

Kajian Semiotika Roland Barthes Pada Vtuber Yatagarasu No Yuta Dalam Konten Youtube Shorts

Oleh:

Aliyah Nanda Alfita

Dosen Pembimbing: Istiqomah

<https://orcid.org/0009-0000-9067-1235>

Progam Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

11 Juni, 2025



Pendahuluan

Pada era digital mengalami perubahan besar pada berbagai platform dalam bidang hiburan. Salah satu perkembangan yang menarik minat publik adalah Virtual YouTuber atau disebut VTuber dengan menggabungkan teknologi animasi serta pembawaan konten menarik melalui platform seperti YouTube. Fenomena ini pertama kali populer di Jepang dan kini telah meluas ke berbagai negara salah satunya Indonesia. VTuber menggunakan avatar yang dirancang dengan program animasi Live 2D, Tokoh ini digambar oleh seorang seniman dan dibuat untuk berperan seperti YouTuber, melakukan aktivitas seperti mencoba platform baru, memainkan sejumlah aplikasi gim, dan menghibur audiens dengan bakatnya. Namun, yang membedakan adalah tampilan persona virtual dengan identitas asli yang dirahasiakan. Perihal ini yang akan menjadi sebuah kajian penelitian dalam menganalisa bentuk komunikasi visual penampilan VTuber dengan konvergensi media yang ada saat ini berupa YouTube Shorts yang menyerupai fitur platform lain seperti TikTok.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Apa makna yang dibawakan VTuber dalam konteks pendekatan Semiotika Roland Barthes dalam mengatur penampilannya?

Metode

Artikel ini memakai metode kualitatif berupa observasi dan analisis konten untuk menelaah pesan digital dari VTuber dalam video creepypasta Minecraft. Berdasarkan Semiotika Roland Barthes, penelitian menyoroti penggunaan tanda visual dan simbolik dalam membangun makna melalui denotasi, konotasi, dan mitos yang turut memengaruhi emosi dan nilai budaya audiens.

Dalam teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, yakni dengan melakukan pengamatan secara seksama terhadap objek VTuber yang ada dalam penelitian ini, yakni Yatagarasu no Yuta. Yatagarasu no Yuta atau biasa disebut sebagai Yuta merupakan salah satu VTuber yang saat ini baru mengalami pengembangan dalam setiap kontennya. Saat ini, ia mencapai sebanyak kurang lebih 115 Subscriber dari platform YouTube.

