

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

<sup>1</sup>Sherly, <sup>2</sup>Jeni Herianto

<sup>1,2</sup>Universitas Buddhi Dharma

Jl. Imam Bonjol No. 41, Karawaci Ilir, Tangerang-Indonesia

<sup>2</sup>warek-1@buddhidharma.ac.id

## ABSTRAK

Article history:  
Received:  
11 November 2025  
Accepted:  
20 November 2025  
Available online:  
December 2025

### Kata kunci:

Semiotika  
Roland Barthes  
Representasi  
Misteri dan Horor  
Mitos Budaya  
Youtube

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.

## I. PENDAHULUAN

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. 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 masa 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). 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 penggunanya.

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. *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.

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.

## II. METODE PENELITIAN

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-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.

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.



Subjek dan 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.

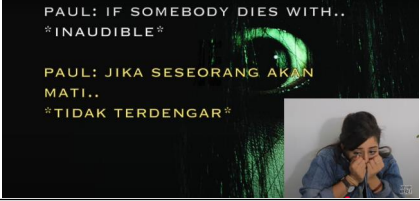
Teknik pengumpulan data merujuk pada metode yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi atau fakta yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik studi dokumentasi sebagai pendekatan pengumpulan data. Teknik ini dilakukan dengan cara 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).




### III. HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, penulis tertarik untuk meneliti pesan-pesan Semiotika apa saja yang digunakan Nessie Judge untuk menciptakan suasana takut dan horor. Pada tahap ini, penulis akan menguraikan data yang didapatkan dari hasil dokumentasi yang penulis lakukan. Dan pembahasan ini akan dibuat berupa potongan-potongan adegan dari setiap video yang sudah penulis pilih untuk diteliti dan akan dituangkan ke dalam tabel analisis menggunakan semiotika Roland Barthes yang meliputi tanda denotatif, konotatif, dan mitos. Berikut penguraian *scene* pilihan peneliti dalam penelitian ini

<b><i>Signifier (Penanda)</i></b>	<b><i>Signified (Petanda)</i></b>
 <p>Percakapan : Karen : Kenapa kamu di sini? Karen : Kenapa ?! 911 : Karen ?! Suara tangis dan teriakan histeris dari Karen dan gestur Nessie yang menutup telinga dan ekspresi yang tercengang dan takut.</p> <p><b>Durasi Waktu : 03:15-03:30</b> Teriakan histeris seorang perempuan tua dari telepon</p>	<p>Adegan yang menunjukkan seorang perempuan dalam keadaan darurat yang menegangkan dan situasi mencekam yang berbahaya.</p> <p>Adegan seorang perempuan tua yang mendapat serangan dari orang tidak dikenal dalam rumahnya.</p>
 <p>dengan suara ricuh dan Nessie yang terkejut menampilkan ekspresi cemas, terkejut sambil memegang dadanya berkata "what's happening?"</p> <p><b>Durasi Waktu : 06:50-07:12</b></p>	<p>Adegan seorang pembunuh yang ingin bunuh diri karena di duga memiliki kondisi psikologis yang terganggu.</p>



