

Semiothics Roland Barthes Study on VTuber Yatagarasu No Yuta in Content of Youtube Shorts

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

Aliyah Nanda Alfita¹, Istiqomah²

1) Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA), Sidoarjo

2) Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA), Sidoarjo

*Email Penulis Korespondensi: istiqomah@umsida.ac.id²

Abstract. Short video content is the platform's strategic response to the content consumption trend dominated by short-duration portrait video formats. This phenomenon first became popular in Japan and has now spread to various countries, including Indonesia. Avatars used by VTubers are developed with the Live2D animation program, which becomes the object of analysis in investigating visual communication forms in VTuber performances within today's convergent media landscape, such as YouTube Shorts that resemble TikTok-like features. This article adopts a qualitative approach involving observation and content analysis to study the VTuber Yatagarasu no Yuta through Roland Barthes' Semiotic framework. The study seeks to reveal how visual and symbolic signs shape meaning and identity across denotative, connotative, and mythological dimensions of the character presented. Yatagarasu no Yuta plays the role of a respected and entertaining figure, acting as both the VTuber he owns and a more authentic character. The concept and impact of the storytelling approach presented play a crucial role in consistently providing deep insights into the complexities of social interaction in the digital age. This research examines Yatagarasu no Yuta as a VTuber using Roland Barthes' semiotic approach to analyze the signs and visuals in their content, build a strong virtual identity thru a unique character that combines elements of Japanese mythology and anime style, and present Minecraft game storytelling content with a light horror theme and digital myths that appeal to the community by utilizing the latest features like YouTube Shorts.

Keywords - Semiothics, Roland Barthes, VTuber, Yatagarasu no Yuta, YouTube Shorts

Abstrak. Konten video pendek merupakan respons strategis platform terhadap tren konsumsi konten yang didominasi oleh format video portrait berdurasi singkat. Fenomena ini pertama kali populer di Jepang dan kini telah meluas ke berbagai negara, termasuk Indonesia. VTuber menggunakan avatar yang dirancang dengan program animasi Live 2D yang akan menjadi sebuah kajian penelitian dalam menganalisa bentuk komunikasi visual penampilan VTuber dengan konvergensi media yang ada saat ini berupa Sebagai layanan video pendek yang menyerupai konsep TikTok, YouTube Shorts menjadi objek penelitian yang dianalisis melalui pendekatan kualitatif berbasis observasi dan analisis konten. Studi ini menelaah VTuber Yatagarasu no Yuta menggunakan Semiotika Roland Barthes untuk memahami konstruksi makna dan identitas yang dibangun melalui tanda-tanda visual dan simbolis pada level Denotasi, Konotasi, dan Mitos. Yatagarasu no Yuta berperan sebagai figur yang dihormati dan menghibur sebagai aksi memerankan VTuber yang dimiliki serta karakter yang lebih autentik. Konsep dan kesan pembuatan storytelling yang dibawakan memainkan peran penting dalam konsisten memberikan wawasan mendalam mengenai kompleksitas interaksi sosial di era digital. Penelitian ini mengkaji Yatagarasu no Yuta sebagai VTuber dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes menelaah tanda dan visual dalam kontennya, membangun identitas virtual yang kuat melalui karakter unik yang menggabungkan unsur mitologi Jepang dan gaya anime, serta menyajikan konten storytelling game Minecraft dengan tema horor ringan dan mitos digital yang menarik bagi komunitas dengan memanfaatkan fitur terbaru seperti YouTube Shorts.

Kata Kunci - Semiotika, Roland Barthes, VTuber, Yatagarasu no Yuta, YouTube Shorts

I. PENDAHULUAN

Komunikasi adalah aspek mendasar dalam kehidupan manusia. Tanpa komunikasi, kehidupan akan terasa kosong dan tidak bermakna. Di era elektronik saat ini, internet berperan besar dalam membentuk cara manusia berkomunikasi. Oleh karena itu, internet telah menjadi kebutuhan pokok yang mendukung interaksi sehari-hari di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia [1]. Fitur video pendek YouTube, yang dikenal sebagai YouTube Shorts, merupakan respons strategis platform terhadap tren konsumsi konten yang didominasi oleh format video portrait berdurasi singkat. Dengan mengadopsi karakteristik umum dari media sosial lainnya, yaitu *User Generated Content* (UGC), fitur ini memungkinkan pengguna untuk menciptakan dan membagikan konten secara mandiri [2]. Pengetahuan atas fitur-fitur YouTube diperlukan untuk mengoptimalkan distribusi konten video dalam rangka mendukung

pembangunan berkelanjutan, menentukan audiens sasaran, dan membangun strategi promosi. Video yang tersedia di YouTube pun hadir dengan karakteristik yang beragam, mulai dari durasi, pola akses, hingga aktivitas yang dilakukan oleh penontonnya [3]. YouTube Shorts adalah fitur video pendek YouTube yang dirancang untuk perangkat seluler dengan format potret (layar vertikal) dan durasi antara 60 hingga 180 detik. Secara ilmiah, format portrait ini memudahkan pengguna ponsel karena tidak perlu memutar perangkat. Durasi singkatnya sesuai dengan rentang perhatian modern yang cenderung pendek, sehingga video lebih mudah dicerna dan meningkatkan tingkat penyelesaian tontonan serta mendorong pengguna untuk terus menjelajahi konten karena jangka waktu yang didapatkan sangat efisien. YouTube Shorts adalah fitur terbaru di YouTube yang menawarkan video pendek serupa dengan yang ada di TikTok. Fitur ini dibuat agar pengguna dapat dengan mudah membuat, menonton, dan mengunggah video langsung dari aplikasi seluler YouTube [4]. Kreativitas memegang peranan penting dalam menjadikan sebuah konten menarik, berbeda, dan mampu memikat audiens. Di tengah persaingan dengan beragam pilihan yang tersedia bagi audiens, ide kreatif yang solid dalam membuat sebuah acara menonjol, menginspirasi kekaguman, serta membentuk komunitas yang solid [5]. Pembuat konten menyusun karya orisinal dengan mengambil sebagian elemen dari materi orang lain, memberikan kredit kepada pemilik video, dan menyajikan perspektif baru dalam hasil akhirnya [6]. Menciptakan suasana dimana penonton merasa dihargai dan terlibat, yang pada akhirnya memperkuat loyalitas dan mendorong partisipasi aktif [7].

