

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, isu kekerasan terhadap perempuan masih menjadi permasalahan krusial yang memerlukan perhatian serius. Data terbaru dari Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA) menunjukkan bahwa mayoritas korban kekerasan di Indonesia adalah perempuan, dengan kekerasan seksual menjadi bentuk kekerasan yang paling banyak terjadi, mencapai 4.897 kasus per 1 Januari 2025 hingga saat ini, di mana data ini diambil pada 4 Juni 2025 (SIMFONI-PPA) . Tren ini diperkuat oleh Komnas Perempuan tahun 2024 yang melaporkan peningkatan signifikan kasus kekerasan berbasis gender terhadap perempuan, yaitu 330.097 kasus, naik 14,17% dari tahun sebelumnya (komnasperempuan.go.id). Peningkatan kasus ini tidak dapat dilepaskan dari representasi dan cara pandang terhadap perempuan dalam berbagai ranah, termasuk media digital.

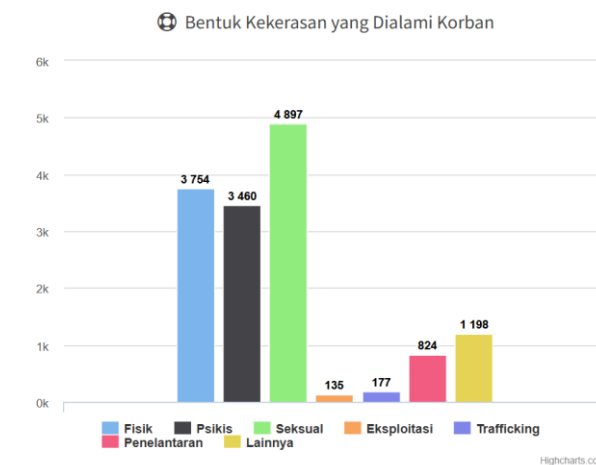


Diagram 1.1. Jenis kekerasan di Indonesia Januari-May 2025

(Sumber: <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan> , diakses pada 4 juni 2025, pukul 16.09 WIB)

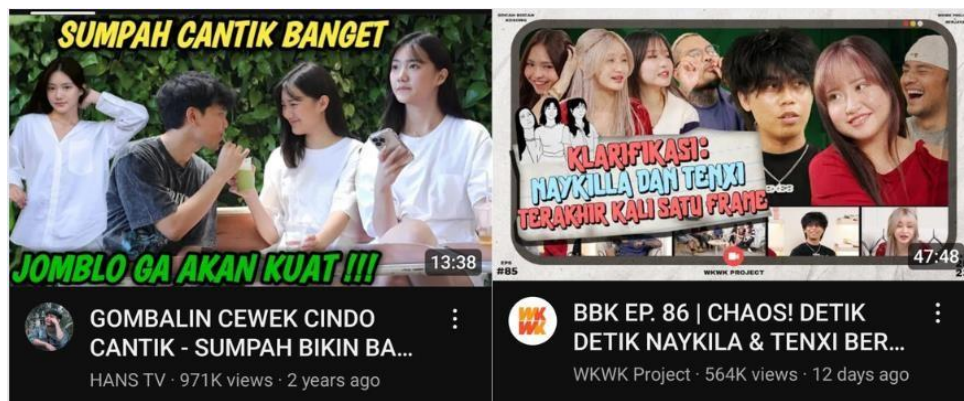
Sebagai salah satu bentuk kekerasan seksual yang diatur dalam UU TPKS, tindak kekerasan seksual terdiri atas pelecehan seksual fisik dan pelecehan seksual non-fisik. Salah satu bentuk pelecehan seksual non fisik yang kerap terabaikan namun memiliki dampak merusak adalah kekerasan seksual non fisik, terutama dalam bentuk humor seksis. Penelitian oleh (Yasmine & Gusnita, 2024). menunjukkan bahwa humor seksis sering kali dinetralisasi atau diabaikan, padahal ini merupakan bentuk kekerasan yang serius.

Humor sendiri adalah sesuatu yang mengandung unsur tawa, kesenangan, sindiran, dan ejekan, namun humor seksis secara spesifik merendahkan, menghina, menstereotipkan, atau mengobjektifikasi seseorang berdasarkan jenis kelaminnya (Aprianti dan kawan kawan., 2022).

Walaupun tidak secara spesifik menyebutkan "humor seksis" sebagai tindak pidana, perilaku yang terkandung di dalamnya dapat dijerat oleh regulasi yang ada. Misalnya, Pasal 4 Ayat (1) huruf a Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS) secara jelas menyebutkan pelecehan seksual non-fisik sebagai tindak pidana. Pasal 5 UU TPKS lebih lanjut menjelaskan bahwa "Setiap Orang yang melakukan perbuatan seksual secara nonfisik yang ditujukan terhadap tubuh, keinginan seksual, dan/atau organ reproduksi dengan maksud merendahkan harkat dan martabat seseorang berdasarkan seksualitas dan/atau kesusilaannya, dipidana karena pelecehan seksual nonfisik, dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) bulan dan/atau pidana denda paling banyak Rp10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah)."(peraturan.bpk.go.id).

Ini berarti kekerasan seksual non-fisik mencakup segala perbuatan, termasuk ucapan, isyarat, atau bahkan humor yang bersifat seksual dan merendahkan martabat seseorang. Implikasi dari pandangan yang mereduksi perempuan sebagai objek sangat terlihat dalam konteks media digital, di mana perempuan sering dijadikan objek hasrat atau bahan lelucon, yang pada akhirnya menormalisasi perilaku merendahkan. Fenomena ini, di mana perempuan dilecehkan melalui humor verbal dan visual demi keuntungan, menjadi perhatian serius di platform seperti YouTube.

Salah satu contoh penyalahgunaan ini adalah eksploitasi humor seksis pada konten YouTube, seperti yang terlihat pada kanal WKWK Project dalam segmennya yang berjudul "BBK" (Bocah-Bocah Kosong). Program komedi tersebut menampilkan tiga perempuan muda yang digambarkan tidak memiliki pengetahuan luas, lalu menjadikan mereka objek komedi dengan menertawakan kekosongan pengetahuan tersebut. Contoh lainnya adalah konten prank rayuan terhadap perempuan yang dilakukan oleh Hans TV, di mana dalam video-videonya perempuan dijadikan target dan reaksi mereka dieksploitasi sebagai bahan humor untuk tontonan publik.



Gambar 1.1. Contoh eksploitasi humor seksis pada konten youtube
(<https://youtube.com>, diakses pada 14 Februari 2025, pukul 21.46 WIB)

Selain contoh-contoh tersebut peneliti mengindikasikan terjadi eksploitasi humor seksis dalam video Shorts "APAKAH KALIAN MELIHAT GUNUNG" milik Dean KT. Dean KT sendiri adalah seorang streamer dan YouTuber gaming dengan 1,47 juta subscriber dan jutaan penonton bulanan (DEANKT's YouTube Stats (Summary Profile) - Social Blade Stats, 2025), dalam video tersebut Dean KT melakukan reaksi terhadap seorang wanita. Ia menunjuk layar sambil berkata, "Aku melihat gunung, Kak. Kak, melihat gunung, ada di situ, genyoy," secara tersirat merujuk pada payudara perempuan tersebut sebagai bahan lelucon.

Tindakan tersebut merupakan objektifikasi seksual karena mereduksi wanita menjadi sekadar bagian tubuhnya, yakni payudara, dan menjadikannya

bahan lelucon. Sebagaimana didefinisikan oleh (Barbara L. Fredrickson & Tomi-Ann Roberts, 1997), objektifikasi seksual adalah pengalaman diperlakukan sebagai tubuh (atau kumpulan bagian tubuh) yang dinilai terutama untuk penggunaannya (atau konsumsi) oleh orang lain.

Adegan tersebut kemudian diunggah sebagai video Shorts dan telah ditonton 7,3 juta kali. Kejadian ini menyoroti bagaimana humor seksis, meskipun seringkali dianggap enteng, dapat berkontribusi pada normalisasi objektifikasi dan pelecehan terhadap perempuan di ranah publik digital.



Gambar 1.2. Konten video shorts “APAKAH KALIAN MELIHAT GUNUNG” (<https://youtube.com/shorts/WK3VILrE68o?si=V2km5kxzFs3eDDfr>, diakses pada 12 Februari 2025, pukul 20.06 WIB)

Urgensi untuk meneliti fenomena ini semakin diperkuat oleh dominasi YouTube sebagai salah satu platform digital paling berpengaruh. Per Februari 2025, YouTube menduduki peringkat kedua sebagai jejaring sosial paling populer di dunia dengan 2,53 miliar pengguna aktif bulanan, tepat di bawah Facebook (Statista, 2025). Di Indonesia sendiri, YouTube memiliki 139 juta pengguna pada awal tahun 2023, menjadikannya negara keempat dengan jumlah pengguna YouTube terbanyak di dunia (Annur, 2023).

YouTube sendiri menyediakan cara monetisasi penonton melalui fitur AdSense. Sebagaimana diatur pada (*Dasar-dasar AdSense - Bantuan Google AdSense*). Hal ini menjadikan YouTube bukan hanya tempat berbagi video, tetapi

juga sumber penghasilan yang berkelanjutan. Namun, potensi ekonomi yang menggiurkan ini tak jarang disalahgunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab demi mendapatkan views dan keuntungan pribadi, seringkali dengan mengorbankan kualitas dan etika konten.