Hasil

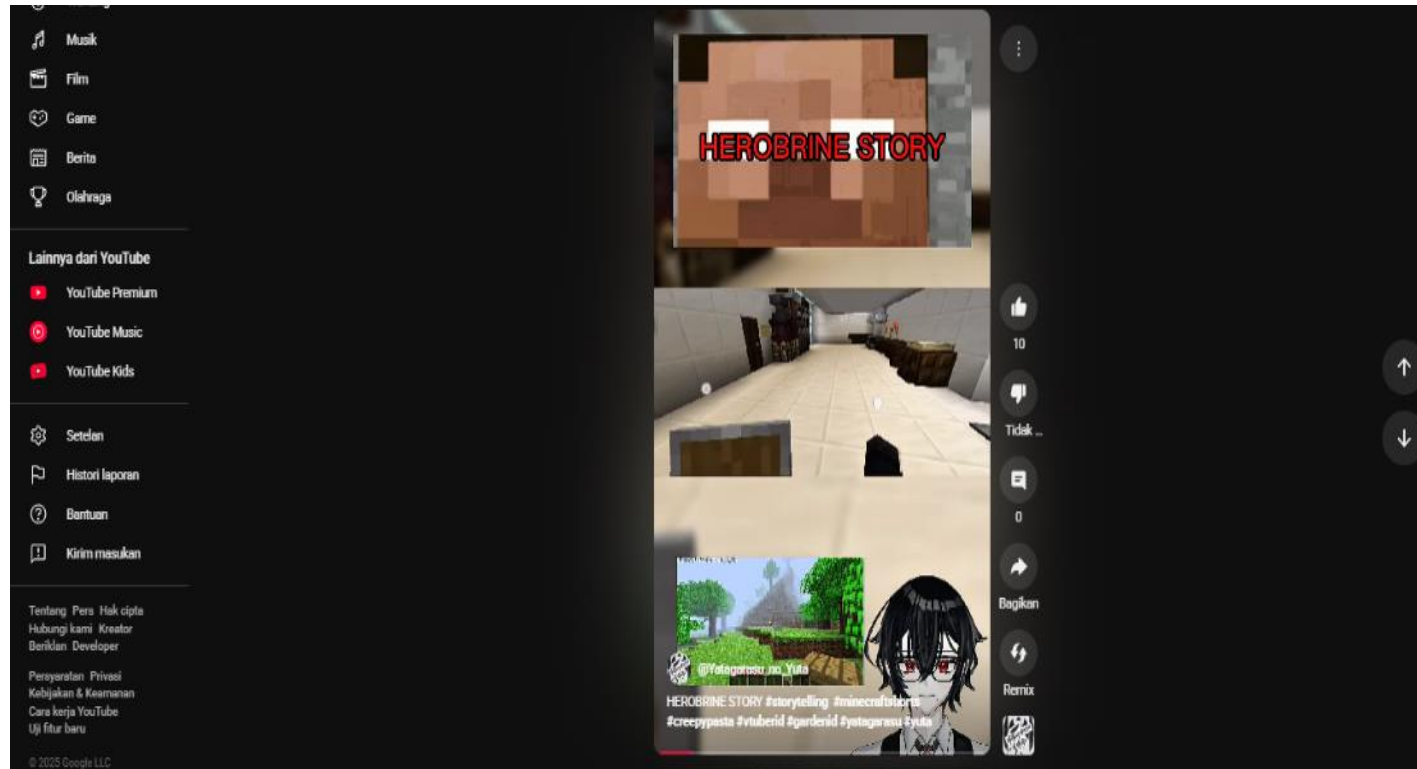


Hasil

- Secara denotatif, Yatagarasu no Yuta direpresentasikan sebagai pria muda berpakaian formal monokromatik kemeja putih, rompi asimetris, dan celana hitam lengkap dengan atribut identitas komunitas R.E.C. Kontras visual dipertegas melalui mata merah menyala di tengah dominasi rambut hitam, serta fitur transfiguratif berupa sayap gagak dan satu kaki cakar. Secara konotatif, karakter ini mengadopsi mitologi Jepang tentang gagak berkaki tiga sebagai pemandu ilahi, yang dipadukan dengan busana modern untuk menciptakan narasi hibrida antara tradisi Shinto dan tatanan sosial kontemporer.
- Mengacu pada pemikiran Roland Barthes dalam *Mythologies*, Yuta bukan sekadar karakter virtual, melainkan sebuah "mitos digital baru." Ia merepresentasikan ideologi bahwa ruang digital mampu menghidupkan kembali narasi kuno melalui estetika modern. Perpaduan antara sifat bijaksana, elegan, dan asing (aspek yokai) mengukuhkan posisinya sebagai figur misterius yang berperan sebagai penunjuk jalan dalam lanskap media digital saat ini.

Hasil

Analisis Short Video dari follower (@rurin_chika)

