macam teknologi dan fitur yang ada juga mengalami perubahan pesat. Dalam hal ini media sosial telah menjadi hal yang utama digunakan bagi penggunaanya.

Ketergantungan manusia terhadap teknologi juga tidak dapat dihindari dari pandangan karena telah menjadi dua hal yang terikat satu sama lain. Terbukti dengan adanya internet yang menciptakan media sosial, dimana didalamnya terdapat kebebasan dan kemudahan untuk para penggunaanya untuk saling berinteraksi dan bertukar informasi. Selain itu perkembangan teknologi dibuktikan dengan perubahan media konvensional dalam beradaptasi dengan media baru, memungkinkan masyarakat mengakses berita secara cepat melalui situs web dan media sosial yang mereka kelola.

Salah satu platform digital yang diminati masyarakat dan juga mengalami pertumbuhan pesat adalah *YouTube*. Menurut laporan Data Reportal dalam web

slice.id, jumlah pengguna *YouTube* di Indonesia mencapai 139 juta pada tahun 2023, dimana ini sudah mencapai 50,4% dari jumlah penduduk yang ada di Indonesia (Influencer Marketing, 2023). Hal ini membuat *YouTube* menjadi salah satu media sosial yang paling banyak digunakan. Tren ini mencerminkan bagaimana *YouTube* telah menjadi bagian penting dalam konsumsi media digital.



Gambar 1.1 Top Social Network Platform in Indonesia 2023

*YouTube* merupakan sebuah platform yang berfungsi sebagai wadah bagi penggunanya untuk mengunggah, menonton, berbagi, dan berinteraksi dengan berbagai konten video kreatifitas secara online. Dilansir dari Wikipedia, *YouTube* diluncurkan pada tahun 2005 yang didukung oleh 3 karyawan perusahaan *finance online* PayPal di Amerika Serikat. Mereka adalah Chad Hurley, Steve Chen, and Jawed Karim. *YouTube* merupakan salah satu situs web paling populer di dunia dan dimiliki oleh Google sejak 2006 (*YouTube*, n.d.). Selain itu, fitur yang dapat digunakan juga semakin bervariasi seiring bertambahnya tahun. Seperti *live streaming*, pencarian dan rekomendasi, *playlist*, komentar dan juga sekarang ini terdapat *Youtube Shorts* untuk konten video pendek.

Mulanya *YouTube* digunakan untuk menonton video musik dan cuplikan acara TV. Seiring berjalannya waktu, tidak dipungkiri bahwa *YouTube* menjadi

salah satu media sosial yang banyak digunakan sebagai wadah bagi masyarakat untuk mengekspresikan diri. Pengguna *YouTube* yang aktif mengunggah videonya disebut sebagai *YouTuber*. *YouTuber* bisa berupa individu, kelompok atau bahkan perusahaan yang secara aktif memproduksi video untuk berbagai tujuan seperti, hiburan, edukasi, bisnis atau hobi.

Peningkatan *YouTuber* di Indonesia nampak terjadi pesat pada tahun 2016 dimana banyak *YouTuber* mulai mendapatkan jutaan *subscriber* dan mulai dikenal di media mainstream. Salah satu *YouTuber* Indonesia dengan konten menarik yang masih aktif sampai sekarang yaitu Nessie Judge. Nasreen Anisputri Judge adalah seorang kreator konten asal Indonesia yang lahir pada 30 Oktober 1993 di Solo. Ia memulai akun *YouTube*-nya pada tahun 2012 yang diawali dengan video berjudul “Pulau Tidung Adventure” di tahun 2013. Konten yang disajikan awalnya berupa vlog perjalanan dan kesehariannya, banyak diantaranya yang menggunakan bahasa Inggris. Ia juga memiliki segmen bernama “NESSIENGLISH” yang membahas kesalahan tata bahasa dan lirik lagu dalam bahasa Inggris.

Sampai saat ini, berdasarkan akun *YouTube* Nessie Judge <https://www.youtube.com/@NessieJudge> *subscriber*-nya telah mencapai angka 11.300.000 lebih orang, dengan video yang telah ditonton lebih dari 2 miliar kali. Seiring dengan berjalannya waktu, pada pertengahan 2017 Nessie mulai memperkenalkan konten baru dan mengarahkan fokusnya ke konten yang berisikan video video informatif dan topik yang menarik di kalangan masyarakat Indonesia. Dengan segmen #NERROR (Nessie Horror) yang menjadi fokus utama konten Nessie di tahun 2017 menyajikan konten berbau horor, misteri, dan konspirasi yang membuat namanya semakin dikenal oleh khalayak luas. Segmen yang dikemas dengan menarik dan terkonsep itu telah menjadi bagian besar dari saluran *YouTube* miliknya, dan juga menjadi salah satu faktor peningkatan jumlah *subscribers* karena berhasil menjadi tontonan yang paling diminati dibandingkan dengan video lainnya yang ia buat.

Konten Nessie cukup mempengaruhi penontonnya, dimana ia menjadi salah satu *YouTuber* perempuan yang lebih memilih membahas konten horor dan misteri dibandingkan dengan kecantikan atau *lifestyle*. Terlebih dengan pembahasan yang detail terhadap materi yang dibawakan dan gaya *story telling*-nya yang khas



membuat daya tarik Nessie semakin tinggi di mata para penontonnya. Suasana dan daya tarik yang diciptakan mampu membawa penontonnya masuk kedalam ketegangan dan suasana horor yang diciptakan.

Fenomena ini menunjukkan bahwa *genre* horor dan misteri memiliki daya tarik tersendiri, terutama di kalangan masyarakat Indonesia yang masih memiliki kepercayaan berdasarkan mitos yang ada. Menurut Zahra & Hermawati dalam jurnalnya mitos ini membentuk kepercayaan masyarakat terhadap hal hal mistis yang dapat atau telah terjadi di kehidupan sehari-hari, dan sudah dipercayai sejak lama oleh masyarakat sekitar (Zahra & Hermawati, 2022). Begitupun dalam setiap video yang disajikan oleh Nessie, tidak hanya menyajikan fakta menakutkan, tetapi juga membangun narasi yang memicu rasa ingin tahu dan ketegangan. Dengan memanfaatkan elemen visual dan audio yang mendukung, ia berhasil menciptakan atmosfer yang mencekam sehingga penonton merasa seolah-olah terlibat langsung dalam cerita yang di sampaikan.

Dalam hal ini, representasi horor dan misteri dalam konten Nessie Judge dapat dianalisis melalui lensa semiotik. Dalam perkembangan semiotik, ada dua tokoh utama yang merupakan peletak dasar istilah tanda yaitu Charles Sanders Peirce (1834-1914) dan Ferdinand de Saussure (1957-1913). Saussure menyebut ilmu yang dikembangkan sebagai semiologi. Semiologi didasarkan pada anggapan bahwa selama perbuatan dan tingkah laku manusia membawa makna atau berfungsi sebagai tanda. Sedangkan menurut Pierce, penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda.

Dalam buku Lustyantie (2012), Roland Barthes merupakan pengikut Saussure yang memiliki pandangan berbeda dengan Saussure, ia melihat adanya kemungkinan menerapkan semiotik ke bidang bidang lainnya. Menurut Roland Barthes, semiotik merupakan tanda tanda dalam bidang lain yang dapat dipandang sebagai bahasa, yang mengungkapkan makna (Lustyantie, n.d.). Barthes mengembangkan dua tingkatan signifikan yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda yang menghasilkan makna eksplisit, langsung dan pasti. Konotasi adalah tingkat yang menjelaskan hubungan yang memiliki makna tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti. Selain itu ada makna lain yang lebih dalam dan lebih konvensional,



yaitu makna yang berkaitan dengan mitos. Mitos dalam pemahaman Barthes ini Adalah makna konotatif yang telah diyakini secara luas dan menjadi ideologi (Yuwono et al., 2021).

Dalam konteks representasi horor dan misteri ini, tanda tanda yang digunakan dalam video dapat diinterpretasikan untuk mengungkap makna yang lebih dalam tentang ketakutan dan ketidakpastian yang dialami oleh manusia. Seperti penggunaan musik yang menegangkan, pencahayaan yang redup, penggambaran visual yang dramatis, semua berfungsi sebagai tanda untuk membangun suasana horor. Dengan begitu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana elemen elemen tersebut dikonstruksi dalam menciptakan representasi misteri dan horor dalam konten *YouTube* Nessie Judge.