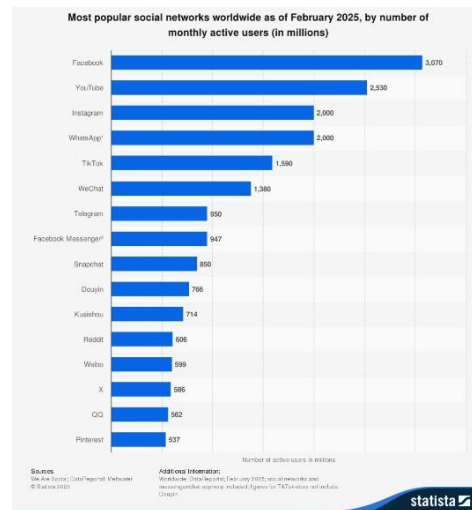


Diagram 1.2 . "Media Sosial Terpopuler di Dunia per Februari 2025 Berdasarkan Jumlah Pengguna Aktif Bulanan (www.statista.com)

Meskipun YouTube memiliki Panduan Komunitas yang mengatur jenis konten yang boleh diunggah (*YouTube's Community Guidelines - YouTube Help*), hal ini tidak cukup menjaga kelayakan konten secara keseluruhan, mengingat volume video yang diunggah setiap harinya sekitar 2,6 juta video (*How Many Videos Are on YouTube?*, 2025). Oleh karena itulah, dibutuhkan kesadaran pribadi dari para YouTuber untuk memahami konten mana yang layak ditayangkan dan mana yang tidak, demi terciptanya platform yang inklusif dan terbebas dari humor seksis.

Penelitian ini hadir untuk mengetahui makna di balik humor seksis yang disampaikan dalam konten YouTube Dean KT. Dengan menganalisis fenomena ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada upaya kolektif menciptakan ruang digital yang lebih aman dan beretika bagi semua, serta meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif humor seksis.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS), secara tegas melarang segala bentuk pelecehan seksual, baik fisik maupun non-fisik, yang merendahkan harkat dan martabat seseorang. Hal ini menunjukkan komitmen hukum untuk menciptakan ruang publik yang aman dan bebas dari kekerasan, termasuk di ranah digital. Idealnya, platform media sosial seperti YouTube juga harus mendukung lingkungan yang inklusif dan beretika, dengan panduan komunitas yang ketat serta kesadaran tinggi dari para kreator konten untuk tidak memproduksi materi yang mengandung kekerasan seksual.

Namun, pada kenyataannya, menunjukkan bahwa kasus kekerasan terhadap perempuan, khususnya kekerasan seksual, masih menjadi permasalahan krusial dengan peningkatan signifikan setiap tahunnya, sebagaimana tercermin dari data SIMFONI-PPA dan Komnas Perempuan. Ironisnya, salah satu bentuk pelecehan seksual non-fisik, yaitu humor seksis, sering kali terabaikan dan bahkan dinormalisasi, terutama di media digital. Contoh kasus pada konten YouTube Dean KT, di mana humor seksis ditayangkan dan ditonton jutaan kali, mengindikasikan adanya celah dalam penegakan regulasi YouTube dan kurangnya kesadaran etika dari pembuat konten. Oleh karena itu, penelitian ini merumuskan masalah utama : Bagaimana makna di balik humor seksis disampaikan dalam konten YouTube Dean KT?.

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna di balik humor seksis yang disampaikan dalam konten youtube Dean KT

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

1. Kontribusi pada Ilmu Pengetahuan: Penelitian ini akan menambah wawasan dalam bidang komunikasi dan studi gender, terutama dalam konteks humor seksis di media digital. Hasil penelitian dapat memperkaya literatur yang ada dan membuka jalur penelitian baru di bidang ini.
2. Pengembangan Teori Gender: Temuan dari penelitian ini dapat membantu dalam mengembangkan teori-teori terkait konstruksi gender dan bagaimana kekerasan disampaikan dalam masyarakat melalui humor seksis yang ada dalam tontonan mereka.

Manfaat Sosial

1. Mendorong Perubahan Norma Sosial: Dengan mengungkap bagaimana humor seksis dinormalisasi, penelitian ini dapat mendorong pergeseran norma sosial menuju penolakan terhadap konten yang merendahkan gender dan mempromosikan kesetaraan.
2. Menciptakan Ruang Digital yang Lebih Aman: Hasil penelitian dapat berkontribusi pada upaya menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan inklusif bagi semua gender, dengan mengurangi toleransi terhadap pelecehan verbal yang dibungkus komedi.
3. Landasan untuk Advokasi: Temuan ini dapat digunakan oleh organisasi masyarakat sipil dan advokat kesetaraan gender sebagai dasar untuk kampanye dan program edukasi yang bertujuan melawan kekerasan berbasis gender online (KBGO).

Manfaat Praktis

1. Edukasi bagi Kreator Konten: Penelitian ini dapat memberikan panduan bagi kreator konten seperti Dean KT untuk mempertimbangkan dampak dari humor yang mereka sampaikan, mendorong mereka untuk membuat konten yang lebih positif dan tidak mendiskriminasi.
2. Peningkatan Kesadaran Masyarakat: Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat, terutama remaja, mengenai cara penyampaian humor seksis di media sosial. Hal ini dapat mendorong mereka untuk lebih kritis terhadap konten yang mereka konsumsi dan membuat pilihan yang lebih bijak.

1.5. Kerangka Pemikiran Teoritis

1.5.1. Paradigma Penelitian

Guba dan Lincoln mendefinisikan paradigma sebagai pandangan dunia (worldview) yang merefleksikan keyakinan dan prinsip-prinsip mendasar. Ini membentuk cara individu memahami dan menafsirkan dunia, termasuk hubungannya dengan realitas. Paradigma ini menjadi dasar atau kerangka berpikir (sistem nilai atau metafisika) yang memengaruhi pemahaman seseorang tentang kebenaran, baik dalam ilmu pengetahuan maupun agama (Rahardjo dan kawan kawan., 2024). Dari definisi tersebut, jelas bahwa paradigma sangat menentukan arah suatu penelitian. Guba dan Lincoln mengidentifikasi lima jenis paradigma utama, yaitu positivisme, post-positivisme, teori kritis, konstruktivisme, dan partisipatori. Dalam penelitian "Menelusuri Humor Seksis dalam Konten YouTube: Kajian Kasus Dean KT", peneliti mengadopsi paradigma kritis.

Penelitian ini bersifat kualitatif dan menggunakan paradigma kritis untuk analisis semiotika. Paradigma kritis berlandaskan pada asumsi realisme historis, di mana realitas dipahami sebagai hasil konstruksi sejarah kehidupan yang dibentuk oleh berbagai faktor sosial, politik, ekonomi, budaya, etnik, dan gender (Rahardjo dan kawan kawan., 2024). Paradigma ini menekankan bahwa struktur-struktur sosial yang dianggap “alamiah” dan “abadi” sebenarnya adalah hasil dari relasi kuasa yang timpang dan tidak netral. Dalam konteks ini, interaksi sosial manusia serta relasi gender misalnya, tidak dilihat sebagai sesuatu yang alami, melainkan sebagai produk simbolik dan ideologis yang terus direproduksi dalam masyarakat. Paradigma kritis juga memandang bahwa sistem sosial sering kali menempatkan kelompok tertentu dalam posisi superior, seperti laki-laki terhadap perempuan, atau kelompok mayoritas terhadap minoritas. Oleh karena itu, paradigma ini tidak hanya bertujuan memahami realitas, tetapi juga mengungkap ketimpangan dan mendesak adanya perubahan sosial yang lebih adil.

Dalam konteks penelitian "Menelusuri Humor Seksis dalam Konten YouTube: Kajian Kasus Dean KT", paradigma kritis sangat relevan karena memungkinkan peneliti untuk membongkar lapisan-lapisan makna yang tersembunyi dalam humor seksis yang disampaikan oleh Dean KT dalam kontennya.

1.5.2. State of the Art

Untuk memenuhi serta menyempurnakan sebuah karya ilmiah, perlu kiranya peneliti menyebutkan hasil dari beberapa penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan penelitian yang ditulis oleh penulis, sebagai berikut:

1. Pertama, penelitian dengan judul :Analisis Semiotika: Humor Seksis Dalam Acara Komedi “Lapor Pak!, yang ditulis oleh Adinna Islah Perwita, Eyola Jasmine Kinasi dan Alfian Muhajir dari Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Amikom Purwokerto. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana humor seksis yang muncul dalam acara komedi Lapor Pak! yang tayang di Trans 7, khususnya pada episode yang dibintangi oleh Ariel Tatum pada 1 April 2021. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis humor seksis yang berkembang dalam acara tersebut dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Untuk menganalisis humor seksis dalam acara Lapor Pak!, Penulis menggunakan analisis semiotika John Fiske dan. membagi level analisis menjadi tiga: level realitas, level representasi, dan level ideologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada level realitas, humor seksis disampaikan oleh komedian laki-laki melalui bahasa yang disertai dengan gerak tubuh, ekspresi wajah, dan penampilan. Pada level representasi, humor seksis disampaikan secara implisit melalui narasi dan sudut pandang kiasan. Pada level ideologis, humor seksis bertujuan untuk merendahkan perempuan dan memperlakukan perempuan hanya sebagai objek fisik dan seksual. Penelitian ini juga menemukan bahwa humor seksis dalam acara tersebut memperkuat nilai-nilai patriarki dan kekerasan simbolik, di mana perempuan diposisikan

sebagai sosok yang lebih rendah dibandingkan laki-laki dan tidak menyadari bahwa humor tersebut merendahkan mereka.

Pada penelitian ini, penulis mengangkat isu yang sama mengenai humor seksis, namun dengan objek yang berbeda. Penulis fokus pada konten YouTube Dean KT, menggunakan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna tersirat dalam humor seksis yang disampaikan dalam video-video tersebut.