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 [8]. 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. VTuber pertama kali diperkenalkan pada tahun 2016 di Jepang dengan mengambil gaya visual menyerupai anime, seperti yang ditampilkan oleh Kizuna Ai. Pada saat itu, Kizuna Ai secara terbuka menyatakan dirinya sebagai seorang VTuber melalui channel YouTubenya, sehingga ia dikenal sebagai VTuber pertama di dunia [9]. Virtual Youtuber menjadi suatu fenomena baru yang mulai populer sejak masa pandemi Covid-19. Khususnya ketika pandemi Covid-19 mulai menyebar di Indonesia dalam dua tahun terakhir, perkembangan VTuber di Indonesia mengalami peningkatan pesat, baik dari segi jumlah penggemar konten VTuber maupun dari jumlah VTuber itu sendiri [10]. Pada Agustus 2023, Indonesia berhasil menempati peringkat pertama sebagai negara dengan jumlah VTuber terbanyak di Asia, sebagian besar berada dalam tahap pengembangan dalam berkarya. Jumlah VTuber di Indonesia saat ini mencapai lebih dari seribu orang, jauh lebih tinggi dibandingkan Thailand di peringkat kedua dengan 440 VTuber [11]. Popularitas VTuber tidak lepas dari basis penggemar anime Jepang yang sudah lama terbentuk. Anime memiliki nilai tersendiri bagi banyak pihak, terutama masyarakat muda, dengan gaya visual yang khas, cerita yang beragam, dan karakter yang kuat. Keunikan anime ini kemudian menjadi daya tarik bagi para penggemar untuk menyambut VTuber sebagai bentuk hiburan baru. Beberapa konten yang dibawakan dari setiap VTuber secara beragam dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti perbedaan asal usul atau latar belakang setiap karakter, pengalaman pribadi, dan faktor lainnya yang berperan dalam proses menginterpretasikan ulang makna dari pesan yang disampaikan [12].

Dari setiap konten yang dibawakan VTuber berkaitan dengan semiotika dikarenakan mengandung berbagai tanda (*sign*) yang menjadikan suatu makna dalam menyampaikan pesan. Roland Barthes merupakan seorang semiotolog yang membentuk sebuah teori semiotika, dimana seseorang memaknai tanda melalui proses denotasi sebagai makna harfiah dan konotasi sebagai makna kiasan atau tambahan untuk menciptakan pemahaman, dengan pengembangan konsep mitos sebagai sistem konotasi tingkat kedua yang menaturalisasikan makna dan ide dalam budaya. Menurut penulis Alex Sobur dengan karya buku Semiotika Komunikasi, berdasarkan pengertian umum, Denotasi didefinisikan sebagai makna sesungguhnya serta menjadi suatu acuan. Menurut Barthes, Denotasi adalah makna dasar, sedangkan konotasi adalah makna lanjutan. Barthes menyamakan konotasi tingkat kedua dengan "mitos", yaitu mekanisme yang menegaskan nilai-nilai dominan dalam masyarakat. Oleh karena itu, mitos dianggap sebagai signifikasi Konotasi pada tingkat kedua. Lebih lanjut, seperti yang dijelaskan oleh Urban dalam buku Semiotika Komunikasi karya Alex Sobur, mitos secara umum merupakan "cara utama yang unik untuk memahami realitas". Namun, di sisi lain, mitos juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang tidak nyata, takhayul, atau hal-hal yang tidak tunduk pada batasan kesadaran dan skala kehidupan manusia.

Dalam penulisan artikel ini tidak lepas dari referensi penelitian terdahulu, antara lain Analisis Komunikasi Virtual YouTuber dalam Kacamata Baudrillardian oleh Aryaguna Kusuma Putra (2023), dijelaskan bagaimana VTuber membangun realitas virtual yang menyerupai kenyataan melalui penggunaan avatar digital yang interaktif. Penelitian menyatakan bahwa komunikasi VTuber tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga membentuk hiperrealitas yang

memengaruhi persepsi serta keterlibatan emosional audiens. Temuan ini menjadi dasar penting untuk memahami bagaimana VTuber membentuk citra simbolis dalam penelitian ini.

Artikel Meylan Senen dan Elvie Piri membahas penerapan budaya kawaii dalam kehidupan masyarakat Jepang (2019) membahas bagaimana elemen kawaii (keimutan) dimanfaatkan oleh karakter kartun untuk menciptakan daya tarik sebagai media komunikasi visual dan simbolik yang memperkuat ikatan emosional dengan audiens. Temuan ini memberikan perspektif mengenai pemanfaatan elemen budaya populer Jepang oleh VTuber dalam membangun citra tertentu serta menjalin hubungan yang erat dengan komunitas penggemarnya, yang relevan dengan analisis pesan simbolis dan peran interaksi dalam penelitian ini. Dari dua penelitian terdahulu tersebut memberikan ide yang sangat menarik untuk memenuhi artikel yang dibuat, terutama dalam persamaan, antara penelitian terdahulu dengan artikel ini berkaitan erat dengan objek VTuber. Namun, dalam perbedaan antara penelitian terdahulu dengan artikel ini. Penelitian terdahulu menganalisis vtuber dalam bentuk komunikasi visual, sedangkan artikel yang akan dibuat berupa analisis berdasarkan makna pesan yang dibawakan VTuber dalam berupa tanda (*sign*) visual karakter animasi Jepang. Dalam konteks komunikasi modern seperti VTuber (Virtual YouTuber), terdapat sebuah teori penting yang dapat digunakan untuk memahami dinamika ini berupa Analisis Semiotika oleh Roland Barthes. Teori ini memberikan kerangka yang kuat untuk menganalisis bagaimana pesan disampaikan oleh seorang VTuber memiliki makna yang berkaitan dengan Denotatif, Konotatif, dan Mitos yang ada dalam lingkungan virtual.