	
<p>Percakapan :</p> <p>Paul : Aku akan bunuh diri, aku mohon.</p> <p>911 : Dimana anda berada?</p> <p>Paul : Aku akan..jika seseorang akan mati</p> <p>Paul : Itu aku.</p> <p>Suara Paul yang lelah dan terengah-engah dengan kalimat yang meracau membuat Nessie terkejut dan takut sampai menutup mukanya dengan jaket karena ucapan yang dikatakan Paul.</p> <p style="text-align: center;"><b>Durasi Waktu : 12:10-12:19</b></p>	
<p><b><i>Denotative Sign (Tanda Denotatif)</i></b></p>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rekaman suara asli dari 911 yang berisi percakapan antara operator dan korban yang sedang dalam keadaan darurat, serta gestur dan ekspresi narator yang takut.</li> <li>2. Rekaman suara perempuan yang mengalami ancaman dalam panggilan darurat oleh orang yang tidak dikenal dalam rumahnya, dan divalidasi oleh reaksi narator yang khawatir dan takut.</li> <li>3. Rekaman suara antara operator dengan seorang pembunuh yang kemungkinan memiliki kondisi mental yang terganggu dan berniat untuk mengakhiri hidupnya. Reaksi narator yang ketakutan dan terkejut.</li> </ol>	
<p><b><i>Connotative Signifier (Penanda Konotatif)</i></b></p>	<p><b><i>Conotative Signified (Petanda Konotatif)</i></b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rekaman suara asli dari 911 yang berisi percakapan antara operator dan korban yang sedang dalam keadaan darurat, serta gestur dan ekspresi narator yang takut.</li> <li>2. Rekaman suara perempuan yang mengalami ancaman dalam panggilan darurat oleh orang yang tidak dikenal dalam rumahnya, dan divalidasi oleh reaksi narator yang khawatir dan takut.</li> <li>3. Rekaman suara antara operator dengan seorang pembunuh yang kemungkinan memiliki kondisi mental yang terganggu dan berniat untuk mengakhiri hidupnya. Reaksi narator yang ketakutan dan terkejut.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menimbulkan kesan bahwa kisah-kisah dalam panggilan darurat 911 ini benar-benar terjadi dan membawa ancaman nyata bagi korban.</li> <li>2. Memunculkan rasa takut, tegang, dan empati dari penonton terhadap orang-orang yang berada dalam situasi berbahaya.</li> <li>3. Menekankan bahwa ancaman bisa datang dari siapa saja dan dimana saja, baik orang asing yang menyerang maupun seseorang dengan kondisi mental terganggu.</li> </ol>
<p><b><i>Conotative Sign (Tanda Konotatif)</i></b></p>	
<p>Memperkuat keyakinan populer bahwa rekaman darurat yang berisi suara panik, teriakan, atau pengakuan mengejutkan adalah bukti nyata bahwa bahaya di dunia nyata bisa sama dengan cerita horor. Dan horor yang dipercaya bisa berasal dari pengalaman menakutkan yang menjadi representasi kebenaran tentang ancaman tak terduga dalam kehidupan sehari-hari.</p>	

Tabel 3.1 Analisis Semiotika Pada Video Pertama : Rekaman 911 Darurat Terseram

<b>Signifier (Penanda)</b>	<b>Signified (Petanda)</b>
 <p>Latar gelap, tidak ada penerangan dengan patung tengkorak, lilin merah, boneka jerami, foto-foto, koran dan seseorang yang seperti sedang membidik sesuatu. Serta terdapat tulisan "NERROR" ditengah video. <b>Durasi Waktu : 00:13-00:16</b></p>  <p><i>Make-up</i> Nessie yang terkesan <i>bold</i>, lipstick merah gelap dengan baju hitam. Latar yang menyajikan dua warna ungu dan hijau, lilin, dan pajangan-pajangan. Slogan yang diucapkan "<i>so without any futher do, stop senyum-senyum cause shit's about to go down</i>" dengan ekspresi serius dan nada tegas. <b>Durasi Waktu : 01:04-01:08</b></p>  <p>Visual hantu Indonesia tampak muncul secara mendadak dengan samar dan narasi dari Nessie "bahkan Hinata masih inget nih, penampakan-penampakan yang pernah dia liat sendiri. Bentuk-bentuknya kayak apa, dia masih inget." Dengan nada serius.</p>	<p>Menggambarkan suasana tempat yang menyeramkan dan dipenuhi simbol-simbol magis atau ritual mistis.</p> <p>Karakter yang siap membawa penonton untuk masuk ke dalam ceritanya yang intens, dengan gaya penyampaian yang sudah menjadi ciri khasnya.</p> <p>Adegan dengan kemunculan hantu yang tidak diduga dan dirasakan oleh Hinata, penyampaian narator yang meyakinkan.</p>
<b>Denotative Sign (Tanda Denotatif)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembuka video menampilkan ruang gelap dengan benda-benda khas ritual atau praktik gaib yang diperlihatkan dalam komposisi diam.</li> <li>2. Narator yang tampil dengan <i>make-up</i> dan busana gelap dalam set mendukung kesan horor, menyampaikan slogan pembuka dengan ekspresi serius dan suara tegas.</li> <li>3. Gambar hantu muncul dengan cepat, disertai narasi yang menjelaskan bahwa tokoh Hinata melihat penampakannya secara langsung.</li> </ol>	
<b>Connotative Signifier (Penanda Konotatif)</b>	<b>Conotative Signified (Petanda Konotatif)</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Visual ruangan gelap dengan properti tengkorak, lilin, boneka jerami, foto, dan koran menjadi simbol khas ritual atau dunia mistis dalam budaya populer.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghadirkan kesan bahwa benda-benda tersebut memiliki unsur mistis yang melekat dengan dunia perdukunan.</li> </ol>