2. Kedua, penelitian dengan judul: Fenomena Jokes Seksis Mahasiswa Sebagai Bentuk Normalisasi Pelecehan Seksual Secara Verbal, yang ditulis oleh Allyssa Farisa Yasmine dan Chazizah Gusnita dari Fakultas Ilmu Sosial dan Studi Global, Universitas Budi Luhur, Jakarta pada tahun 2024. Penelitian ini meneliti fenomena lelucon seksis di kalangan mahasiswa sebagai bentuk normalisasi kekerasan seksual secara verbal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mahasiswa dapat menormalisasi perilaku kekerasan seksual yang dibalut dalam bentuk lelucon seksis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memperoleh data yang komprehensif dan mendalam. Data primer diperoleh dari wawancara dengan enam informan yang merupakan mahasiswa Universitas Budi Luhur, Data sekunder diperoleh dari buku-buku, artikel penelitian, disertasi, artikel internet, dan literatur lain yang relevan. Hasil wawancara dengan para informan dianalisis dengan menggunakan teori netralisasi yang dikemukakan oleh Sykes dan Matza (1957). Penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa laki-laki sebagai pelaku lelucon seksis menggunakan teknik netralisasi untuk membenarkan tindakannya. Beberapa teknik netralisasi yang ditemukan antara lain: *Denial of Responsibility* (menyatakan bahwa pelaku hanya mengikuti teman-temannya), *Denial of Injury* (menganggap korban menikmati lelucon seksis yang dibuat), *Denial of Victim* (menertawakan korban yang dianggap tidak berharga), *Condemnation of the Condemners* (mengabaikan pandangan

orang lain yang mengkritik), dan Appeal to Higher Loyalties (menganggap lelucon seksis sebagai tanda kedekatan dalam pertemanan).

Pada penelitian ini, penulis mengangkat isu yang serupa mengenai humor seksis, namun dengan objek yang berbeda. Penulis berfokus pada konten YouTube Dean KT dan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna tersirat dalam humor seksis yang disampaikan dalam video-video tersebut.

3. Ketiga, penelitian dengan judul Humor Seksis: Bentuk Pelecehan dalam Sudut Pandang Perempuan, yang ditulis oleh Kandra Pravira Utama, Devi Nawang Wulan dan Atmojo Nukmo Jati, Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini mengangkat isu-isu seperti bagaimana perempuan memandang komentar seksis yang ditujukan kepada mereka, serta dampak dari humor seksis yang merendahkan, menindas, dan mengobjektifikan perempuan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang pengolahan datanya dilakukan melalui studi literatur, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Untuk analisis data, penulis menggunakan teori seksisme dan pendekatan kritis untuk memahami bagaimana persepsi gender mempengaruhi cara humor seksis dipersepsikan oleh perempuan dan laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa catcalling dan humor seksis sering kali dianggap sebagai hal yang sepele dan lucu oleh sebagian laki-laki, namun di sisi lain, perempuan menganggapnya sebagai bentuk pelecehan yang menghina, merendahkan, dan mengobjektifikasi mereka.

Pada penelitian ini, penulis mengangkat masalah yang serupa, yaitu humor seksis, namun dengan objek yang berbeda. Penulis fokus pada konten YouTube Dean KT sebagai objek penelitian. Untuk pengolahan data, penulis menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna tersirat dalam humor seksis yang disampaikan dalam konten tersebut.

4. Keempat, penelitian dengan judul: Representasi Humor Seksis Pada Program Tonight Show Di Net.tv, yang ditulis oleh Rivani Elisabeth dan Adrio Kusmareza Adim dari Telkom University pada tahun 2022. Masalah yang diangkat dalam Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana humor seksis dimanifestasikan dalam acara televisi The Tonight Show dan bagaimana acara tersebut menggambarkan perempuan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengolahan data dilakukan dengan menganalisis humor seksis dalam program tersebut dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes (termasuk analisis implikasi, makna, dan mitos). Hasil penelitian menunjukkan bahwa humor seksis yang digunakan dalam program 'Tonight' sering kali menekankan pada perempuan dengan pakaian yang menggoda dan tubuh yang dianggap 'seksi'. Wanita digambarkan sebagai objek yang dapat diganti, sering kali diposisikan sebagai objek seksual, dan humor tersebut dikategorikan sebagai humor yang agresif.

Pada penelitian ini, penulis mengangkat isu yang serupa mengenai humor seksis, tetapi dengan objek yang berbeda. Penulis meneliti humor seksis dalam konten YouTube Dean KT, menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna tersirat dalam humor seksis yang disampaikan dalam video-video tersebut.

5. Kelima, penelitian dengan judul: Humor Maskulin dalam Standup Comedy oleh Raditya Dick, yang ditulis oleh Nurfadella Faizti pada tahun 2021, merupakan disertasi yang diajukan pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi, Masyarakat dan Budaya, Universitas Islam Indonesia. Penelitian ini mengangkat topik humor maskulin yang digunakan dalam materi Stand Up Comedy Raditya Dika (SUCRD) yang disiarkan di YouTube (Faizti, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana humor maskulin direpresentasikan dalam materi stand-up comedy, khususnya dalam tayangan SUCRD. Dalam menganalisis humor maskulin, penulis menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes,

dengan menerapkan tiga tahap pemaknaan: denotasi, konotasi, dan mitos. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa humor maskulin dalam SUCRD berfokus pada karakteristik perilaku laki-laki, seperti cara mereka mengambil tindakan, bersikap, menjaga penampilan, serta penggambaran fisik tubuh. Topik yang diangkat sering kali berkaitan dengan relasi laki-laki dalam konteks hubungan pacaran, mencakup keputusan, kedewasaan, prinsip hidup, serta ekspektasi dan kesalahpahaman dalam hubungan tersebut. Humor maskulin ini diekspresikan dengan kata-kata dan bahasa tubuh, mengkritik, menenangkan emosi, dan tentu saja menghibur. Gaya humor yang digunakan dalam karya ini adalah humor afiliatif dan humor swadaya. Penulis juga mengidentifikasi bahwa humor maskulin yang muncul dalam SUCRD didasari oleh teori-teori humor, seperti teori superioritas, pelepasan, dan ketidakcocokan.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Anda dalam hal fokus pada humor dalam konteks media digital. Meskipun objek yang digunakan berbeda—yakni stand-up comedy Raditya Dika dibandingkan dengan konten YouTube Dean KT—kedua penelitian ini menganalisis representasi humor yang mengandung unsur gender, dengan menggunakan pendekatan semiotika untuk mengungkap makna yang lebih dalam dari humor yang disampaikan. Dengan demikian, meskipun objek dan jenis humor yang dianalisis berbeda, kedua penelitian ini memiliki benang merah dalam hal pengaruh humor terhadap persepsi sosial tentang gender.

1.5.3. *Male Gaze Theory*

Penelitian ini ada pada level komunikasi massa, karena konten Dean KT ditayangkan pada media massa yaitu YouTube. Komunikasi massa adalah pesan-pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (Bitner dalam Zaenab, 2013).

Lebih lanjut, DeFleur dan Dennis McQuail (1985) mendefinisikan komunikasi massa sebagai suatu proses komunikasi di mana komunikator

menggunakan media untuk menyebarkan pesan-pesan secara luas dan terus menerus, yang dapat mempengaruhi khalayak besar dan berbeda-beda dengan berbagai cara (dalam Zaenab, 2013) . Perlu digarisbawahi, berdasarkan definisi ini, komunikasi massa secara tradisional merujuk pada media seperti Koran, majalah, TV, radio, dan film. Namun, YouTube sendiri dapat dikategorikan sebagai media massa baru karena berbeda dengan media massa lama. Ciri-ciri umum media massa baru ini antara lain bahwa pengadaan informasi tidak sepenuhnya berada pada sumber informasi (Zaenab, 2013). Media massa baru juga memiliki kemampuan tinggi dalam pengiriman pesan melalui teknologi seperti kabel dan satelit, sehingga mampu mengatasi hambatan komunikasi. Selain itu, proses komunikasi berjalan dua arah (*inter activity*) antara sumber dan penerima, di mana penerima dapat memilih, menjawab kembali, dan menukar informasi secara langsung. Terakhir, media massa baru memiliki kelenturan dan fleksibilitas yang tinggi dalam hal bentuk, isi, dan penggunaan media. Penelitian ini juga masuk ke dalam level komunikasi gender karena mengkaji bagaimana pesan-pesan komunikasi dalam hal ini humor dapat memperkuat atau menantang norma-norma gender yang ada, serta bagaimana identitas dan citra perempuan dikonstruksikan dan dipersepsikan melalui interaksi komunikasi digital. Komunikasi gender menganalisis berbagai dimensi hubungan gender, termasuk perbedaan dalam penggunaan bahasa, terminologi, dan gaya komunikasi antar gender (Sunarto dan kawan kawan., 2016). Kajian ini juga menyoroti bagaimana perbedaan gender memengaruhi peran keluarga, penyampaian pesan verbal dan non-verbal, serta bagaimana pola penempatan dan presentasi sosial laki-laki dan perempuan terbentuk dalam masyarakat, termasuk isu-isu gender lainnya yang relevan.

Teori yang akan digunakan pada penelitian ini adalah teori *Male Gaze* atau "Tatapan Laki-laki" yang dikemukakan oleh Laura Mulvey. Teori ini berakar pada psikoanalisis Freudian dan Lacanian, yang menjelaskan bagaimana dalam budaya yang didominasi patriarki, kesenangan visual dalam media—khususnya sinema—dibentuk secara tidak seimbang (LongHurst dan kawan kawan., 2008).

Mulvey menguraikan bahwa kesenangan ini terbagi antara *skopofilia* (kesenangan dari aktivitas memandang atau *voyeurisme*) dan *identifikasi*. Dalam

konteks ini, perempuan ditempatkan sebagai objek pasif untuk ditatap, sementara laki-laki menjadi subjek aktif yang menatap.

Asumsi dasar dari teori ini adalah bahwa media, khususnya sinema naratif klasik, secara inheren terstruktur untuk melayani penonton laki-laki heteroseksual (LongHurst dan kawan kawan., 2008).

Perempuan utamanya direpresentasikan sebagai objek tontonan atau hasrat. Kesenangan yang diperoleh dari tontonan tersebut secara fundamental bersifat gender dan cenderung memperkuat struktur patriarkal dalam masyarakat. Tatapan laki-laki yang dominan ini secara aktif memproyeksikan fantasinya pada figur perempuan, yang kemudian disajikan sesuai dengan pandangan tersebut (LongHurst dan kawan kawan., 2008).