Fenomena ini menimbulkan pertanyaan mengenai makna pesan yang disampaikan oleh VTuber dalam konteks pendekatan Semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes dapat dianalisis bagaimana seorang VTuber mengatur penampilannya untuk menciptakan citra tertentu yang diinginkan melalui objek rupa dua dimensi sebagai tanda. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi makna pesan yang disampaikan oleh salah satu VTuber yang saat ini berada dalam proses pengembangan dalam karyanya kepada komunitas penggemar anime serta bagaimana pesan tersebut memengaruhi hubungan sosial dan persepsi dalam konteks budaya digital. Melalui artikel ini, diharapkan dapat memberikan wawasan dan menjadikan suatu kajian mengenai hubungan antara anime dan VTuber, serta memahami perubahan preferensi media hiburan di era digital.

VTuber memberikan kesan menarik untuk memperkuat identitas yang ingin ditampilkan. Seseorang seringkali ingin menjadi sorotan di hadapan orang lain. Saat berinteraksi, kita cenderung secara sengaja menunjukkan diri sesuai dengan citra yang ingin kita tampilkan dengan tujuan menciptakan kesan tertentu yang dapat diterima oleh orang lain. Realitas sosial dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang melibatkan setiap individu dalam masyarakat [13]. Ketika sebuah makna terhadap sesuatu telah disepakati bersama, individu atau kelompok yang terlibat dalam proses tersebut tidak dapat menghindari pemaknaan tersebut. Tindakan seseorang ditentukan oleh simbol yang diberikan orang lain melalui isyarat sebagai tanda yang dapat menyampaikan perasaan, pemikiran, dan niat serta memahami perasaan orang lain melalui simbol yang ditunjukkan [14]. Dengan kata lain, denotasi merujuk pada apa yang ditunjukkan oleh sebuah tanda terhadap objek tertentu, sedangkan konotasi merujuk pada cara tanda tersebut menggambarkannya [15].

II. 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. Selain itu, Yuta memiliki sebuah komunitas yang saat ini masih aktif sebagai wadah interaksi kepada para audiensnya. Objek yang akan dianalisis yaitu 3 video pendek dengan tayangan kurang lebih 1000 kali sekaligus menjadi tayangan favorit bagi 3 penonton Yatagarasu no Yuta, yang berisi *storytelling* pada game Minecraft. Pernyataan tersebut sebagai observasi dalam penelitian ini dilakukan menggunakan platform YouTube melalui berbagai konten yang sudah ada, salah satunya berupa konten video pendek (*shortvideo*) yang sudah diunggah di YouTube. Aspek-aspek yang diamati antara lain tanda-tanda visual pada avatar, simbol-simbol yang muncul dalam konten, gaya komunikasi, interaksi dengan audiens, serta persona atau karakteristik unik dari peran seorang VTuber baik saat menjalankan aksinya di dunia virtual, seperti dalam platform YouTube maupun aktivitasnya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama pengamatan ini adalah untuk memahami pola komunikasi tanda melalui simbol yang dapat memberikan gambaran yang jelas tentang konstruksi makna dan identitas digital yang dibangun VTuber dalam bentuk YouTube Shorts.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian pengirim pesan membuat enkripsi informasi sebelum mengirimkannya kepada penerima melalui suatu media. Proses ini melibatkan pengubahan pesan dalam bentuk kode yang dapat dikenali oleh sistem. Pesan yang telah dikodekan dikirim melalui media tertentu dan penerima perlu mendeskripsi kode tersebut agar dapat memahami serta menafsirkan isi pesan dengan benar [16]. VTuber sebagai fenomena digital, tidak hanya berperan sebagai hiburan bagi penggemar anime tetapi juga sebagai medium interaksi sosial, dukungan emosional, edukasi, dan penyebaran budaya Jepang. Melalui berbagai konten yang ada, VTuber membangun komunitas yang positif, menyampaikan nilai-nilai moral, serta meningkatkan kesadaran tentang hubungan sosial. Dengan memanfaatkan karakter virtual, seorang kreator berhasil menarik audiens global dan menciptakan jembatan antara budaya Jepang dan dunia khususnya di Indonesia.

Profesi YouTuber dengan gaya visual animasi melahirkan istilah baru, yaitu Virtual YouTuber (VTuber). Pada kanal YouTube, setiap VTuber menampilkan berbagai video serta teks kontekstual yang berperan penting dalam membentuk pengaruh terhadap penggemar budaya populer Jepang yang mengikuti aliran tersebut [17]. Keberadaan kreator konten seperti VTuber merupakan inovasi dalam pemanfaatan media baru di era digital. Aktivitas VTuber umumnya berlangsung di platform YouTube. Seorang VTuber memainkan identitas yang telah dirancang secara intensif saat berinteraksi dengan komunitas atau penontonnya dengan berusaha menjaga batas antara hubungan di ruang virtual dan kehidupan pribadi, memastikan agar identitas asli di balik karakter tetap tersembunyi. Hal ini menunjukkan bahwa VTuber mendorong konsep interaksi yang berfokus pada karakter virtual itu sendiri, tanpa membangun hubungan langsung dengan individu dibaliknya [18].

