



Penerimaan Audiens tentang Urban Legend "Jelangkung" pada Konten Youtube Nadia Omara

Aisyah Dewi Pratiwi¹, Ade Kusuma²

^{1,2}Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: dewi9942@gmail.com, ade_kusuma.ilkom@upnjatim.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-12-08 Revised: 2026-01-15 Published: 2026-02-03 Keywords: <i>Keywords:</i> <i>Urban Legend;</i> <i>Mysticism;</i> <i>YouTube;</i> <i>Reception Analysis.</i>	The development of digital technology has changed the way people access and interpret entertainment, including mystical stories and urban legends. The Jelangkung urban legend, which previously developed through oral tradition, has now undergone a transformation through digital media, particularly YouTube. One content creator who consistently presents mystical stories based on local culture is Nadia Omara. Through the narrative and visuals she constructs, her content presents a horror experience that captivates viewers. However, academic studies on how audiences receive and interpret Jelangkung mysticism in YouTube content are still relatively limited. This study aims to determine how audiences receive and interpret Jelangkung mysticism presented in Nadia Omara's YouTube content. This study uses a qualitative approach with a reception analysis method, referring to Stuart Hall's coding/decoding theory. This theory is used to examine the audience's position in interpreting mystical messages constructed by content creators. This research is expected to provide an understanding of the role of digital media in representing local culture, particularly mysticism, and explain how urban legend narratives are adapted and interpreted by audiences in the digital era. In addition, this research is expected to enrich studies of communication, culture, and digital media.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-12-08 Direvisi: 2026-01-15 Dipublikasi: 2026-02-03 Kata kunci: <i>Urban Legend;</i> <i>Mistisme;</i> <i>YouTube;</i> <i>Analisis Resepsi.</i>	Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat mengakses dan memaknai hiburan, termasuk cerita mistis dan urban legend. Urban legend Jelangkung yang sebelumnya berkembang melalui tradisi lisan kini mengalami transformasi melalui media digital, khususnya YouTube. Salah satu content creator yang secara konsisten menyajikan kisah-kisah mistis berbasis budaya lokal adalah Nadia Omara. Melalui narasi dan visual yang dibangun, konten-kontennya menghadirkan pengalaman horor yang menarik perhatian audiens. Namun, kajian akademik mengenai bagaimana audiens menerima dan memaknai mistisme Jelangkung dalam konten YouTube masih tergolong terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana audiens menerima dan memaknai mistisme Jelangkung yang disajikan dalam konten YouTube Nadia Omara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis resepsi, merujuk pada teori encoding/decoding Stuart Hall. Teori ini digunakan untuk melihat posisi audiens dalam menafsirkan pesan mistis yang dikonstruksikan oleh content creator. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai peran media digital dalam merepresentasikan budaya lokal, khususnya mistisme, serta menjelaskan bagaimana narasi urban legend diadaptasi dan dimaknai oleh audiens di era digital. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian komunikasi, budaya, dan media digital.

I. PENDAHULUAN

Zaman berkembang dengan sangat cepat, salah satunya ditandai dengan teknologi yang semakin mempermudah segala urusan. Bukan hanya urusan yang penting, bahkan hiburan pun mudah untuk ditemui. Kini, perubahan informasi berlangsung sangat cepat, tidak lagi dalam hitungan minggu, hari, atau jam, tetapi berubah setiap detik (Ogan & Ulu, 2020, hal. 135). Di era digital, urban legend seperti Jelangkung yang sebelumnya dikenal melalui tradisi lisan kini dihidupkan kembali melalui platform seperti

YouTube. Salah satu content creator yang secara konsisten menyajikan kisah-kisah mistis adalah Nadia Omara, yang melalui narasi dan visualnya menghadirkan pengalaman horor kepada audiens. Meskipun demikian, kajian akademik tentang bagaimana audiens menerima dan memaknai mistisme Jelangkung dalam format digital masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada representasi urban legend dalam media tradisional seperti buku dan film, sehingga belum banyak yang meneliti bagaimana platform digital

memengaruhi persepsi audiens.

