



Analisis Wacana Digital Sensualitas pada Konten *Sakura School Simulator* dalam Kanal Youtube It's Nelfa

Ellen Zarah Sabira*¹, Syafrida Nurrachmi Febriyanti²

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

E-mail: 20043010023@student.upnjatim.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-03-13 Revised: 2024-04-17 Published: 2024-05-03 Keywords: <i>Digital Discourse Analysis;</i> <i>Sensuality;</i> <i>Sakura School Simulator</i> <i>YouTube Content.</i>	This research examines the discourse analysis of sensuality in the content of <i>Sakura School Simulator</i> on YouTube which is being consumed in the neighborhood, especially among children under the age of 18+. This research aims to find out the discourse of sensuality in <i>Sakura School Simulator</i> gameplay content. The use of sensuality on the YouTube platform is an interesting phenomenon to research considering the many negative responses from audiences on YouTube. This research analyzes digital discourse using the critical discourse analysis method with the Rodney H. Jones model. Data collection techniques were carried out with documentation studies and non-participant observation of <i>Sakura School Simulator</i> content on It's Nelfa's YouTube channel. The analysis technique used uses Rodney H. Jones' theory which consists of text components, context, interaction and ideology. The results of this study revealed that the content produced by It's Nelfa contained elements of sensuality. The context element that is built shows that this sensuality content is sensational content as a strategy to gain engagement. Furthermore, the interactions generated there are pros and cons in the comments column. It can be seen that the ideology of content production in It's Nelfa's YouTube channel is the commodification of sensuality content creativity.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-03-13 Direvisi: 2024-04-17 Dipublikasi: 2024-05-03 Kata kunci: <i>Analisis Wacana Digital;</i> <i>Sensualitas;</i> <i>Konten YouTube Sakura</i> <i>School Simulator.</i>	Penelitian ini mengkaji tentang analisis wacana sensualitas dalam konten <i>Sakura School Simulator</i> di YouTube yang sedang marak dikonsumsi di lingkungan sekitar terutama kalangan anak dibawah usia 18+. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui wacana sensualitas dalam konten <i>gameplay Sakura School Simulator</i> . Penggunaan sensualitas di platform YouTube menjadi fenomena yang menarik untuk diteliti mengingat banyaknya respon negatif dari audiens di Youtube. Penelitian ini menganalisis wacana digital menggunakan metode analisis wacana kritis dengan model Rodney H. Jones. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumentasi dan observasi non partisipan pada konten <i>Sakura School Simulator</i> di kanal YouTube It's Nelfa. Teknik analisis yang digunakan menggunakan teori Rodney H. Jones yang terdiri dari komponen teks, konteks, interaksi dan ideologi. Hasil penelitian ini diungkapkan bahwa konten yang diproduksi It's Nelfa terdapat unsur sensualitas. Elemen konteks yang dibangun menunjukkan bahwa konten sensualitas ini merupakan konten sensasional sebagai strategi untuk meraih <i>engagement</i> . Selanjutnya interkasi yang ditimbulkan terdapat pro dan kontra dalam kolom komentar. Maka dapat terlihat ideologi dari produksi konten dalam kanal YouTube It's Nelfa adalah adanya komodifikasi kreatifitas konten sensualitas.

I. PENDAHULUAN

Penelitian ini mengkaji tentang analisis wacana digital yang didasari oleh banyaknya *Youtuber gaming* salah satunya It's Nelfa yang banyak mengunggah konten *gameplay Sakura School Simulator* berupa drama atau tindakan yang dibangun cenderung bernilai negatif dan tidak mempertimbangkan target audiens mereka yang dibawah umur. Penelitian ini berfokus pada kajian tentang wacana apa yang direncanakan It's Nelfa dalam kontennya sehingga harus menonjolkan bagian konten yang terdapat unsur sensualitas dalam konten yang ditayangkan

dalam kanal YouTube nya. Pemilik kanal YouTube ini memiliki nama asli Nayla.

Nayla merupakan pengguna sekaligus *content creator* dalam platform media sosial YouTube. Kategori yang Nayla suguhkan dalam konten-kontennya termasuk kategori drama. Saat ini jumlah *subscriber* kanal YouTube It's Nelfa telah berhasil mencapai 2,48 juta. Nelfa telah mengunggah konten *gameplay* sejumlah 791 dengan jumlah penayangan berjumlah 722.988.453 kali (Socialblade 2023). Hal tersebut selaras dengan tayangan yang banyak ditonton anak-anak saat ini adalah konten *gameplay*. Menurut Robbani et

al., (2023) konten *gameplay* merupakan rekaman dari seseorang ketika memainkan sebuah *game* dan membagikan reaksi-reaksi atau *game* yang dimainkan kepada penontonnya dan didokumentasikan dalam bentuk video. Sebagaimana pada kanal YouTube yang bernama It's Nelfa ini menggunakan YouTube sebagai media untuk mempublikasikan karya-karyanya dari drama yang dibangun dalam *game Sakura School Simulator*. Untuk observasi sementara yang dilakukan oleh peneliti mengenai kanal YouTube It's Nelfa yang dibangun mulai tahun 2022 ini konten-konten yang dibuat hampir semuanya tentang *gameplay Sakura School Simulator* yang disertai efek suara dan visual untuk menambah ketertarikan audien terhadap video yang dibuat.