Teori Semiotika dikembangkan oleh Roland Barthes menjelaskan bahwa kode makna merupakan bagian penting dalam kajian semiotika. Disiplin ini mengkaji tanda-tanda serta makna yang melekat padanya. Istilah kode mengacu pada penggunaan simbol-simbol tertentu dalam proses komunikasi guna menyampaikan makna yang lebih kompleks atau konotatif, bukan sekadar arti harfiah. Sementara itu, kode simbolik memiliki cakupan yang lebih khusus dan sering digunakan dalam karya sastra maupun seni. Kode ini merujuk pada pemakaian lambang atau simbol untuk merepresentasikan gagasan yang bersifat abstrak atau kompleks. Melalui penggunaan metafora, simbol, atau lambang, kode simbolik membantu mengungkapkan makna yang tidak bisa disampaikan secara langsung atau literal [19]. Komunikasi menggabungkan unsur visual dan verbal gambar, ucapan, serta tulisan yang semuanya saling berhubungan erat. Visual mampu menguatkan pesan yang disampaikan secara verbal, sementara verbal memberikan konteks yang lebih jelas terhadap visual. Dengan demikian, kombinasi visual dan verbal secara sinergis memperkaya pengalaman komunikasi, memungkinkan pesan untuk disampaikan dengan lebih efektif dan mendalam kepada audiens [20].

Membangun citra diri ibarat menyusun cermin yang memantulkan siapa kita sebenarnya. Citra diri hadir sebagai gambaran lengkap tentang persepsi yang kita bentuk terhadap diri kita sendiri. Identitas seseorang dapat berubah-ubah tergantung pada interaksi yang terjadi dengan orang lain. Dalam proses ini, individu berperan sebagai aktor yang menyampaikan naskah melalui bahasa, simbol, dan perilaku guna menciptakan makna serta tindakan sosial dalam suatu konteks sosial dan budaya. Para audiens kemudian menafsirkan naskah tersebut berdasarkan pemahaman mereka terkait simbol-simbol yang bermakna. Media sosial ibarat panggung digital—bukan hanya tempat orang saling berkomunikasi, tetapi juga wadah untuk memperlihatkan siapa diri mereka. Dengan adanya berbagai platform dalam membuat konten, sebagai contoh YouTuber digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan kreativitas, mengembangkan ide, serta menampilkan berbagai konten yang dapat dinikmati oleh para pengikutnya. Selain sebagai media untuk menunjukkan identitas diri, media sosial juga berperan sebagai wadah dalam menyampaikan aspirasi dan mengekspresikan diri. Kehadiran media sosial memungkinkan individu untuk mengekspresikan dirinya melalui berbagai cara, salah satunya dengan menciptakan konten yang menarik [21].

Secara fundamental, semiotika merupakan cabang ilmu yang mengkaji tanda-tanda serta makna yang terkandung dalam setiap bentuk representasinya, dan hal ini harus disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat. Dalam konteks ini, budaya tidak bisa diabaikan karena di dalamnya terdapat nilai, norma, dan aturan yang kompleks. Dalam menganalisis sebuah tanda, penting untuk dipahami bahwa tanda tidak berdiri sendiri. Tanda membutuhkan elemen pendukung agar dapat dimaknai. Tanpa makna, sebuah tanda hanyalah bentuk visual semata yang tidak memiliki arti, sehingga tidak mampu menyampaikan pesan apapun. Ini disebabkan karena visualisasi merupakan fondasi dari cara manusia merepresentasikan pengalaman, objek, serta makna dari peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitarnya [22].

Yatagarasu no Yuta merupakan seorang VTuber independen di platform YouTube. Saat ini Yuta memiliki 115 Subscriber dengan karya memposting video pendek story telling game dan fakta anime yang memiliki tayangan kurang lebih sebanyak ratusan hingga ribuan kali. Yuta menciptakan sebuah karakteristik VTuber yang menghibur para penggemar dengan konten yang unik dan interaktif. Saat ini, Yuta sedang berada dalam tahap pengembangan karier sebagai seorang VTuber di platform YouTube. Sebelum memulai kariernya sebagai VTuber, pembuatan konten pertama berada di platform bernama Reality, sebuah aplikasi yang memberikan wadah bagi para calon streamer untuk belajar dan memahami dasar-dasar dunia live streaming dengan menggunakan avatar virtual dengan desain seperti

karakter anime. Yuta melihat potensi untuk menjadi VTuber mampu membangun komunitas, menghibur penonton, serta menghadirkan interaksi yang unik melalui karakter virtual yang dibuat.

Penggambaran karakter animasi Yatagarasu no Yuta saat ini memiliki desain yang sederhana dengan sedikit model yang menggambarkan sosok karakter bergenre fantasi, yakni seorang bartender berwujud manusia setengah yokai burung gagak merupakan makhluk urban legend di Jepang. Representasi ini tetap mempertahankan ciri khas karakter virtual bergaya animasi Jepang (anime) yang kuat. Setiap karakter VTuber selalu memiliki ciri khas yang unik sebagai identitas mereka, yang menjadi representasi dari individu di balik avatar tersebut [23]. Dalam kajian semiotika Barthes, tanda (*sign*) dalam konstruksi makna yang terbagi menjadi dua tahap utama, yaitu denotasi makna objektif dari suatu representasi, konotasi yakni makna kultural yang tercipta dari asosiasi sosial budaya. Dalam konteks ini, VTuber Yatagarasu no Yuta dapat dianalisis sebagai sistem tanda yang kompleks yang mana aspek visualnya menyimpan banyak lapisan makna yang membentuk citra tertentu. Representasi visual Yuta tidak dapat dilepaskan dari pengaruh budaya populer Jepang, mitologi, serta estetika visual digital kontemporer yang berkembang dalam lanskap media virtual saat ini.



