

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Sebuah penelitian memiliki rancangan khusus dalam perumusannya, prosedur-prosedur tersebut harus ditempuh jika ingin melanjutkan sebuah penelitian, langkah-langkahnya adalah dari mana sumber penelitiannya, waktu penelitian dan bagaimana data tersebut dikumpulkan selanjutnya diolah.²²

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif tujuannya untuk memahami realita sosial dan melakukan pendalaman pemahaman tentang representasi kritik sosial di dalam video musik YouTube *Rewind Indonesia 2020*, dengan menggunakan analisis semiotika Rolland Barthes.

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini yaitu deskriptif dengan menerapkan pendekatan kualitatif. yang memungkinkan seorang peneliti untuk merepresentasikan dan menjelaskan suatu fenomena secara keseluruhan dengan menggunakan kata-kata yang terstruktur, tanpa bergantung pada sebuah perhitungan atau angka.

Alasan peneliti menggunakan metode ini dikarenakan pengambilan sampel dari judul diatas cukup hanya menggunakan analisis dari teori yang sudah disebutkan. Jadi peneliti hanya mencari sumber-sumber terkait melalui sumber utamanya sendiri yaitu video musik YouTube *Rewind Indonesia 2020*, buku, jurnal dan penelitian terdahulu.

Metode penelitian kualitatif menyatakan bahwa penelitian kualitatif lebih mengutamakan proses daripada produk atau *outcome*. Seperti interaksi antar manusia dengan dalam suatu komunitas, proses pelaksanaan kerja perkembangan suatu gejala

²² T Fatimah Djajasudarma, 'Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian Dan Kajian', 2006., hlm. 8.

atau peradaban.²³

B. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahan-bahan yang dapat membantu memberikan jawaban atas pokok permasalahan yang diangkat oleh penulis. Dalam penelitian ini, penelitian yang dibahas adalah penggambaran atau representasi kritik sosial video musik YouTube *Rewind Indonesia 2020*. Subjek penelitian ini adalah video musik YouTube *Rewind Indonesia 2020* yang disutradarai Chandra Liow dan Aulion, sedangkan sumber data penelitian ini adalah gambar atau *scene* yang ada dalam video musik YouTube *Rewind Indonesia 2020*.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang paling baik dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang dapat memenuhi standar data yang ditetapkan, pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu dengan *setting*, sumber dan berbagai cara lainnya.²⁴

Untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap objek yang diteliti. Peneliti menggunakan jenis observasi terstruktur dikarenakan dalam penelitian ini penulis mengamati hal-hal yang terjadi didalam video musik tersebut secara sistematis, dan peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang variabel yang akan

²³ Sugiyono, 'Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif', *Bandung: CV. Alfabeta*, 2018., hlm. 19

²⁴ *Ibid*, hlm. 19

diteliti.

Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, dimana tempatnya, jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel yang akan diteliti.²⁵

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik penggalan data dengan menggunakan catatan atau data yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi ini untuk memperkuat dan merupakan pelengkap dari data-data yang dihasilkan melalui observasi.²⁶

D. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam meneliti representasi kritik sosial video musik YouTube *Rewind Indonesia 2020* menggunakan metode dokumentasi dari video tersebut. Dokumentasi yang telah dilakukan selanjutnya diidentifikasi berdasarkan tanda-tanda yang ada pada video musik tersebut berupa teks.

E. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan pembuktian bahwa hasil temuan penelitian yang dikumpulkan merupakan sesuai dengan kenyataan yang ada. Keabsahan data pada penelitian ini ditentukan berdasarkan kredibilitas, yaitu:

1. Ketekunan Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan secara cermat dan teliti dilakukan oleh peneliti pada video musik YouTube *Rewind Indonesia 2020* guna mendapatkan data-data akurat agar

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008)., hlm. 28

²⁶ *Ibid*, hlm. 28

lebih memahami representasi kritik sosial yang terkandung pada video musik tersebut.