Selain itu, meskipun YouTube telah menjadi medium penting dalam mendistribusikan konten budaya lokal, dengan angka pengguna YouTube mencapai 93,8% dengan rentang usia berada di kisaran 16 hingga 64 tahun, dengan total laporan audiens perempuan sebesar 45.9% dan laki-laki sejumlah 54.1% (Hootsuite & We are Social, 2021), penelitian tentang penerimaan audiens terhadap konten mistisme yang diciptakan oleh content creator lokal seperti Nadia Omara masih minim. Hal ini menciptakan celah dalam literatur, khususnya terkait dengan bagaimana narasi mistis diadaptasi untuk memenuhi preferensi audiens modern. Kurangnya studi yang mengaplikasikan teori analisis resepsi, seperti encoding/decoding Stuart Hall, dalam konteks ini juga menunjukkan adanya potensi eksplorasi lebih lanjut tentang proses interpretasi audiens terhadap konten yang mereka konsumsi. Analisis resepsi ialah sebuah pendekatan dalam suatu penelitian tentang persepsi sebuah pesan yang ada di media. Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan mendasar, seperti bagaimana audiens menerima mistisme Jelangkung yang disajikan dalam konten YouTube Nadia Omara dan faktor-faktor apa yang memengaruhi penerimaan tersebut. Kajian ini penting untuk memahami peran media digital dalam merepresentasikan budaya lokal dan dampaknya terhadap pemaknaan audiens di era modern. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap literatur akademik di bidang komunikasi, budaya, dan media digital.

Menggunakan teknologi yang semakin maju, banyak platform bermunculan dan perlahan tapi pasti menjadi bagian dari hidup orang-orang. Salah satu platform yang masih populer hingga 2024 ini ialah Youtube. Youtube menempati posisi kedua pengguna terbanyak setelah Facebook. Youtube mempunyai 2,49 miliar pengguna pada Januari 2024 (Yonatan, 2024). Youtube yang telah menjadi platform media sosial yang populer di masyarakat ini memberikan bermacam-macam jenis tayangan video. Mulai dari hiburan, musik, film, berita, olahraga, gaya hidup, permainan video, vlog, hingga video-video bertema horor dan mistis, semuanya tersedia di YouTube (Nurdianti & Basarah, 2004: 2). Melihat Youtube yang masih aktif, tidak heran bila banyak konten creators menempatkan video mereka di Youtube dengan tujuan yang berbeda.

Content creator ialah seseorang yang membuat konten yang menarik dan relevan yang

disebarkan melalui berbagai platform digital seperti YouTube, blog, podcast, Instagram, dan sebagainya (LSPR News, 2023). Sekian banyaknya genre yang diminati, horor adalah salah satunya. Konten horor mampu menarik minat penonton dengan sensasi seramnya. Genre horor menduduki peringkat kedua setelah genre drama. Genre drama mendapatkan presentase sebanyak 17% dan horor mendapatkan presentase sebanyak 14% (Lokadata, 2024). Banyaknya minat pada konten horor ini dapat dilihat dari urband legend atau hal-hal mistis yang ada di Indonesia dan tidak sedikit masyarakat Indonesia yang masih percaya pada hal-hal yang berbau ghaib. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, mistisisme didefinisikan sebagai paham yang meyakini adanya hal-hal yang tidak dapat digapai oleh pikiran manusia. Di Indonesia, mistisisme kerap menjadi tema atau objek yang menarik untuk menjadi pembahasan dalam sebuah cerita sehingga dituangkan dalam layar lebar berbentuk film (Lestari & Waluyo, 2022: 27).

Adanya konten horor sebagai salah satu konten yang tersedia di platform Youtube dan dari sekian banyaknya yang membuat konten horor, ada seorang youtuber yang juga mengangkat kisah horor ke dalam channel Youtubenya yaitu Nadia Omara. Nadia Omara merupakan seorang Youtuber, Tiktok, dan Selebgram asal Indonesia yang mempunyai konten di channel Youtubenya, Nadia Omara. Nadia Omara memposting cukup banyak konten video sejak ia aktif menjadi Youtuber sejak 2019. Dalam channel Youtubenya, Nadia Omara pada awalnya menceritakan tentang kasus kriminalitas, teori konspirasi, sejarah, hal-hal horor dan berbau mistis, hingga kisah-kisah nabi sampai yang paling dikenal saat ini ialah kisah horor wawak atau KHW. sejak berdirinya Youtube Channel Nadia Omara pada bulan Juni tahun 2019, dia hanya sendiri, namun dalam beberapa tahun setelah terjadi kenaikan yang cukup pesat pada subscribe youtube channelnya, Nadia mulai merekrut karyawan sebagai editor, manager, pimpinan produksi, dan skripwriter (Aliya, Putri, & Dalimunthe, 2024: 180). Dari semua video yang di upload yang telah melewati angka 852 video, channel nadia omara berhasil menarik minat penonton hingga angka subscriernya mencapai angka 9,76 juta subscriber hingga tanggal 21 Juni 2024. Bukan hanya jumlah banyaknya subscriber saja yang menjadi alasan mengapa penulis memilih Nadia Omara, melainkan juga karna konsistensinya

dalam membuat video yang temanya tidak jauh berbeda dari apa yang sudah ditetapkan, seperti KHW, kasus kriminalitas, teori konspirasi, sejarah, dan sebagainya.