Gambar 1. Penampilan VTuber Yatagarasu no Yuta

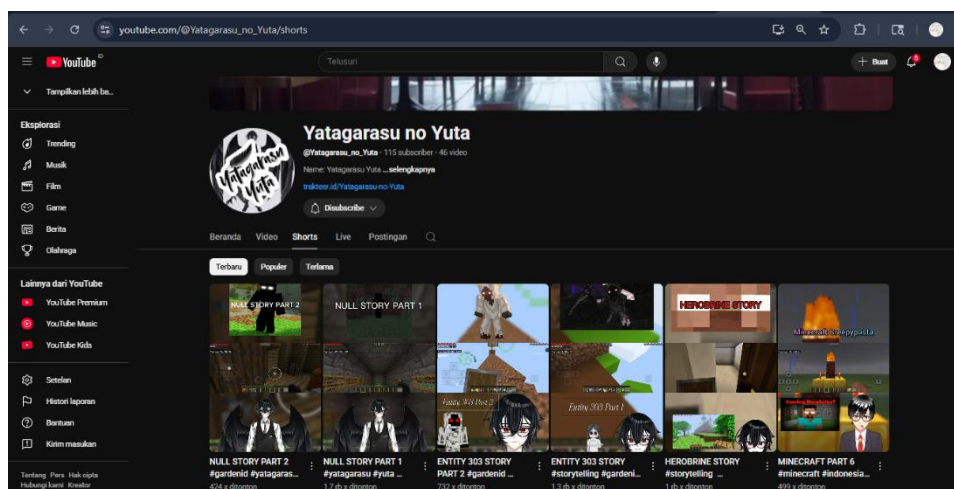
Pada tataran denotatif, karakter Yatagarasu no Yuta digambarkan sebagai sosok pria muda dengan tampilan formal dengan mengenakan kemeja putih, rompi dan celana hitam, dasi, serta aksesoris seperti pin identitas komunitas bernama R.E.C dan gantungan kunci yang tergantung di saku celananya. Rambutnya berwarna hitam gelap dengan gaya rapi dan bergelombang, sedangkan matanya berwarna merah mencolok, memberikan kesan kontras yang kuat terhadap tampilan monokromatiknya. Atribut sepasang sayap hitam besar burung gagak, serta satu kaki yang berbentuk cakar burung, memperlihatkan aspek transfiguratif yang melampaui bentuk manusia biasa. Warna hitam dan putih mendominasi tampilan visual, dengan warna merah menyala pada mata dan aksesoris kecil yang berfungsi sebagai titik fokus visual. Sementara itu, pada tataran konotatif, berbagai elemen visual membentuk makna simbolik pada narasi kultural dan mitologi Jepang. Nama "Yatagarasu" terdapat pada makhluk roh mitologi Jepang berupa burung gagak berkaki tiga digambarkan dengan kekuatan ilahi dan manifestasi dari Dewi Amaterasu sebagai pemberi petunjuk jalan dalam kepercayaan Shinto. Atribut sayap hitam dan kaki cakar memperkuat asosiasi ini, membingkai karakter sebagai makhluk entitas antara dunia manusia dan alam roh. Mata merah dalam tradisi visual populer kerap melambangkan kekuatan luar biasa, sifat anti-heroik, serta aura ancaman atau misteri, yang turut mengonstruksi citra karakter sebagai figur yang tidak hanya unik secara biologis tetapi juga memiliki kapasitas supranatural. Pakaian formal berdasi memberi konotasi keterhubungan dengan dunia modern, membentuk narasi hibrida antara ranah mitologis dan tatanan sosial kontemporer, yang mengisyaratkan adaptasi simbolik makhluk mistik ke dalam lanskap budaya kapitalistik modern, serta pola rompi yang tidak simetris diartikan sebagai individu dengan jiwa kreatif, tidak konvensional, dan berani berekspresi. Estetika warna hitam dan putih yang dominan juga netral secara simbolik. Warna-warna tersebut menyiratkan konsep dualisme yang memberikan kesan elegan namun misterius. Warna mata

merah sebagai penanda visual yang mengarahkan perhatian serta menciptakan titik emosional yang memperkuat suasana dramatis. Kaki cakar yang menggantikan salah satu kaki manusia bukan hanya mencerminkan transformasi bentuk, melainkan juga menyimbolkan proses pembauran identitas untuk memperkuat representasi karakter sebagai makhluk yang berada di persimpangan eksistensial antara manusia dan non-manusia.

Dalam karya monumental *Mythologies*, Barthes menyatakan bahwa makna konotatif tidak sekadar menjadi penambahan makna, tetapi membentuk mitos modern narasi kultural yang melekat pada tanda-tanda visual. Dalam konteks ini, karakter Yatagarasu no Yuta bertransformasi menjadi mitos digital baru sebagai sosok entitas yang tidak hanya eksis sebagai karakter virtual, tetapi juga menyuarakan narasi tentang keberadaan “makhluk lain” yang mampu hidup berdampingan di ruang media manusia. Pada tataran denotasi, Yuta merupakan sosok pria muda dengan pakaian formal monokrom dan bagian bagian atribut sayap dan kaki burung gagak. Namun pada tataran konotasi, ia merupakan representasi dari makhluk roh atau disebut yokai yang bijaksana, elegan, namun asing, yang mencerminkan mitos baru dalam dunia visual digital. Mitos modern tentang VTuber Yuta mewakili ideologi bahwa dunia digital bukan hanya hiburan, tetapi ruang di mana mitologi lama dihidupkan kembali dengan estetika baru seperti penggambaran manusia setengah burung gagak berkaki tiga. Secara ideologis, mempresentasikan karisma sosok gelap, misterius, namun menjadi sebuah petunjuk dan panutan, serta daya tarik bagi sosok VTuber saat ini.