2. Menggunakan Bahan Referensi

Data yang telah dikumpulkan peneliti selanjutnya ditelaah dengan rinci yang bersumber dari video musik YouTube *Rewind Indonesia 2020* dengan cara membaca referensi yang sesuai dengan tema juga hasil-hasil penelitian terdahulu atau dengan memperhatikan dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti, ditambah dengan referensi data sekunder, seperti artikel, jurnal, karya ilmiah, buku, maupun media lainnya.²⁷

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknis analisis data yang menyesuaikan dengan teori semiotika Roland Barthes. Mengklasifikasikan *scene* dari video musik YouTube *Rewind Indonesia 2020* yang disesuaikan dengan konteks penelitian. Mencari makna konotasi, denotasi dan mitos dalam setiap gambar yang ditampilkan atau disebut dengan *scene*.

G. Tahap-tahap Penelitian

Adapun tahapan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Menemukan Tema

Peneliti mengawali dengan mengumpulkan dan memilih tema yang sesuai dengan penelitian yang membahas representasi kritik sosial. representasi kritik sosial dari video musik YouTube *Rewind Indonesia 2020* menjadi fokus utama penelitian yang dipilih oleh peneliti. Tema tersebut sudah sesuai dengan program studi yang peneliti tempuh pada masa perkuliahan, yaitu program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

²⁷ Saifuddin, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Setia, 2012)., hlm. 208

2. Merumuskan Masalah

Perumusan masalah menjadi tolak ukur utama peneliti dalam menyusun penelitian ini, dengan alasan tema yang diangkat masih terlalu luas, maka peneliti harus merumuskan masalah agar penelitian dapat berfokus pada suatu pembahasan.

3. Menentukan Metode Penelitian

Menentukan metode penelitian adalah tahap selanjutnya yang digunakan peneliti sebagai penunjang pelaksanaan penelitian. Ada 2 (dua) macam metode dalam sebuah penelitian, keduanya adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif adalah proses penelitian yang mana dasar diambil dari metodologi yang menyelidiki suatu fenomena atau keadaan sosial dan masalah manusia. Sedangkan metode kuantitatif adalah metodologi yang penelitiannya berdasarkan angka atau statistik. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan metode kualitatif yang bersifat deskriptif dan menerapkan teori semiotika Roland Barthes.

4. Melakukan Analisis Data

Teori semiotika Roland Barthes menjadi alat analisis data peneliti, dikarenakan dengan menggunakan teori tersebut peneliti dapat mengidentifikasi apa saja pesan yang terdapat pada video musik YouTube *Rewind Indonesia 2020*. Peneliti mampu menganalisis data berkat adanya data dari referensi maupun dokumentasi yang didapat dari video musik YouTube *Rewind Indonesia 2020*.

5. Membuat Kesimpulan

Selanjutnya pada tahap ini kesimpulan akan diuraikan peneliti berdasarkan hasil penelitian yang didapat, dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam menambah wawasan mengenai representasi kritik sosial dan memberikan saran yang sesuai dengan fokus penelitian kedepannya.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Gambaran Umum



Gambar 1 Channel YouTube Indonesian YouTuber

Video musik YouTube *Rewind Indonesia 2020* merupakan video musik yang di produksi secara rutin setiap tahun yang perilisannya dilaksanakan pada setiap waktu akhir tahun. Video musik yang di produksi pada tahun 2020 ini merupakan versi atau lanjutan video musik yang berjenis konten kilas balik yang di produksi ke 4 (empat).

Beberapa tokoh utama dibalik rilisnya video musik ini adalah juga merupakan senior YouTuber Indonesia, diantaranya adalah Andovi da Lopez, Jovial da Lopez, Chandra Liow, Nessie Judge dan Aulion. *Channel* atau saluran YouTube yang mempublikasikan video musik ini Bernama “*Indonesian YouTuber*” yang di balikny banyak konten kreator terkenal yang ada di Indonesia.

Indonesian YouTuber adalah *channel* atau saluran YouTube yang produk kreatifnya berisi dari berbagai seri video yang berasal dari Indonesia yang merangkum

berbagai kejadian-kejadian yang pernah viral pada setiap tahun perilisannya, bertepatan dengan judul *Rewind Indonesia 2020* berarti isinya adalah rangkuman kejadian viral yang pernah terjadi pada tahun tersebut. Namun yang membedakan dari video musik yang lainnya adalah *Rewind Indonesia 2020* tidak hanya berfokus pada konten musik yang dibuat, namun juga kritik sosial yang di muat pada setiap *scene* didalamnya.