<p>2. <i>Make-up</i> tegas, lipstick merah gelap, busana hitam, dan pencahayaan ungu-hijau adalah kode visual genre horor yang mengisyaratkan keseriusan narator dalam membawakan kisah mencekam.</p> <p>3. Gambar hantu muncul dengan cepat, disertai narasi yang menjelaskan bahwa tokoh Hinata melihat penampakannya secara langsung.</p>	<p>2. Memberikan ekspektasi kepada penonton bahwa mereka akan memasuki dunia narasi horor yang kental dengan simbol-simbol gaib.</p> <p>3. Memunculkan rasa takut dan tidak nyaman karena memperkuat kesan bahwa dunia gaib benar-benar nyata dan bisa dilihat oleh manusia.</p>
<p><b>Conotative Sign (Tanda Konotatif)</b></p>	
<p>1. Memperkuat mitos dalam budaya populer bahwa benda-benda ritual seperti tengkorak, lilin, dan boneka jerami adalah pertanda hadirnya kekuatan gaib yang berbahaya.</p> <p>2. Menegaskan kepercayaan bahwa simbol-simbol ini bukan sekadar dekorasi, tetapi memiliki makna magis yang menandai kehadiran dunia tak kasat mata.</p> <p>3. Mempertegas kepercayaan populer dalam budaya Indonesia bahwa makhluk halus, khususnya kuntilanak, benar-benar ada dan dapat menampakkan diri kepada manusia.</p>	

Tabel 3.3 Analisis Semiotika Pada Video *Views* terbanyak : KKN di Desa Penari

<p><b>Signifier (Penanda)</b></p>	<p><b>Signified (Petanda)</b></p>
<div style="text-align: center;">  </div> <p>Narasi yang diiringi dengan intonasi suara narator yang pelan, berat, dan penuh tekanan, dengan ekspresi wajah serius dan mata menatap tajam. Sementara itu, muncul visual tambahan berupa batu, sesajen, kemenyan, dan sosok hitam besar menyerupai hantu gunduruwo.</p> <div style="text-align: center;"> <p><i>Durasi Waktu : 04:39-05:00</i></p>  </div> <p>Percakapan dua tokoh :</p> <p>Anton : Nur kok temanmu si Bima itu aneh banget sih. Nur : loh aneh gimana?</p> <p>Anton kemudian bercerita bahwa Bima sering berbicara dan tersenyum sendiri, serta sering membawa pulang sesajen dan meletakkannya di bawah ranjang. Nessie bernarasi dengan ekspresi wajah bingung dan serius, dan menekan intonasi pada bagian-bagian kunci cerita.</p> <p style="text-align: center;"><b>Durasi Waktu : 15:51-16:0</b></p>	<p>Adanya ritual di tempat tersebut dan tokoh Nur di tampilkan penampakan makhluk gaib yang menyeramkan.</p> <p>Memberikan kesan bahwa Bima sudah terlibat dengan praktik spiritual di tempat ini. Dialog dan gestur Nessie memperkuat kesan bahwa ada sesuatu yang tidak wajar dan menyeramkan.</p>



Narasi “saat Widya minum, dia tersedak. Lalu tangannya masuk kedalam mulut dan menarik ada helaian rambut, saat itu Anton langsung bilang bahwa Widya ini kena pelet”. Nessie mengiringi cerita dengan gerakan tangan yang meniru menarik rambut dari mulu, dengan ekspresi jijik dan terkejut. Narasi juga disampaikan dengan nada serius dan perlahan.