Presentasi diri berperan penting dalam kehidupan sosial manusia untuk memahami agar seseorang dapat menyesuaikan perilakunya sesuai dengan situasi yang dihadapi. Mempelajari bagaimana bersikap dalam berbagai situasi sosial menjadi hal yang krusial karena tindakan yang diambil dapat memengaruhi hasil atau dampak dalam kehidupan seseorang di masa mendatang [24]. Pendekatan ini krusial untuk memahami bagaimana setiap komponen visual berkontribusi pada konstruksi makna yang lebih besar.

Menurut Barthes (1915-1980), Semiotika dapat dibayangkan sebagai peta tanda yang menggambarkan cara suatu masyarakat menafsirkan dunia pada kurun waktu tertentu. Barthes lebih senang menyebut disiplin ini sebagai semiologi. Inti kajiannya adalah bagaimana manusia ‘membacakan’ makna atas segala sesuatu di sekitarnya. Perlu diingat bahwa memberi makna tidak sama dengan menyampaikan pesan. Proses memaknai melibatkan penyusunan ulang simbol dan struktur tanda yang sudah mengakar. Bagi Barthes, signifikasi adalah mekanisme lengkap yang tersusun sedemikian rupa sehingga mencakup bukan hanya bahasa, tetapi juga sinyal dan isyarat. Kesimpulannya, kehidupan sosial pada dasarnya adalah pantulan dari proses pemberian makna tersebut [25].



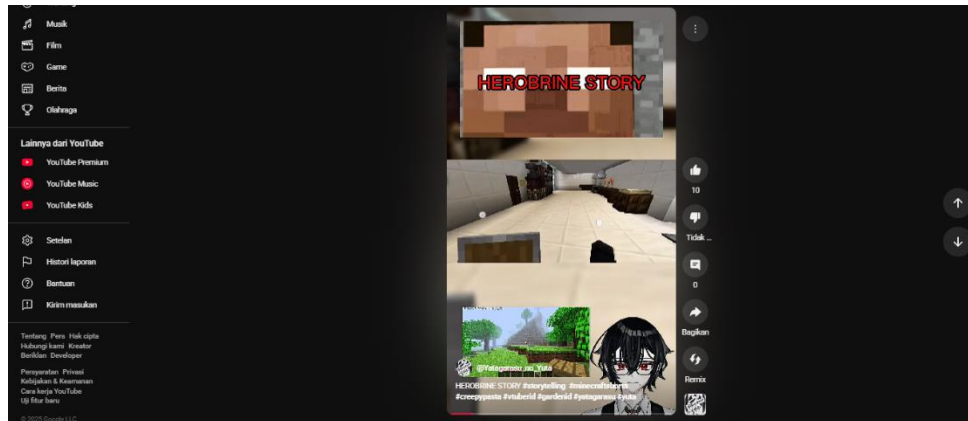
Gambar 2. Channel YouTube VTuber Yatagarasu no Yuta

Yatagarasu no Yuta merupakan seorang kreator konten di platform YouTube yang mayoritas videonya berisi konten memainkan berbagai aplikasi game. Namun, sebagian besar konten yang diunggah hanya terdapat pada keunggulan pembawaan konten audio visual storytelling dalam bentuk *short* video YouTube. Channel YouTube *Yatagarasu no Yuta* merupakan contoh representatif dari praktik naratif digital kontemporer yang memadukan storytelling, gameplay, dan visualisasi karakter VTuber dalam genre horor ringan berbasis *creepypasta* merujuk pada makna yang dibentuk oleh asosiasi budaya, pengalaman kolektif, serta ideologi sosial yang melatarbelakanginya melalui permainan aplikasi Minecraft. Persona virtual ini menjadi simbol dari kemunculan identitas baru dalam komunikasi digital yang terbentuk melalui konstruksi visual, audio, dan performa sebagai narator.

Maka, pemaknaan terhadap konten *storytelling creepypasta* dalam aliran ini menjadi berlapis dari pengalaman visual literal, hingga tafsir simbolik yang berakar pada ketegangan antara kenyataan, fiksi, dan dunia maya. Oleh karena itu, melalui pendekatan semiotik Barthes, dapat disimpulkan bahwa konten yang diproduksi oleh Yatagarasu

no Yuta tidak hanya memuat hiburan, tetapi juga mencerminkan dinamika sosial, psikologis, dan budaya yang berkembang dalam masyarakat digital kontemporer.

1) Analisis Short Video dari follower (@rurin_chika)



Gambar 3. Konten storytelling tentang karakter Null di Minecraft

Pada gambar 3.1, konten YouTube Shorts yang dibawakan oleh VTuber *Yatagarasu no Yuta* merupakan bentuk narasi visual yang menggabungkan unsur hiburan, cerita misteri, dan budaya populer digital. Dalam video berdurasi singkat ini, Yuta membawakan cerita mengenai *creepypasta* dalam dunia permainan *Minecraft*, secara khusus menyoroti karakter *Herobrine*, sosok fiktif yang dikenal luas dalam komunitas pemain *Minecraft* sebagai entitas misterius. Konten video pendek “HEROBRINE STORY” yang dipublikasikan oleh kanal YouTube *Yatagarasu no Yuta* dengan jumlah tayangan sebanyak 1.083 kali dan like sebanyak 10 yang menghadirkan narasi digital dalam konteks semiotika Barthes melalui tataran denotatif, konotatif, dan mitos.