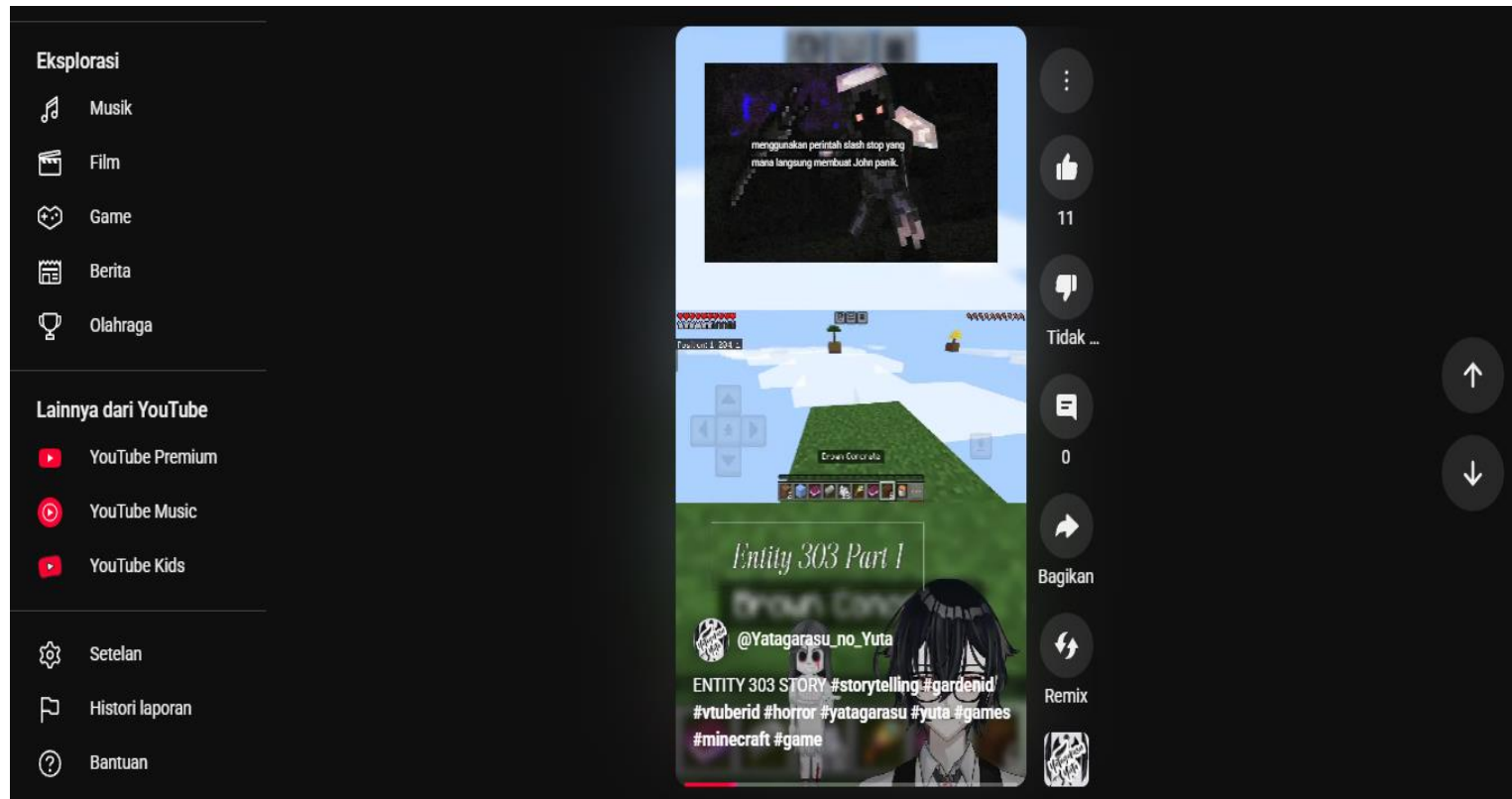


Hasil

Denotatif	Konotatif	Mitos
1) Gambar Herobrine yang berpenampilan seperti player, akan tetapi memiliki sosok mata berwarna putih tanpa pupil, serta sosok individu yang memiliki grafis berbentuk balok menyesuaikan konsep game Minceraft	1) Sosok Herobrine dimaknai sebagai simbol misteri, horor, dan gangguan tersembunyi di dunia Minecraft. Mata putih Herobrine menggambarkan kekosongan atau kehampaan bagi Herobrine itu sendiri.	1) Menurut cerita lain yang bersumber dari komunitas Minecraft beranggapan bahwa Herobrine merupakan penggambaran sebagai hantu mending dari saudara dari Notch selaku pencipta Minecraft [27]
1) Tampilan gameplay menunjukkan sebuah ruang putih dan beberapa perabotan rumah grafis khas balok di game Minecraft.	2) ruang berwarna putih memiliki makna perantara yang bukan menjadi tujuan akhir, melainkan jalan lintasan lain.	2) Ruang berwarna putih memiliki istilah “White Torture” , meski warna putih digambarkan sebagai arti kesucian, akan tetapi ruang putih menciptakan mimpi buruk yang sangat panjang bagi narapidana. Menurut Wikipedia, salah satu buku White Torture karya Narges Mohammadi, ruang putih digunakan untuk menyiksa para narapidana secara psikologis yang ada di Iran. Metode penyiksaan tersebut dapat dilakukan hingga berbulan-bulan. Dampak dari adanya ruang putih menyebabkan hilangnya personaliti individu atau depersonalissasi [28].
2) Karakter VTuber Yatagarasu no Yuta muncul di bagian bawah layar dengan desain visual yang sudah ditetapkan dengan pembawaan narasi audiovisual yang membawakan kisah horor dengan nada pelan, namun menggunakan intonasi yang serius	3) Tampilan Yatagarasu no Yuta dengan desain setelan formal monokrom hitam putih sebagai tanda sosok yang misterius, mata merah, rambut gelap, gaya berpakaian gelap yang muncul di bawah layer sebagai narator.	3) Sosok Yatagarasu no Yuta menggambarkan karakter dalam mitologi Jepang Yatagarasu (gagak berkaki tiga) sebagai perwujudan dari pelayan Dewi Amaterasu sebagai suatu pemberi petunjuk jalan [29].

Hasil

Analisis Short Video dari follower (@Smolharuka_6114)