Konsep Male Gaze ini tetap relevan untuk menganalisis berbagai bentuk media, termasuk media massa baru seperti YouTube. (Kasih Contoh penelitian terdahulu yang menggunakan teori ini)

Meskipun awalnya berfokus pada sinema, kemampuannya dalam mengungkap visualisasi dan narasi yang mereduksi perempuan menjadi objek tawa atau hasrat, serta mereplikasi pola tatapan yang mengobjektifikasi, membuatnya cocok untuk diterapkan pada konten digital. Dengan demikian, teori ini memungkinkan analisis mendalam tentang bagaimana berbagai konten, termasuk di platform media massa baru, membentuk, memperkuat, atau menormalisasi cara pandang patriarkal terhadap perempuan melalui mekanisme visual dan verbal yang disajikan.

1.5.4. Aliran Feminisme Radikal

Feminisme Radikal merupakan aliran feminisme yang berpandangan bahwa akar utama penindasan terhadap perempuan terletak pada sistem patriarki. Sistem ini menempatkan laki-laki dalam posisi dominan dan berkuasa atas perempuan melalui berbagai cara, baik fisik, simbolik, maupun struktural. Menurut Fakih (dalam Kurniasari, 2023), penguasaan fisik merupakan dasar dari dominasi ini karena sejak awal sejarah, perempuan telah berada di bawah kontrol laki-laki.

Selain itu, kekuasaan dan privilese ekonomi juga menjadi bagian dari struktur patriarki yang memperkuat ketimpangan gender.

Dalam kerangka ini, ideologi patriarki berfungsi sebagai sistem nilai, norma, dan praktik yang membenarkan serta menormalisasi kekuasaan laki-laki atas perempuan. Bhasin, (1996) menyebut patriarki sebagai pandangan yang menempatkan laki-laki sebagai pusat kekuasaan, sehingga dominasi dan berbagai bentuk kekerasan terhadap perempuan menjadi hal yang dianggap wajar dan diterima dalam masyarakat.

Salah satu bentuk kekerasan yang dikritisi dalam Feminisme Radikal adalah kekerasan seksual, termasuk pelecehan nonfisik yang kerap terjadi di ruang digital. Dalam konteks ini, perhatian penelitian difokuskan pada humor seksis—yakni lelucon yang merendahkan, memermalukan, atau mengeksploitasi perempuan berdasarkan gendernya. Meskipun tampak ringan, humor seksis mengandung kekuatan simbolik yang mereproduksi ketimpangan kuasa dan membenarkan objektifikasi terhadap perempuan.

Feminisme Radikal memiliki beberapa cabang yang berkembang dari pemahaman dasar tentang patriarki. Salah satunya adalah Feminisme Radikal Libertarian, yang menekankan penghapusan peran gender dan perbedaan biologis antara laki-laki dan perempuan. Cabang ini meyakini bahwa teknologi dan ilmu pengetahuan dapat membebaskan perempuan dari batasan biologis maupun sosial (Kurniasari, 2023).

Di sisi lain, terdapat Feminisme Radikal Kultural, yang menekankan pentingnya perbedaan biologis antara laki-laki dan perempuan. Pandangan ini memandang bahwa sifat-sifat yang secara tradisional diasosiasikan dengan perempuan—seperti empati, pengasuhan, dan kedamaian—merupakan nilai-nilai unggul yang seharusnya menjadi dasar tatanan sosial baru. Feminisme Radikal Kultural mengkritik budaya yang selama ini dibentuk oleh laki-laki dan menilai bahwa budaya tersebut harus dirombak atau digantikan dengan sistem yang berpusat pada nilai-nilai perempuan. Dalam perspektif ini, penindasan perempuan tidak hanya

berakar pada struktur ekonomi dan fisik, tetapi juga pada budaya yang melegitimasi dominasi laki-laki atas perempuan (Kurniasari, 2023).

1.5.4. Humor

Secara umum, humor mengacu pada segala sesuatu yang mampu menimbulkan tawa pada banyak orang. Robinson dalam (Aprianti dan kawan kawan., 2022) mendefinisikan humor sebagai segala bentuk atau jenis komunikasi yang dianggap lucu oleh salah satu pihak yang terlibat dalam interaksi, sehingga dapat memicu tawa, senyum, atau perasaan terhibur. Humor dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti permainan kata, situasi yang tidak terduga, ironi, sarkasme, hingga parodi.

Menurut Anis dalam (Aprianti dan kawan kawan., 2022, hlm. 11), humor mengandung unsur-unsur seperti tawa, kebahagiaan, sindiran, dan ejekan, serta terkadang memiliki elemen keanehan. Justru karena keanehan inilah humor menjadi salah satu bentuk hiburan yang diminati, terutama di kalangan masyarakat modern yang memiliki gaya hidup sibuk. Selain sebagai sarana hiburan, humor juga berperan sebagai mekanisme untuk mengatasi kejenuhan dan mengurangi stres. Di samping fungsi hiburannya, humor juga memiliki peran sosial yang signifikan, seperti memperlancar hubungan antarindividu, meredakan ketegangan, dan menjadi media untuk menyampaikan kritik secara halus.

Dalam ranah media, humor sering kali disajikan dalam berbagai format, termasuk komedi stand-up, film, serta konten digital seperti video di kanal YouTube dan media sosial lainnya. Untuk memahami lebih dalam bagaimana humor bekerja, Arthur Asa Berger (Berger, 1987) menguraikan beberapa teori utama yang menjelaskan mekanisme di balik humor. Teori Superioritas menyatakan bahwa humor muncul ketika seseorang merasa lebih unggul dari orang lain, sering kali melalui ejekan atau sindiran. Misalnya, dalam komedi satir, humor diekspresikan melalui kritik terhadap individu atau kelompok tertentu. Teori Pelepasan (Relief Theory) menekankan bahwa humor berfungsi sebagai sarana pelepasan ketegangan emosional. Seseorang bisa tertawa sebagai bentuk pelepasan dari stres atau ketegangan psikologis, seperti yang sering terjadi dalam humor

slapstick. Sementara itu, Teori Inkongruensi berpendapat bahwa humor terjadi karena adanya ketidaksesuaian antara ekspektasi dan realitas. Ketika sesuatu yang tidak biasa atau mengejutkan terjadi, maka muncullah efek humor. Misalnya, dalam komedi absurd atau humor yang berbasis permainan kata, elemen kejutan menjadi faktor utama dalam membangun kelucuan.

Dalam analisis humor, penting untuk memahami teknik yang digunakan dalam penyampaian. Menurut (Berger, 1993), humor dapat dikategorikan berdasarkan empat aspek utama; Pertama, ada humor yang berbasis bahasa (language), yang mengandalkan permainan kata untuk menciptakan kelucuan, seperti melalui penggunaan ironi, sarkasme, satire, atau gaya bahasa yang berlebihan. Kedua, humor berbasis logika (logic) muncul dari ketidaksesuaian nalar, kesalahan dalam berpikir, atau absurditas yang sengaja disajikan dalam sebuah cerita atau argumen. Selanjutnya, humor identitas (identity) bersumber dari peniruan atau pelekatan pada karakter dan stereotip tertentu, yang sering kali diwujudkan dalam bentuk imitasi dan parodi. Terakhir, humor aksi (action) adalah jenis humor yang mengandalkan gerakan atau ekspresi fisik untuk mengundang tawa, dengan contoh populer seperti komedi slapstick dan burlesque.

Teknik-teknik ini dapat berdiri sendiri atau dikombinasikan dalam suatu bentuk humor yang lebih kompleks. Berikut adalah tabel yang menggambarkan berbagai teknik humor berdasarkan kategori tersebut (Berger, 1993):

Language	Logic	Identity	Action
Allusion	Absurdity	Before/After	Chase
Bombast	Accident	Burlesque	Slapstick
Definition	Analogy	Caricature	Speed
Exaggeration	Catalogue	Eccentricity	Time
Facetiousness	Coincidence	Embarrassment	
Insults	Disappointment	Exposure	
Infantilism	Ignorance	Grotesque	
Irony	Mistakes	Imitation	
Misunderstanding	Repetition	Impersonation	
Over literalness	Reversal	Mimicry	
Puns, Word Play	Rigidity	Parody	
Repartee	Theme/Variation	Scale	
Ridicule		Stereotype	
Sarcasm		Unmasking	
Satire			

Tabel 1.1. Kategori dan Teknik dalam Humor

(Berger, 1993)

1.5.4.1 Humor Berbasis Bahasa (Language)

Humor dalam kategori ini timbul dari penggunaan dan manipulasi kata-kata untuk menciptakan efek komedi. Teknik-teknik ini dapat berupa serangan verbal langsung seperti hinaan (*insults*), di mana agresi dan permusuhan dibuat menjadi sangat jelas; sarkasme (*sarcasm*) yang melibatkan komentar yang tajam dan "menggigit" ; atau cemoohan (*ridicule*) yang dirancang untuk menyebabkan tawa menghina. Bentuk yang lebih halus termasuk ironi (*irony*), di mana ada kesenjangan antara yang dikatakan dan yang dimaksud , serta satire, sebuah bentuk kritik sosial yang luas dan menyerang kelemahan masyarakat.

Kelucuan verbal juga bisa muncul dari permainan makna dan gaya bahasa. Pun atau permainan kata (*puns, word play*) mengeksploitasi makna ganda dari sebuah kata. Hal ini sering kali menyebabkan kesalahpahaman (*misunderstanding*) akibat ambiguitas bahasa , atau ketika seorang karakter memahami sebuah kiasan secara terlalu harfiah (*over literalness*). Gaya bahasa itu sendiri bisa menjadi lucu melalui bualan (*bombast*) yang menggunakan bahasa berlebihan, kelakar (*facetiousness*) yang bernada tidak serius , memberikan definisi (*definition*) yang tak terduga, dan bahkan kekanak-kanakan (*infantilism*) yang meniru permainan bahasa anak-anak.