Mistisme telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia sejak zaman kuno. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mistisisme didefinisikan sebagai paham yang meyakini adanya hal-hal yang tidak dapat digapai oleh pikiran manusia (Lutfi, 2013). Secara etimologis, istilah mistisme berasal dari kata Yunani *mystikos*, yang berarti sesuatu yang bersifat rahasia atau tersembunyi. Mistisme mencakup pengalaman atau keyakinan terhadap sesuatu yang bersifat transendental, metafisik, dan supranatural, yang melampaui batas kemampuan logika dan penjelasan ilmiah. Eliade (1964) menjelaskan bahwa mistisme sering kali dihubungkan dengan kehadiran *the sacred* atau hal-hal yang dianggap sakral dalam kehidupan manusia (Eliade, 1964). Hal ini mencerminkan kebutuhan mendasar manusia untuk memahami dan terhubung dengan dimensi yang melampaui dunia material.

Pada konteks budaya lokal, mistisme memiliki peran penting sebagai bagian dari tradisi dan kepercayaan masyarakat. Di Indonesia, kepercayaan terhadap makhluk halus, roh leluhur, dan kekuatan supranatural adalah bagian tak terpisahkan dari identitas budaya. Koentjaraningrat dalam Lutfi, M. (2013) menjelaskan bahwa masyarakat Indonesia meyakini makhluk halus, roh penjaga (tempat angker), setan, hantu dan kekuatan ghoib (Lutfi, 2013). Koentjaraningrat (1985) menegaskan bahwa mistisme menjadi landasan bagi banyak praktik adat dan ritual di Indonesia, seperti selamatan, ruwatan, dan upacara penghormatan kepada leluhur (Koentjaraningrat, 1985). Hal ini menunjukkan bahwa mistisme tidak hanya bersifat personal, tetapi juga kolektif, berfungsi sebagai sarana penguat solidaritas sosial dan simbol nilai-nilai budaya.

Pada era modern, mistisme mengalami transformasi signifikan melalui media digital. Jenkins (2006) dalam *Convergence Culture* menyatakan bahwa cerita mistis kini menjadi bagian dari budaya populer yang tersebar melalui berbagai platform digital, seperti YouTube dan media sosial lainnya (Jenkins, 2006). Media digital memungkinkan mistisme, yang sebelumnya bersifat lokal dan tradisional, untuk diakses oleh audiens yang lebih luas. Hal ini tidak hanya memperluas jangkauan cerita mistis tetapi juga menciptakan interpretasi baru

yang bergantung pada konteks budaya dan sosial audiens global.

Selain itu, dalam perspektif komunikasi dan media, Stuart Hall (1980) melalui teori *encoding/decoding* menunjukkan bahwa mistisme dalam media adalah konstruksi sosial yang merepresentasikan ideologi dan nilai-nilai tertentu. Audiens tidak hanya menerima pesan mistis secara pasif, tetapi juga menafsirkan cerita tersebut sesuai dengan pengalaman dan konteks sosial mereka (Hall, 1980). Dengan demikian, mistisme dalam media seperti YouTube tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga fenomena yang mencerminkan dinamika sosial-budaya yang kompleks.

Pada penelitian ini, mistisme juga berperan sebagai refleksi dari transisi budaya dari tradisi lisan ke digitalisasi. Platform seperti YouTube memungkinkan cerita-cerita mistis disebarluaskan ke audiens yang lebih luas, melintasi batas geografis dan sosial. Hal ini membuka peluang untuk menganalisis bagaimana narasi tradisional diadaptasi dan diterima dalam bentuk media baru. Pilihan tema ini juga relevan untuk memahami dinamika budaya populer dan transformasi media di era digital. Di Indonesia, mistisisme juga kerap menjadi tema atau objek yang menarik untuk menjadi pembahasan dalam sebuah cerita hingga dituangkan dalam layar lebar berbentuk film (Lutfi, 2013). Secara keseluruhan, mistisme menjadi tema yang kaya untuk dieksplorasi, tidak hanya karena daya tarik emosional dan budaya, tetapi juga karena kontribusinya terhadap literatur akademis dalam studi komunikasi, budaya, dan media. Melalui mengkaji mistisme, penelitian ini dapat mengungkap lebih jauh hubungan antara tradisi, media digital, dan penerimaan audiens di era modern.