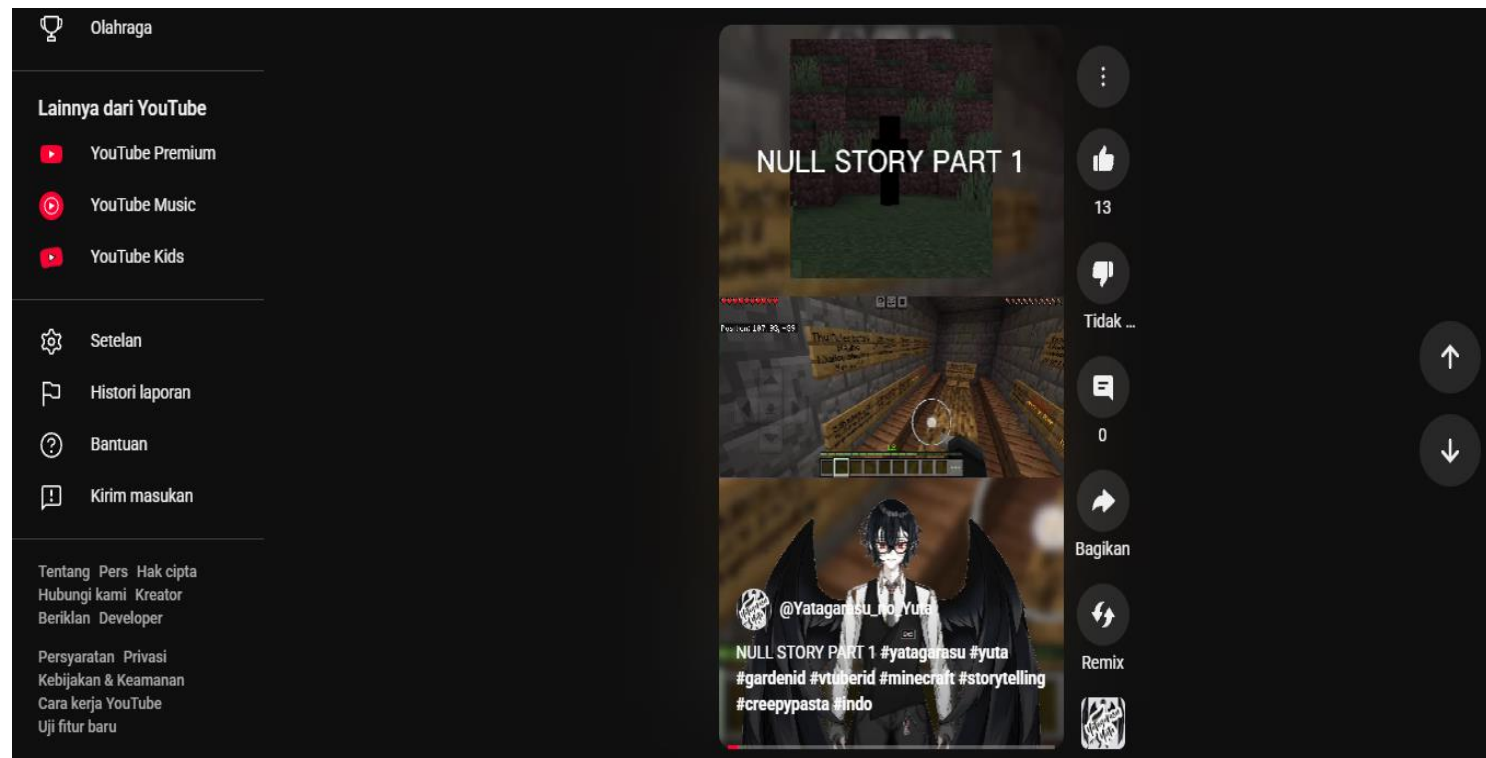


Hasil

Denotatif	Konotatif	Mitos
1) Keberadaan Entity 303 digambarkan sebagai sosok gelap dengan jubah berwarna putih, dan mata merah menyala, serta sosok individu yang memiliki grafis berbentuk balok menyesuaikan konsep game Minceraft	1) Penampilan Entity 303 menggunakan jubah putih melambangkan keterasingan dalam dunia Minecraft, memiliki kulit hitam pekat dan mata merah menyala menggambarkan sifat pendendam, serta kode '303' diartikan sebagai suatu harapan, dimana ia memberikan suatu harapan kepada target sebelum menghancurkan sekitar dunia virtual	1) Sosok Entity 303 diyakini sebagai perwujudan rasa dendam dari seorang karyawan sebelumnya dipecat di perusahaan Mojang yang mengembangkan game Minecraft. Rasa dendam Entity yang berevolusi menjadi pemberontakan yang besar bagi dunia virtual Minecraft [30].
2) Tampilan gameplay menunjukkan latar tempat yang terbuka di atas awan siang hari dan hanya ada beberapa tanah sebagai pijakan dengan grafis balok di game Minecraft.	2) Tempat terbuka yang berada di atas awan diartikan sebagai bentuk isolasi dari dunia pada umumnya, Pijakan tanah yang sangat minim menggambarkan rasa tidak aman, suasana siang hari yang seharusnya membawa keceriaan, melainkan suatu ironi dalam kejadian mistis.	2) Tempat terbuka di atas awan diyakini dalam mitologi Hindu memiliki kaitan dengan sosok dewa Indra, yang mengendalikan badai petir dan hujan. Indra menunggangi awan sebagai kendaraannya, serta memerintahkan langit untuk melepaskan kekuatannya. Awan bertindak sebagai pembawa berkah sekaligus menyebabkan kehancuran. Dualitas ini berbicara tentang hakikat keberadaan, di mana penciptaan kehancuran dan berkah kehidupan seringkali berjalan beriringan [31].
2) Karakter VTuber Yatagarasu no Yuta muncul di bagian bawah layar dengan desain visual yang sudah ditetapkan dengan pembawaan narasi audiovisual yang membawakan kisah horor dengan nada pelan, namun menggunakan intonasi yang serius	3) Tampilan Yatagarasu no Yuta dengan desain setelan formal monokrom hitam putih sebagai tanda sosok yang misterius, mata merah, rambut gelap, gaya berpakaian gelap yang muncul di bawah layar sebagai narator.	3) Sosok Yatagarasu no Yuta menggambarkan karakter dalam mitologi Jepang Yatagarasu (gagak berkaki tiga) sebagai sosok pemberi pesan baik ataupun pesan buruk. Yatagarasu bisa digambarkan sebagai dewa atau bahkan sebagai iblis berdasarkan perilaku yang diberikan oleh manusia [32].