Terakhir, beberapa teknik bahasa bersifat interaktif atau referensial. Alusi (*allusion*) bekerja dengan merujuk secara tidak langsung pada hal-hal yang sudah dikenal untuk menciptakan kelucuan. Tangkisan cerdas (*repartee*) adalah duel verbal yang cepat di mana sebuah hinaan dibalas dengan cerdas. Sementara itu, berlebihan (*exaggeration*), atau bualan komik, melebih-lebihkan suatu situasi hingga ke tingkat yang fantastis (Berger, 1993).

1.5.4.2 Humor Berbasis Logika (Logic)

Kategori ini berfokus pada humor yang muncul dari ide, penalaran yang tidak biasa, atau pelanggaran terhadap ekspektasi logis. Teknik yang paling mendasar adalah absurditas (*absurdity*), yang bekerja dengan meremehkan atau

mengabaikan tuntutan logika dan rasionalitas. Kelucuan juga timbul dari kekakuan (*rigidity*) dalam berpikir, di mana seorang karakter tidak bisa beradaptasi dan terlihat seperti mesin. Selain itu, struktur naratif dapat dimanipulasi untuk efek komedi, seperti melalui pembalikan (*reversal*) situasi, kekecewaan (*disappointment*) yang menggagalkan harapan penonton, atau pengulangan (*repetition*) sebuah pola.

Humor logika sering kali muncul dari kesalahan dalam proses berpikir atau kejadian di luar kendali. Ini bisa berupa kesalahan (*mistakes*) dalam bertindak akibat penilaian yang buruk; ketidaktahuan (*ignorance*) atau kenaifan karakter; kecelakaan (*accident*) yang tidak disengaja seperti salah ucap atau salah ketik ; atau kebetulan (*coincidence*) yang menciptakan situasi canggung. Teknik komparatif juga termasuk dalam kategori ini, seperti analogi (*analogy*) yang merendahkan , katalog (*catalogue*) yang berisi daftar tidak sesuai, dan tema/variasi (*theme/variation*) yang menunjukkan bagaimana kelompok berbeda menangani situasi yang sama (Berger, 1993).

1.5.4.3 Humor Berbasis Identitas (*Identity*)

Humor dalam kategori ini berkaitan dengan siapa seseorang, peran yang mereka mainkan, dan bagaimana identitas itu dipermainkan. Banyak humor di sini muncul dari peniruan dan penipuan, seperti menyamar (*impersonation*) menjadi orang lain , meniru (*mimicry*) suara atau tingkah laku orang terkenal , peniruan (*imitation*) terhadap benda atau binatang , dan parodi (*parody*) terhadap gaya karya seni. Kelucuan sering memuncak ketika penipuan ini terungkap, melalui teknik membuka kedok (*unmasking*) niat tersembunyi atau penyingkapan (*exposure*) kebodohan karakter.

Identitas juga bisa didistorsi untuk efek komedi. Karikatur (*caricature*) melebih-lebihkan ciri fisik seseorang , sementara penggambaran grotesk (*grotesque*) menampilkan karakter yang sangat aneh atau terobsesi. Manipulasi skala (*scale*) membuat sesuatu menjadi sangat besar atau kecil sehingga tidak sesuai dengan kenyataan. Humor juga bisa muncul dari tipe karakter, seperti penggunaan stereotip (*stereotype*) , penggambaran keeksentrikan (*eccentricity*) atau perilaku

menyimpang , dan menunjukkan transformasi melalui teknik sebelum/sesudah (*before/after*). Kategori ini juga mencakup burlesque sebagai istilah umum untuk peniruan yang merendahkan dan humor yang timbul dari rasa malu (*embarrassment*) (Berger, 1993).

1.5.4.4 Humor Berbasis Tindakan (Action)

Kategori terakhir adalah humor yang bersifat fisik dan non-verbal. Bentuk yang paling dikenal adalah slapstick, yang melibatkan degradasi fisik melalui tindakan seperti terpeleset atau melempar kue pai. Humor juga dapat diciptakan melalui gerakan dinamis, seperti dalam adegan kejar-kejaran (*chase*) yang penuh kekacauan dan kecerdikan. Selain itu, manipulasi kecepatan (*speed*), baik dipercepat maupun diperlambat, dapat menciptakan efek komedi yang aneh dan tidak terduga. Terakhir, teknik waktu (*time*) adalah penggunaan jeda atau keheningan yang canggung sebelum sebuah kalimat atau tindakan untuk membangun antisipasi dan membuat hasilnya lebih lucu (Berger, 1993).

1.5.5 Humor Seksis

Humor seksis merupakan bentuk mengirimkan pesan ke pada seseorang baik melalui kata kata/lisan (verbal) maupun melalui bahasa tubuh seperti mimik wajah dan gerakan tubuh (non verbal) yang bertujuan menghina, merendahkan, memperdaya, memberikan stereotip, dan memposisikan individu berdasarkan gender untuk jadi objek yang berakibat kepada pelecehan dan merendahkan orang lain.(Aprianti dan kawan kawan., 2022). Humor ini merupakan salah satu bentuk pelecehan verbal yang menargetkan seseorang berdasarkan gendernya dan biasanya terjadi kepada perempuan.

Menurut Lafrance & Woodzicka (dalam Aprianti dan kawan kawan., 2022, hlm. 14) humor seksis adalah jenis humor yang secara spesifik digunakan untuk merendahkan, mempermalukan, membuat stereotip, atau mengobjektifikasi seseorang berdasarkan jenis kelaminnya. Humor seksis sendiri memiliki karakteristik sering diabaikan (Aprianti dan kawan kawan., 2022).

Humor seksis sering kali dihadirkan sebagai hal yang biasa agar membuat percakapan lebih seru. Kelompok atau perempuan yang merasa menjadi objek dan protes malah dianggap 'baper' atau tidak asik diajak bercanda karena dinilai terlalu mudah terbawa perasaan atau biasa dikenal dengan sensitive. Hal ini membuat penolakan terhadap jenis humor ini sulit dilakukan oleh perempuan, mengingat sistem patriarki yang dominan dalam kehidupan sehari-hari.

Humor seksis termasuk dalam bentuk pelecehan verbal dan nonverbal yang sering kali tidak disadari oleh korbannya (Aprianti dan kawan kawan., 2022). Dalam konteks pelecehan verbal maupun nonverbal, pelecehan dalam bentuk humor seksis dibagi menjadi dua kategori (Aprianti dan kawan kawan., 2022).

Pertama adalah pelecehan verbal atau nonverbal yang bersifat ringan. Bentuk humor seksis ini tidak mengandung pesan yang vulgar, dan pelakunya seringkali masih menganggapnya sebagai candaan semata. Contohnya, seorang laki-laki berkomentar kepada rekan perempuannya, "Kok lemot sih kayak cewek?" saat ada yang terlambat memahami instruksi, meskipun tahu itu candaan, namun stereotip gender yang merendahkan tetap ada. Atau, seorang teman perempuan yang menirukan gaya berjalan teman laki-lakinya dengan gestur yang dilebih-lebihkan sambil berkata, "Jalan kayak putri raja aja."

Kategori kedua adalah pelecehan verbal atau nonverbal yang bersifat berat. Tipe ini adalah pelecehan seksual yang pesan yang disampaikan mengandung kata-kata atau tindakan yang vulgar dan bersifat merendahkan secara eksplisit. Sebagai contoh, di sebuah grup obrolan daring, seorang anggota laki-laki mengunggah foto seorang perempuan yang sedang berolahraga dengan pakaian ketat, lalu menulis, "Duh, body goals banget nih. Cewek-cewek lain kalah jauh." Contoh lain adalah sekelompok laki-laki yang berteriak dan mengeluarkan suara siulan genit saat seorang perempuan berjalan melewati mereka, diikuti dengan komentar vulgar yang mengobjektifikasi tubuhnya.

1.5.5. Media digital

Media digital adalah sarana atau bentuk teknologi baru yang digunakan dalam komunikasi di era digital (Wahyuti, 2023) Melalui media digital, pesan dan

informasi dapat disampaikan secara efisien dengan bantuan teknologi yang dikenal sebagai internet. Pesan dan informasi yang dikirimkan melalui media digital biasa disebut sebagai konten digital.

Konten digital adalah konten apa pun yang dibuat dalam berbagai format, termasuk teks, video, gambar, audio, atau kombinasinya (Husna, 2019). Konten ini dapat disimpan, diakses, dan diaplikasikan pada perangkat digital melalui proses digitalisasi dan dapat dengan mudah dibagikan melalui media digital dan platform online." (Wahyuti, 2023). Konten digital ini disebarluaskan melalui beragam jenis media digital, mulai dari website, blog, email, hingga berbagai platform media sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter, Telegram, TikTok, WhatsApp, dan YouTube.

Media sosial dapat diartikan sebagai medium/ruang yang digunakan manusia untuk melakukan interaksi sosial dengan manusia lainnya guna memenuhi kebutuhannya sebagai makhluk sosial(Wahyuti, 2023).

Definisi ini menyoroti peran fundamental media sosial dalam memfasilitasi koneksi dan pembentukan komunitas di era digital. Media sosial tidak hanya dipakai untuk kebutuhan berinteraksi seperti mengobrol dan berbagi cerita dalam konteks informal, namun media sosial saat ini sudah banyak dimanfaatkan untuk kepentingan bisnis, bersifat formal dan dilembagakan.(Wahyuti, 2023) Pergeseran fungsi ini menunjukkan bahwa media sosial telah berkembang menjadi platform multifungsi yang relevan bagi berbagai sektor kehidupan, dari personal hingga profesional.

Media sosial dapat diklasifikasikan berdasarkan fungsi utamanya, meliputi media jejaring sosial, media berbagi foto, media berbagi konten audio, media untuk forum diskusi dan Media berbagi konten video. (Wahyuti, 2023).

Sebagai contoh, platform yang berfokus pada visual seperti Instagram dan Pinterest masuk dalam kategori media berbagi foto. Jejaring sosial yang lebih luas seperti Facebook dan LinkedIn memfasilitasi koneksi personal dan profesional. Untuk konten berbasis suara, ada platform seperti Spotify dan SoundCloud, sementara ruang diskusi berbasis teks dapat ditemukan di forum seperti Kaskus dan

Reddit. Adapun untuk media berbagi konten video, contoh utamanya adalah YouTube dan TikTok.