Urban legend ialah cerita fiksi atau dapat disebut cerita rakyat yang mempunyai alur, diceritakan dalam kurun waktu tertentu, dan mengandung pesan simbolik (Akbar & Haryanti, 2022: 213). Urban Legend ialah cerita sebuah kejadian yang tidak terdokumentasi namun menyebar luas di kalangan masyarakat. Urban legend sering kali menjadi pembicaraan mistis rakyat. Keterikatannya dengan identitas budaya lokal serta kepopulerannya hingga saat ini menjadi alasan penulis untuk meneliti tentang urban legend ini. Sama halnya seperti mitos, urban legend di setiap daerahnya mempunyai versinya sendiri-sendiri, biasanya digambarkan dengan latar yang seram dan berisi ancaman atau peristiwa yang mengerikan. Meskipun begitu,

ada pula urban legend yang terkenal di Indonesia dan sering kali muncul di cerita horor masyarakat modern, seperti kuntilanak, genderuwo, tuyul, jelangkung, dan sebagainya. Makhluk-makhluk tersebut tentu saja mempunyai kisah mereka sendiri, seperti jelangkung, yang terkenal sebagai permainan mistis dengan boneka yang dilengkapi dengan alat tulis sebagai medianya.

Menurut KBBI, jelangkung ialah boneka orang-orangan yang dilengkapi alat tulis tangan, digunakan untuk memanggil arwah dan bila arwah itu telah masuk ke dalam boneka tersebut, akan diadakan tanya jawab, jawaban sang arwah diberikan melalui tulisan tangan boneka tersebut. Jelangkung pada awalnya merupakan mainan yang dilakukan oleh bangsa China (milenial, 2020). Jelangkung biasanya terbuat dari tempurung kelapa yang didandani pakaian dan bergagang batang kayu. Dalam ritual bermain jelangkung, akan ada sesi memanggil arwah dan bila jelangkung yang telah dibuat dapat bergerak sendiri, maka ini menandakan jelangkung tersebut telah terisi oleh jin, arwah, atau makhluk halus lainnya.

Sebelum jelangkung dikenal sebagai permainan mistis di Indonesia, jelangkung atau istilah lainnya jailangkung diduga berhubungan dengan kepercayaan tradisional Tionghoa yang telah punah. Ritual ini adalah tentang adanya kekuatan dewa "Poyang" dan "Moyang" yaitu Cay Lan Gong atau Dewa Keranjang dan Cay Lan Tse yang dipercaya sebagai dewa pelindung anak-anak. Permainan Cay Lan Gong juga bersifat ritual dan dimainkan oleh anak-anak remaja saat festival rembulan (milenial, 2020).

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk memahami penerimaan audiens terhadap urban legend yang ditampilkan pada kanal YouTube *Nadia Omara*. Afrizal (2006) menyebutkan bahwa metode kualitatif didefinisikan sebagai metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata secara lisan maupun tulisan dan perbuatan-perbuatan manusia, serta tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasi data kualitatif yang telah diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisis angka-angka. Subjek penelitian adalah enam orang informan yang merupakan penonton konten tersebut, dipilih secara purposif berdasarkan keterlibatan mereka sebagai audiens. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, catatan lapangan, memo peneliti,

serta dokumen resmi yang relevan. Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri dengan pedoman wawancara sebagai instrumen pendukung. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan secara mendalam pengalaman dan pandangan informan.

No. Informan	Nama	Usia	Pekerjaan
Informan I	Lastika	23	Fresh Graduate
Informan II	Amalia	22	Pegawai
Informan III	Safirah	18	Pelajar
Informan IV	Desi	22	Freelance
Informan V	Lia	22	Barista
Informan VI	Dwi	23	Sales

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Banyaknya game online yang berkembang di masa ini, tidak menutup permainan tradisional yang masih sering dijumpai di kumpulan anak-anak. Permainan yang membutuhkan alat biasanya bisa dijumpai di sekitaran rumah, seperti engklek yang hanya menggunakan batu kapur untuk menggambar kotak, congklak yang memerlukan papan dan biji-bijian, egrang yang menggunakan 2 tongkat panjang, jelangkung yang dibuat dari batok kelapa dan gagang kayu untuk menjadi boneka, dan masih banyak lagi. Kepercayaan terhadap mistisme sudah menjadi hal yang biasa di antara masyarakat Indonesia. Koentjaraningrat (dalam Lutfi, 2013) menegaskan bahwa kepercayaan terhadap makhluk halus, roh penjaga, setan, hantu, dan kekuatan gaib merupakan bagian dari budaya yang mengakar. Meskipun zaman terus berkembang dan generasi baru terus lahir, keyakinan terhadap hal-hal berbau mistis tidak bisa dihilangkan begitu saja.