Hasil

Analisis Short Video dari follower (@heronimus_fernando_)



Hasil

Denotatif	Konotatif	Mitos
1) Null memiliki perwujudan seperti sosok manusia, akan tetapi hanya berupa warna hitam keseluruhan tanpa wajah hingga tampak seperti siluet dengan grafis berbentuk balok menyesuaikan konsep game Minceraft	1) Sosok Null dimaknai sebagai simbol kehampaan, kegelapan, dan misteri yang menakutkan. dan gangguan tersembunyi di dunia Minecraft.	1) Mitos Null berkembang setelah pengembang menyatakan Herobrine hanyalah mitos, sehingga para pemain menciptakan Null untuk mempertahankan unsur misteri dalam game. Papan bertuliskan pesan misterius "Help!" atau "Null is here!", serta kejadian aneh seperti glitch dunia dan kemunculan Herobrine yang mengaku dijebak oleh Null [33].
2) Tampilan gameplay menunjukkan sebuah ruang bawah tanah bebatuan yang dihiasi berbagai tulisan yang misterius tanpa diketahui asal-usulnya.	2) Ruang bawah tanah diartikan simbol tempat persembunyian dari dunia luar dengan nuansa bebatuan yang menggambarkan sifat netral terhadap kondisi, serta berbagai tulisan acak diartikan sebagai simbol rahasia sekaligus pesan asing yang menjadi suatu petunjuk dari sosok entitas.	2) Tahun 1998 ditemukan sekitar 1.200 potongan tulang manusia di ruang bawah tanah rumah Benjamin Franklin, London. Penyelidikan forensik menunjukkan tulang belulang tersebut berasal dari abad ke-18 dan menunjukkan bekas diseksi anatomi, bukan kekerasan. Para sejarawan berpendapat bahwa tulang belulang tersebut kemungkinan berasal dari William Hewson yang merupakan seorang ahli anatomi pada saat itu menetap di rumah tersebut sekaligus mendirikan sekolah untuk mempelajari ilmu anatomi. Karena praktek diseksi saat itu tidak dilegalkan, tubuh-tubuh hasil penelitian dikubur secara diam-diam di ruang bawah tanah [34].
3) Karakter VTuber Yatagarasu no Yuta muncul di bagian bawah layar dengan desain visual yang sudah ditetapkan dengan pembawaan narasi audiovisual yang membawakan kisah horor dengan nada pelan, namun menggunakan intonasi yang serius, serta menampilkan sayap hitam burung gagak.	3) Tampilan Yatagarasu no Yuta dengan desain setelan formal hitam putih sebagai tanda sosok yang misterius, mata merah, rambut gelap, gaya berpakaian gelap yang muncul di bawah layer sebagai narator. Sayap gagak diartikan sebagai suatu pertanda buruk dan bersifat mengancam.	3) Sosok Yatagarasu no Yuta dalam karakter mitologi Jepang sebagai sosok gagak berkaki tiga. Menurut Kojiki dalam sejarah kuno Jepang, Yatagarasu merupakan manifestasi dewa Kamo Taketsunumi, serta memimpin Jimmu, kaisar pertama Jepang [35].

Pembahasan

Video pendek yang dibuat oleh Yatagarasu no Yuta adalah contoh unik bagaimana cerita digital dapat diubah secara visual. Yuta menggabungkan cerita yang berasal dari game Minecraft dengan mitos urban digital seperti karakter Herobrine, Entity 303, dan Null. Video ini bukan sekadar cerita horor biasa. Jika dilihat lebih dalam menggunakan teori semiotika Roland Barthes, video ini memiliki makna yang lebih kompleks. Secara denotatif, video menampilkan dunia Minecraft dengan berbagai karakter penuh misterius dan VTuber 2D karakter Yatagarasu no Yuta sebagai narator visual. Namun, secara konotatif, banyak dari tanda seperti keberadaan sosok mata putih yang menyala, lingkungan yang abstrak, dan karakter bayangan hitam tanpa wajah adalah manifestasi dari kecemasan masyarakat digital terhadap hal-hal yang tidak diketahui di dunia virtual, serta Mitos sebagai signifikan tingkat 2 dua dari Konotatif.