**Durasi Waktu : 17:35-17:48**



Karakter Nur yang dirasuki oleh sosok wanita tua dan berbicara dengan kalimat intimidatif :

*“Cah ayu, betah ya tinggal disini? Gimana, sudah kenal penunggu disini?”*

*“Satu dari temanmu tidak akan bisa kembali jika kamu belum sadar semuanya akan terjadi...”*

Terdengar suara tawa melengking dari efek suara, dan layar berubah menjadi hitam putih saat tokoh itu berbicara. Nessie membacakan dengan ekspresi mata tajam, wajah menegang, dan suara yang ditekan.

**Durasi Waktu : 22:16-23:12**

Kejadian yang menjijikan dan tidak wajar dialami oleh tokoh Widya yang menandakan ada sesuatu yang mengganggu secara spiritual.

Adegan ini bisa dikatakan sebagai klimaks horor karena kerasukan total. Nada suara, tawa, dan perubahan warna video mempertegas bahwa ini adalah momen ketika roh tersebut menguasai tubuh manusia.

### **Denotative Sign (Tanda Denotatif)**

1. Adegan menampilkan adanya batu, sesajen, kemenyan dan makhluk gaib menyerupai genderuwo, serta penjelasan dari narator dengan gaya bicara yang lambat penuh tekanan dan ekspresi wajah serius.
2. Bima memiliki gelagat aneh karena sering berbicara dan senyum sendiri, serta sering membawa pulang sesajen. Dengan narator yang menekankan adegan tersebut.
3. Kejadian Widya mengeluarkan helaian rambut dari mulutnya merupakan peristiwa tidak biasa, yang menjadi dugaan terkenanya pengaruh gaib seperti pelet atau guna-guna.
4. Karakter Nur yang berubah suara dan cara bicaranya menunjukkan bahwa dirinya sedang dimasuki entitas lain. Roh bisa saja merasuki dan mengancam manusia.

### **Connotative Signifier (Penanda Konotatif)**

1. Adegan menampilkan adanya batu, sesajen, kemenyan dan makhluk gaib menyerupai genderuwo, serta penjelasan dari narator dengan gaya bicara yang lambat penuh tekanan dan ekspresi wajah serius.
2. Bima memiliki gelagat aneh karena sering berbicara dan senyum sendiri, serta sering membawa pulang sesajen. Dengan narator yang menekankan adegan tersebut
3. Kejadian Widya mengeluarkan helaian rambut dari

### **Conotative Signified (Petanda Konotatif)**

1. Benda benda tersebut memperkuat kesan bahwa dunia gaib memiliki aturan, simbol, dan ritual yang sudah diakui sebagai budaya di Indonesia.
2. Keterlibatan manusia dalam hal-hal gaib seperti menggunakan guna-guna atau pelet membawa konsekuensi yang berbahaya dan nyata dalam kehidupan manusia.
3. Cuplikan ini memperkuat keyakinan bahwa

<p>mulutnya merupakan peristiwa tidak biasa, yang menjadi dugaan terkenanya pengaruh gaib seperti pelet atau guna-guna.</p> <p>4. Karakter Nur yang berubah suara dan cara bicaranya menunjukkan bahwa dirinya sedang dimasuki entitas lain. Roh bisa saja merasuki dan mengancam manusia.</p>	<p>serangan yang dipercayai berasal dari supranatural dapat mempengaruhi fisik seseorang secara nyata dalam kehidupan.</p> <p>4. Budaya Indonesia mempercayai bahwa roh-roh dengan kekuatannya mampu dengan mudah menguasai tubuh dan pikiran manusia.</p>
<p><b>Conotative Sign (Tanda Konotatif)</b></p>	
<p>Meneguhkan kepercayaan budaya Indonesia bahwa makhluk gaib berinteraksi dengan manusia melalui simbol dan ritual tertentu. Selain itu menghidupkan ideologi bahwa dunia tak kasatmata memiliki kekuatan nyata yang dapat memengaruhi kehidupan manusia dan juga stereotip horor lokal bahwa penampakan, suara gamelan, sesajen, dan kerasukan adalah bukti eksistensi dari roh.</p>	