Bagi sebagian audiens, mistisme tidak hanya dianggap sebagai cerita atau hiburan semata, melainkan sebagai cerminan keyakinan spiritual dan suatu cara dalam memahami fenomena abnormal yang tidak masuk ke logika. Sama halnya dengan menonton konten yang berbau mistis, seperti konten cerita jelangkung milik Nadia Omara. Menariknya, tidak semua audiens akan menelan mentah-mentah semua yang diungkapkan oleh Nadia dalam videonya.

Penerimaan audiens terhadap mistisme dalam konten Nadia Omara menunjukkan sikap yang bervariasi. Sebagian audiens

menolak cerita mistis yang dianggap terlalu berlebihan, sementara sebagian lainnya menerima keberadaan mistisme tetapi tidak sepenuhnya mempercayainya. Informan 1 mengaku bahwa cerita yang disampaikan oleh Nadia tidak semuanya terdengar nyata, khususnya salah satu cerita dimana salah satu tokoh mengalami 'ketempelan' yang membuatnya menjadi sangat percaya diri hingga ke tingkat yang tidak normal. Sementara itu, informan 4 dan 6 merasa keseimbangannya antara nyata dan tidak masih dibatas yang setara. Informan 4 menjelaskan bahwa konten tersebut memiliki rasa penerimaan yang setara, ada yang terasa berlebihan dan ada juga yang masih dalam kondisi normal, terutama di bagian cerita pengalaman. Informan 4 merasa bahwa karena cerita pengalaman didapat dari desas desus mulut ke mulut dan artikel yang dibaca, tidak bisa dipastikan apakah cerita tersebut benar-benar asli atau tidak. Sama seperti Informan 6 yang merasa ada beberapa cerita yang berlebihan dan ada juga yang masih dalam kisaran normalnya cerita jelangkung. Informan 6 merasa, cerita yang dilebihkan adalah cerita yang endingnya menggantung, lebih seperti cerita yang diketik oleh orang lain (fiksi) dan bukan cerita nyata.

Adanya media modern, penyebaran cerita mistis tidak hanya bergantung pada mulut masyarakat. Memanfaatkan ruang digital yang semakin luas seperti Youtube, kisah-kisah yang sebelumnya tersebar melalui lisan dapat didengar atau ditonton, hingga didiskusikan ulang oleh khalayak yang lebih luas dan beragam. Hal ini menunjukkan media digital bukan hanya menjadi sarana hiburan namun, juga dalam media penyebaran informasi apapun, termasuk cerita mistis.

Kesan awal audiens terhadap jelangkung umumnya dipahami sebagai ritual atau permainan mistis untuk memanggil arwah atau roh. Bukan hanya itu, ada juga audiens yang menganggap jelangkung adalah sebuah tradisi pemanggilan makhluk gaib yang menggunakan boneka orang-orangan sawah sebagai medianya. Meskipun begitu, ada audiens lain yang mengetahui jelangkung sebagai permainan tradisional yang dikenal melalui film atau cerita populer. Ada juga audiens yang melihat jelangkung dengan persepsi sebagai media perantara antara manusia dan entitas gaib. Apa yang informan 5 ketahui tentang jelangkung sebelum

menonton konten Nadia Omara ialah sebuah ritual atau permainan mistis pemanggil arwah atau roh yang mana pemain akan menyebutkan suatu mantra agar ada roh yang masuk kedalam jelangkungnya, hal ini dapat membuat pemain berkomunikasi dengan roh yang masuk ke jelangkung.