Temuan Penting Penelitian

Dari hasil pembahasan tersebut konsep ini sangat relevan karena kreator virtual harus mengelola citra dan kepribadian digital dengan baik. Penampilan yang diatur untuk menarik dan Kesan yang digunakan untuk menjaga citra yang sesuai dengan karakter yang dimainkan. Penerapan teori ini membantu VTuber dalam membangun karakter yang menarik serta menjaga profesionalisme dalam karier. Dengan memahami dan mengelola aspek-aspek ini, VTuber dapat mempertahankan dan meningkatkan daya tarik serta popularitas yang didapatkan dari penggemar sebagai audiens. Analisa yang diperoleh dikaji secara kritis untuk memastikan kontribusinya dalam memahami integrasi VTuber sebagai Wayang Digital. Pemanfaatan platform digital meningkatkan aksesibilitas global, memungkinkan Wayang Digital yang dibaur sebagai bagian dari VTuber untuk disiarkan melalui berbagai media sosial dan platform streaming, seperti YouTube.

Kesimpulan

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa VTuber Yatagarasu no Yuta membangun makna visual dan identitas melalui tiga lapisan semiotik Barthes, yaitu Denotatif sebagai makna literal tampilan fisik avatar seperti atribut burung gagak dan pakaian formal, Konotatif sebagai makna simbolik terkait creepypasta pada game Minecraft yang menghadirkan lapisan makna yang kompleks. Pada level denotatif, karakter seperti Herobrine, Entity 303, dan Null digambarkan sesuai bentuk visual khas Minecraft; pada level konotatif, mereka melambangkan misteri, keterasingan, kehampaan, serta ancaman dunia digital sementara pada level mitos, ketiganya berkembang menjadi legenda urban digital yang merefleksikan ketakutan kolektif terhadap kekuatan tersembunyi di dunia maya.

Manfaat Penelitian

konten storytelling Yatagarasu no Yuta bukan hanya hiburan, melainkan juga sarana membangun identitas kultural baru di ruang digital, memosisikan dirinya sebagai mediator antara mitologi dan budaya populer terhadap imajinasi komunitas gamer modern. Pendekatan ini mengungkap bagaimana tanda-tanda visual pada VTuber tidak hanya sekadar gambar, tetapi juga menyampaikan pesan kultural dan identitas kompleks di ruang digital. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan seperti fokus pada satu VTuber dan cakupan konten yang terbatas sehingga kurang mewakili ragam genre dan audiens lebih luas.

Referensi

- [1] N. Hasim, "Dalam Animasi Tekotok (Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Channel Youtube Tekotok) Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Jurusan Manajemen Dan Komunikasi Islam (Mki)," 2024.
- [2] L. Agustina, "Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial Live Video Streaming As a Development of Social Media'S Feature," *Diakom J. Media dan Komun.*, vol. 1, no. 1, hal. 17–23, 2018.
- [3] F. R. C. L. S. Y. S. A. M. P. P. T. Dhanar Intan Surya Saputra, Sitaresmi Wahyu Handani, "Membangun Channel Live Streaming YouTube Sebagai Alternatif Media Promosi Perguruan Tinggi," *STMIK Amikom Purwokerto*, hal. 116–120, 2017.
- [4] D. Aferta, "Youtube Shorts Sebagai Media Edukasi : Studi Netnografi Pada Youtube Shorts @Enobening," vol. 1, no. 6733, 2024.
- [5] T. Sya'dian, M. A. M. Alfathoni, R. Purba, dan N. Nazarruddin, "Konsep Kreatif Video Live Streaming Ilusman 3 Medan," *Metta J. Ilmu Multidisiplin*, vol. 3, no. 3, hal. 351–364, 2023, doi: 10.37329/metta.v3i3.2806.
- [6] P. R. Ramadhan, "Implikasi Doktrin Kepentingan Yang Sewajarnya Pada Media Streaming Online Youtube.Com," 2019.
- [7] F. Z. Rabbani dan R. Wati, "Komunitas Dan Interaksi Penonton Pada Siaran Langsung Di Kanal Youtube Naplive," *Hum. J. Sosiohumaniora Nusantara*, vol. 1, no. 3, hal. 406–415, 2023, doi: 10.62180/7x0vdr35.
- [8] J. I. Adzania dan A. Arianingsih, "Dampak Menonton Vtuber Terhadap Penggemar Budaya Populer Jepang Di Bandung," *MAHADAYA J. Bahasa, Sastra, dan Budaya*, vol. 2, no. 2, hal. 267–278, 2022, doi: 10.34010/mhd.v2i2.8265.
- [9] Akdeas Oktanae Widodo, F. Septiadi, dan Nur Aini Rakhmawati, "Analisis Tren Konten Pada Vtuber Indonesia Menggunakan Latent Dirichlet Allocation," *J. Inform. dan Rekayasa Elektron.*, vol. 6, no. 1, hal. 56–63, 2023, doi: 10.36595/jire.v6i1.718.
- [10] Mikneya Reyus Liman, "Pengaruh Hololive Indonesia dalam Memperkenalkan Bahasa Indonesia Kepada Penonton Internasional," *Atmos. J. Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sos. Hum.*, vol. 1, no. 2, hal. 75–88, 2023, doi: 10.59024/atmosfer.v1i2.65.