Pada saat itu juga video musik *Rewind Indonesia* sempat viral karena mampu mengangkat kasus sosial yang terjadi secara apik dan berkualitas, salah satunya adalah berhasil mengangkat kritik sosial terhadap pemerintahan negara Indonesia dengan bahasa konten yang menarik dan memiliki sarkasme tersendiri. YouTube *Rewind Indonesia* tidak berafiliasi dengan perusahaan manapun, termasuk YouTube atau Google.

2. **Skippy Indonesian XXIV (Andovi da Lopez dan Jovial da Lopez)**



Gambar 2 Andovi da Lopez dan Jovial da Lopez

Sumber: <https://kumparan.com/kumparanstyle/skinnyindonesian24-personality-dan-hoki->

[kunci-sukses-jadi-YouTuber-1537556186730941912](https://kumparan.com/kumparanstyle/skinnyindonesian24-personality-dan-hoki-kunci-sukses-jadi-YouTuber-1537556186730941912)

Andovi da Lopez dan Jovial da Lopez adalah pasangan YouTuber yang masyhur dikenal masyarakat Indonesia di kalangan artis YouTube. Keduanya tergabung dalam

satu kanal YouTube yang bernama Skinny Indonesian XXIV yang telah berdiri sejak tahun 2011, tepatnya pada tanggal 24 Juni 2011.

Keduanya adalah saudara kandung, Andovi da Lopez merupakan adik dari Jovial da Lopez. Andovi da Lopez memiliki nama asli Azevedo Andovireska Adikara da Lopez sedangkan kakaknya Jovial da Lopez memiliki nama asli Antonino Infloreska Jovialsra da Lopez.

Pada tahun 2011 kakak beradik tersebut membuat sebuah kanal YouTube Skinny Indonesian XXIV yang awalnya memiliki konten cover lagu, video parodi dan vlog. Namun pada tahun-tahun terakhir kanal YouTube tersebut sering membuat video edukasi juga beberapa konten kritik sosial melalui variasi konten yang dimilikinya, konten paling terkenal yang mereka miliki pada waktu terdekat ini adalah membuat video klip musik karya mereka sendiri yang berjudul “DPR – MUSIKAL” yang sampai saat ini video tersebut sudah ditonton sebanyak 7 juta kali.

Jovial da Lopez atau yang lebih akrab dipanggil “Kajo” adalah YouTuber, aktor dan seorang penulis skenario yang terkenal di masyarakat Indonesia bersama adiknya Jovial da Lopez. Kajo lahir di San Fransisco, California, Amerika Serikat pada tahun 1990, tepatnya pada tanggal 24 Februari 1990, ia lebih banyak menyelesaikan pendidikannya di luar negeri, 7 (tujuh) tahun di Norwegia dan beberapa tahun di India, Kajo menyelesaikan Pendidikan tingginya di Universitas Indonesia pada tahun 2013.

Kajo merupakan anak kedua dari 3 (tiga) bersaudara yang bernama Ansgar Paska da Lopez (kakak) Andovi da Lopez (adik) dari orang tua yang bernama Timotheus Polycarpus Teka da Lopez (ayah) Hendra Henny Andries (ibu).

Tak hanya eksis di YouTube, ia juga terjun ke dunia seni peran. Mulai dari menjadi orang belakang layar hingga menjadi pemeran utama di film populer. Karirnya sebagai

aktor di mulai pada tahun 2013 di mana ia membintangi serial “Malam Minggu Miko 2” dengan berperan sebagai “Jovi Raharaja”. Ia pun tampil di film “Malam Minggu Miko The Movie” pada tahun 2014 dengan peran yang sama.

Di tahun 2015, bersama Kemal Pahlevi, ia memberanikan diri menulis dan menyutradai langsung filmnya yang bertajuk YouTuber. Video yang berjudul Modus yang diunggah keduanya di YouTube pun berhasil mencari perhatian dan diadaptasikan ke film dengan judul yang sama di tahun 2016.