Melalui pemaparan di atas, penulis ingin mengkaji lebih dalam mengenai representasi horor dan misteri dalam konten *YouTube* Nessie Judge dengan menganalisis tanda dan simbol yang digunakan. Penelitian ini akan dikaji melalui tanda-tanda dan simbol yang terdapat pada konten dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, khususnya melalui konsep denotasi, konotasi, dan mitos. Penulis berharap melalui penelitian ini dapat ditemukan wawasan baru mengenai cara cara dimana media digital, khususnya *YouTube* membentuk konstruksi makna terhadap genre horor dan misteri serta kontribusinya dalam budaya populer saat ini. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih luas terhadap elemen-elemen semiotik yang berperan dalam menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan berkesan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yang ada sebagai berikut :

1. Apakah misteri dan horor dalam konten *YouTube* Nessie Judge dikonstruksi melalui makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam perspektif semiotika Roland Barthes?
2. Bagaimana representasi misteri dan horor dalam konten *YouTube* Nessie Judge dikonstruksi melalui makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam perspektif semiotika Roland Barthes?

3. Apa implikasi dari representasi misteri dan horor dalam konten YouTube Nessie Judge dalam membangun atmosfer misteri dan horor?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana representasi misteri dan horor dalam konten *YouTube* Nessie Judge dikonstruksi melalui makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam perspektif semiotika Roland Barthes.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

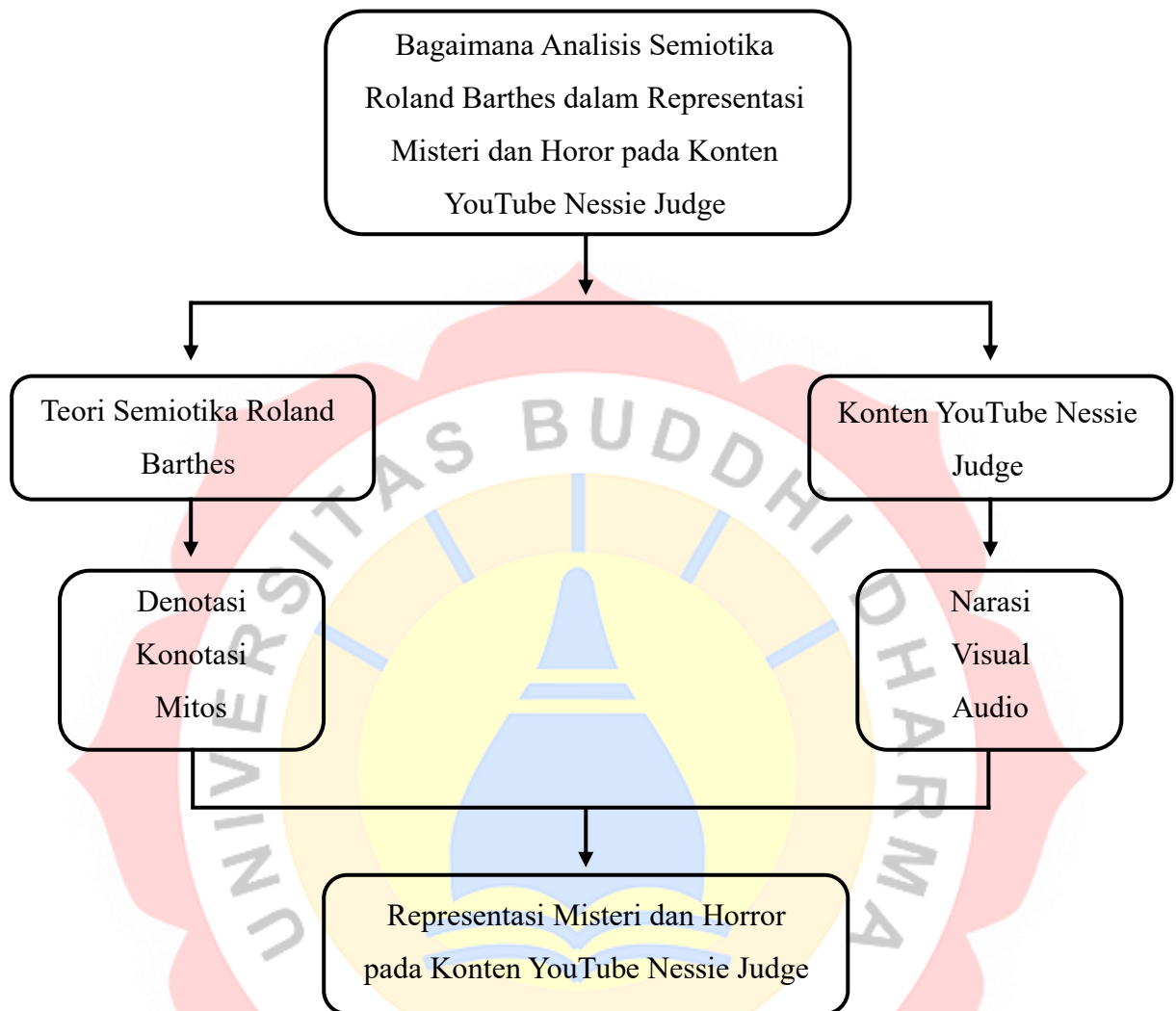
#### **1.4.1 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam menambah wawasan mengenai semiotika dalam menemukan makna dari tanda yang terdapat dalam sebuah video, dan juga memperkaya studi representasi dalam media, khususnya di platform *YouTube* sebagai bagian dari kajian komunikasi dan budaya populer. Serta dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang membahas konten digital, semiotika dan media sosial, khususnya dalam merepresentasikan misteri dan horor.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca dan penonton *YouTube* untuk memahami makna yang terdapat dalam suatu video misteri dan horor, sehingga pembaca dapat lebih peka terhadap setiap tanda yang ada dan tidak hanya menganggap tanda tersebut sebagai bentuk estetika. Serta diharapkan agar dapat membantu *content creator* dalam memahami bagaimana makna misteri dan horor di konstruksi melalui tanda dan simbol, sehingga dapat digunakan dalam pembuatan konten yang lebih menarik.

## 1.5 Kerangka Konseptual



Gambar 1.2 Bagan Kerangka Konseptual

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan langkah penting yang harus dilakukan dalam sebuah penelitian untuk dapat membantu proses penelitian yang akan dilakukan. Pencarian penelitian lain yang memiliki relevansi dengan topik yang dipilih berguna untuk dapat membedakan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya. Penelitian yang sudah ada dapat menjadi acuan atau landasan yang bermanfaat bagi penulis dalam menyusun penelitian agar tidak terjadi kesamaan dalam penelitian yang sudah ada. Dengan adanya penelitian terdahulu dapat mempermudah penulis dalam menyusun penelitian secara sistematis. Dalam hal ini, penelitian terdahulu dapat berupa karya ilmiah seperti, jurnal, skripsi, tesis, dan disertasi.

Penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai alat membedakan penelitian ini dengan penelitian lain sehingga dapat menunjukkan kebaruan penelitian yang dilakukan. Dengan penelitian terdahulu juga membantu penulis untuk menambah, memperluas, dan memperdalam teori yang relevan digunakan dalam penelitian ini. Penulis memilih beberapa penelitian terdahulu berupa jurnal dan skripsi yang dipilih atas dasar kesamaan dalam segi konsep, pendekatan teori, dan metode analisis. Berikut beberapa penelitian yang penulis pilih untuk menjadi referensi dalam penelitian ini :

**Pertama,** Skripsi dengan judul “Representasi Kisah Horor di Youtube (Analisis Semiotika Mitos Roland Barthes terhadap Konsep Kisah Horor Channel Youtube “Kisah Pendaki”)” karya Rachel Mohereisa Zahra (Universitas Sebelas Maret, 2022). Fokus dan tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana kisah horor direpresentasikan dalam video menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif dengan dua tahapan semiotika yaitu denotasi dan konotasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *thumbnail* yang ditunjukkan menggunakan warna merah dominan yang menandakan tanda bahaya dan peringatan, sehingga menciptakan efek tegang dan

menegaskan konsep horor. Musik latar yang digunakan berkonsep *dark ambient* untuk memperkuat suasana horor dan meningkatkan rasa tegang penonton. Serta penerapan filter vignette hitam untuk mengurangi kecerahan dan menciptakan kesan mistis yang menyeramkan. Tidak hanya ini nada bicara dan gestur yang digunakan pengisi acara juga membawa atmosfer horor dalam video (Zahra & Hermawati, 2022).

Dari penelitian diatas terdapat persamaan dengan penelitian penulis mulai dari pendekatan teori yang menggunakan semiotika Roland Barthes, objek kajian yang sama sama membahas konten horor dan misteri di platform *Youtube*. Dan juga menganalisis terhadap elemen visual dan audio. Tetapi juga terdapat perbedaan dalam fokus penelitian.