Setelah menonton konten Nadia Omara, sebagian besar audiens tidak mengalami perubahan pandangan yang signifikan terhadap jelangkung, hal ini dikarenakan apa yang disampaikan oleh Nadia Omara sudah sesuai dengan ekspektasi dan sudah tahu dasarnya, belum lagi banyaknya cerita serupa yang tersebar. Sejalannya pikiran audiens dengan yang dibicarakan oleh Nadia Omara juga menjadi salah satu alasan kenapa pandangan audiens tidak berubah setelah menonton konten jelangkung tersebut. Bukan hanya itu, ada juga audiens yang tidak mengalami perubahan pandangan karena sudah terpapar boneka jelangkung sejak ia kecil dan apa yang disampaikan oleh Nadia Omara sesuai dengan pemandangan yang biasa ia lihat ketika kecil. Namun ada audiens yang memperoleh pengetahuan tambahan, khususnya terkait asal-usul dan latar budaya jelangkung. Menurut informan 1, setelah menonton konten tersebut, informan 1 jadi lebih tahu tentang asal usul jelangkung.

Terkait relevansi urban legend di masa kini, terdapat perbedaan pandangan di kalangan audiens. Sebagian menilai urban legend masih relevan karena terus direpresentasikan melalui film dan konten digital serta masih menimbulkan rasa takut, terutama di kalangan anak muda. Menurut Informan 5, urban legend jelangkung masih relevan karena dari sosial media manapun, masih banyak yang membahas tentang urban legend yang ada di Indonesia dan ada juga yang membagikan kisah-kisah mereka tentang urban legend jelangkung. Hal ini dapat dilihat dari banyak media sosial, termasuk Youtube yang telah menjadi sumber informasi yang bisa dijangkau oleh banyak orang dalam waktu singkat. Terutama anak-anak muda sekarang yang banyak rasa ingin tahunya dan sering berada di depan layar. Namun, sebagian lainnya berpendapat bahwa urban legend semakin kehilangan relevansi seiring berkembangnya pola pikir rasional dan modern. Informan 2 merasa hal-hal mistis sudah tidak lagi relevan dengan budaya horor modern. Hal ini dikarenakan cerita-cerita

urban legend semakin kesini semakin tenggelam. Bisa dilihat dari generasi-generasi sekarang yang tidak terlalu percaya dengan hal-hal mistis. Belum lagi bila disebutkan contohnya salah satu pamali, generasi baru hanya akan mempertanyakan balik keasliannya, sangat berbeda dengan generasi lalu yang sekali dikatakan langsung takut dan percaya. Dalam konteks kepercayaan mistisme di Indonesia, generasi muda cenderung tidak sepenuhnya mempercayai hal-hal mistis, tetapi tetap menunjukkan ketertarikan dan sikap menghormati tradisi yang berkaitan dengan mistisme. Hal ini menunjukkan bahwa mistisme di era modern tidak sepenuhnya hilang, melainkan mengalami pergeseran fungsi dari kepercayaan spiritual menuju konsumsi budaya dan hiburan.

B. Pembahasan

1. Dominan Hegemonic

Penonton yang disebut masuk dalam posisi dominan hegemonic adalah yang menerima adanya mistisme dalam permainan jelangkung pada konten youtube Nadia Omara. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa hanya informan 5 sajalah yang masuk dalam posisi ini. Informan 5 disebut termasuk dalam kategori Dominan Hegemonic ialah karena informan 5 menerima keberadaan mistisme tanpa keraguan. Walaupun tidak mempunyai latar yang kuat terhadap dunia mistisme, informan 5 hidup dalam masyarakat yang akrab dengan cerita horor dan urban legend. Lingkungan sosialnya ikut berkontribusi dalam keyakinan bahwa hal-hal mistis itu ada, terutama dari cerita orang sekitar dan pengalaman mandiri saat menonton konten horor.

Informan 5 menganggap jelangkung memang nyata dan masih relevan dengan budaya sekarang, menurutnya hal ini dikarenakan jelangkung masih banyak dibahas di media sosial dan membuat anak muda tahu tentang asal-usulnya. Bukan hanya itu, informan 5 juga menganggap konten jelangkung milik Nadia Omara ini memiliki nilai edukatif dan spiritual. Menurut informan 5, konten ini berisi pesan pentingnya menghargai tradisi dan berhati-hati terhadap konsekuensi saat berhubungan dengan dunia mistis. Informan 5 melihat konten tersebut bukan

hanya sekedar sebuah hiburan belaka, namun juga meresapi pesan moral dan budaya yang dibawa oleh Nadia Omara. Informan 5 sepenuhnya berada pada posisi dominant-hegemonic dalam model penerimaan Stuart Hall. Ia menerima dan menyetujui secara utuh makna yang dikonstruksi oleh konten Nadia Omara tentang jelangkung sebagai sesuatu yang benar-benar memiliki dimensi mistis, bernilai budaya, dan mengandung pesan moral. Keyakinannya tidak dilandasi keraguan, negosiasi, ataupun penolakan, tetapi justru diperkuat oleh lingkungan sosial yang akrab dengan cerita horor serta pandangannya bahwa mistisme merupakan bagian dari tradisi dan kearifan lokal yang patut dihormati. Dengan demikian, Informan 5 tidak hanya melihat konten sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sesuatu yang edukatif, spiritual, relevan dengan budaya, dan selaras dengan encoding yang dibangun oleh kreator konten.