Berdasarkan temuan dari analisis data diatas, terdapat beberapa representasi makna misteri dan horor yang ditampilkan oleh Nessie dalam segmen “NERROR”. Peneliti mencatat pada level pertama yang menunjukkan tanda tanda literal yang muncul di layar, seperti penampakan sosok hantu kuntilanak berpakaian putih dengan rambut panjang serta suara jeritan. Secara denotatif, tanda ini merujuk pada sosok hantu perempuan. Tetapi secara konotatif, hantu ini diyakini dalam budaya setempat sebagai seorang wanita yang memiliki trauma, dendam, atau mengalami kematian tragis. Pada tataran mitos menurut Barthes, rangkaian tanda ini menegaskan sebuah ideologi budaya bahwa fenomena gaib adalah bagian dari realitas yang hidup berdampingan dengan manusia dan dapat berinteraksi dengan kehidupan sehari-hari. Mitos ini bekerja dengan mengubah konstruksi budaya tersebut menjadi kesan yang alami bagi penonton, sehingga mereka menerima pengalaman horor sebagai sesuatu yang masuk akal dalam kerangka kepercayaan lokal.

Dalam aspek visual, representasi misteri dan horor ditunjukkan melalui *make-up* yang tebal, pencahayaan yang redup, penggunaan simbol simbol mistis seperti lilin, tengkorak, boneka jerami, cahaya ungu hijau, serta munculnya elemen hantu yang erat kaitannya dengan ritual dan kepercayaan lokal, menciptakan atmosfer yang menegangkan dan magis. Selain itu, ada pembentukan suasana secara nonvisual dengan memakai efek suara jeritan, suara senandung, dan suara gamelan, yang semakin memperkuat kesan spiritual yang tak terlihat dan mempengaruhi rasa takut penonton. Dalam konteks budaya Indonesia, unsur unsur semacam ini dipercaya sebagai cara untuk memanggil energi gaib atau kehadiran entitas lain. Dalam penelitian ini, elemen horor juga dibangun melalui tanda verbal yang diciptakan seperti penggunaan intonasi suara yang pelan dan penuh tekanan, nada suara yang seperti ketakutan, serta elemen nonverbal seperti ekspresi wajah tegang, takut, atau serius yang ditampilkan untuk menciptakan atmosfer misteri yang kuat. Tanda tanda ini berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan ketegangan emosional yang ingin disampaikan dalam narasi horor.

Dalam studi ini, peneliti memilih tiga video dengan pola konstruksi simbol yang semakin kompleks dalam menciptakan nuansa horor dan misteri untuk analisis perbandingan. Secara umum, ketiga video tersebut dibuka dengan cara yang berhasil menarik penonton untuk merasakan cerita dan pembawaan gaya naratif khas Nessie Judge yang menimbulkan aspek ketegangan di awal cerita. Meskipun demikian, terdapat perbedaan yang jelas seiring berjalannya waktu. Pada video pertama, unsur horor yang disajikan lebih berfokus pada *audio* asli tanpa tambahan elemen pendukung. Sedangkan pada video kedua yang terbaru, representasi menampilkan aspek budaya lokal yang lebih kuat, dengan simbol dan elemen seperti adanya unsur ritual, efek suara tambahan, serta penampakan hantu khas Indonesia, yang menciptakan suasana yang lebih mistis dan menakutkan. Sementara itu, di video ketiga, sudah ada peningkatan penggunaan elemen horor dibandingkan

dengan video pertama, tetapi penekanan pada unsur verbal lebih ditonjolkan dalam video ini untuk menciptakan suasana horor yang lebih dramatis dan emosional.