**Kedua**, Skripsi dengan judul "Konstruksi Nilai Horor pada Program Diary Misteri Sara di Channel Youtube Sara Wijayanto (Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure)" karya Anisa Widya Ningsih (Universitas Mercu Buana, 2019). Fokus dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana nilai nilai horor dikonstruksikan dalam vlog bergenre supranatural. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif dengan analisis semiotika berdasarkan konsep Ferdinand de Saussure yang mencakup analisis tanda tanda dalam vlog. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten yang disajikan menggabungkan elemen visual dan audio, seperti suara, pencahayaan, dialog dan visualisasi hantu. Penggunaan teknik kamera seperti tata cahaya, dan musik yang tepat menciptakan ketegangan dan meningkatkan pengalaman menonton. Dalam hal ini *storytelling* menjadi hal khusus dalam vlog tersebut. Terlebih vlog horor yang disajikan lebih menunjukan wujud hantu yang dilihat (Ningsih, 2019).

Dari penelitian tersebut persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah ada pada objek penelitian yang sama-sama meneliti konten horor di *Youtube* dan fokusnya pada representasi horor dalam video. Metode penelitian yang sama menggunakan pendekatan kualitatif dan analisis semiotika. Sedangkan perbedaannya terlihat dari teori semiotika siapa yang digunakan. Objek kajian yang berbeda antara video konten Nessie Judge dengan vlog supranatural. Serta unsur horor yang akan di teliti.

**Ketiga**, Skripsi dengan judul “Sakralisasi Mitos Larangan Keluar Rumah saat Petang Turun dalam Film Waktu Maghrib (Analisis Semiotika Roland Barthes)” karya Ravenna Rizqita Azzahra (Universitas Mercu Buana, 2024). Fokus dan tujuan penelitian ini adalah menganalisis sakralisasi mitos larangan keluar rumah saat petang turun direpresentasikan secara visual dan naratif dalam film Waktu Maghrib. Metode penelitian yang digunakan adalah semiotika Roland Barthes dengan pendekatan deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan tanda-tanda dalam bentuk visual ataupun naratif memiliki peran besar dalam menciptakan atmosfer horor. Pengaturan waktu yang tepat, terutama saat maghrib, menciptakan kontras visual yang menegangkan. Selain itu, pencahayaan yang diatur gelap dan kontras membangun kesan misteri dan memunculkan bayangan-bayangan yang menyeramkan. Penggunaan elemen-elemen naratif dan visual yang terkait dengan waktu maghrib memperkuat suasana menakutkan dan memberikan dampak emosional yang mendalam bagi penonton (Azzahra, 2024).

Pada penelitian ini, persamaan dengan penelitian yang akan penulis teliti ada pada teori yang digunakan yaitu semiotika Roland Barthes. Fokus penelitian yang sama-sama menganalisis representasi horor. Tetapi memiliki perbedaan pada objek penelitian, dimana penelitian terdahulu menganalisis sebuah film sedangkan penulis menganalisis konten *YouTube*.

Selanjutnya, penulis juga memasukan penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan judul yang akan penulis teliti, sebagai berikut :

**Pertama**, Jurnal dengan judul “Representasi Makna Visual pada Poster Film Horor Perempuan Tanah Jahanam” karya Aisyah Indri Wulandari, dan Muh Ariffudin Islam (Universitas Negeri Surabaya, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi makna visual pada poster film horor Perempuan Tanah Jahanam. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika Charles Sanders Pierce dengan metode deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa poster film Perempuan Tanah Jahanam merepresentasikan sesuatu yang berbeda dibandingkan dengan poster film horor lainnya di Indonesia, karena tidak menampilkan sosok hantu sebagai daya tarik melainkan penekanan unsur budaya dan karakteristik desain yang unik. Poster ini juga menggabungkan unsur budaya



rural dan urban yang terlihat dari pakaian yang dikenakan tokoh tokohnya (Wulandari & Islam, 2020).

Dalam jurnal ini, persamaan dengan penelitian yang akan penulis teliti ada pada penggunaan semiotika dan metode kualitatifnya, serta topik yang dibahas tentang representasi misteri atau horor. Sedangkan perbedaannya berada pada objek penelitian poster film dan video konten *YouTube*, fokus analisisnya, dan teori semiotika yang digunakan.

**Kedua**, Jurnal dengan judul “Tindak Tutur Direktif dalam Konten Horor di Kanal Youtube Sara Wijayanto : Diary Mistery Sara (DMS)” karya Herlingga Oktapiantama, M.Firmal Al-Fahad, dan Asep Purwi Yudi Utoma (Universitas Negeri Semarang, 2023). Tujuan penelitian ini adalah memahami bentuk dan fungsi tindak tutur direktif dalam konten Youtube horor Sara Wijayanto. Teori yang digunakan adalah pragmatik yang berfokus pada analisis tindak tutur dengan metode yang diterapkan deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk tindak tutur direktif yang paling dominan adalah bentuk langsung literal agar pesan mudah dipahami penonton. Dari 184 data, fungsi perintah menjadi fungsi direktif yang paling banyak muncul, yaitu sebanyak 72 data dengan tujuan memberikan instruksi kepada penonton. Bentuk dan fungsi tindak tutur juga diklasifikasikan untuk membantu memahami maksud tuturan serta menghindari kesalahpahaman (Oktapiantama et al., 2023).

Dalam jurnal ini persamaan yang dimiliki ada pada pembahasan yang membahas konten horor di *YouTube*. Sedangkan perbedaannya berada pada fokus penelitian yang menganalisis bahasa sedangkan penelitian penulis fokus pada analisis tanda/makna visual dalam konten dan juga penggunaan teori yang berbeda.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Skripsi

<b>Judul Penelitian</b>	<b>Representasi Kisah Horor di Youtube (Analisis Semiotika Mitos Roland Barthes terhadap Konsep Kisah Horor Channel Youtube “Kisah Pendaki”)</b>	<b>Konstruksi Nilai Horor pada Program Diary Misteri Sara di Channel Youtube Sara Wijayanto (Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure)</b>	<b>Sakralisasi Mitos Larangan Keluar Rumah saat Petang Turun dalam Film Waktu Maghrib (Analisis Semiotika Roland Barthes)</b>
<b>Peneliti</b>	Rachel Mohereisa Zahra	Anisa Widya Ningsih	Ravenna Rizqita Azzahra
<b>Lembaga dan Tahun</b>	Universitas Sebelas Maret Tahun 2022	Universitas Mercu Buana Tahun 2019	Universitas Mercu Buana Tahun 2024
<b>Masalah Penelitian</b>	Bagaimana salah satu video dari channel youtube “Kisah Pendaki” merepresentasikan kisah horor kepada penonton dengan menggunakan analisis semiotika mitos Roland Barthes?	Bagaimana konstruksi nilai horor pada konten Diary Misteri Sara yang ditayangkan Youtube Sara Wijiyanto dengan menggunakan metode analisis semiotika Ferdinand de Saussure ?	Bagaimana sakralisasi mitos larangan keluar rumah saat petang turun direpresentasikan secara visual dan naratif dalam film Waktu Maghrib ?
<b>Tujuan Penelitian</b>	Untuk mengetahui bagaimana kisah horor direpresentasikan dalam video menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.	Untuk menganalisis konstruksi nilai nilai horor pada channel youtube Sara Wijayanto dalam membuat suatu vlog bergenre supranatural.	Untuk menganalisis sakralisasi mitos larangan keluar rumah saat petang turun direpresentasikan secara visual dan naratif dalam film Waktu Maghrib.
<b>Teori</b>	Teori Semiotika Roland Barthes	Teori Semiotika Ferdinand de Saussure	Teori Semiotika Roland Barthes

Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskripsif kualitatif
Hasil Penelitian	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>thumbnail</i> yang ditunjukkan menggunakan warna merah dominan yang menandakan tanda bahaya dan peringatan, sehingga menciptakan efek tegang dan menegaskan konsep horor. Musik latar yang digunakan berkonsep <i>dark ambient</i> untuk memperkuat suasana horor dan meningkatkan rasa tegang penonton. Serta penerapan filter vignette hitam untuk mengurangi kecerahan dan menciptakan kesan mistis yang menyeramkan. Tidak hanya ini nada bicara dan gestur yang digunakan pengisi acara juga membawa atmosfer horor dalam video.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten yang disajikan menggabungkan elemen visual dan audio, seperti suara, pencahayaan, dialog dan visualisasi hantu. Penggunaan teknik kamera seperti tata cahaya, dan musik yang tepat menciptakan ketegangan dan meningkatkan pengalaman menonton. Dalam hal ini <i>storytelling</i> menjadi hal khusus dalam vlog tersebut. Terlebih vlog horor yang disajikan lebih menunjukan wujud hantu yang dilihat.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan tanda-tanda dalam bentuk visual ataupun naratif memiliki peran besar dalam menciptakan atmosfer horor. Pengaturan waktu yang tepat, terutama saat maghrib, menciptakan kontras visual yang menegangkan. Selain itu, pencahayaan yang diatur gelap dan kontras membangun kesan misteri dan memunculkan bayangan bayangan yang menyeramkan. Penggunaan elemen naratif dan visual yang terkait dengan waktu maghrib memperkuat suasana menakutkan dan memberikan dampak emosional yang mendalam bagi penonton.</p>