Game Sakura School Simulator ini merupakan *game* simulasi yang dikembangkan oleh Garusoft Development Inc, yang merupakan *developer* dari Jepang (BlueStacks, 2023). *Game* tersebut mengusung tentang kehidupan pelajar di SMA di kota Sakura. Dalam permainan ini, para pemain dapat menikmati keceriaan dan keseruan kehidupan pelajar di SMA mulai dari belajar, nongkrong dan berbagai hal seru lainnya. *Game Sakura School Simulator* ini merupakan bukan *game* yang dikhususkan untuk usia 18+ akan tetapi pada kenyataannya banyak anak usia Taman Kanak-kanak atau Sekolah Dasar yang memainkan *game* tersebut. Adapun menurut kumparan.com (2022) menyebutkan permainan *Roblox dan Sakura Simulator School* kerap dimainkan oleh anak-anak usia Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Dasar (SD).

Tak hanya *game* saja yang dikonsumsi tidak sesuai umur, dalam konten YouTube juga kerap banyak yang kurang memperhatikan batasan usia. Audiens dari media sosial YouTube bisa mengakses berbagai konten yang diinginkan sedangkan para Youtuber juga tidak memperhatikan antara isi konten dengan usia target audiensnya. Sebagaimana Youtuber Nayla yang memiliki channel YouTube bernama It's Nelfa ini membuat konten *gameplay Sakura School Simulator* yang memproduksi konten yang bermakna sensualitas dengan target audiens anak-anak. Pada salah satu konten diatas yang diunggah oleh It's Nelfa sudah terlihat jelas secara visualnya, sengaja untuk memaparkan sensualitas yang diberi efek sehingga memunculkan bagian sensualitas menjadi lebih jelas lagi. Konten tersebut banyak mendapatkan respon positif berupa dukungan dan pernyataan bahwa banyak audien yang menyukai drama yang dibuat. Selain itu, ada juga komentar yang fokus

mengomentari pada tampilan konten sensualitasnya saja.

Produksi media dengan adanya sensualitas tentu akan menimbulkan suatu dampak negatif terutama untuk audiens dari kalangan anak-anak dan remaja yang mengonsumsi konten *gameplay* ini. Adanya unsur sensualitas tersebut juga didorong dengan adanya fitur pada *Game Sakura School Simulator* yang kurang senonoh seperti ciuman, pelukan dan mandi bersama. Konten tersebut yang diunggah dalam kanal YouTube It's Nelfa ini berhasil menarik perhatian audiens sehingga banyak interaksi dalam kolom komentar yang memberikan komentar yang mengarah pada unsur sensualitas. Video tersebut mendapat *engagement* yang tinggi jika dibanding dengan video lain yang diunggah nya dalam kurun waktu yang berdekatan.

Selaras dengan adanya unsur sensualitas dalam pembuatan konten *gameplay* tersebut maka menunjukkan dalam pembuatan konten *gameplay* pada YouTube ini banyak dipegaruhi oleh pembuatnya. Maka kecondongan dalam memproduksi konten ini terlihat bahwa pribadi dari produsen secara teks, konteks, tindakan interaksi dan ideologi yang dibangun itulah yang melingkupi It's Nelfa dalam pembuatan konten. Prespektif tersebut selaras dengan konsep analisis wacana digital milik Rodney H. Jones yang mana melihat proses suatu produksi konten tidak melalui kajian linguistik tapi melalui kajian media dan budaya.

Analisis wacana digital ini bertujuan untuk mengetahui ideologi dan juga ketimpangan-ketimpangan yang ada pada proses produksi konten di kanal YouTube. Hal tersebut sejalan dengan tujuan studi wacana digital yakni sebagai upaya untuk mengungkapkan suatu teks atau konten media sosial dengan tujuan untuk mengetahui kepentingan yang dibangun didalamnya. Maka fokus dari penelitian ini terletak pada wacana sensualitas oleh *Youtuber* It's Nelfa dalam konten *gameplay* di YouTube.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis wacana digital yang dikemukakan oleh Rodney H. Jones yang terdiri dari 4 elemen diantaranya teks, konteks, tindakan atau interaksi serta ideologi atau kekuasaan. Teks yaitu sebagaimana mencakup tulisan maupun teks lisan diantaranya video, foto, gambar atau agregat lain yang digabungkan dengan elemen semiotik yang berfungsi sebagai alat untuk mengambil tindakan sosial. Konteks yaitu situasi sosial dan material dimana teks

diproduksi, dikonsumsi atau digunakan untuk mengambil tindakan sosial. Interaksi atau tindakan yaitu bagaimana orang menggunakan teks untuk melakukan aksi atau tindakan sosial. Ideologi atau kekuasaan yaitu menjelaskan bagaimana teknologi mempengaruhi orang lain untuk membangun versi realitas tertentu.