Media berbagi konten video seperti YouTube dan TikTok menawarkan kemampuan untuk berbagi konten video jenis apapun mulai dari film berita, dan salah satunya vlog. Secara lebih spesifik, Video blog atau disingkat vlog merupakan konten yang menampilkan catatan atau kegiatan dari kehidupan sehari-hari, pengalaman pribadi, kisah perjalanan, atau topik tertentu yang ditayangkan melalui platform digital seperti YouTube (Wahyuti, 2023). Dalam pembuatannya, vlog umumnya menggunakan bahasa informal, dan vlogger cenderung personal dengan berbicara langsung ke kamera untuk membangun kedekatan dengan penonton. Tahapan proses pembuatan vlog tidak jauh berbeda dengan proses pembuatan video pada umumnya, yang mencakup pra produksi (Penentuan tujuan vlog & topik utama, penulisan script, serta persiapan peralatan seperti kamera, mikrofon, dan lighting), produksi (tahap perekaman gambar di lokasi syuting), dan pasca produksi (pengeditan video, penambahan efek visual, dan musik untuk menambah kesan dan daya tarik).

Platform YouTube tidak menetapkan aturan produksi yang kaku, sehingga memberikan fleksibilitas tinggi bagi para kreator konten. Meskipun demikian, untuk menciptakan konten yang berkualitas dan menarik secara konsisten, pendekatan yang terstruktur sangat dianjurkan. Berdasarkan panduan dari (Wahyuti, 2023) sebuah konten YouTube yang efektif sebaiknya memiliki empat elemen utama. Elemen tersebut diawali dengan judul, yang berfungsi sebagai gerbang utama untuk menarik calon penonton dan idealnya dioptimalkan untuk mesin pencari (SEO). Selanjutnya adalah pembukaan atau hook, yaitu beberapa detik pertama video yang krusial untuk 'mengait' perhatian audiens. Kemudian, isi konten hadir sebagai inti dari video di mana pesan utama disampaikan. Terakhir, struktur ditutup dengan penutup atau outro, yang berfungsi untuk memberikan kesimpulan atau mengarahkan audiens untuk melakukan tindakan tertentu seperti menyukai video atau berlangganan.

Elemen judul pada YouTube, yang sepenuhnya berbentuk teks, dirancang menggunakan teknik penulisan persuasif yang dikenal sebagai copywriting.

Definisi copywriting adalah teknik memilih kata-kata untuk mempromosikan seseorang, gagasan, perusahaan, produk, atau jasa, dengan tujuan agar pembaca mau membeli atau melakukan sesuatu sesuai arahan tulisan tersebut (Enterprise, 2019). Dalam konteks YouTube, tujuan utama penerapan teknik ini pada judul adalah untuk meyakinkan audiens agar mau mengklik video.

Berbeda dengan judul yang merupakan elemen tekstual, penyajian elemen pembuka, isi, dan penutup dalam konten YouTube sepenuhnya bergantung pada format audio-visual. Oleh karena itu, untuk memahami bagaimana ketiga elemen ini dibangun dan menyampaikan pesan secara efektif, analisisnya perlu merujuk pada teknik-teknik dasar pembuatan karya audio-visual. Unsur-unsur Teknik audio visual sendiri merujuk kepada Sinematografi, Editing, dan Suara. Sinematografi adalah bagaimana kamera mengambil gambar, berhubungan dengan kamera dan objek yang diambil. Editing adalah transisi atau perpindahan sebuah gambar ke gambar yang lainnya. Sedangkan suara adalah segala sesuatu dalam video yang dapat kita dengar (Nugroho, 2015).

1.6 Asumsi Penelitian

Berdasarkan kerangka teori yang telah diuraikan, asumsi utama penelitian ini adalah bahwa makna tersembunyi yang mengarah pada objektifikasi dan perendahan perempuan dalam konten YouTube Dean KT terwujud melalui penggunaan spesifik dari berbagai teknik humor yang diidentifikasi oleh Arthur Asa Berger. Asumsi ini menjadi landasan untuk mengidentifikasi bagaimana lelucon yang tampak biasa sebenarnya bekerja secara sistematis untuk menyampaikan pesan tertentu.

Secara lebih terperinci, diasumsikan bahwa humor seksis tersebut akan banyak beroperasi melalui teknik berbasis bahasa (language), seperti penggunaan hinaan (insults), sarkasme (sarcasm), dan cemoohan (*ridicule*). Di samping itu, teknik berbasis identitas (identity) juga diperkirakan menjadi medium yang krusial, terutama melalui penggunaan stereotip (stereotype), parodi (parody), hingga peniruan (imitation) yang merendahkan. Bahkan, diduga humor juga dibangun melalui teknik berbasis logika (logic), seperti penggunaan analogi (analogy) yang

tidak pantas. Dengan demikian, penelitian ini berasumsi bahwa kombinasi teknik-teknik tersebut bukanlah lelucon netral, melainkan merupakan alat strategis untuk menyampaikan pesan seksis dalam konten yang dianalisis.

1.7 Operasionalisasi Konsep

1.7.1 Humor Seksis Pada Konten Dean KT

Operasionalisasi konsep Humor Seksis Pada Konten Dean KT dalam penelitian ini didefinisikan sebagai bentuk pesan audio-visual yang bertujuan menghina, merendahkan, menstereotipkan, atau mengobjektifikasi individu berdasarkan gender. Agar dapat diukur dan dianalisis secara sistematis, konsep ini akan diurai melalui satu dimensi utama, yaitu Dimensi Teknik Humor berdasarkan klasifikasi yang dikemukakan oleh Arthur Asa Berger. Fokus analisis adalah mengidentifikasi bagaimana sebuah lelucon atau kelucuan dibangun untuk menyampaikan pesan-pesan seksis.

Dimensi Teknik Humor ini akan diukur melalui beberapa indikator. Indikator bahasa (*language*) akan dianalisis dengan mengidentifikasi penggunaan verbal seperti hinaan, sarkasme, dan cemoohan, serta gaya bahasa yang berlebihan (*exaggeration*). Selanjutnya, indikator identitas (*identity*) akan dilihat dari adanya penggambaran stereotip gender, serta praktik parodi atau peniruan yang merendahkan. Terakhir, indikator logika (*logic*) akan diamati melalui penggunaan analogi yang tidak pantas atau penciptaan situasi absurd yang didasarkan pada premis seksis.

Proses analisis akan berfokus pada bagaimana teknik-teknik humor yang teridentifikasi tersebut digunakan secara spesifik untuk menghasilkan makna seksis. Penelitian akan mengkaji bagaimana, misalnya, teknik stereotip (indikator identitas) atau teknik hinaan (indikator bahasa) tidak berdiri sebagai lelucon netral, melainkan menjadi alat untuk mengkonstruksi citra perempuan yang negatif dan merendahkan. Dengan demikian, operasionalisasi ini memungkinkan penelitian untuk membongkar secara detail bagaimana struktur humor itu sendiri menjadi

medium untuk menyampaikan dan menormalisasi pesan-pesan seksis dalam konten media digital.

1.7. Metode Penelitian

1.7.1. Tipe Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali dan memahami makna di balik suatu fenomena secara mendalam. Sejalan dengan pandangan Pawito (2007), penelitian ini tidak bertujuan untuk melakukan generalisasi atau prediksi, melainkan berfokus pada deskripsi dan interpretasi untuk menghasilkan pemahaman (insight) yang kaya.

Fokus utama penelitian adalah menelisik konstruksi humor seksis dalam konten video YouTube Shorts yang dibuat oleh Dean KT. Untuk membedah konstruksi makna tersebut, penelitian ini menerapkan analisis semiotika. Metode ini relevan karena memungkinkan peneliti untuk mempelajari bagaimana suatu objek, teks, atau fenomena berfungsi sebagai "tanda" yang sarat akan makna. Seperti yang dijelaskan Littlejohn (dalam Prasetya, 2019), semiotika memberi kerangka untuk membongkar bagaimana sebuah pesan atau makna dibangun oleh pembuatnya.

Oleh karena itu, data yang dikumpulkan bukanlah data numerik, melainkan data kualitatif yang relevan dengan analisis tanda. Data tersebut mencakup cuplikan adegan (visual), serta dialog dan frasa (verbal) dari video-video Dean KT yang teridentifikasi mengandung unsur humor seksis. Dengan menganalisis elemen-elemen semiotik ini, penelitian bertujuan mengungkap makna yang ada dalam konten Dean KT.

1.7.2. Situs Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di YouTube, platform media sosial yang menjadi tempat utama konten yang diproduksi oleh Dean KT. YouTube dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan salah satu platform yang paling populer

di Indonesia (Annur, 2023). Penelitian kualitatif ini berlangsung dalam situasi alamiah, di mana peneliti tidak melakukan manipulasi terhadap latar penelitian. Peneliti hanya mengamati dan menganalisis konten yang ada tanpa mengubah atau mempengaruhi cara penyampaian humor seksis oleh Dean KT. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih autentik mengenai fenomena humor seksis dalam konteks media sosial yang sesungguhnya.

1.7.3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 5 konten YouTube Shorts yang diproduksi oleh Dean KT. Konten-konten tersebut dipilih karena dianggap mengandung elemen humor seksis yang relevan dengan topik penelitian. Peneliti akan menganalisis setiap video untuk mengidentifikasi dan menggambarkan bagaimana humor seksis disampaikan, serta bagaimana hal ini berpotensi memengaruhi audiens, terutama remaja yang menjadi penonton utama konten tersebut. Dengan fokus pada konten-konten ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena humor seksis yang terdapat dalam media sosial, khususnya di platform YouTube.