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu Jurnal

<b>Judul Penelitian</b>	<b>Representasi Makna Visual pada Poster Film Horor Perempuan Tanah Jahanam</b>	<b>Tindak Tutur Direktif dalam Konten Horor di Kanal Youtube Sara Wijayanto : Diary Mistery Sara (DMS)</b>
<b>Peneliti</b>	Aisyah Indri Wulandari, dan Muh Ariffudin Islam	Herlingga Oktapiantama, M.Firmal Al-Fahad, dan Asep Purwi Yudi Utoma
<b>Lembaga dan Tahun</b>	Universitas Negeri Surabaya Tahun 2020	Universitas Negeri Semarang Tahun 2023
<b>Masalah Penelitian</b>	Bagaimana representasi makna visual pada poster film horor Perempuan Tanah Jahanam ?	Bagaimana bentuk dan fungsi tindak tutur direktif dalam konten Youtube horor Sara Wijayanto ?
<b>Tujuan Penelitian</b>	Untuk mengetahui representasi makna visual pada poster film horor Perempuan Tanah Jahanam.	Untuk memahami bentuk dan fungsi tindak tutur direktif dalam konten Youtube horor Sara Wijayanto.
<b>Teori</b>	Semiotika Charles Sanders Pierce	Teori Pragmatik
<b>Metode Penelitian</b>	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif
<b>Hasil Penelitian</b>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa poster film Perempuan Tanah Jahanam merepresentasikan sesuatu yang berbeda dibandingkan dengan poster film horor lainnya di Indonesia, karena tidak menampilkan sosok hantu sebagai daya tarik melainkan penekanan unsur budaya dan karakteristik desain	Hasil penelitian menunjukan bahwa bentuk tidak tutur direktif yang paling dominan adalah bentuk langsung literal agar pesan mudah dipahami penonton. Dari 184 data, fungsi perintah menjadi fungsi direktif yang paling banyak muncul, yaitu sebanyak 72 data dengan tujuan memberikan instruksi

	yang unik. Poster ini juga menggabungkan unsur budaya rural dan urban yang terlihat dari pakaian yang dikenakan tokoh-tokohnya.	kepada penonton. Bentuk dan fungsi tindak tutur juga diklasifikasikan untuk membantu memahami maksud tuturan serta menghindari kesalahpahaman.
--	---	--



## 2.2 Kerangka Teoritis

### 2.2.1 Semiotika

Secara umum, semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dan gambar yang membawanya dalam menciptakan makna-makna yang berlaku di kehidupan sosial. Semiotika berasal dari bahasa Yunani “*semeion*” yang berarti “tanda” atau “*seme*” dimaksudkan penafsir tanda. Semiotika muncul pada kisaran awal abad 19 oleh filsuf aliran pragmatik Amerika Charles Sanders Pierce yang merujuk pada “doktrin formal tentang tanda” (Mathar, n.d.). Semiotika atau semiologi yang disebut Barthes dari sisi lain, pada dasarnya mencoba mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal. Artinya menyatakan bahwa objek-objek tidaklah terbatas pada mengantarkan informasi, melainkan juga membentuk sistem struktur mengenai tanda. Pada dasarnya makna dalam semiotika adalah gambaran semiotik yang ditafsirkan dari pihak komunikator yang mengonstruksi pesan. Dalam teori komunikasi, semiotika memiliki peran penting karena sistem adalah tandaan yang digunakan manusia sebagai alat sejalan dengan kebutuhannya untuk berinteraksi.

Ide dasar semiotik adalah pesan dan kode. Satu satunya cara pesan dapat dikirim kepada orang lain adalah menggunakan kode. Proses mengubah pikiran atau komunikasi ke dalam pesan disebut *encoding*. Dalam buku Semiotika Komunikasi oleh Sobur merujuk pada Eco dan Hoed bahwa kajian semiotika dibedakan menjadi dua jenis, yaitu semiotika komunikasi yang fokus pada proses transmisi tanda dalam komunikasi, dan semiotika signifikasi yang lebih memperhatikan bagaimana tanda dipahami secara kognitif (Sobur, 2016). Semiotika komunikasi menekankan teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengansumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima kode, pesan, saluran komunikasi, dan acuan serta memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu (Mudjiyanto & Nur, 2013).

Dua tokoh semiotika yaitu, Ferdinand De Saussure dan Charles Sander Pierce mengembangkan ilmu semiotika secara terpisah. Latar belakang keilmuan Saussure adalah linguistik, sedangkan Pierce adalah filsafat. Ilmu yang dikembangkan oleh Saussure disebut semiologi. Semiologi yang dimaksud didasarkan pada anggapan bahwa selama perbuatan dan tingkah laku manusia membawa makna atau selama



berfungsi sebagai tanda, harus memiliki sistem konvensi dan pembedaan yang memungkinkannya berfungsi. Sedangkan bagi Pierce penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Artinya, manusia hanya dapat bernalar lewat tanda (Tinarbuko, 2008).

Semiotika tidak hanya mencakup tanda dalam bahasa tertulis atau lisan, tetapi juga mencakup berbagai bentuk representasi lainnya, seperti gambar, visual, suara, gestur, simbol budaya. Masing masing unsur ini dipahami sebagai sistem tanda yang berfungsi untuk menjelaskan pesan tertentu dalam konteks sosial dan budaya tertentu. Dengan demikian, semiotika memperluas kajiannya dari bahasa formal menuju analisis terhadap seluruh praktik makna dalam kehidupan manusia, dimana setiap fenomena budaya dapat dipahami sebagai teks yang mengandung tanda tanda untuk ditafsirkan.

#### **2.2.1.1 Semiotika Roland Barthes**

Roland Barthes (1915-1980) adalah seorang filsuf, kritikus sastra, dan teoritikus budaya asal Prancis yang sangat berpengaruh dalam bidang semiotika, kritik sastra, dan studi budaya. Semiologi pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal hal (*things*). Memaknai dalam hal ini diartikan bahwa objek objek itu hendak dikomunikasikan, tetapi juga merekonstruksi sistem terstruktur dari tanda. Barthes melihat signifikasi sebagai sebuah proses yang total dengan suatu susunan yang sudah terstruktur.

Teori semiotika Barthes hampir secara harfiah diturunkan dari teori de Saussure. Roland Barthes mengungkapkan bahwa bahasa merupakan sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi asumsi dari masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur, 2003). Sebagaimana pandangan Saussure, Barthes meyakini bahwa hubungan antara penanda dan petanda tidak terbentuk secara alamiah, melainkan bersifat arbitrer. Apabila Saussure hanya menekankan pada penandaan dalam tataran denotatif, maka Roland Barthes menyempurnakan semiologi Saussure dengan mengembangkan sistem penandaan pada tingkat konotatif. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu “mitos” sebagai suatu bentuk ide dan nilai-nilai kepentingan kelompok dominan dalam masyarakat.

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif) ( <i>first system</i> )	
4. <i>Connotative Signifier</i> (penanda konotasi)	5. <i>Connotative Signified</i> (petanda konotasi)
6. <i>Connotative Sign</i> (tanda konotasi) ( <i>second system</i> )	

Gambar 2.1 Peta Tanda Semiotika Roland Barthes

Peta tanda semiotika Roland Barthes menjelaskan tentang perjalanan makna dari sebuah objek yang diamati. Secara mendasar konsep narasi yang diajukan Roland Barthes lebih menekankan terhadap pembentukan sebuah makna. Berdasarkan peta tersebut, terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Tetapi pada saat bersamaan, tanda denotatif juga penanda konotatif (4). Jadi dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya (Sobur, 2016).

Roland Barthes mengawali konsep pemaknaan tanda dengan menerapkan pemikiran Ferdinand de Saussure dan mengembangkannya dengan memasukan konsep “denotasi” dan “konotasi”. Denotasi merupakan tingkat dasar dari pemikiran Barthes. Tanda denotasi (*denotative sign*) merupakan pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda. Menampilkan penglihatan fisik, apa yang terlihat, bagaimana bentuknya, dan seperti apa aromanya yang menghasilkan makna eksplisit, langsung dan pasti. Denotasi adalah makna sesungguhnya dari apa yang dilihat oleh mata manusia.

Selanjutnya penanda konotatif, tingkatan pertandaan yang lebih menekankan pada bentuk lanjut sebuah pemaknaan. Konotasi menciptakan makna lapis kedua, yang terbentuk ketika penanda dikaitkan dengan berbagai aspek psikologis, seperti perasaan, emosi atau keyakinan. Tanda konotasi ini merupakan tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan makna atau makna yang implisit,

tidak langsung, dan tidak pasti, artinya kemungkinan terbuka terhadap penafsiran penafsiran baru.