2. Negotiated

Penonton yang disebut masuk dalam posisi negotiated position adalah yang menerima adanya mistisme dalam permainan jelangkung pada konten youtube Nadia Omara, namun tidak sepenuhnya. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa ada 3 informan yang termasuk dalam posisi ini. Mereka memilih untuk menafsirkan pesan sesuai dengan pandangan pribadi, nilai budaya, dan kepercayaan pribadi. Posisi ini menunjukkan adanya proses tawar-menawar antara apa yang disampaikan oleh media dengan pemikiran pribadi audiens. Informan 1, 2, dan 3 termasuk dalam posisi ini karena ketiganya memperlihatkan pola penerimaan yang bersifat selektif. Mereka mengakui keberadaan unsur mistisme dalam permainan jelangkung dari konten Nadia Omara, namun menempatkannya dalam konteks rasional, hiburan, atau pengetahuan budaya semata. Informan 1, 2, dan 3 berada pada negotiated position karena mereka tidak sepenuhnya menolak maupun sepenuhnya menerima makna mistisme yang disajikan dalam konten jelangkung Nadia Omara. Mereka mengakui keberadaan unsur mistis, tetapi memaknainya melalui proses seleksi berdasarkan logika, nilai agama, pengalaman pribadi,

serta konteks budaya masing-masing. Informan 1 menunjukkan sikap kritis dan rasional, tetap membuka ruang percaya namun membatasi dengan agama dan akal sehat. Informan 2 memandang konten sebagai hiburan sekaligus pengetahuan, mengakui mistisme tetapi menempatkannya dalam posisi “percaya-tidak percaya” serta melihatnya semakin tidak relevan bagi generasi modern. Informan 3 menerima konten dalam kerangka budaya populer dan pengetahuan, bukan sebagai keyakinan spiritual, dengan sikap yang santai dan kultural. Dengan demikian, ketiganya melakukan “tawar-menawar makna” antara pesan media dengan pandangan pribadi, sehingga penerimaan mereka bersifat parsial, selektif, dan kontekstual.

3. Oppositional

Penonton yang disebut masuk dalam posisi oppositional adalah yang menolak adanya mistisme dalam permainan jelangkung pada konten youtube Nadia Omara. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa ada 2 informan yang termasuk dalam posisi ini. Mereka menolak makna dominan yang disampaikan oleh media dan menggantinya dengan makna mereka yang sudah disesuaikan dengan nilai, ideologi, keyakinan, atau pengalaman mereka sendiri. Informan 4 dan 6 menunjukkan pola yang sesuai dengan posisi oppositional karena mereka tidak sepenuhnya menerima makna mistisme jelangkung sebagaimana dipresentasikan dalam konten Nadia Omara. Informan 4 dan 6 berada pada oppositional position karena mereka menolak makna mistisme yang disajikan dalam konten jelangkung Nadia Omara. Keduanya menolak anggapan bahwa mistisme dalam permainan jelangkung benar-benar ada dan relevan secara spiritual. Informan 4 menolak secara ideologis dan religius, mengganti makna mistisme dengan pandangan keagamaan bahwa hal tersebut dapat mengarah pada penyimpangan iman, sehingga lebih baik dihadapi dengan doa dan kepercayaan kepada Tuhan. Sementara itu, Informan 6 menolak mistisme dengan cara memosisikan konten hanya sebagai hiburan dan pengetahuan, bukan sesuatu yang perlu diyakini secara nyata. Dengan demikian,

kedua informan ini menunjukkan sikap penolakan terhadap makna dominan media dan merekonstruksi makna sesuai nilai dan keyakinan pribadi mereka.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian mengenai penerimaan audiens terhadap mistisme jelangkung pada konten YouTube Nadia Omara menunjukkan bahwa audiens tidak bersifat pasif, melainkan aktif dalam melakukan proses decoding sesuai teori encoding-decoding Stuart Hall. Sebagian besar informan telah memiliki pengetahuan awal tentang jelangkung sebelum menonton, berasal dari pengalaman personal, tradisi keluarga, dan paparan media lain. Konten tidak secara langsung mengubah keyakinan audiens, melainkan lebih banyak memperkaya informasi, dengan hanya satu informan yang mengalami perubahan pemahaman yang berarti.