Objek penelitian ini berfokus pada konten sensualitas dalam kanal YouTube It's Nelfa diantaranya yang berjudul Malam Pertama, Jatuh kan! dan Roti Syobek Damian yang masuk pada kategori video paling populer. Menurut peneliti, konten ini sangat jelas menunjukkan adanya komodifikasi konten mengenai konten sensualitas bahkan terlihat dari segi pengemasan mulai dari judul, alur dan *editing* yang menonjolkan sensualitas. Maka peneliti fokus pada judul konten, isi konten serta interaksi yang terjadi dalam kolom komentar dalam unggahan *short video* kanal YouTube It's Nelfa. Demikian peneliti akan menganalisis secara signifikan melalui aspek teks, konteks, tindakan atau interaksi dan kekuasaan atau ideologi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

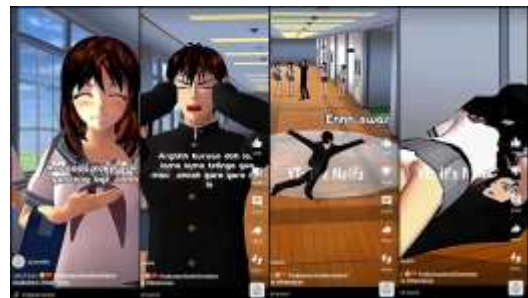
A. Representasi Sensualitas

Konten yang dianalisis peneliti melalui tekstual, terdapat bentuk representasi dimana dalam konten yang diproduksi It's Nelfa ini mengandung unsur sensualitas dalam alur cerita yang dibangun. Representasi ini bisa terlihat dalam dialog yang terbangun dan juga visualisasi yang digunakan. Selaras dengan teks menurut Jones et al., (2015) bahwa teks tidak hanya merujuk pada teks tertulis dalam arti tradisional, tetapi juga mencakup percakapan baik secara tertulis maupun lisan, video, foto dan berbagai elemen semiotik lainnya yang berfungsi sebagai alat bagi individu untuk melakukan tindakan sosial. Berikut merupakan adegan yang menunjukkan sensualitas dalam konten It's Nelfa yang menggunakan *game Sakura School Simulator* sebagai media untuk memproduksi konten.



Gambar 1. Konten ke-1 Adegan Sensualitas

Video pertama adalah video yang berhashtag #malampertama yang hanya berdurasi 1 menit tetapi berhasil ditonton lebih dari 7 juta kali. Skema drama yang dibangun memperlihatkan adegan yang mengarah seksual. Konten pertama yang diteliti memiliki hashtag #malampertama telah mengundang komentar audiens. Meskipun *shorts* video ini berdurasi hanya 59 detik tapi banyak audiens yang berhasil terpancing dengan objek dan alur cerita yang dibangun konten kreator. Video *shorts* yang pertama ini menceritakan tentang drama malam pertama dimana pengantin baru melakukan kegiatan seks. Secara eksplisit video ini tidak menunjukkan sensualitas tetapi hal tersebut dapat diamati dari segi *editing*nya dimana posisi antara laki-laki dan perempuan berjarak sangat dekat dan sangat jelas posisinya menunjukkan akan melakukan aktivitas seksual. Tak hanya itu, dalam konten ini perempuan juga dijadikan sebagai objek seks dimana pakaian dari perempuan terlihat minimalis atau sengaja dibuat seksi dengan bagian dada yang diselimuti pakaian minimalis dan ketat. Dalam hal ini menunjukkan tidak ada aturan ketat dalam YouTube berbeda dengan tayangan TV yang diawasi oleh KPI dan audiens sebagai *free digital labour* bebas mengimajinasikan konten melalui komentarnya.



Gambar 2. Konten ke-2 Adegan Sensualitas

Video yang kedua berlatarbelakang di sekolah yang menceritakan ketidaksengajaan terhadap insiden terjatuhnya antara perempuan dan laki-laki. Sebelum terjadinya insiden jatuh ada seorang perempuan dimana perempuan yang mengagumi cowok bernama Kak Farel. Dari segi alur cerita seperti drama yang biasa terjadi di sekolah akan tetapi menjadi *plot twist* ketika Kak Farel dan salah satu anak cewek tergelincir karena air sehingga berakhir mereka jatuh di lantai dengan posisi terlentang berhadapan-hadapan. Di akhir konten, *Youtuber* juga memberi efek jedag-jedug dimana posisi laki-laki perem-

puan yang sedang terlentang dan celana dalam wanita menjadi *focus on interest*. Hal ini selaras dengan pendapat Sunardi & Laksana, (2020) dimana dalam sensualitas yang biasanya menjadi fokus perhatian dalam konten sensualitas adalah lekuk tubuh dan pakaian yang melekat. Kostum dari anak cewek tersebut juga didukung dengan seragam sekolah berupa rok mini. Tesktur yang terbangun dalam konten ini semakin memperjelas kohesi antara alur cerita, adegan, kostum dan juga *editing* baik dari segi pengambilan gambar yang difokuskan maupun efek jedag-jedug.