Andovi da Lopez atau yang lebih akrab dipanggil dengan sebutan “Dovi” merupakan seorang YouTuber. Sebelum menjadi seperti sekarang, ia menghabiskan waktu selama 2 (dua) tahun di India, 7 (tujuh) tahun di Denmark Norwegia juga Amerika untuk melaksanakan pendidikannya. Andovi juga melaksanakan Pendidikan tingkat tingginya di Universitas Indonesia (UI) di Fakultas Hukum pada tahun 2017 silam. Andovi lahir di Jakarta, 6 Januari 1994 merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara.

Nama Dovi pun semakin dikenal masyarakat luas setelah bermain di serial “Malam Minggu Miko” musim kedua di Kompas TV dan berperan di video segmen dan video komedi di kanal YouTube “Malesbanget.com” bersama kakaknya Jovial. Dovi bersama kakaknya juga pernah menjadi penulis skenario sekaligus *cameo* dari film “Jomblo Keep Smile” pada tahun 2014 yang lalu. Pada 7 Mei 2015, Dovi bersama kakaknya Jovi merilis film buatan mereka yaitu “YouTubers The Movie” Pada awal tahun 2022, diumumkan bahwa Jovial dan Dovi telah bergabung dengan perusahaan media Narasi. Di Narasi, Jovial menjadi *SVP Content and New Program*.

3. Chandra Liow



Gambar 3 Chandra Liow

Sumber: <https://www.jatimnetwork.com/hiburan/pr-431171028/biodata-chandra-liow-lengkap-dengan-agama-dan-umur-profil-YouTuber-yang-hampir-meninggal-akibat-badai-sitokin>

Chandra Liow merupakan seorang YouTuber Indonesia kelahiran Jakarta, 21 Juni 1993. Ia memiliki nama asli Chandra Timothy Liow biasa dipanggil Chandra, ia merupakan pria keturunan Tionghoa, dia menyelesaikan pendidikan tinggi nya pada jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Chandra selain menjadi seorang YouTuber, juga kerap menjadi seorang aktor dan sutradara, film terbaru yang ia sutradarai sekaligus menjadi aktor adalah film “Bucin” yang rilis pada tahun 2020, yang dibintangi oleh Kezia Aletheia, Widika Sidmore, Karina Salim, Susan Sameh juga duo Skinny Indonesian 24 yakni Jovial da Lopez dan Andovi da Lopez.

Film tersebut juga menjadi film pertama yang digarap langsung oleh Chandra, dahulu film ini seharusnya tayang di bioskop dan penayangan perdananya sempat tertunda karena pandemi. Namun pada akhirnya film yang harusnya tayang di bioskop

dan beberapa saat lagi akan tayang secara serentak berakhir batal, dan film “Bucin” hanya tayang di salah satu *platform* film ternama yang bernama “Netflix”.

Sebelum Chandra membuat film panjang perdananya tersebut, lama sebelum saat ini ia sudah sering membuat film pendek yang tayang di YouTube pribadinya sejak tahun 2012 yang berjudul “LOSS-The Beginning”. Chandra memulai karir YouTubanya pada tahun 2008, ia memulai mengunggah video pribadinya di YouTube dengan mengunggah video-video kreatifnya, salah satu video pertama di YouTubanya yang sampai saat ini masih terlihat berjudul “FREE TEMPLATE - 3D Space Intro (Sony Vegas Pro 8.0)” yang rilis pada tahun 2010, namun sebelum video tersebut banyak video yang sudah pernah diunggah namun sudah dihapus oleh Chandra, namun ia mulai populer di YouTube sejak tahun 2014.

Chandra terlahir oleh orang tua pengusaha furnitur dan batu bara yang sukses, namun pada tahun 1998 saat krisis moneter melanda Indonesia keluarganya terdapat musibah yang mengakibatkan usaha orang tuanya itu bangkrut, namun saat ini keluarga Chandra Kembali sedia kala berkat kesuksesan Chandra menekuni di dunia YouTube.

Kini ia memiliki kanal YouTube pribadi yang membuat ia populer yang bernama “Tim2one - ChandraLiow”. Pada kanal tersebut Chandra sering melakukan kolaborasi dengan rekannya yang bernama Tommy Lim, yang merupakan sahabat karibnya sejak lama. Konten yang sering dibuatnya bersama Tommy adalah konten komedi yang dikemas dengan kreatif dan menarik.