Referensi

- [11] W. Mohammad, D. F. Austi, H. Saifurrahman, J. R. Fiqrussalam, dan A. U. Sulthoni, "Pengaruh Jumlah Video Terhadap Jumlah Subscribers Dengan Concurrent Viewers Sebagai Variabel Intervening Pada Virtual Youtuber Indonesia," *Triwikrama J. Multidisiplin Ilmu Sos.*, vol. 1, no. 3, hal. 1–10, 2023.
- [12] H. Puspita Yuri, "Penerimaan Audiens atas Konten Pariwisata dari Virtual Youtuber Andi Adinata," *Cover. J. Strateg. Commun.*, vol. 13, no. 1, hal. 38–49, 2022, doi: 10.35814/coverage.v13i1.3336.
- [13] W. Wahyudin, "Kepemimpinan Perguruan Dalam Perspektif Teori Interaksionisme Simbolik Dan Dramaturgi," *Khazanah J. Stud. Islam dan Hum.*, vol. 13, no. 2, hal. 149, 2017, doi: 10.18592/khazanah.v14i2.1074.
- [14] M. S. Ummah, "MAKNA INTERAKSI DALAM KOMUNIKASI (Teori Interaksi Simbolik Dan Teori Konvergensi Simbolik)," *Sustain.*, vol. 11, no. 1, hal. 1–14, 2019, [Daring]. Tersedia pada: http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- [15] B. Mudjiyanto, "Semiotics In Research Method of Communication," *J. Penelit. Komunikasi, Inform. dan Media Massa*, vol. 16, no. 1, hal. 73–82, 2013, [Daring]. Tersedia pada: <https://media.neliti.com/media/publications/222421-semiotics-in-research-method-of-communic.pdf>
- [16] U. N. Shabiriani, "Dramaturgi Dalam Identitas Dan Citra Influencer Kadeer Bachdim Pada Akun Instagram D_Kadoor," *J. Nawala Vis.*, vol. 3, no. 2, hal. 81–86, 2021, doi: 10.35886/nawalavisual.v3i2.236.
- [17] R. A. Putra, "Analisa Media Siber pada Tayangan Langsung Virtual Youtube Mythia Batford," *J. Bisnis dan Komun. Digit.*, vol. 1, no. 1, hal. 13, 2023, doi: 10.47134/jbk.d.v1i1.1914.
- [18] P. D. Adileksono dan P. Utari, "Identitas Komunikasi Virtual Youtuber di Media Youtube (Studi Kasus Vtuber di Jakarta) Keywords :," vol. 17, no. 2, hal. 1–12, 2024.
- [19] Maulida Laily Kusuma Wati, Fatkhur Rohman, dan Tommi Yuniawan, "Analisis Semiotika Roland Barthes dan Nilai Moral dalam Film Pendek Tilik 2018 Karya Wahyu Agung Prasetya," *J. Onoma Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, vol. 9, no. 2, hal. 1306–1315, 2023, doi: 10.30605/onoma.v9i2.3023.
- [20] I. K. N. Putu Krisdiana Nara Kusuma, "Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Ritual Otonan Di Bali," *Manaj. Komun.*, vol. 1, no. 2, hal. 195–217, 2017.