Dari kedua konten tersebut memiliki kesamaan dimana representasi dari sensualitas ditunjukkan dengan gerakan yang mengarah pada seksual. Sebagaimana menurut Anjarsani, (2022) ada dua indikator konten sensualitas diantaranya busana yang ketat mneunjukkan lekuk tubuh dan perilaku seksual. Indikator tersebut terjadi ketika di kedua video tersebut dimana pakaian yang dikenakan minimalis dan aksi tubuh yang ditunjukkan merepresentasikan aktivitas sensual meski salah satu video dengan alur cerita dimana kedua karakter tersebut memang akan melakukan kegiatan sensual secara terang yang ditunjukkan melalui dialog. Selain itu video yang ke 2 alur ceritanya dimana tidak sengaja menunjukkan posisi yang mengarah pada seksual tapi demikian memang alurnya sudah diatur oleh konten kreator.



Gambar 3. Konten ke-3 Adegan Sensualitas

Konten ketiga ini tidak menonjolkan perempuan menjadi objek sensualitas tetapi dalam cerita ini pemeran perempuan yang menggagumi keseksian dari seorang pria tepatnya tubuh yang membentuk *six pack*. Latar tempat dari konten ini di Sekolah, drama ini memiliki alur yang ringan sebagaimana konflik klise akan tetapi banyak sekali audiens yang emosinya terpancing atau bahkan terbilang berimajinasi terlalu jauh. Beberapa

audiens ingin menjalin hubungan sebagai pacar dari sosok Damian dalam konten tersebut. Meski respon audiens tersebut terkesan bercanda akan tetapi itu merupakan hal yang di luar nalar karena mengkhayal memiliki hubungan pacar dengan sosok yang hanya halu dan tidak akan pernah ada di dunia nyata. Apalagi dibagian akhir video terlihat dada Damian yang membentuk *six pack* ditambahkan efek jedag-jedug sehingga semakin menarik gairah audiens.

Pada konten ini menunjukkan bahwa laki-laki juga dijadikan sebagai komoditas seksual oleh industri media yang menempatkan perempuan sebagai penikmat media. Secara otomatis dalam konten ini perempuan bukan lagi menjadi objek tapi menjadi subjek penikmat sensual. Hal ini menunjukkan bahwa memang laki-laki juga merupakan objek pornografi yang dapat dieksplorasi. Pihak laki-laki yang biasa yang menjadi sosok dominan kini juga direpresentasikan sebagai sosok yang dapat memuaskan perempuan dalam hal *visual plesure* dan sensualitas.

Representasi sensualitas dalam konten yang berasal dari *Game Sakura School Simulator* ini berbanding lurus dengan ciri khas karakter dari tokoh fiksi Jepang yang diperankan dalam latar tempat sekolah. Secara umum fiksi Jepang perempuan biasanya memang identik dengan badan yang jenjang dengan atribut baju yang minimalis. Hal ini seirama dengan pernyataan Ozawa dalam (Pratidana, D & Setyawan, 2018) karakter yang sering digunakan dalam kehidupan sekolah ini memiliki postur tubuh yang langsing dan ramping. Selanjutnya untuk karakter laki-laki biasanya memiliki tubuh yang jenjang dengan menggunakan kostum kemeja dan jas. Sebagaimana dalam (Jeducation, 2021) desain seragam yang digunakan anak laki-laki Jepang identik dengan mengenakan kemeja putih yang dikombinasikan dengan jas yang dilengkapi kancing bagian depan dan celana berwarna gelap biasanya hitam yang dipadukan dengan sabuk. Demikian karakter dalam *Game Sakura School Simulator* menjadi pilihan tepat ketika dimanfaatkan oleh konten kretor untuk memproduksi konten yang mengandung sensualitas.

Pengemasan sensualitas pada konten It's Nelfa dibuat kesan tidak terlalu vulgar karena juga menyesuaikan media yang digunakan yaitu dari *Game Sakura School Simulator* dan juga dikarenakan konten ini dipublish dalam

media Sosial YouTube sehingga memperimbangan agar tidak di *take down* karena tidak lulus sensor. Maka langkah-langkah yang diambil konten kreator adalah fokus pada pengambilan gambar dan efek yang difokuskan pada bagian-bagian yang mengarah pada ranah sensitif tepatnya sensualitas.