Penghargaan yang pernah didapatkan oleh Chandra sampai saat ini adalah karya produksi kolaborasi terbaik di Anugerah Musik Indonesia (AMI) pada 2018 yang pada saat itu ia berhasil mendapatkan penghargaan ini pada karya yang dibuatnya bersama Rizky Febian. Yang berikutnya adalah Chandra masuk di nominasi *Influence Asia* pada

tahun 2015 dalam kategori *Best YouTube Channel*, *Best YouTube Personality*, dan *Lifestyle* yang merupakan sebuah penghargaan YouTube terbesar se-Asia yang dilaksanakan di Singapura.

4. Video Musik *Rewind Indonesia 2020*



Gambar 4 Video Musik Rewind Indonesia 2020

Sumber: <https://www.tribunnews.com/seleb/2020/12/29/fakta-fakta-YouTube-rewind-2020-cerita-dibalik-konsep-rumah-hingga-ayah-fadil-pak-muh-trending>

Video musik YouTube *Rewind Indonesia 2020* diproduksi oleh salah satu rumah produksi konten kreatif yang bernama Tim2one Production. Ide dari produksi dari video musik ini di pimpin oleh Andovi da Lopez, Jovial da Lopez dan Aulion. Sutradara dari video musik *Rewind Indonesia 2020* adalah Chandra Liow dan Aulion, penataan musik dari segala aspek dalam pembuatan video musik dipimpin oleh Eka Gustiwana, Ananta Vinnie dan Alffy Rev.

Dalam segi sinematografi pembuatan video musik *Rewind Indonesia 2020* dipimpin sinematografer bernama Narasena. Sedangkan pemeran yang ikut dalam proses produksi video musik *Rewind Indonesia 2020*, antara lain: Chandra Liow, Atta Halilintar, Nessie Judge, Andovi da Lopez, Jovial da Lopez, Aulion, David GadgetIn,

Edho Zell, Arnold Poernomo, Tanboy Kun, Awkarin, Arif Muhammad, Weird Genius, Janie Intansari, Fadil Jaidi, Pak Muh, Jerome Polin, Alffy Rev, Najwa Shihab, Sara Fajira, Nadia Omara, Turah Parthayana, Afif Yulistian, Bangpen, Jessica Jane, Gita Savitri, Creamypandaxx, Vidi Aldiano, Ferry Irwandi, Denny Caknan, Gilang Dirga, Tretan Muslim, Coki Pardede, Fitra Eri, Anjas Maradita, Artodipro, Meldy Renaldy dan banyak artis atau YouTuber nasional lainnya.

Pengambilan gambar video musik *Rewind Indonesia 2020* dilaksanakan pada 1 (satu) lokasi secara keseluruhan, yakni pada sebuah studio yang bernama Toha Studios yang bertempat di Ciputat, Tangerang Selatan, Banten.

5. Sinopsis

Video musik ini merupakan sebuah karya sinematografi yang menggabungkan dari berbagai kejadian viral lalu di kompilasikan menjadi sebuah video musik dengan penataan musik yang dijadikan satu, musik, video serta kreator konten yang dilibatkan adalah semua yang aktif di YouTube.

Berawal dari seorang remaja yang dikelilingi berbagai video YouTube yang kurang bermanfaat lalu datanglah beberapa orang memberikan informasi adanya konten video yang positif, setelah itu remaja tersebut disuguhkan dengan berbagai pertunjukan dari beberapa artis YouTube yang sedang menampilkan karakternya masing-masing.

Video musik ini dimuat dengan penggabungan musik juga dengan beberapa video yang menunjukkan fenomena sosial yang telah terjadi di tengah-tengah masyarakat selama setahun terakhir.

6. Perilisan Perdana



Gambar 5 Sampul Video YouTube Rewind Indonesia 2015

Sumber: <https://www.YouTube.com/watch?v=fNX6Gu2F7A8>

Seri dari YouTube Rewind Indonesia ini pertama kali di buat dan di publikasikan pada tahun 2015. Pada tahun tersebut pembuatan YouTube Rewind Indonesia di sutradari oleh Chandra Liow. Perilisan ini juga menjadi pertanda di mulainya pembuatan YouTube Rewind Indonesia pada setiap tahunnya.