Referensi

- [21] W. Jannah dan N. Saha Fasadena, "Fenomena Mandi Lumpur Live di Tiktok Menurut Teori Dramaturgi Erving Goffman," *JISAB J. Islam. Commun. Broadcast.*, vol. 02, no. 02, hal. 152–164, 2023.
- [22] D. Ananta dan S. Winduwati, "Analisis Semiotika Nilai Kolektivitas Remaja dalam Anime Wind Breaker (Perspektif Roland Barthes)," *Koneksi*, vol. 9, no. 1, hal. 87–96, 2025, doi: 10.24912/kn.v9i1.33284.
- [23] J. Barik, A. F. Azzarah, U. N. Surabaya, K. Kanaeru, dan M. Matrix, "ANALISIS DESAIN KOSTUM VIRTUAL YOUTUBER KOBO KANAERU EDISI GELORA," vol. 7, no. 2, hal. 129–141, 2025.
- [24] K. A. Hutagalung, "Analisis presentasi diri musisi dengan pendekatan teori dramaturgi Erving Goffman," vol. 2022, no. 1, hal. 1–8, 2022.
- [25] B. Halim dan M. Patriansah, "Kajian Semiotika Roland Barthes Pada Feed Intragam Tri Pasca Merger Dengan Indosat," *Narada J. Desain dan Seni*, vol. 10, no. 2, hal. 143, 2023, doi: 10.22441/narada.2023.v10.i2.002.
- [26] FATIMAH, "MITOS, IDEOLOGI, DAN EFEK KOMUNIKASI DALAM TEKS IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DI KABUPATEN BONE: ANALISIS SEMIOTIKA," vol. 53, no. 1, hal. 1–9, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://dx.doi.org/10.1016/j.biochi.2015.03.025><http://dx.doi.org/10.1038/nature10402><http://dx.doi.org/10.1038/nature21059><http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127><http://dx.doi.org/10.1038/nrmicro2577><http://>
- [27] L. Morton, "The story of Herobrine, Minecraft's decade-old creepypasta mystery," 2 February. Diakses: 7 Oktober 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.pcgamer.com/minecraft-herobrine-story-creepypasta-explained/>
- [28] V. S. Dipankar Maiti, "'White Room Torture' A Sensory Denial Method which Obliterates All Sense of Realism," *Int. J. Psychiatr. Nurs.*, vol. 9, no. 1, hal. 1–7, 2022, doi: 10.37506/ijpn.v9i1.18824.
- [29] aisyahpns, "Yatagarasu- Legenda Hewan Berkaki Tiga dari Jepang," 21 Juni. Diakses: 7 Oktober 2025. [Daring]. Tersedia pada: https://titipjepang.com/budaya/yatagarasu-legenda-hewan-kaki-tiga/?srsltid=AfmBOorrRwmX9a_EpLP-L-wY49XkzfDjQif20plx2thE2N9EgkmJlbdM
- [30] TheSpeed, "Entity 303," Januari. Diakses: 7 Oktober 2025. [Daring]. Tersedia pada: https://minecraftcreepypasta.fandom.com/wiki/Entity_303

Referensi

- [31] V. Bodo, "Clouds in myth and dreams," 27 November. Diakses: 6 Oktober 2025. [Daring]. Tersedia pada: https://drvictorbodo.com/2024/11/27/clouds-in-myth-and-dreams/?utm_source=chatgpt.com
- [32] T. Matsuura, "Karasu: Gagak Jepang, Mitos dan Takhayul (Ep. 113)," 30 November. Diakses: 20 Oktober 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://uncannyjapan.com/podcast/karasu-japanese-crow-myths-and-superstitions/>
- [33] H. Ellison, "Minecraft myth 'The Null': Everything players need to know," Mar 31. Diakses: 7 Oktober 2025. [Daring]. Tersedia pada: https://www.sportskeeda.com/minecraft/news-minecraft-myth-the-null-everything-players-need-know?utm_source=chatgpt.com
- [34] M. Brown, Diana & Mancini, "The Mysterious Skeletons in Ben Franklin's Basement," 17 April. Diakses: 7 Oktober 2025. [Daring]. Tersedia pada: https://history.howstuffworks.com/history-vs-myth/skeletons-in-ben-franklins-basement.htm?utm_source=chatgpt.com
- [35] Hamada, "Takhayul tentang Burung Gagak di Jepang: Pertanda Kesialan dan Utusan Ilahi Yatagarasu," 03 Juni. Diakses: 20 Oktober 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.en.amateras-media.com/culture/520/>
- [36] L. S. Almilila, "Analisa Kualitas Isi Financial And Sustainability Reporting Pada Website Perusahaan Go Publik di Indonesia," *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.*, vol. 2009, no. Snati, hal. 34–38, 2009.
- [37] D. Rahmawan, J. N. Mahameruaji, dan J. P. Alnashava, "the Potential of Youtube As Educational Media for Young People Potensi Youtube Sebagai Media Edukasi Bagi Anak Muda," *Edulib*, vol. 8, no. 1, hal. 81–98, 2018.
- [38] S. Cepot dan S. Smtv, "ArtComm Studi Dramaturgi dalam Presentasi Diri Dalang Gejul Pada Program Acara Wayang Golek ArtComm," vol. 6, no. 2, hal. 105–119, 2023.
- [39] H. Hermawan *et al.*, "VTUBER PERSONAS IN DIGITAL WAYANG : A REVIEW OF INNOVATIVE," vol. 20, no. 2, 2024, doi: 10.33480/pilar.v20i2.5921.
- [40] Aflah Hanif Hariadi dan Agung Eko Budiwaspada, "Pengaruh Self-Congruity Dan Celebrity Attachment Penonton Vtuber Terhadap Consumer Engagement Di Youtube," *Ekon. dan Bisnis Berk. Publ. Gagasan Konseptual, Has. Penelitian, Kajian, dan Terap. Teor.*, vol. 27, no. 2, hal. 72–82, 2023, doi: 10.24123/jeb.v27i2.5817.