B. Konten Sensualitas Sebagai Konten Sensasional

Komponen kedua dalam analisis *discourse* adalah konteks dimana komponen ini berkaitan dengan makna teks dalam suatu konten. Dalam teks memiliki makna tersendiri yang bisa dilihat salah satunya melalui konteks. Konteks ini berarti perhatian terhadap konteks materiil dan sosial dimana teks dapat diproduksi, dikonsumsi, dan digunakan untuk mengambil tindakan sosial. Makna dan kegunaan teks tidak hanya terletak dalam unsur-unsur teks itu sendiri, melainkan juga terkait dengan berbagai elemen yang ditempatkan dalam konteks komunikasi yang aktual (Febriyanti, 2023). Konteks dari produksi konten dalam kanal YouTube It's Nelfa dengan mengemas konten sensualitas dalam bentuk *YouTube shorts*. Pembuatan konten sensualitas bukan lagi menjadi suatu hal yang tabu untuk ditemui dalam dunia digital khususnya media sosial. Saat ini para *Youtuber* atau konten kreator sudah sangat mahir untuk tetap bisa berkarya membuat konten sensualitas meski sebenarnya dalam YouTube juga terdapat proteksi tersendiri untuk dapat memfilter konten-konten yang diposting. Kemahiran tersebut juga selaras dengan tingginya minat audiens dalam mengkonsumsi konten sensualitas. Maka sensualitas ini menjadi salah satu strategi untuk bisa meningkatkan *engagement*. Hal tersebut dilatarbelakangi karena sensualitas ini termasuk salah satu konteks untuk bisa menciptakan sensasionalisme dalam ruang lingkup media digital. Sensasionalisme difahami sebagai sebuah atau serangkaian kejadian yang menarik perhatian masyarakat sehingga mampu memprediksi *public interest* Trotti dalam (Marshall, 2014).

Sensualitas memang pada dasarnya akan menciptakan sensasional tersendiri bagi para penikmat konten. Maka dengan mudah konten kreator bisa menciptakan konten sensasional dengan *tools* sederhana tapi menghasilkan *editing* yang berkualitas. Apalagi dengan hadirnya *YouTube shorts* ini menjadi peluang

bagi Nayla untuk bisa memproduksi konten secara rutin dengan minimal satu konten perhari menggunakan aplikasi sederhana melalui *gadget*. Strategi yang diambil Nayla ini merupakan strategi efektif untuk menaikkan popularitas kanal YouTube nya dengan cepat. Hal tersebut karena target audiens dari drama *Game Sakura School Simulator* ini adalah anak-anak sehingga hal ini sangat cocok jika konten dikemas dalam *YouTube Shorts*. Hal ini dipertegas menurut (Fajria, 2023) dua tahun terakhir ini *YouTube Shorts* menjadi media andalan dari generasi Gen Z. Selanjutnya dari segi pendapatan Nayla juga bisa mencairkan uang tanpa harus memonetisasi *YouTube shorts* karena selama 2 tahun ini Nayla konsisten setiap hari memposting minimal 1 konten.

Maka banyaknya konten-konten yang diedit sedemikian rupa untuk membangun emosional audiens. Konten sensasional ini memang cenderung lebih populer karena bersifat emosional sengaja dibuat agar audiens semakin aktif berinteraksi sehingga memunculkan banyaknya kontroversi pada kolom komentar YouTube baik pro maupun kontra. Hal tersebut menjadi menguntungkan bagi *Youtuber* karena ketika berhasil membangun konten yang sensasional dapat meningkatkan jumlah *viewers*, *like*, dan komentar. Pada konteksnya konten sensualitas memang menjadi stimulan bagi audiens. Motif utama dalam pembuatan konten terlihat memang berorientasi pada *engagement* sehingga tidak memperdulikan dampak negatif dari sensasional yang dibangun melalui konten. Jelas sekali memang mereka mengabaikan etika, moral sosial bahkan dampak bagi masyarakat.

C. Interaksi Pro & Kontra terhadap konten It's Nelfa

Tindakan atau biasa disebut interaksi merupakan salah satu unsur elemen dari wacana digital milik Rodney H. Jones. Tindakan atau interaksi bentuk dari menjelaskan sesuatu yang orang lakukan melalui teks, khususnya berfokus pada yang mereka lakukan antar satu sama lain dalam teks tersebut (Jones, et al., 2015). Pada penelitian ini, peneliti menelusuri bagaimana audiens berinteraksi terhadap konten-konten yang ada di kanal YouTube serta bagaimana interaksi yang terjadi antar satu sama lainnya.

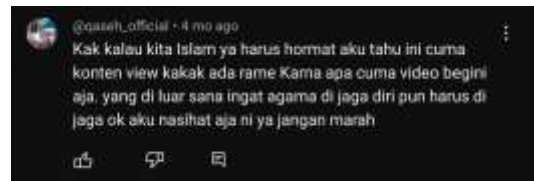
Pada penelitian ini terdapat interaksi pro kontra dalam kolom komentar.

Fenomena yang ditemukan peneliti adalah konten sensualitas dijadikan sebagai bahan candaan. Selaras dengan pernyataan Tafanao, (2019) bahwa era digital ini telah membuat tanpa sekat kini arus informasi begitu luar biasa sensualitas ataupun paparan erotik lainnya bisa diakses dan dinikmati baik dalam bentuk gambar maupun video. Maka tak heran jika banyaknya orang-orang yang larut dengan cerita sensual yang dibangun dalam media. Sebagaimana dari 2 komentar tersebut bisa dilihat bahwa obsesi audiens dalam menonton konten tersebut kebanyakan mengarah pada hal sensual.