Video musik *Rewind Indonesia 2020* diunggah di kanal YouTube Indonesian YouTubers yang rilis pada tanggal 28 Desember 2020 (Jovial da Lopez, Andovi da Lopez, Chandra Liow, Nessie Judge, Aulion, 2020). Unggahan tersebut menjadi sumber untuk bahan analisis penelitian ini. Dalam video musik yang memiliki durasi selama 14 menit 21 detik.

7. Paparan Data

- a. Penonton Remaja Hanya Menonton Video YouTube Dari Kolom Trending dan Video Viral

Dalam visualisasi kritik sosial pada bagian *scene* ini adalah bagaimana video musik tersebut dapat menyampaikan pesan kritik sosial yang berisi tentang bagaimana kondisi konten YouTube yang kebanyakan ditonton oleh masyarakat khususnya oleh remaja.

Dalam hal tersebut divisualisasikan dengan munculnya anak remaja yang sedang menyaksikan banyak konten YouTube yang berasal dari kolom *trending* YouTube yang digambarkan dengan layar-layar berbentuk bingkai yang mengelilingi pada ruangan tersebut.

YouTube divisualisasikan dengan dinding yang berwarna merah yang menunjukkan bahwa identitas dari YouTube itu sendiri yang memiliki dasar warna merah, yang divisualisasikan dalam bentuk ruangan kecil yang dindingnya berwarna merah yang terdapat dalam suatu rumah. Chandra Liow dan ulion sebagai sutradara menyebut ruangan merah tersebut sebagai “Merdeka Hall”.



kode waktu 00.07

Gambar 6 Suasana depan dari set rumah yang dimasuki anak remaja



Gambar 7 Scene anak remaja ketika memasuki ruangan yang mengintepretasikan platform YouTube yang didalamnya banyak konten video yang lebih sering remaja tersebut lihat

Remaja memasuki ruangan dalam sebuah rumah yang didalamnya terdapat urutan video YouTube viral setiap bulannya yang sering ditonton oleh remaja seusianya pada tahun 2020.

Latar tempat yang digunakan pada scene ini adalah sebuah ruangan kecil berwarna merah, yang menunjukkan identitas dari platform YouTube itu sendiri. Audio atau musik yang disematkan dalam scene ini adalah audio dengan suara berjenis ambience atau audio yang mengintepetasikan suasana pada keheningan dan ketenangan ketika menonton video yang terdapat dalam platform YouTube tersebut.

Dalam scene anak remaja tersebut, terdapat ekspresi dari pemeran perempuan yang diperlihatkan adalah ekspresi senang dan tertarik untuk melihat sehingga ia menonton video yang dilihat mulai bulan Januari hingga Desember. Sampai pada akhirnya ia melihat sebuah pintu.



Gambar 8 Anak remaja tersebut menemukan pintu kedua kemudian dibuka, didalamnya terdapat tempat yang sama persis dengan ruangan sebelumnya

Dalam ruang kedua yang dibuka oleh anak remaja tersebut didalamnya masih terdapat suasana dan isi dari ruangan tersebut masih sama dengan ruangan sebelumnya. Dengan melihat suasana tersebut menyebabkan anak remaja tersebut merasa heran dengan apa yang ia lihat. Audio yang terdapat pada scene tersebut hanya ada audio ambience dan ditambah dengan audio atau efek suara dari membuka pintu.

Pada scene tersebut mengandung representasi kritik sosial dan tanda-tanda pada setiap shot atau gambar yang dihasilkan, hal tersebut dibuat bukan untuk sekedar memberikan dinamisasi hasil gambar, namun juga mengandung banyak tanda yang didalamnya terdapat pesan kritik sosial yang ingin dituju oleh kreator maupun sutradaranya.