Selain itu, Barthes juga melihat makna lain yang lebih dalam tingkatannya, tetapi lebih bersifat konvensional, yaitu makna yang berkaitan dengan mitos. Mitos dalam pemahaman Barthes adalah nilai-nilai sosial sebagai sesuatu yang dianggap alamiah. Mitos tidak ditentukan oleh objek ataupun materi pesan yang disampaikan melainkan oleh cara mitos disampaikan (Fatimah, 2020). Mitos berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu (Budiman, 2011).

### **2.2.2 Representasi**

Representasi merupakan bentuk penggambaran kembali realitas yang terjadi, baik itu melalui media maupun simbol komunikasi lainnya (Bungin, 2008). Jelasnya, representasi adalah penerapan makna melalui bahasa di mana makna diproduksi dan dipertukarkan antara anggota sebuah budaya. Menurut Stuart Hall (1997) representasi bukanlah refleksi pasif dari realitas, tetapi aktif membentuk bagaimana realitas dipahami oleh audiens (Hall, 1997). Representasi sering didefinisikan dengan penggunaan simbol seperti gambar, teks dan lainnya, untuk menjelaskan, mengilustrasikan, dan mengungkapkan apa yang dilihat, dirasakan atau di bayangkan.

Menurut Stuart Hall (1997) ada dua proses representasi, pertama ialah representasi mental yaitu konsep tentang sesuatu yang ada di kepala kita masing-masing, hal ini masih merupakan sesuatu yang abstrak. Kedua adalah bahasa, berperan penting dalam proses konstruksi makna. Konsep abstrak yang terkandung dalam teks harus dijelaskan dalam istilah-istilah yang secara umum dipahami, sehingga dapat dihubungkan konsep-konsep dan gagasan tentang suatu tanda dan simbol tertentu sehingga lebih mudah dipahami. Dalam pengertian ini, representasi merupakan semacam ikatan antar konsep dalam pikiran kita dengan menggunakan bahasa. Bahasa ini memungkinkan kita untuk memahami segala sesuatu, baik itu benda, manusia, atau nyata kejadian atau imajinasi dunia dari objek, orang, benda, atau nyata kejadian (Suharman, 2014).

Stuart Hall (1997) dalam bukunya menegaskan bahwa ideologi bukanlah kumpulan ide abstrak semata, melainkan sistem makna yang berfungsi untuk mempertahankan dan mereproduksi relasi kekuasaan dalam masyarakat. Representasi dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, tulisan, gambar atau foto, bahkan dalam bentuk bergerak seperti video. Adapun representasi dalam suatu video dikemas dengan mempertimbangkan segala aspek realitas yang ada seperti masyarakat atau kelompok tertentu, peristiwa, fenomena, hingga identitas budaya yang ditampilkan dalam bentuk teks atau gambar. Suatu video menggunakan teks atau gambar untuk merepresentasikan nilai-nilai budaya seturut dengan apa yang masyarakat percayai. Dalam konteks media digital, representasi muncul melalui pemilihan suara, visual, narasi, dan simbol yang mencerminkan nilai, kepercayaan, atau bahkan prasangka sosial. Proses representasi ini merupakan cara media memilih, menyusun, dan menampilkan informasi yang berperan penting dalam penyebaran ideologi ini.

### **2.2.3 Media Baru**

Perkembangan zaman yang semakin mendukung dengan hadirnya media baru dalam kehidupan masyarakat membawa proses komunikasi yang semakin mudah dilakukan kapanpun, dimanapun, dan melalui teknologi komunikasi apapun (Luik, 2020). Penggunaan teknologi modern dan media baru telah membuka pintu munculnya pemikiran baru dan kreativitas tentang bagaimana mengatur dan merencanakan suatu gerakan politik dan revolusi sosial yang cepat berpengaruh secara global.

Media Baru adalah bentuk komunikasi yang lahir dari perkembangan teknologi digital dan internet. Adanya media baru ini memungkinkan interaksi dua arah, distribusi konten secara instan, serta akses yang fleksibel melalui berbagai perangkat dan platform yang sudah ada. Dikatakan oleh Creeber dan Martin (2009) dalam bukunya bahwa media baru merupakan produk dari perkembangan komputer digital dan teknologi komunikasi yang bersifat adaptif, memiliki karakteristik unik, serta mampu berfungsi untuk kebutuhan privat maupun publik (Creeber & Martin, 2009).

Menurut McQuail (2011:43) dalam Pratyaksa (2019:93), media baru memiliki sejumlah ciri utama, antara lain keterhubungan antar pengguna, kemampuan untuk menjangkau khalayak individu baik sebagai penerima maupun pengirim pesan, tingkat interaktivitas yang tinggi, kegunaan yang beragam dengan sifat yang terbuka, serta keberadaannya yang dapat diakses di mana saja tanpa terikat lokasi tertentu (Pratyaksa & Putri, 2019). Beberapa indikator ini menjadi pembeda yang jelas antara media baru dan media lama serta fungsinya, yaitu:

1. Interaktivitas, media baru memungkinkan komunikasi dua arah, di mana penerima dapat memilih, menjawab dan menukar informasi.
2. Konvergensi media, menggabungkan berbagai bentuk media seperti teks, audio, video, gambar, dan grafis dalam satu platform.
3. Personalisasi, konten dapat disesuaikan dengan preferensi individu melalui algoritma.
4. Partisipasi Pengguna, mendorong pengguna untuk memberi masukan, menciptakan konten, dan membagikan pengalaman.
5. *Autonomy*, pengguna dapat mengatur konten dan juga pengguna media baru itu sendiri.
6. Privasi, pengguna dapat mengatur privasi data diri pribadi bahkan pesan yang dikirimkan.
7. Hipertekstualitas, memiliki kemampuan menghubungkan berbagai informasi melalui tautan.
8. Mobilitas, dapat diakses melalui perangkat mobile seperti smartphone atau tablet.
9. *Playfulness*, media baru menghadirkan konten yang lebih menghibur.

#### **2.2.3.1 Karakteristik Media Baru**

Dalam buku *New Media: A Critical Introduction* yang ditulis oleh Martin Lister dkk dikatakan bahwa media baru memiliki beberapa karakteristik, yaitu digital, interaktif, hipertekstual, virtual, jaringan, dan simulasi (Lister et al., 2009). Yang dapat dijelaskan lebih rinci menjadi:

1. Digital, istilah ini merujuk pada segala jenis informasi yang diproses dan disimpan dalam format digital, dengan hasilnya tersimpan dalam media



penyimpanan digital. Digitalisasi media membawa berbagai keuntungan serta konsekuensi. Keuntungannya termasuk kemampuan untuk memisahkan teks dari bentuk fisiknya, mengurangi kebutuhan ruang penyimpanan karena kompresi informasi menjadi berkurang atau lebih kecil, dan memberikan akses informasi yang cepat. Namun, disisi lain hal ini juga memudahkan manipulasi data yang beredar.

2. Interaktif, istilah ini mengacu pada kemampuan pengguna untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain, serta berpartisipasi secara langsung dalam mengubah gambar atau teks yang mereka akses.
3. Hiperteks, istilah ini merujuk pada teks yang dapat menghubungkan dengan teks lain di luar konteks yang ada, sehingga alih alih membaca secara berurutan seperti pada media sebelumnya, hiperteks memungkinkan pembaca untuk memulai membaca kapan saja dan dimana saja sesuai keinginan mereka.
4. Virtual, istilah ini merujuk pada upaya menciptakan dunia maya dengan mengeksplorasi lingkungan yang diciptakan melalui komputer grafis dan video digital, yang didorong oleh ketersediaan media baru.
5. Jaringan, media baru tentunya memanfaatkan jaringan yang sangat mempengaruhi bagaimana sebuah konten dapat diakses dengan koneksi internet.
6. Simulasi, konsep ini mirip dengan virtual karena penciptaan dunia imajiner ini dilakukan berdasarkan model tertentu, yang menjadi ciri khas dari simulasi.

#### **2.2.4 Media Sosial**

Dunia teknologi yang semakin cepat berkembang membuat banyak macam media komunikasi yang membantu mempercepat proses dan penyampaian informasi. Dengan menggunakan jaringan internet untuk mengakses berbagai informasi, maka setiap orang dapat mencari dan melihat berita dimanapun dan kapanpun. Sekarang ini internet tidak hanya menyediakan data berupa teks dan gambar, tetapi sudah semakin berkembang dengan adanya data berupa audio dan visual.



Media Sosial atau dikenal dengan jejaring sosial merupakan bagian dari media baru. Kata “media” berasal dari kata “medium” yang berarti tempat untuk banyak orang bisa saling berhubungan dan menjalin interaksi sosial. jadi, sosial media bukan media layaknya koran, majalah, dan televisi (Aditya, 2013). Pada intinya dalam buku Puntoadi (2011) dengan sosial media dapat dilakukan berbagai aktifitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual, maupun audiovisual. Media sosial diawali dengan tiga hal, yaitu *Sharing*, *Collaborating*, dan *Connecting* (Sari et al., 2018).