Observasi peneliti dapat disimpulkan bahwa representasi horor dan misteri dalam konten Nessie Judge terbentuk dari kombinasi tanda verbal, nonverbal, visual, dan nonvisual yang saling mendukung satu sama lain. Tanda-tanda ini tidak hanya menciptakan suasana menyeramkan, tetapi juga menyisipkan elemen mitos budaya didalamnya. Penyajian video oleh Nessie Judge juga menunjukkan kemajuan yang semakin baik, terlepas dari jumlah penonton, dan kualitas konten yang mampu menghadirkan rasa takut yang lebih dalam bagi pemirsa. Video horor digital seperti ini dapat berfungsi sebagai sarana untuk mereproduksi budaya populer tentang horor di zaman modern, bukan sekedar sebagai hiburan.

#### IV. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan dalam video konten milih Nessie Judge terdapat pesan yang merepresentasikan elemen misteri dan horor yang dibangun melalui konstruksi tanda-tanda budaya. Dalam konteks komunikasi, konten horor di *YouTube* berfungsi sebagai media naratif yang memanfaatkan kombinasi unsur audio, visual, dan bahasa tubuh untuk menyampaikan pesan ketakutan secara persuasif kepada penonton. Representasi misteri dan horor dalam konten *YouTube* Nessie Judge dibangun melalui kombinasi tanda verbal, nonverbal, visual, dan nonvisual yang saling mendukung. Narasi Nessie yang dramatis, ekspresi wajah serius, ilustrasi visual yang menampilkan simbol-simbol mistis, serta musik latar bernada mencekam secara bersama-sama membentuk suasana horor yang kuat.

Analisis Semiotika Roland Barthes memperlihatkan bahwa pada tingkat denotasi, tanda-tanda tersebut menampilkan kisah horor apa adanya yang terlihat dalam video. Masuk dalam tingkatan konotasi, muncul makna tambahan berupa rasa takut, tegang, penasaran yang diiringi dengan kepercayaan masyarakat terhadap suatu mitos yang ada di Indonesia. Sementara pada tingkat mitos, konten Nessie Judge memperkuat keyakinan budaya bahwa dunia gaib hadir di sekitar manusia dan memang sudah menjadi kepercayaan yang menyebar meskipun zaman semakin maju.

Dengan demikian, konten horor digital tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana konstruksi makna dan mitos baru dalam budaya populer Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian komunikasi, khususnya dalam melihat bagaimana media baru merepresentasikan budaya dan kepercayaan masyarakat melalui tanda-tanda yang dikonstruksi dalam konten digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, A. K., Muhsi, dkk. (2022). *Social Media Analytics: Konsep dan Penerapannya dengan Rapid mMiner/Orange*. Serang: YPSIM Banten.
- Fuchs, C. (2014). *Social Media : A Critical Introduction*. London: SAGE Publications.
- Influencer Marketing. (2023, May 4). Statistik Pengguna Media Sosial Indonesia Terbaru. *Slice.Id*. <https://www.slice.id/blog/edisi-2023-statistik-pengguna-media-sosial-terbaru>
- Kustiawan, W., Siregar, F. K., Alwiyah, S., Lubis, R. A., Gaja, F. Z., Pakpahan, N. S., & Nurhayati. (2022). Komunikasi Massa. *Journal Analytica Islamica*, 11(1), 45–60.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).

- Lustyantie, N. (n.d.). Pendekatan Semiotika Model Roland Barthes dalam Karya Sastra Prancis. In *Seminar Nasional Fib Ui* (pp. 1-15).
- McQuail, Denis. (2011). *McQuail's mass communication theory*. London: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwasito, A. (2017). *Komunikasi Multikultural: Paradigma dan Diskursus Komunikasi dalam Masyarakat Multikultural*. Yogyakarta: Cakra Books.
- Syafrina, A. E. (2022). *Komunikasi Massa*. Sumedang: CV. Mega Press Nusantara.
- YouTube. (n.d.). *Wikipedia*. Retrieved July 3, 2025, from <https://id.wikipedia.org/wiki/YouTube>
- Yuwono, U., Rahyono, F. X., & Christomy, T. (Eds.). (2021). *Semiotika: Mencerap Tanda, Mendedah Makna*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Zahra, R. M., & Hermawati, T. (2022). Representasi Kisah Horor di Youtube (Analisis Semiotika Mitos Roland Barthes Terhadap Konsep Kisah Horor Channel Youtube "Kisah Pendaki"). *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 88-100.