1.7.4. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang terdiri dari teks, kata-kata tertulis, dan ucapan verbal yang terdapat dalam 5 konten YouTube Shorts Dean KT. Data tertulis mencakup kata-kata yang muncul di layar video, baik dalam bentuk subtitle maupun teks yang disisipkan oleh konten kreator. Sedangkan ucapan verbal mencakup kata-kata yang diucapkan oleh pembicara dalam video, yang tidak ditulis di layar, namun tetap memberikan kontribusi terhadap pesan humor yang disampaikan. Selain itu, data juga mencakup analisis terhadap visual, ekspresi, dan gaya bahasa yang digunakan dalam video untuk menyampaikan pesan humor. Semua data ini akan dianalisis untuk mengidentifikasi makna yang terkandung dalam konten dan bagaimana humor seksis dapat memengaruhi persepsi audiens.

1.7.5. Sumber Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis data untuk mendukung penelitian ini, yaitu:

A. **Data Primer**, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya, berupa lima konten YouTube Shorts yang diproduksi oleh Dean KT. Konten-konten ini dipilih dari total sekitar 2.900 video yang telah diunggah oleh Dean KT hingga saat penelitian dilakukan. Mayoritas konten yang diproduksi berformat *Shorts*, dan dari 2.155 video yang berhasil dipetakan, peneliti menyeleksi konten berdasarkan tingkat popularitas (jumlah penayangan, komentar, dan interaksi), serta indikasi kuat adanya unsur humor seksis. Lima video yang terpilih untuk dianalisis secara mendalam adalah (DEANKT, 2025):

1. "APAKAH KALIAN MELIHAT GUNUNG #shorts #deankt #reaction" dengan 7.352.621 penayangan,
2. "SPILL PUNYA ANIN DONG 5 #shorts #deankt" dengan 1.058.437 penayangan,
3. "PUNYA ANIN PINK, KITTY PUTIH, ADEL ITEM TERNYATA 5 #shorts #deankt #reaction" dengan 1.420.957 penayangan,
4. "SOANG TUH CANTIK, ASAL JANGAN. ... #shorts #deankt #reaction" dengan 711.821 penayangan, dan
5. "NGAJAK ADEL BOBOK BARENG 5 || PALWORLD #shorts #deankt" dengan 110.569 penayangan.

Kelima video ini dianalisis untuk mengidentifikasi bentuk, teknik, dan makna humor seksis yang terkandung di dalamnya melalui pendekatan semiotika Roland Barthes.

B. **Data Sekunder**, yaitu data yang diperoleh tidak langsung dari sumber utama, seperti artikel, jurnal, buku, atau penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, khususnya yang berkaitan dengan humor seksis, teori semiotika, dan dampak media sosial terhadap audiens. Data sekunder

ini digunakan untuk memperkaya pemahaman teoritis dalam menganalisis data primer yang diperoleh dari konten YouTube.

1.7.6. Teknik Pengumpulan Data

Memilih teknik pengumpulan data yang tepat merupakan langkah krusial dalam penelitian untuk menghasilkan data yang reliabel dan valid, serta untuk mencapai tujuan penelitian secara komprehensif dan bermakna (Cresswell (Rahardjo dan kawan kawan., 2024). Dalam penelitian kualitatif ini, yang berfokus pada analisis konten media digital, teknik pengumpulan data yang paling cocok adalah Dokumentasi dan Arsip. Teknik ini melibatkan pengumpulan data melalui analisis dokumen, arsip, atau materi audiovisual yang relevan dengan penelitian (Rahardjo dan kawan kawan., 2024, hlm. 49).

1.7.7. Analisis dan Interpretasi Data

Penelitian "Menelusuri Humor Seksis dalam Konten YouTube: Kajian Kasus Dean KT" akan menganalisis data menggunakan metode analisis semiotika, khususnya model semiotika Roland Barthes. Semiotika adalah metode untuk memahami objek, peristiwa, atau budaya sebagai sekumpulan tanda yang menghasilkan makna (Rahardjo dan kawan kawan., 2024). Dalam konteks ini, konten audio visual Dean KT akan diperlakukan sebagai tanda yang menghasilkan makna.

Model semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika Roland Barthes. Analisis semiotika Barthes membongkar objek atau media yang dianalisis menjadi unit-unit tanda yang lebih kecil untuk memahami bagaimana tanda-tanda ini memproduksi makna. Tujuan utama analisis ini adalah mengungkapkan makna tersembunyi yang mungkin tidak disadari penonton (Rahardjo dan kawan kawan., 2024). Metode ini sangat relevan dan dapat diterapkan pada berbagai jenis objek budaya, termasuk konten audio visual..

Analisis semiotika Barthes berfokus pada dua aspek utama tanda, yaitu denotasi, yang merujuk pada makna literal atau deskriptif, dan konotasi, yang merujuk pada makna yang lebih abstrak atau terkait dengan nilai, ideologi, atau konvensi sosial. Barthes mengembangkan analisis ini menjadi lebih dalam dengan dua proses signifikasi dalam peta analisisnya, seperti yang digambarkan di bawah ini.

<i>Signifier</i> (Penanda)	<i>Signified</i> (Petanda)
<i>Denotative Sign</i> (Tanda Denotatif)	
<i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	<i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
<i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Tabel 1.2. Tabel proses signifikansi Peta Analisis Roland Barthes (Rahardjo dan kawan kawan., 2024)

Pada gambar di atas, pemaknaan terjadi melalui beberapa tahap. Tahap pertama, penanda dan petanda menyatu sehingga menunjukkan tanda denotatif. Kemudian pada tahap berikutnya, penanda dan petanda berada dalam tataran konotasi, yang membentuk petanda baru sebagai perluasan makna. Dua proses signifikasi dalam peta analisis Barthes adalah tataran denotatif sebagai signifikasi pertama, dan aspek mitos sebagai signifikasi kedua. Mitos dalam aliran Barthes bukanlah kisah mitologi, melainkan ideologi atau gagasan yang terus diproduksi secara berulang di mana tanda berada. Memahami mitos ini menjadi tujuan utama analisis semiotika Roland Barthes.

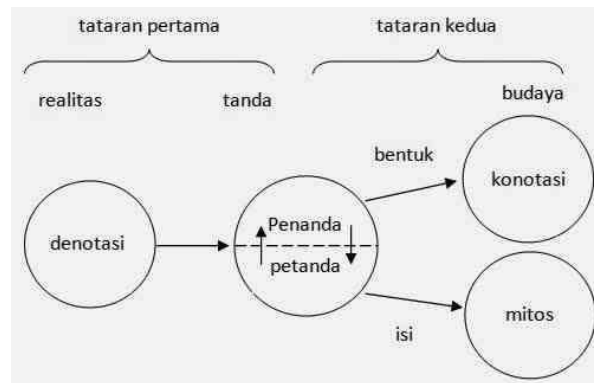
Dengan demikian, semiologi Barthes tersusun atas tingkatan-tingkatan sistem bahasa dalam dua tingkatan. Bahasa pada tingkat pertama adalah bahasa sebagai objek, sementara bahasa tingkat kedua disebut metabahasa. Sistem tanda kedua ini terbangun dengan menjadikan penanda dan petanda tingkat pertama sebagai petanda baru yang kemudian memiliki penanda baru sendiri dalam suatu sistem tanda baru pada taraf yang lebih tinggi. Sistem tanda pertama disebut

denotasi atau sistem terminologis, sedangkan sistem tanda tingkat kedua disebut konotasi atau sistem retorik atau mitologi. Konotasi meliputi bahasa-bahasa yang utamanya bersifat sosial, di mana pesan literal mendukung makna kedua dari sebuah tatapan artifisial atau ideologis secara umum.

Dalam analisis ini, tanda-tanda akan dipelajari dalam konteks "myth" (mitos) yang terkandung dalam bahasa, budaya, dan masyarakat. Mitos merujuk pada konstruksi sosial dan ideologi yang mendasari makna dan nilai tanda. Barthes (dalam Rahardjo dan kawan kawan., 2024)) menyatakan bahwa mitos tercipta melalui proses penyederhanaan, penghapusan, atau penggabungan dari tanda-tanda yang ada, sehingga memungkinkan tanda-tanda tersebut memiliki makna yang lebih luas dan terkait dengan nilai-nilai budaya yang lebih besar. Mitos merupakan sebuah tipe pembicaraan atau wicara (a type of speech), yang menurut Barthes (dalam Rahardjo dan kawan kawan., 2024), adalah suatu sistem komunikasi terhadap sebuah pesan, sebuah mode pertandaan (a mode of signification), dan suatu bentuk (a form). Ia menemukan bahwa orang-orang merupakan produsen dan konsumen dari mitos, yang tidak hanya didengar dari cerita lama tetapi ditemukan setiap hari di televisi, radio, dan pidato. Di samping itu, menurut Sobur (Rahardjo dan kawan kawan., 2024), mitos atau konotasi identik dengan operasi ideologi dan berfungsi untuk mengungkapkan serta memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.

Sebagai sistem semiotik, mitos menurut Barthes (dalam Rahardjo dan kawan kawan., 2024) dapat diuraikan ke dalam tiga unsur, yaitu: signifier (penanda), signified (petanda), dan sign (tanda). Untuk membedakan istilah-istilah semiotik tingkat pertama, ia menggunakan istilah berbeda untuk ketiga unsur itu, yaitu, form (sejajar dengan signifier), concept (sejajar dengan signified), dan signification (sejajar dengan sign). Hal ini dimaksudkan untuk membedakan antara proses semiotik tingkat pertama yang merupakan sistem linguistik, dan tingkat kedua yang merupakan sistem mistis, yang memiliki keunikan di mana sistem kedua mengambil model sistem pertama, namun tidak semua prinsip pertama berlaku. Mitos adalah sistem signification yang merupakan kesatuan antara bentuk

(form) dan konsep (concept). Analisis mitos harus meliputi identifikasi ketiganya, melihat hubungan antar-ketiganya, dan melihat hubungan antara sistem semiotik tingkat pertama dan tingkat kedua.