Gambar 4. Komentar Pro Konten Sensualitas

Namun fenomena tersebut tidak bisa dinormalisasikan karena konten sensualitas merupakan hal yang sensitif untuk dikonsumsi. Sebagaimana menurut Kamble dalam (Dewanti, 2015) sensualitas merupakan suatu bencana karena sensualitas berhubungan langsung dengan nafsu manusia dan juga mengakibatkan dosa yang dapat menjerumuskan pada perilaku seks yang menyimpang. Maka tak heran jika dari konten-konten tersebut mengundang sudut pandang yang berbeda lebih tepatnya kontra dengan konten tersebut. Dari adanya respon tersebut maka patut kita apresiasi bahwa sampai saat ini masih ada audiens yang kritis mempedulikan nilai norma dan tata aturan yang masih mengikat dalam kehidupan kita. Berikut 2 contoh komentar yang kontra terhadap konten yang dibangun It's Nelfa.



Gambar 5. Komentar Pro Konten Sensualitas

Mereka menganggap bahwa dengan adanya jenis konten tersebut membawa pada kesesatan dan mengakibatkan dampak buruk diantaranya dikhawatirkan adegan tersebut akan ditirukan anak dan dapat merusak generasi bangsa disebabkan oleh konten yang tidak bermutu ini. Selain itu ada juga komentar yang secara ekplisit mengarah pada standart moralitas ideal yang berbasis agama. Meski komentar yang dilontarkan para netizen ini tidak memiliki kredibilitas yang mumpuni tapi setidaknya dengan adanya komentar kontra terhadap konten yang kurang sesuai dengan norma sosial termasuk tindakan yang tepat. Demikian bisa dilihat bahwa media sosial tak selalu menjamin bisa tepat dalam memproteksi dari konten yang buruk karena saat ini *Youtuber* pun lebih mahir dalam mengelola konten agar lulus sensor.

D. Judul, Caption dan Efek Video untuk menarik Audiens

Analisis digital menurut Jones yang keempat adaah kekuasaan atau ideologi. Kekuasaan atau ideologi yang dimaksud adalah bagaimana orang menggunakan teks untuk bisa mempengaruhi orang lain. Sebagaimana menurut Jones et al., (2015) teks digunakan untuk menciptakan suatu realitas tertentu. Untuk mengetahui bagaimana elemen ideologi ini dibangun dalam konten yang diproduksi oleh Nayla maka melalui tahap observasi terhadap 3 konten *Sakura School Simulator* yang bermakna sensualitas. Makna sensualitas yang dibangun dalam konten ini tentu orientasi utamanya adalah dapat diterima dan menarik perhatian audiens lebih luas lagi.

Penggunaan judul atau *headline* yang menarik nampaknya juga sudah banyak diterapkan dalam media mulai dari situs berita online sampai dengan media baru seperti YouTube dan media sosial lainnya. Sebagaimana dalam pemilihan judul seringkali memilih kata yang memberikan makna bersensasi, bombastis, serta biasanya juga menipu khalayak (Pristianita et al., 2021). Hal

tersebut dilakukan untuk dijadikan sebagai pancingan klik yang bertujuan untuk mempergunakan “kesenjangan keingintahuan” serta memberikan informasi yang memicu khalayak menduga-duga dan menimbulkan keingintahuan (Pristianita et al., 2021). Dalam kanal YouTube Its Nelfa dalam memberi tanda sensualitas itu melalui cara yang berbeda-beda di setiap video nya ada yang melalui hastag, judul, *caption* ataupun efek yang memberikan makna dari sensualitas itu semakin terlihat.



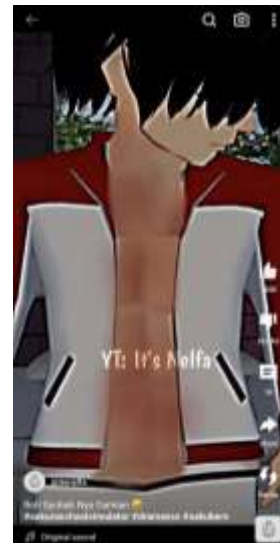
Gambar 6. Opening Konten 1

Sebagaimana dalam pembuatan *shorts* video it's Nelfa memberi *highlight* pada videonya yang pertama berupa hastag #malampertama meski cuma singkat namun audiens sudah bisa menangkap alur cerita yang diberikan. Jumlah dari *viewers* video tersebut juga terbilang sangat banyak melebihi dari jumlah *subscriber* dan interaksi yang terbangun dalam kolom komentar terbilang banyak. Hal tersebut menunjukkan strategi komodifikasi yang dibangun Nelfa dalam melakukan komodifikasi konten Sakura School Simulator berhasil meraih *engagement* yang tinggi.