Tanda pertama yang dibuat adalah shot rumah yang diambil menggunakan tehnik long shoot yang memperlihatkan bentuk rumah secara utuh dari jarak kamera yang cukup jauh, maksud dibuatnya shot tersebut adalah untuk

merepresentasikan bentuk rumah dari YouTube itu sendiri yang menjadi platform video-video yang dibuat dan diunggah oleh konten kreator yang ada.



kode waktu 00.54

kode waktu 00.58



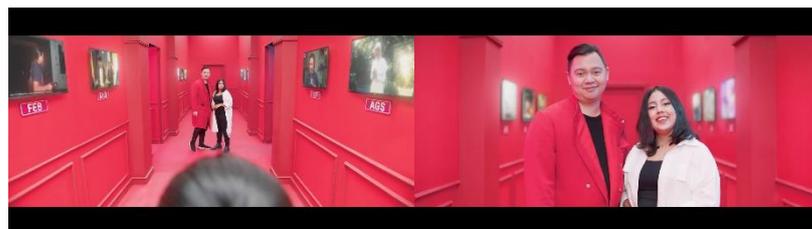
kode waktu 01.02

kode waktu 01.16

Gambar 9 Anak remaja tersebut telah membuka ruangan lebih dari 2 ruangan yang isinya masih sama dengan ruangan-ruangan sebelumnya

Berulang kali anak remaja itu memasuki ruangan, yang dimasukinya lebih dari 2 ruangan namun yang dilihatnya adalah sebuah kesamaan dari ruangan-ruangan sebelumnya, baik dari isi maupun tempat. Hal tersebut dimaksudkan adalah konten yang diterima dan ditonton oleh anak usia sepertinya hanyalah konten yang itu-itu saja, yang didalamnya terdapat konten yang kurang bermanfaat.

Konten yang kurang bermanfaat tersebut divisualisasikan dalam bingkai layar monitor yang menempel pada masing-masing dinding pada setiap bulannya yang terdapat cuplikan video dari konten kreator yang sering ia lihat.



kode waktu 01.21

kode waktu 01.32

Gambar 10 Pada akhirnya anak tersebut bertemu dengan beberapa orang yang memiliki background konten kreator yang seharusnya ia lihat daripada konten yang sebelumnya telah sering dilihat

Peran yang dimaksud dengan beberapa konten kreator positif yang terdapat dalam scene tersebut adalah Chandra Liow dan Nessie Judge. Percakapan lengkap yang diutarakan diantara mereka adalah.

“Hei, kamu lagi ngapain?” Tanya Chandra Liow

“Habis nonton semua video ditahun 2020.” Jawab anak remaja

“Udan nonton semuanya?” Tanya Nessie Judge

“Udah.” Jawab anak remaja, “Yakin?” Tanya Nessie Judge

Setelah menerima pertanyaan tersebut anak remaja itu merasa bimbang bahwasannya dia sudah melihat semua video YouTube yang telah ia lihat pada ruangan-ruangan sebelumnya. Pada kritik sosial yang diperlihatkan dalam scene ini adalah banyaknya anak remaja yang minim akan tontonan yang berkualitas, mereka terlalu banyak diberikan suguhan konten-konten yang kurang bermanfaat hasil dari sistem dari YouTube itu sendiri.



kode waktu 01.45

kode waktu 01.53



kode waktu 02.06

kode waktu 02.08



kode waktu 02.10

kode waktu 02.46

Gambar 11 secara tiba-tiba rumah tersebut berubah suasana menjadi tempat yang penuh dengan berbagai macam jenis konten yang ada didalam YouTube yang divisualisasikan dengan masing-masing ruangan atau set dengan masing-masing konten kreator.

Kemudian datanglah teman dari Chandra dan Nessie yang muncul dari sisi kanan kiri ruangan dalam scene tersebut, akhirnya sang anak remaja dengan perasaan senang diajak untuk melihat dunia baru yang sebelumnya belum pernah ia lihat, dengan memperlihatkan scene yang ceria dan bahagia, anak tersebut melihat banyak konten kreator yang divisualisasikan sedemikian rupa.

Pada scene ini musik mulai masuk dengan rangkaian musik-musik yang pernah viral pada tahun 2020 dikemas dengan mash up music (musik dari berbagai genre yang digabung menjadi satu). Musik mash up tersebut menjadi backsound dari awal hingga akhir scene.

Kritik sosial yang ingin ditunjukkan pada masing-masing shot pada scene diatas adalah berkerucut kepada keresahan kreator atau sutradara yang resah terhadap kualitas tontonan yang banyak dilihat oleh anak-anak usia remaja yang banyak mengandung konten dan isi video yang kurang baik. Hal tersebut dikemukakan melalui visual yang dibuat sebelumnya untuk membangun pesan, seperti shot rumah dari depan yang menunjukkan tanda sebagai rumah dari YouTube yang sedang dimasuki oleh remaja.