Menurut Ashadi Siregar (dalam Kurniawan, 2005) pada jurnal Andika Fadli dkk, media sosial adalah sebutan umum untuk sebuah bentuk media yang berbasis telekomunikasi dan multimedia yang didalamnya terdapat portal, website, radio online, *facebook*, *twitter*, *email*, *Instagram*, *Youtube*, dan lainnya (Nasution et al., 2024). Di era sekarang ini, dengan banyaknya media sosial yang sudah ada dapat menjadi sebuah hubungan sosial yang terjalin sedemikian mudahnya dalam jumlah yang banyak.

#### **2.2.4.1 Karakteristik Media Sosial**

Keberadaan media sosial tidak hanya sebagai sarana komunikasi jarak jauh tetapi juga memiliki karakteristik yang membedakannya dari yang lain. Menurut Nasrullah (2016) dalam jurnal Kurnia dkk (2018) ada ciri khusus tertentu yang hanya dimiliki oleh media sosial dibandingkan dengan media lainnya (Kurnia et al., 2018), yaitu :

1. Jaringan (*Network*), dalam konteks media sosial dapat dipahami serupa dengan konsep pada bidang teknologi, khususnya ilmu komputer, yaitu sebagai infrastruktur yang menghubungkan perangkat seperti komputer dan perangkat keras lainnya.
2. Informasi (*Information*), menjadi elemen yang sangat penting dalam media sosial. Berbeda dengan media lain di internet, pengguna media sosial membangun representasi identitas, membuat konten, dan berinteraksi berdasarkan informasi yang tersedia.

3. Arsip (*Archive*), fitur arsip pada media sosial memungkinkan informasi yang diunggah tetap tersimpan dan dapat diakses kapan saja melalui berbagai perangkat, tanpa hilang meskipun waktu berlalu.
4. Interaksi (*Interactivity*), karakter utama media sosial adalah terciptanya jaringan dan hubungan timbal balik antar pengguna.
5. Simulasi Sosial (*Simulation of Society*), dalam berinteraksi di media sosial, pengguna perlu masuk (*log in*) ke ruang siber dengan identitas tertentu, lalu membentuk atau menampilkan citra dirinya di dunia virtual.
6. Konten oleh Pengguna (*User-generated Content*), media sosial menampilkan konten yang sepenuhnya dibuat dan dibagikan oleh pengguna, mencerminkan kontribusi dan kreativitas pemilik akun.

#### 2.2.5 Youtube

*YouTube* adalah sebuah komunitas berbagi video, artinya siapapun yang memiliki browser web dan menggunakan internet dapat mengunggah dan menonton video apapun di *YouTube* (Miller, 2009). *YouTube* adalah salah satu platform berbagi video terbesar di dunia yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, menonton, dan membagikan video secara daring. Dikatakan oleh Burgess dan Green (2009) dalam bukunya, *YouTube* berfungsi sebagai ruang partisipatif dimana pengguna tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga produsen konten.

Media ini memungkinkan penggunaannya untuk membuat, mengunggah, dan menyebarkan konten audiovisual. Menurut Burgess dan Green (2009), *YouTube* merupakan platform partisipatif yang mengaburkan batas antara produsen dan konsumen media (Burgess & Green, 2009). Dengan adanya *YouTube*, pencarian informasi dalam format video menjadi jauh lebih mudah. Beragam jenis video yang tersedia di platform ini mencakup video musik, film, olahraga, komedi, horor, berita, seputar permainan, tutorial, dan terbaru yang sedang populer di media online adalah video podcast.

*YouTube* juga menyediakan berbagai fitur untuk mendukung interaksi, keterlibatan audiens, dan penyebaran informasi, antara lain :

1. Pencarian dan Rekomendasi, kolom pencarian membantu untuk menemukan video berdasarkan kata kunci. Sedangkan sistem rekomendasi menyarankan konten yang relevan dengan minat penonton.
2. Langganan (*subscribe*), fitur berlangganan kanal favorit untuk mendapatkan notifikasi setiap ada video baru yang di unggah.
3. *Playlist*, fitur untuk mengelompokkan video yang disukai atau yang ingin ditonton untuk memudahkan pemutaran ulang berdasarkan tema tertentu.
4. *Like and Comment*, berinteraksi antara kreator dengan penonton melalui kolom komentar dan menyukai video.
5. *YouTube Live*, fitur untuk dapat berinteraksi secara langsung antara kreator dengan penonton.
6. *YouTube Shorts*, video yang dibuat lebih pendek oleh kreator yang bisa dinikmati oleh penonton secara gratis.

#### **2.2.5.1 Karakteristik Youtube**

*YouTube* memiliki beberapa karakteristik yang menjadikan perbedaan dengan platform lain, diantaranya:

##### **1. Partisipatif dan Demokratis**

Menurut Jean Burgess dan Joshua Green (2009) menyebut bahwa *YouTube* bersifat partisipatif dan demokratis, karena memberikan ruang bagi siapa saja untuk menjadi produser sekaligus konsumen konten. Pengguna tidak hanya menonton video, tetapi juga dapat mengunggah, mengomentari, menyukai, bahkan membagikan konten, sehingga tercipta hubungan timbal balik antara kreator dan audiens. Selain itu, sistem algoritma *YouTube* yang bekerja melalui fitur *subscribe*, rekomendasi, dan *trending* menjadikan penyebaran konten semakin luas dan dinamis (Burgess & Green, 2009).

##### **2. Sebagai Media, Arsip, dan Ruang Komersial**

Menurut Pelle Snickars dan Patrick Vonderau (2009), *YouTube* dapat dikatakan sebagai media hibrida yang berfungsi sebagai televisi pribadi, ruang ekspresi artistik, sekaligus tempat untuk dokumentasi sejarah visual yang bersifat personal. *YouTube* bukan sekedar media hiburan,

tetapi bisa menjadi arsip terbuka yang menampung berbagai bentuk pengalaman manusia dalam bentuk audiovisual. Platform ini juga tidak memberikan batas antara konten profesional dan amatir karena siapapun bisa menjadi pencipta konten yang memiliki potensi viral dan berdampak di ruang publik digital (Snickars & Vonderau, 2010).

### **3. Relasi Sosial dan Keterikatan Emosional**

Crystal Abidin (2018) menekankan bahwa karakteristik *YouTube* tidak hanya terletak pada aspek teknologis, tetapi juga bersifat emosional dan relasional. Para kreator konten di *YouTube* membangun *persona online* yang khas dan menjalin hubungan dengan audiens melalui konsep yang disebut sebagai *intimate-publics*, ruang publik yang terasa personal dan akrab. Gaya komunikasi seperti vlog, *storytelling* visual, dan interaksi di kolom komentar menciptakan keterikatan emosional yang mendalam, sehingga membentuk komunitas virtual yang loyal dan responsif terhadap konten yang diproduksi (Crystal, 2018).

#### **2.2.5.2 Konten Youtube dan Komunikasi Visual**

Sebagai tempat untuk berbagi video, sudah pasti ada banyak video yang muncul di *YouTube*, maraknya *Youtuber* yang berkembang di Indonesia membuat konten-konten yang hadir semakin banyak untuk dinikmati. Konten dalam *YouTube* sekarang ini bisa berupa vlog, tutorial, dokumenter, film pendek, *review* produk, hingga video edukasi dan masih banyak lainnya. Setiap jenis konten yang disajikan ini juga memiliki karakteristik visual dan naratif yang berbeda sesuai dengan bagaimana sang kreator menciptakannya.

Dalam konteks media digital, terlebih *YouTube*, komunikasi visual juga memiliki peran penting karena mayoritas pesan dikemas secara visual untuk menarik perhatian dan membentuk persepsi audiens. Seperti yang dikemukakan oleh Wardhani (2022), media *YouTube* membuka ruang baru dalam penciptaan relasi visual antara kreator dan audiens melalui elemen elemen visual yang dibaca sebagai tanda dalam komunikasi massa (Wardhani et al., 2022). Dalam hal ini, komunikasi visual merupakan proses penyampaian pesan melalui media visual seperti gambar, warna, bentuk, simbol, tipografi, dan gerakan. Hal ini dibentuk

untuk menciptakan makna tertentu (Dondis, 1973). Sebagaimana dikatakan, bahwa *YouTube* sangat bergantung pada komunikasi visual. Visual yang digunakan dalam video dapat mempengaruhi bagaimana pesan diterima dan dimaknai oleh audiens.

Komunikasi visual yang digunakan dalam konten *YouTube* mencakup:

1. Thumbnail dan Judul

Thumbnail merupakan gambar yang tampil sebelum video dipilih, dan judul adalah teks yang menyertainya. Keduanya menjadi daya tarik awal yang sangat menentukan audiens untuk menonton video tersebut.

2. Opening Scene

Merupakan adegan dengan elemen visual pertama yang membangun kesan awal audiens untuk lanjut menonton atau tidak. Fungsinya untuk memperkenalkan genre dan niat video.