Denotatif	Konotatif	Mitos
1) Gambar Herobrine yang berpenampilan seperti <i>player</i> , akan tetapi memiliki sosok mata berwarna putih tanpa pupil, serta sosok individu yang memiliki grafis berbentuk balok menyesuaikan konsep game <i>Minecraft</i>	1) Sosok Herobrine dimaknai sebagai simbol misteri, horor, dan gangguan tersembunyi di dunia <i>Minecraft</i> . Mata putih Herobrine menggambarkan kekosongan atau kehampaan bagi Herobrine itu sendiri.	1) Menurut cerita lain yang bersumber dari komunitas <i>Minecraft</i> beranggapan bahwa Herobrine merupakan penggambaran sebagai hantu mending dari saudara dari Notch selaku pencipta <i>Minecraft</i> [26]
2) Tampilan <i>gameplay</i> menunjukkan sebuah ruang putih dan beberapa perabotan rumah grafis khas balok di game <i>Minecraft</i> .	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 <i>White Torture</i> karya Narges Mohammadi, ruang putih digunakan untuk menyiksa para narapidana secara psikologis yang ada di Iran. Metode penyiksaan tersebut dapat dilakukan hingga berbulan-bulan.

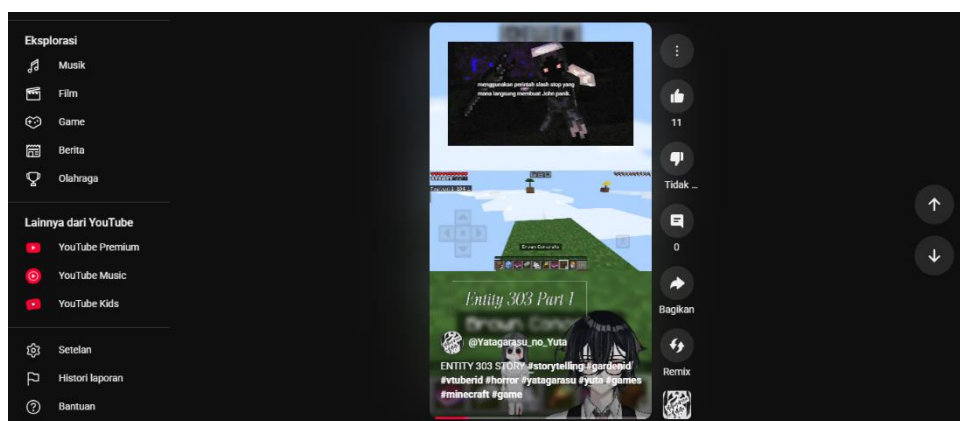
3) Karakter VTuber Yatagarasu no Yuta muncul di bagian bawah layar dengan desain visual yang sudah ditetapkan dengan pembawaan narasi audiovisual yang membawakan kisah horor dengan nada pelan, namun menggunakan intonasi yang serius

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.

Dampak dari adanya ruang putih menyebabkan hilangnya personaliti individu atau depersonalissasi [27].

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 [28].

2) Analisis Short Video dari follower (@Smolharuka_6114)



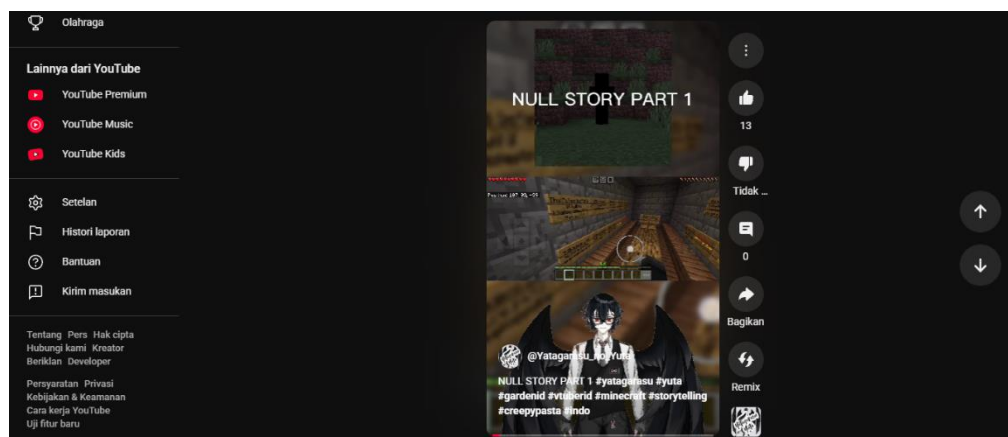
Gambar 4. Konten storytelling tentang karakter Entity 303 di Minecraft

Cuplikan video yang berjudul “ENTITY 303 STORY – Part 1” menampilkan narasi visual mengenai kemunculan karakter misterius *Entity 303* dalam dunia *Minecraft* dengan jumlah 1.372 kali penayangan dan like sebanyak 11. Karakter ini dikenal di dunia game *Minecraft* sebagai salah satu figur *creepypasta* legendaris setelah *Herobrine*. Entity 303 digambarkan sebagai sosok gelap, bertudung putih, dan memiliki aura kekuatan supernatural yang mengancam dunia game. Video ini dibawakan dengan format storytelling pendek berdurasi kurang dari satu menit, yang memadukan footage gameplay, dialog teks, serta penampilan VTuber Yatagarasu no Yuta sebagai narator visual yang menyampaikan cerita dengan nada netral dan suasana horor.

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 <i>Minecraft</i>	1) Penampikan Entity 303 menggunakan jubah putih melambangkan keterasingan dalam dunia <i>Minecraft</i> , 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 <i>Minecraft</i> . Rasa dendam Entity yang berevolusi menjadi pemberontakan yang besar bagi dunia virtual <i>Minecraft</i> [29].