Gambar 7. Opening Konten 2

Selanjutnya pada video kedua ini mungkin sedikit berbeda dari video pertama karena hanya meng*highlight* lewat *caption* yang digunakan dan untuk memperjelas makna dari sensualitas maka di akhir video terdapat efek jedag-jedag yang memiliki arti yang selaras dengan *caption* yang dipakai. Sebagaimana *caption* 'jatoh kan' tersebut ditunjukkan dengan adegan terjatuhnya seorang laki-laki dan perempuan diakhir video ditambah dengan efek jedag jedug. Mungkin jika dilihat dari sudut pandang moral kurang etis apalagi kejadian tersebut terjadi di lingkungan sekolah akan tetapi justru ketimpangan tersebut yang membuat lebih menarik di mata audiens. Dampak dari efek jedag-jedug ini tentu memberi warna yang lebih menarik lagi karena sesuai dengan trend video saat ini yang cenderung menggunakan efek tersebut. Sehingga tak heran jika dari video ini dapat mengundang perhatian audiens. Dalam komentarpun mayoritas audiens pun juga banyak yang menyatakan salah fokus dengan celana dalam anak perempuan tersebut.



Gambar 8. Opening Konten 3

Dari masing-masing video yang dibuat Nayla ini sudah sangat tepat dimana beberapa audiens meminta video-video yang bermakna sensualitas ini bisa semakin diperbanyak. Demikian itu merupakan hal yang baik karena Nelfa sudah berhasil mengetahui selera dari audiensnya. Khayalan-khayalan dari para audienspun menunjukkan dukungan untuk nelfa terus berkarya dengan menggunakan makna sensualitas. Dari *engagement* yang tinggi dari konten ini maka terlihat jelas

bahwa konten kreator berusaha untuk membangun kapitalisasi digital dari platform YouTube.

Maka realita yang terbangun dalam YouTube kali ini lebih banyak konten yang diinginkan audiens dibanding konten yang dibutuhkan audiens. Anak muda saat ini merasa banyak memperoleh kepuasan imaterial melalui konten-konten video yang mereka tonton pada platform YouTube seperti hiburan, informasi, koneksi, eksistensi, edukasi, dan berbagai kepuasan imaterial lainnya (Febriyanti, 2023). Maka probabilitas yang terjadi menurunnya intelektualitas masyarakat khususnya audiens YouTube karena konten yang bermuatan positif kalah dengan konten yang penuh sensasi. Pada akhirnya semakin menunjukkan bahwa fokus utama *Youtuber* merujuk pada nilai surplus dari channel YouTube mereka.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Proses industrialisasi yang diproduksi *Youtuber* Nayla ini memanfaatkan *Game Sakura School Simulator* sebagai media untuk menghasilkan konten sensualitas. Pada penelitian ini peneliti melalui analisis wacana digital yang terdiri dari 4 elemen diantaranya teks, konteks, interaksi dan ideologi menemukan adanya unsur sensualitas dari konten yang dibuat *youtuber* Nayla, di antaranya sebagai berikut:

1. Secara tekstual, peneliti menemukan bahwa unggahan video dalam kanal YouTube It's Nelfa ini merepresentasikan sensualitas yang ditunjukkan melalui komposisi dari alur cerita, dialog, pengambilan *angel* dan kelengkapan *editing* lainnya yang jelas menonjolkan adegan sensual.
2. Lalu, pada elemen konteks ini Nayla memproduksi berbagai macam jenis konten tetapi yang paling populer dan menjadi perhatian audiens adalah konten yang mengandung unsur sensualitas yang dikemas dalam *YouTube shorts* sehingga mempermudah Nayla dari segi produksi maupun memperoleh *engagement*. Hal tersebut terjadi karna produksi *YouTube shorts* tidak rumit dan konten sensualitas menjadi strategi efektif untuk menyita perhatian audiens karena sensualitas biasanya memunculkan sensasional.
3. Keberhasilan konten tersebut dapat dilihat dari elemen interaksi dalam kolom

komentar YouTube yaitu banyaknya audiens yang berimajinasi tentang seks dan mendukung konten sensualitas agar lebih diperbanyak kuantitasnya. Namun, sebagaimana pada umumnya konten sensualitas tentu memunculkan adanya pro dan kontra. Dalam konten sensualitas ini pendapat kontra juga ditemukan rata-rata dari kalangan orangtua.

4. Sehubungan dengan adanya perbedaan pendapat dalam mengonsumsi konten sensualitas tersebut tentu akan mempengaruhi ideologi yang diinginkan oleh Nayla. Sebagaimana dalam hal ini Nayla memanfaatkan sensualitas sebagai cara meningkatkan popularitas dan surplus pendapatan dari YouTube.