Gambar 1.5. Skema Mitos Barthes (Rahardjo dan kawan kawan., 2024)

Gambar di atas mengilustrasikan tahapan analisis semiotika Barthes, di mana mitos merupakan sistem tanda tingkat dua. Analisis ini harus diarahkan pada asas unsur atau pembentukan sistem semiotika tingkat dua dengan melihat unsur-unsur sebagai pembentukan makna. Dengan kata lain, penelitian ini akan memusatkan analisis pada sistem signifikasi pada tingkat konotasi untuk mengetahui makna di balik humor seksis yang disampaikan dalam konten YouTube Dean KT, mengidentifikasi bagaimana makna tersebut dibentuk dan disampaikan melalui tanda-tanda humor tersebut.

Untuk menerapkan analisis ini, peneliti akan membedah konten menjadi dua jenis tanda utama, yaitu tanda verbal dan non-verbal. Pesan verbal adalah pesan yang disampaikan melalui penggunaan kata-kata, baik secara lisan maupun tulisan (Fadhilah dan kawan kawan., 2023). Dalam penelitian ini, analisis tanda verbal akan difokuskan pada dua elemen utama, yaitu: (1) teknik copywriting yang digunakan pada judul-judul video, dan (2) dialog atau narasi yang terucap atau tertulis dari subjek dalam video.

Dalam praktiknya, terdapat lima teknik copywriting utama yang dapat dentifikasi. Pertama, Teknik memancing rasa ingin tahu (Clickbait) seperti “Inilah Rahasia....”. Kedua, penggunaan format daftar (listicle) seperti "5 Cara..." yang

memberi kesan konten ringkas dan informatif. Ketiga, penawaran solusi atau panduan (How-To) yang menjawab langsung masalah spesifik penonton. Keempat, pemanfaatan bukti sosial (social proof) melalui data atau testimoni untuk membangun kredibilitas dan kepercayaan. Kelima, Teknik memberi sesuatu dengan menawarkan sesuatu yang sifatnya gratis atau langka kepada para penonton (Enterprise, 2019).

Sementara itu, pesan non-verbal adalah pesan yang disampaikan dalam wujud tanpa kata-kata (Fadhilah dan kawan kawan., 2023). Salah satu bentuk utamanya adalah kinesik atau gerak tubuh. Komunikasi kinesik, atau pesan yang disampaikan melalui gerak tubuh, terdiri dari tiga komponen utama: fasial, gestural, dan postural.

Pesan fasial adalah pesan yang disampaikan melalui raut wajah untuk menunjukkan makna tertentu. Wajah manusia mampu menyampaikan setidaknya sepuluh kelompok makna, yang meliputi rasa bahagia, terkejut, takut, marah, sedih, muak, takjub, tekad, minat, dan pengecaman (Rakhmat, 2018).

Selanjutnya, pesan gestural menggunakan gerakan sebagian anggota badan, seperti tangan dan mata, untuk mengkomunikasikan berbagai makna. Mengutip Galloway (dalam Rakhmat, 2018), terdapat tujuh jenis pesan gestural yang dapat diungkapkan, yaitu: (1) mendorong/membatasi, (2) menyesuaikan/mempertentangkan, (3) responsif/tidak responsif, (4) perasaan positif/negatif, (5) memperhatikan/tidak memperhatikan, (6) melancarkan/tidak reseptif, dan (7) menyetujui/menolak. Lebih lanjut, pesan gestural bisa bersifat menentang (ketika gerak tubuh berlawanan dengan ucapan), tidak responsif (ketika gestur tidak berkaitan dengan pesan yang diterima), atau negatif (untuk mengungkapkan sikap dingin dan penolakan).

Terakhir, pesan postural berkaitan dengan sikap dan posisi seluruh anggota badan. Menurut Mehrabian (dalam Rakhmat, 2018), ada tiga makna utama yang dapat disampaikan melalui postur, yaitu: immediacy (ungkapan rasa suka atau tidak suka terhadap orang lain), power (menunjukkan status yang lebih tinggi), dan responsiveness (reaksi emosional baik positif maupun negatif terhadap suatu stimulus).

Aspek non-verbal selanjutnya yang akan dikaji adalah penampilan. Penampilan termasuk dalam komunikasi nonverbal karena merupakan hal pertama yang dilihat oleh seseorang (Fadhilah dan kawan kawan., 2023). Dalam konteks ini, penampilan dapat diekspresikan melalui pemilihan pakaian, warna, dan gaya rambut. Dalam kerangka analisis semiotika, ketiga elemen ini tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga sebagai tanda yang kuat untuk mengkomunikasikan identitas, status sosial, profesi, dan kepribadian, serta dapat secara instan membingkai cara audiens memandang subjek dalam video.

Selanjutnya, terdapat paralinguistik, yaitu pesan non-verbal yang melekat erat pada ucapan. Ini bukan tentang pilihan kata-katanya, melainkan bagaimana cara mengatakannya. Aspek ini meliputi nada bicara, volume, dan kecepatan suara yang dapat secara drastis mengubah makna dari sebuah kalimat (Fadhilah dan kawan kawan., 2023). Nada, yang merujuk pada tinggi rendahnya suara berdasarkan jumlah getaran atau gelombang bunyi; semakin banyak getaran, semakin tinggi nadanya. Melalui variasi nada, seseorang dapat mengungkapkan beragam perasaan seperti gairah, ketakutan, kesedihan, kesungguhan, atau kasih sayang, serta dapat memperteguh dampak kata yang diucapkan, sementara pembicaraan tanpa variasi nada dikenal sebagai monoton. Elemen penting lainnya adalah volume, atau tinggi rendahnya suara, di mana volume tinggi dapat menandakan kemarahan atau keinginan untuk menegaskan sesuatu, sedangkan volume rendah sering digunakan untuk menunjukkan kasih sayang. Terakhir, elemen kecepatan dan ritme, secara spesifik disebutkan berfungsi bersama dengan volume untuk menggarisbawahi sebuah pernyataan dan mengungkapkan perasaan pembicara.

Analisis pesan verbal dan nonverbal ini akan difokuskan pada beberapa teknik audio-visual, dengan pembahasan pertama dimulai dari aspek sinematografi. Dalam sinematografi, salah satu elemen mendasar adalah tipe pengambilan gambar atau shot, yang ditentukan oleh jarak kamera terhadap objek dan secara langsung memengaruhi apa yang penonton lihat dan rasakan.

Dikutip dari (Nugroho, 2015), terdapat tujuh tingkatan utama yang bergerak dari jarak terjauh hingga terdekat. Dimulai dari yang paling luas, Extreme Long Shot (ELS) menangkap gambar dari jarak yang sangat jauh, sering kali digunakan

untuk menunjukkan panorama sebuah lokasi atau menetapkan adegan (establishing shot). Sedikit lebih dekat, Long Shot (LS) menampilkan seluruh tubuh subjek, misalnya dari ujung kepala hingga kaki, namun dengan latar belakang yang masih terlihat dominan. Bergerak lebih spesifik, Medium Long Shot (MLS)

Semakin mendekat ke subjek, terdapat Medium Shot (MS) pada jarak ini, ekspresi dan gestur subjek mulai menjadi fokus utama dalam bingkai. Untuk menciptakan koneksi yang lebih intim, digunakan Medium Close-Up (MCU) yang membingkai subjek dari dada hingga ke atas, membuat latar belakang menjadi tidak lagi penting. Untuk penekanan pada detail emosi, Close-Up (CU) digunakan untuk menampilkan satu bagian tubuh atau benda secara spesifik, yang paling umum adalah wajah. Terakhir, untuk detail yang paling intens dan dramatis, Extreme Close-Up (ECU) akan menampilkan hanya satu bagian kecil saja dari subjek, seperti mata, bibir, atau detail sebuah benda mati.

Setelah tahap pengambilan gambar selesai, proses produksi sebuah video akan memasuki tahap penyuntingan (editing). Pada tahap ini, berbagai potongan gambar (shot) yang telah direkam akan dipilih, diolah, dan dirangkai untuk menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Untuk menghubungkan satu shot ke shot lainnya, digunakanlah transisi.

Dikutip dari (Nugroho, 2015) jenis transisi yang paling umum dan mendasar adalah cut, yaitu perpindahan langsung tanpa efek visual. Selain itu, ada pula transisi bertahap yang digunakan untuk menciptakan efek tertentu. Fade-in/out adalah transisi di mana gambar secara perlahan muncul dari layar hitam atau menghilang menjadi layar hitam. Dissolve menciptakan perpindahan halus di mana gambar dari shot pertama seolah melebur dan digantikan oleh shot kedua. Terakhir, wipe adalah transisi di mana shot berikutnya "menyapu" atau mendorong shot sebelumnya keluar dari layar dengan pola geser tertentu, baik ke samping, atas, maupun bawah.

Elemen teknis utama yang terakhir adalah suara (sound). Secara umum, suara dalam sebuah video terdiri dari tiga komponen dasar: dialog, yaitu ucapan verbal antar karakter; efek suara (sound effects), yaitu semua suara yang timbul dari objek atau lingkungan dalam adegan; dan musik, yang bisa berupa lagu atau iringan

instrumental. Aspek suara ini kemudian dapat dibedakan menjadi dua kategori berdasarkan sumbernya di dalam atau di luar cerita: diegetic dan non-diegetic. Suara diegetic adalah semua elemen audio yang sumbernya berasal dari dalam dunia cerita, sehingga dapat didengar oleh para karakter. Sebaliknya, suara non-diegetic adalah elemen audio yang ditambahkan dari luar dunia cerita dan hanya bisa didengar oleh penonton (Pratista, 2017).

1.7.8. Kualitas Data (*goodness criteria*)

Kualitas data dalam penelitian kualitatif bergantung pada paradigma yang digunakan serta sejauh mana validitas penelitian kualitatif dapat dipertahankan selama proses pengumpulan dan analisis data. Dalam penelitian ini, paradigma kritis digunakan sebagai dasar pemikiran agar kualitas data tetap terjaga tanpa mengabaikan konteks historis atau historical situatedness. Konsep historical situatedness merujuk pada sejauh mana peneliti mempertimbangkan konteks sosial, budaya, politik, dan sejarah masyarakat saat suatu fenomena terjadi (Rachmat, 2014)

Bab II