3. Penyuntingan

Dalam hal penyuntingan mencakup transisi, efek visual, dan ritme narasi visual yang berfungsi untuk menentukan ritme video, menjaga perhatian audiens, dan mengarahkan narasi visual.

4. Tipografi dan Grafis

Ketersediaan elemen teks atau grafis untuk menekankan poin penting dan memperkuat pesan.

5. Simbol dan Kode Visual

Visual digunakan untuk menyampaikan makna implisit seperti simbol dari warna, pakaian ataupun ikon. Tidak hanya sebagai pelengkap tetapi juga berfungsi untuk memberikan konteks budaya, emosi, dan nilai tertentu tanpa harus di jelaskan dengan kata.

#### **2.2.6 Genre Misteri dan Horor**

Misteri dan horor merupakan salah satu genre yang berkembang dalam budaya populer. Kedua genre ini kerap digunakan untuk mengeksplorasi tema tema seperti ketakutan, ketidakpastian, dan kematian yang tidak diketahui. Mulanya genre horor di Eropa menurut (Carroll, 1990:55-56) merupakan produk dari sastra gothic yang muncul pada pertengahan abad ke-18 di Inggris dan Jerman. Munculnya sastra gothic ini mewakili sisi gelap abad pencerahan masa itu yang



menyembunyikan kecenderungan imajinatif, irasional, dan subyektif dan dekat dengan hal hal supernatural. Meskipun keduanya sering tumpang tindih, kedua genre ini tidaklah sama jika dipahami lebih dalam. Genre misteri lebih menekankan pada proses pemecahan teka teki atau pengungkapan suatu rahasia, sedangkan horor berfokus pada elemen yang mengintimidasi, menakutkan, dan mengganggu secara emosional (Andriyanto, 2023).

Narasi misteri memusatkan pada pengungkapan rahasia melalui petunjuk dan deduksi. Begitu juga dikatakan oleh (Knight, 2004:45) yang melihat misteri sebagai narasi yang memicu kognisi aktif pembaca, karena mereka bukan hanya pasif menikmati cerita, tetapi juga dapat menganalisis dan menafsirkan petunjuk untuk memecahkan suatu masalah. Sedangkan pengertian horor menurut (Carroll, 1990), ditandai oleh keberadaan makhluk atau fenomena secara kognitif tidak biasa, seperti monster, hantu, atau kekuatan gaib yang menimbulkan reaksi takut dan jijik. Sedangkan genre misteri sering kali menghadirkan karakter detektif atau narator yang mengungkap serangkaian kejadian misterius, dan menuntun penonton untuk menebak kebenaran yang tersembunyi.

Genre horor dan misteri ini semula banyak berkembang dalam medium film dan literatur. Keunikan dalam menciptakan atmosfer yang mencekam dan pengalaman emosional yang mendalam menjadikan horor sebagai salah satu genre yang paling digemari oleh masyarakat. Terlebih di Indonesia sendiri, unsur unsur tabu dan takhayul telah menjadi bagian dari pendidikan dan kehidupan sehari hari sejak dini, sehingga tema tema supernatural terasa begitu dekat dan melekat dalam budaya.

Seiring dengan berkembangnya teknologi hal ini mengalami pergeseran signifikan dengan hadirnya media baru yang telah mengubah pola konsumsi, produksi, dan distribusi konten konten horor dan misteri. Dahulu penonton bersifat pasif, tetapi kini mereka dapat berinteraksi langsung, memberi komentar, bahkan membuat ulang konten serupa melalui platform digital. Inilah salah satu ciri media baru yang dapat melibatkan penonton secara aktif dalam membentuk dan menyebarluaskan budaya populer. Media baru memungkinkan genre horor dan misteri tidak hanya menjadi sekedar tontonan, tetapi juga ruang komunikasi dan representasi budaya.



### 2.2.7 YouTube sebagai Budaya Populer

Budaya populer merujuk pada praktik budaya yang dominan di masyarakat, yang lahir dari hasil konsumsi massal dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Budaya populer memiliki sifat dinamis dan dipengaruhi oleh media massa serta teknologi informasi. Istilah ini merujuk pada ragam pesan dan aktivitas yang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat umum, sering kali diproduksi dan dikonsumsi secara massal, seperti musik, film, dan televisi ataupun melalui kegiatan seperti parade dan festival (Heryanto, 2012).

Menurut Storey (2009) budaya populer merupakan bentuk budaya untuk konsumsi publik dan merefleksikan nilai-nilai serta keinginan kolektif masyarakat (Storey, 2009). Dalam hal ini, media berperan besar dalam menyebarluaskan dan membentuk persepsi publik terhadap apa yang dianggap menarik atau penting. Sedangkan bagi John Fiske (1989) budaya populer adalah medan pertempuran antara kekuatan dominan dan kelompok subordinat dalam masyarakat.

*YouTube* merupakan salah satu platform media sosial berbasis video yang memiliki peran besar dalam ekosistem budaya populer saat ini (Burgess & Green, 2009). *YouTube* sekarang ini telah berkembang menjadi media populer di seluruh dunia. Sejak diluncurkan pada tahun 2005, *YouTube* menjadi salah satu saluran komunikasi digital yang semakin digemari karena kemampuannya dalam menggabungkan audiovisual, interaktivitas, dan aksesibilitas yang tinggi.

Melalui media baru seperti *YouTube* ini, budaya populer bisa menjadi sarana resistensi atau justru penegasan ideologi yang dominan. Dalam hal ini, *YouTube* sebagai bagian dari budaya populer berperan dalam mengonstruksi narasi narasi sosial, termasuk narasi horor dan misteri yang disukai banyak pengguna. Secara psikologis, genre horor dan misteri memiliki daya tarik yang luar biasa berkat elemen ketegangan, ketakutan, dan rasa ingin tahu yang ditawarkan. Pengalaman emosional yang mendalam ini tidak hanya menghibur, tetapi juga menyiratkan pesan ideologis, sosial, atau bahkan politis tergantung dari bagaimana elemen audio-visual dan simbolik disusun.

Melalui semua elemen tersebut, *YouTube* telah menjadi salah satu platform yang memainkan peran vital dalam membentuk tren budaya populer, khususnya dalam genre horor dan misteri yang sangat menarik untuk dianalisis. Fuchs dalam

bukunya menekankan bahwa media sosial seperti *YouTube* memiliki kemampuan untuk menciptakan fenomena sosial yang mencerminkan kondisi serta ketakutan kolektif masyarakat (Fuchs, 2017). Dengan daya tarik emosional yang kuat, genre ini menjadi bagian tak terpisahkan dari budaya digital yang terus berkembang, menunjukkan bagaimana media digital dapat memengaruhi cara kita berinteraksi, berbagi dan membentuk identitas budaya.

#### **2.2.8 Kaitan antara Semiotika, Representasi dengan Misteri dan Horor**

Analisis semiotika dalam kajian media digunakan untuk mengungkap bagaimana tanda visual, teks, dan simbol bekerja dalam membentuk makna yang tidak selalu eksplisit. Dalam konteks genre misteri dan horor, semiotika menjadi alat penting untuk menelusuri bagaimana rasa takut, terkejut, dan ketegangan di representasikan melalui kode visual, narasi, serta simbol budaya yang digunakan dalam media seperti *YouTube*. Roland Barthes dalam pendekatannya menyampaikan dua tingkat makna, yaitu denotasi adalah makna harfiah dan konotasi adalah makna yang bersifat ideologis. Hal ini menjadi penting dalam merepresentasikan horor dan misteri karena makna yang disampaikan sering kali tersembunyi dalam lapisan simbolik yang tidak langsung tampak oleh penonton awam.

Representasi horor dan misteri dalam media tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan kisah menakutkan, melainkan juga mencerminkan ketakutan sosial, nilai-nilai budaya, dan mitos kolektif. Dalam bukunya, Hall (1997) menjelaskan bahwa representasi adalah praktik penciptaan makna melalui bahasa, simbol, dan tanda yang dapat membentuk realitas (Hall, 1997). Dalam konteks ini, horor dan misteri hadir sebagai medium untuk merepresentasikan hal-hal yang tidak diketahui, tabu, atau terlarang, yang kemudian diekspresikan melalui estetika visual dan naratif guna menciptakan efek emosional tertentu.