- | | | |
|--|---|---|
| <p>2) Tampilan <i>gameplay</i> menunjukkan latar tempat yang terbuka di atas awan siang hari dan hanya ada beberapa tanah sebagai pijakan dengan grafis balok di game Minecraft.</p> | <p>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.</p> | <p>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 [30].</p> |
| <p>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</p> | <p>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.</p> | <p>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 [31].</p> |

3) Analisis Short Video dari follower (@heronimus_fernando_)



Gambar 5. Konten storytelling tentang karakter Null di Minecraft

Dalam gambar 5, video pendek berjudul “NULL STORY” yang diunggah di channel YouTube Yatagarasu no Yuta merupakan bagian dari konten naratif berbasis *creepypasta* dalam permainan Minecraft yang memanfaatkan unsur visual game, atmosfer misteri, serta karakter VTuber sebagai narator utama. Video ini memiliki 1.741 tayangan

dan like sebanyak 13, menganalisis menggunakan semiotika Roland Barthes melalui tataran utama Denotatif, Konotatif, dan Mitos.

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 dijejek oleh Null [32].
2) Tampilan <i>gameplay</i> 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 [33].
3) Karakter VTuber Yatagarasu no Yuta muncul di bagian bawah layar dengan desain visual yang	3) Tampilan Yatagarasu no Yuta dengan desain setelan formal hitam putih sebagai tanda sosok yang	3) Sosok Yatagarasu no Yuta dalam karakter mitologi Jepang sebagai sosok gagak berkaki tiga.

sudah ditetapkan dengan pembawaan narasi audiovisual yang membawakan kisah horor dengan nada pelan, namun menggunakan intonasi yang serius, serta menampakkan sayap hitam burung gagak.	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.	Menurut Kojiki dalam sejarah kuno Jepang, Yatagarasu merupakan manifestasi dewa Kamo Taketsunumi, serta memimpin Jimmu, kaisar pertama Jepang [34].
---	---	---

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

Penggunaan internet yang semakin mengarah pada *cyberspace* dimana telah mendominasi berbagai aktivitas di permukaan. Secara umum, internet tidak lagi sekadar alat komunikasi, tetapi juga berkembang menjadi sarana persaingan antarperusahaan dalam berbagai sektor [35]. Media digital telah melahirkan proses penyebaran pengetahuan yang luas serta memungkinkan koneksi antarindividu tanpa batasan ruang dan waktu. Namun, dapat diamati bahwa mayoritas konten di YouTube lebih berfokus pada hiburan dibandingkan dengan jenis konten lainnya [36]. Visual karakter serta konsep *storytelling* yang dikemas menunjukkan bagaimana seorang VTuber menavigasi identitas maya sebagai entertainer virtual. Setiap individu pasti berusaha menampilkan citra dirinya sebaik mungkin di hadapan orang lain agar dapat membentuk kesan yang diharapkan [37].

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 [38].

Dalam konteks Semiotika Roland Barthes, menunjukkan bagaimana identitas sosial dapat dibentuk dan dikelola dalam ruang digital melalui makna Denotatif, Konotatif, serta Mitos yang ada dalam konten video pendek YouTube *Shorts* Yatagarasu no Yuta. Menggabungkan elemen hiburan, konsep pembuatan konten yang dibawakan, dan strategi digital, identitas VTuber tidak hanya menjadi konstruksi persona virtual, tetapi juga hasil dari proses sosial dan kreatif yang lebih kompleks yang berfungsi sebagai konfirmasi identitas diri. Audiens sebagai penonton dapat membangun hubungan baik secara individu maupun dalam kelompok, membentuk komunitas sosial yang terhubung dengan VTuber favorit melalui penciptaan karakter VTuber secara kolektif [39].

VII. SIMPULAN

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. Dengan demikian, 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. Evaluasi menyarankan agar penelitian selanjutnya menggunakan metode

campuran dengan sampel yang lebih banyak serta analisis jangka panjang untuk memahami dinamika manajemen identitas dan algoritma platform. Kedepannya, Yatarasu no Yuta dapat mengembangkan kontennya dengan memperluas genre, meningkatkan interaktivitas melalui *live streaming* dan komunitas daring, serta memanfaatkan teknologi animasi yang lebih canggih agar engagement meningkat dan pengaruh budaya digitalnya makin luas. Penelitian ini menjadi landasan penting untuk memahami peran VTuber di Indonesia sebagai medium kreatif sekaligus sosial di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya selaku penulis artikel ingin menyampaikan rasa hormat serta mengucapkan terima kasih banyak kepada Dosen Pembimbing saya dengan penuh kesabaran membimbing saya selama penelitian hingga penulisan artikel ini tuntas. Ucapan terima kasih juga saya arahkan kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah menyediakan fasilitas dan kesempatan untuk berkarya. Tidak lupa, saya menghargai semua pihak yang turut memberi kontribusi melalui data, diskusi, dan masukan yang memperkaya naskah ini.

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, Sitaesmi 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.
- [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.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.
- [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] 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%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/nature10402%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/nature21059%0Ahttp://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/nrmicro2577%0Ahttp://>
- [26] 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/>
- [27] 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.
- [28] 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
- [29] TheSpeed, "Entity 303," Januari. Diakses: 7 Oktober 2025. [Daring]. Tersedia pada: https://minecraftcreepypasta.fandom.com/wiki/Entity_303
- [30] 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
- [31] 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/>
- [32] 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
- [33] 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
- [34] 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/>
- [35] L. S. Almilia, "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.
- [36] 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.
- [37] 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.
- [38] H. Hermawan *et al.*, "VTUBER PERSONAS IN DIGITAL WAYANG : A REVIEW OF INNOVATIVE," vol. 20, no. 2, 2024, doi: 10.33480/pilar.v20i2.5921.
- [39] 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.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.