Hasil penelitian mengungkap adanya tiga posisi penerimaan audiens. Pertama, dominant-hegemonic, di mana satu informan menerima sepenuhnya makna mistisme sebagaimana dikonstruksikan dalam konten. Kedua, negotiated position, yang menjadi posisi mayoritas informan, yaitu menerima sebagian makna mistisme namun tetap menyesuaikannya dengan nilai agama, logika rasional, dan pengalaman pribadi, sehingga mistisme lebih dipandang sebagai pengetahuan budaya dan hiburan. Ketiga, oppositional position, yang ditunjukkan oleh dua informan yang secara jelas menolak makna dominan dan menggantinya dengan kerangka keagamaan atau rasional, serta memandang konten sebatas hiburan.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penerimaan terhadap mistisme di era digital bersifat beragam, dinamis, dan selektif, dipengaruhi oleh interaksi antara nilai budaya, agama, rasionalitas, serta fungsi hiburan media. Temuan ini memberikan kontribusi bagi kajian komunikasi, khususnya dalam studi penerimaan audiens, budaya populer, dan representasi mistisme di platform digital.

B. Saran

Saran yang dapat diajukan pada penelitian berikutnya. Hasil penelitian memperlihatkan adanya variasi posisi penerimaan audiens terhadap mistisme jelangkung dalam konten Jelangkung yang diproduksi oleh Nadia

Omara. Setelah penelitian ini, peneliti ada beberapa saran, yaitu:

1. Melibatkan jumlah informan yang lebih banyak agar gambaran penerimaan audiens lebih luas dan beragam.
2. Membandingkan platform berbeda (YouTube vs TikTok vs Podcast) untuk melihat perbedaan pola penerimaan.
3. Menggali lebih dalam pengaruh faktor agama, lingkungan keluarga, dan pengalaman pribadi terhadap penerimaan mistisme.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrizal. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Akbar, M. N., & Haryanti, P. (2022). Urban Legend *Kuchisake Onna*. *MAHADAYA Jurnal Bahasa Sastra dan Budaya*, 2(2), 213–222. <https://doi.org/10.34010/mhd.v2i2.8268>
- Aliya, D., Putri, M. A., & Dalimunthe, M. A. (2024). Pengaruh Konten Nadia Omara terhadap Persepsi dan Minat Pengikut di Platform Media. *Al-Dyas*, 3(1), 178–187. <https://doi.org/10.58578/alldyas.v3i1.2503>
- Data, G. (2024, February 11). *10 Media Sosial dengan Pengguna Terbanyak 2024*. GoodStats Data; Agnes Z. Yonatan. <https://data.goodstats.id/statistic/agnesze-fanyayonatan/10-media-sosial-dengan-pengguna-terbanyak-2024-CaIT1>
- Eliade, M. (1964). *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*. Harcourt Brace Jovanovich.
- Hall, S. (1980). *Encoding/Decoding in Television Discourse*. Centre for Contemporary Cultural Studies.
- Hootsuite, & We Are Social. (2021). *Digital 2021*. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2021/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- Koentjaraningrat. (1985). *Kebudayaan Jawa*. Balai Pustaka.
- Lestari, A., & Waluyo, A. (2022). Komodifikasi Mistisisme pada Media Podcast *Do You See What I See?* *Komunika*, 9(2), 27–39. <https://doi.org/10.22236/komunika.v9i2.9114>
- Lokadata, Surv. (2024, January 19). *Genre Film yang Paling Mencuri Perhatian*. <https://surv.co.id/web/artikel/genre-film-yang-paling-mencuri-perhatian>
- LSPR News. (2023, June 6). *Content Creator: Mengubah Passion Menjadi Cuan*. <https://www.lspr.ac.id/apa-itu-content-creator/>
- milennial, dukun. (2020, April). *Kisah Kelam Jelangkung*. Kumparan. <https://kumparan.com/dukun-millennial/kisah-kelam-jelangkung-1tGgSEiBqkq/1>
- Ogan, K., & Ulu, K. (2020). Perubahan Pilihan dalam Mengakses Tayangan Media Informasi dari Media Streaming ke Media Digital (Studi Kasus pada Masyarakat Desa Lunggaian Kecamatan Lubuk Batang Kabupaten Ogan Komering Ulu). *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 1, 130–139.