Maka dapat disimpulkan bahwa motif dari produksi konten yang dilakukan Nayla ini merupakan bentuk dari komodifikasi sensualitas. Komodifikasi merupakan proses di mana konten, seperti artikel, video, musik, atau gambar, diubah menjadi barang dagangan yang dapat diperjualbelikan atau dimonetisasi. Sebagaimana dalam konten ini menjadi komoditas yang dapat diuangkan. Hal tersebut selaras dengan yang ditemukan peneliti bahwa Nayla menggunakan unsur sensualitas dalam konten drama yang dibangun dengan diiringi kelanjutan drama satu video setiap hari demi mendapatkan popularitas *engagement* agar bisa mendapat pendapatan yang lebih tinggi dari *YouTube Shorts*. Maka dapat disimpulkan sensualitas ini sebagai bentuk mengeksploitasi audien untuk mewujudkan keinginan *Youtuber* dengan cara yang halus. Demikian audiens merasa puas dengan konten sensualitas dan *Youtuber* puas dengan popularitas yang dibentuk.

B. Saran

Hasil penelitian ini merupakan salah satu bentuk reaksi dari banyaknya konten sensualitas yang betebaran dalam media sosial yang di kemas dalam visualisasi game anak-anak sehingga menjadi hal yang normal dikonsumsi oleh kalangan anak-anak. Berhubungan dengan konten sensualitas yang dipilih oleh peneliti dengan menggunakan analisis wacana digital ini maka peneliti berharap untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi lebih dalam lagi mengenai analisis wacana digital dengan objek komodifikasi lain. Hal tersebut karena bertujuan untuk menemukan temuan-temuan

baru motif dari produksi konten melalui analisis yang lebih komperhensif. Pada penelitian selanjutnya, juga diharapkan peneliti lebih banyak mengeksplere motif-motif baru dari produksi konten yang mengesampingkan kualitas dan dampak buruk yang diberikan kepada audiens.

DAFTAR RUJUKAN

- Anjarsani, H. F. (2022). Sensualitas Perempuan Dalam Media Sosial Tiktok (Analisis Isi Pada Akun @dinarcandy25). *UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- BlueStacks. (2023). *Tips Dan Trik SAKURA School Simulator Yang Wajib Diketahui Oleh Para Pemula*. BlueStacks.Com. <https://www.bluestacks.com/id/blog/gam-e-guides/sakura-school-simulator/sss-beginner-guide-id.html>
- Dewanti, L. (2015). *Penerimaan Komunitas Pecinta Korea Di Surabaya Terhadap Sensualitas Perempuan Dalam Video Klip Gentleman Dan Female President*. 1-37. <https://repository.unair.ac.id/17734/>
- Fajria, N. H. (2023). *2 Tahun YouTube Shorts di Indonesia, Berapa GenZ yang pakai?*. Uzone.Id. <https://uzone.id/2-tahun-youtube-shorts-di-indonesia-berapa-gen-z-yang-pakai->
- Febriyanti, S. N. (2023). *Anak Muda Youtube Dan Digital Labour Kajian Audiens di Era Post-Televisi*. Jakarta: Prenada. (1st ed.). Prenada.
- Jeducation. (2021). *Mengenal Lebih Dekat Dengan Seragam Sekolah di Jepang*. Jeducation.Co.Id. <https://jeducation.co.id/mengenal-lebih-dekat-dengan-seragam-sekolah-di-jepang/>
- Jones, R., Gee, P., Barton, D., Snyder, I., Benson, P., Carrington, V., Merchant, G., Vásquez, C., & Selwyn, N. (n.d.). *Discourse and Digital Practices*.
- Marshall, L. H. (2014). Sex Trafficking, Scandal, and the Transformation of Journalism, 1885-1917. *American Journalism*, 31(3), 409-411. <https://doi.org/10.1080/08821127.2014.936740>
- Pratidana, D & Setyawan, B. . (2018). Hak Cipta dan Penggunaan Kembali. *Proyek Tim 2017Umn*, 53 (9), 1-15.
- Pristianita, S., Marta, R. F., Amanda, M., Widiyanto, Y. N., & Boer, R. F. (2021). Comparative analysis of online news content objectivity on COVID-19 between detik.com and kompas.com. *Informatologia*, 53(3), 127-139. <https://doi.org/10.32914/I.53.3-4.1>
- Robbani, M. U., Arviani, H., Febriyanti, S. N., Studi, P., Komunikasi, I., Veteran, U. ", Jawa, ", & Abstract, T. (2023). Analisis Wacana Digital Penggunaan Verbal Abuse dalam Konten Gameplay Stumble Guys Luthfi Halimawan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(11), 323-337. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8088409>.
- Socialblade. (2023). *It's Nelfa's Youtube Statistic*. Socialblade. <https://socialblade.com/youtube/channel/UCFnXGC6ziWho0wfVqHBXSxA>
- Sunardi, Fauzi E.P., & Laksana, G. L. (2020). (2020). Pemaknaan Sensualitas Dalam Media Sosial Instagram (Analisis Semiotika Pada Akun Anya Geraldine). *Jurnal Ilmu Komunikasi Andalan*, 3(1), 68-77.