Dengan demikian, analisis semiotika Roland Barthes ini berperan dalam membedah bagaimana representasi horor dan misteri dibentuk melalui simbol-simbol seperti cahaya redup, musik mencekam, karakter misterius, atau narasi yang membingungkan. Genre ini tidak hanya beroperasi secara naratif, tetapi juga semiotik yang mengandalkan tanda visual untuk menciptakan suasana dan

memungkinkan adanya interpretasi ganda. Keterkaitan ini sangat penting dalam penelitian terhadap konten *YouTube* yang berfokus pada horor dan misteri, mengingat audiens digital saat ini tidak hanya menyerap konten secara pasif, tetapi juga aktif dalam menginterpretasikan simbol dan makna yang disajikan dalam media.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian adalah cara atau strategi yang digunakan melakukan penelitian, mulai dari perumusan masalah hingga menarik kesimpulan. Pendekatan penelitian merupakan cara berpikir yang digunakan oleh peneliti tentang bagaimana desain penelitian dibuat dan bagaimana penelitian akan dilakukan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam buku “Metode Penelitian Kualitatif” oleh Adhi Kusumastuti dan Ahmad Mustamil terdapat kutipan menurut Creswell (2009) yang menjelaskan bahwa proses penelitian kualitatif melibatkan upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan pertanyaan dan prosedur prosedur, menumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema yang khusus sampai tema yang umum, dan menafsirkan makna data (Kusumastuti & Khoiron, 2019). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami dan menginterpretasikan makna tanda visual dan naratif yang muncul dalam konten *YouTube* bertema horor dan misteri. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti menggali makna yang terkandung dalam suatu simbol atau tanda di media secara mendalam, terutama melalui pendekatan semiotika.

#### **3.2 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dipakai peneliti pada penelitian ini adalah metode deskriptif-kualitatif. Penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena yang ada saat ini. Dengan kata lain, penelitian ini difokuskan pada penggambaran fenomena yang sedang diamati oleh peneliti. Fenomena tersebut dapat berasal dari berbagai sumber, baik yang dihasilkan oleh rekayasa manusia maupun yang terjadi di alam. Dalam konteks penelitian ini, analisis isi pesan digunakan sebagai metode yang sistematis untuk menganalisis isi serta cara penyampaian pesan tersebut (Purwasito, 2017).

Metode ini memungkinkan peneliti untuk menggali makna yang lebih dalam dari data yang dikumpulkan, tanpa memanipulasi variabel yang ada. Metode ini

menekankan pada makna, pengalaman dan interpretasi subjek atau objek yang diteliti. Dalam penelitian yang peneliti lakukan, video konten Nessie Judge yang akan dianalisis adalah sebuah teks budaya yang mengandung tanda-tanda visual dan simbolik yang merepresentasikan tema horor dan misteri, yang kemudian diurai melalui teknik analisis semiotika.

### **3.3 Subjek dan Objek Penelitian**

#### **3.3.1 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini berperan sebagai sumber informasi yang dibutuhkan oleh peneliti dalam proses pengumpulan data. Dalam hal ini, subjek penelitiannya adalah beberapa scene dari video (1) Rekaman 911 Darurat Terseram, (2) Senandung dari Hantu, dan (3) Kasus Viral KKN di Desa Penari yang dirasa menggambarkan misteri dan horor yang nantinya akan diteliti menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes.

#### **3.3.2 Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini menganalisis tiga video *YouTube* dari serial Nerror oleh Nessie Judge, khususnya (1) Rekaman 911 Darurat Terseram berdurasi 14 menit : 33 detik yang tayang pada 26 Mei 2017, dengan total *views* 3,9jt. (2) Senandung dari Hantu berdurasi 20 menit : 6 detik yang tayang pada 13 Mei 2025, dengan total *views* 833rb. Dan (3) Kasus Viral KKN di Desa Penari berdurasi 34 menit : 42 detik yang tayang pada 30 Agustus 2019, dengan total *views* 22,7jt. Ketiga video ini dipilih untuk melihat perbandingan antara tanda-tanda visual dan verbal yang dapat dianalisis secara semiotik, selain itu untuk melihat bagaimana transformasi gaya dan teknik yang Nessie gunakan dalam waktu ke waktu.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merujuk pada metode yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi atau fakta yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik studi dokumentasi sebagai pendekatan pengumpulan data. Teknik ini dilakukan dengan cara mengakses *channel YouTube* Nessie Judge untuk menonton video yang akan diteliti, mengamati tanda-tanda yang digunakan dalam setiap video yang diteliti,



dan mencatat dokumen dari apa yang ditemukan dalam video yang merepresentasikan misteri dan horor, dimana video *YouTube* berperan sebagai sumber data utama dalam penelitian ini.

Menurut Meleong (2019) dalam bukunya yang berjudul “Metodologi Penelitian Kualitatif” dikatakan bahwa studi dokumentasi adalah teknik yang mengharuskan peneliti untuk memperoleh data dari berbagai dokumen seperti tulisan, gambar, atau karya lain yang dapat memberikan informasi yang relevan terkait objek penelitian (Moleong, 2019). Dalam penelitian ini, pengumpulan data yang akan digunakan peneliti sebagai berikut:

#### **3.4.1 Data Primer**

Menganalisa 3 video konten “Nerror” yang terbagi menjadi 3 kategori yaitu, video Nerror awal, video Nerror terbaru, dan video Nerror dengan *viewers* terbanyak. Ketika video diputar, cuplikan dari *scene* yang dianggap bisa dikaji, dipotong, lalu kemudian peneliti akan melakukan pengkajian pada data tersebut dengan mengamati dan menganalisa.

#### **3.4.2 Data Sekunder**

Menggunakan data sekunder yang berkaitan dengan permasalahan penelitian ini yang berkaitan dengan tanda dan budaya dalam representasi makna horor dan misteri. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui konten video kanal *YouTube* Nessie Judge seri #NERROR episode “Rekaman 911 Darurat Terseram”, “Senandung dari Hantu”, dan “KKN di Desa Penari”, informasi profil kreator dari berbagai sumber publik, serta literatur ilmiah berupa buku, jurnal, dan artikel yang membahas teori semiotika Roland Barthes, representasi, media baru, media sosial, *YouTube*, genre misteri dan horor, serta budaya populer.

### **3.5 Teknik Analisis Data**

Teknik Analisis data merupakan proses mengolah data untuk mengungkap pola, hubungan, dan informasi penting di dalamnya yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam dan pengambilan keputusan yang lebih baik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika Roland Barthes untuk mengkaji tanda-tanda yang muncul dalam konten *YouTube* Nessie Judge, sehingga dapat diketahui representasi misteri dan horor yang



terkandung dalamnya. Analisis ini dilakukan dengan mengidentifikasi dan menginterpretasikan tanda-tanda visual maupun verbal dalam video berdasarkan tiga tingkat makna yaitu, denotasi, konotasi, dan mitos. Maka itu, peneliti akan menggunakan metode tersebut sebagai teknik untuk menganalisis makna dari tanda yang ada dalam video konten Nessie Judge, dengan detail sebagai berikut:

1. Penulis terlebih dahulu mengumpulkan data berupa video yang sudah ditentukan. Lalu penulis akan melakukan proses dokumentasi berupa gambar tangkapan layar dari adegan yang mengandung simbol atau tanda pada unsur horor dan misteri. Peneliti akan menganalisis dan mengidentifikasi makna dari tanda-tanda yang ada pada konten visual tersebut melalui signifikasi tahap pertama yaitu makna denotasi. Konten visual disini seperti, ekspresi wajah, nada bicara, suasana latar, simbol, teks di layar, warna dominan, hingga efek suara atau musik latar.
2. Penulis akan menganalisis makna denotasi yang sudah didapatkan menggunakan signifikasi tahap kedua yaitu konotasi dan mitos. Pada tahap konotasi, peneliti akan menggali makna yang lebih mendalam dari tanda-tanda yang sudah ditemukan, yaitu makna simbolis dan emosional. Dan pada tahap mitos, peneliti akan menganalisis bagaimana tanda tersebut membentuk sebuah narasi yang berkembang dalam masyarakat.
3. Setelah menganalisis tanda-tanda secara terpisah, penulis akan melihat bagaimana seluruh tanda tersebut bekerja sama untuk menciptakan atmosfer misteri dan horor dalam video. Pada tahap ini, peneliti akan mengamati bagaimana tanda seperti ekspresi wajah, musik, warna, dan simbol yang digunakan saling mendukung untuk membangun perasaan tegang dan takut.

### **3.6 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian berlangsung selama lima bulan, terhitung sejak bulan maret sampai dengan Agustus 2025 yang dimulai dari pencarian dan penentuan judul, pengumpulan data, pengolahan data, dan proses bimbingan.

No.	Bulan Pengerjaan	Keterangan
1	Maret 2025	Pengajuan Judul dan Penyusunan Bab I
2		Revisi Bab I dan Menyusun Bab II
3	April 2025	Menyusun Bab II dan Revisi Bab II
4		Menyusun Bab III
5	Mei 2025	Revisi Bab III
6		Pengumpulan Data (pilih & transkripsi video)
7		Mengolah Data (Analisis Semiotika)
8	Juni 2025	Menyusun Bab IV
9		Revisi Bab IV dan Menyusun Bab V
10	Juli 2025	Menyusun Abstrak dan Daftar Pustaka

Gambar 3.1 Waktu Penelitian