Pesan tersebut dibangun mulai dari awal shot anak remaja tersebut memasuki

rumah dan melalui sebuah ruangan, yang didalamnya banyak terdapat bingkai-bingkai yang didalamnya terdapat video yang telah diputar pada setiap bulannya. Singgungan dari bingkai-bingkai video yang divisualisasikan pada scene tersebut sangat jelas bahwa video yang diputar adalah video dari kreator konten yang kurang baik dalam pembuatan videonya, dalam konteks kemanfaatam. Contoh video yang diperlihatkan pada bingkai bulan Januari dan Februari adalah video dari konten kreator pemburu hantu yang dimiliki oleh Ki Prana Lewu yang mana konten didalamnya banyak sekali settingan yang dibuat demi untuk membuat penonton merasa terhibur dan tak jarang membuat penonton menjadi percaya kepada hal yang seharusnya tidak dipercaya.

Pada bulan berikutnya terdapat sorotan dari konten dari Lucinta Luna yang bisa dibilang konten didalamnya adalah mayoritas konten yang berbau dewasa dan terkadang konten didamannya terdapat konten yang tidak sesuai norma asusila dan kemanusiaan telah ditentukan. Secara otomatis tontonan yang dilihat dan dikonsumsi oleh remaja pada scene tersebut mengakibatkan dampak yang kurang baik dalam tumbuh kembang remaja pada saat sekarang.

Pesan kritik dan singgungan selanjutnya pada lanjutan scene yang dibuat pada shot itu adalah ketika anak tersebut memasuki ruangan-ruangan yang ada melalui pintu yang dibuat seakan-akan ruang dari rumah YouTube isinya hanya konten itu-itulah saja yang diperlihatkan. Hal tersebut tidak terlepas dari sistem dan algoritma yang dibuat oleh platform YouTube yang hanya memperlihatkan tontonan yang menurut algoritma YouTube yang sering ditonton oleh pemirsanya secara berulang-ulang. Mirisnya yang menjadi sasaran algoritma adalah anak usia remaja yang sedang menjadi penonton, sesuai visual yang diperlihatkan oleh sutradara.

Pada akhirnya munculah beberapa pemeran seperti Chandra Liow, Nessie Judge dan beberapa pemeran lain yang merepresentasikan konten kreator yang hasil videonya lebih dapat dan lebih cocok dilihat dan di konsumsi oleh anak usia remaja tersebut. Secara tidak langsung singgungan yang dibuat pada visualisasi tersebut menunjukkan kreator dari video musik Rewind Indonesia 2020 tersebut untuk menyinggung dari kualitas tontonan kurang baik lebih banyak ditonton oleh masyarakat terutama anak usia remaja daripada tontonan dari kreator YouTube dari kanal atau saluran lain yang lebih baik.

b. Pimpinan DPR Matikan Mikrofon Saat Rapat Anggota dengan Konsep Parodi Game *Among Us*

Dalam scene ini diawali dengan shot atau Teknik pengambilan gambar high angle dengan memperlihatkan suasana rapat, yang didalamnya terdapat 4 (empat) orang yang ada dalam satu frame. Dalam adegan ini seolah memperlihatkan situasi dan kondisi rapat dari DPR-RI yang dikemas dengan konsep game *Among Us*, lengkap dengan atribut yang dipakai oleh pemeran



kode waktu 03.47

Gambar 12 Shot yang menunjukkan suasana rapat dikemas dengan konsep game among us

Pemakaian property serta aksesoris yang dipakai oleh pemeran dalam scene ini menunjukkan suasana rapat yang dikonsep dengan cara yang unik. Game *Among Us* dipakai karena pada saat itu yang sedang booming adalah game *Among Us*, akan menjadi relevan jika konsep itu dipakai. Jenis pengambilan yang dipakai

dalam scene ini adalah one shot dengan jenis camera panning dengan cepat.

Dikemas dengan audio khas dari game Among Us yang menunjukkan suasana sepi, serta dari para pemeran diperkuat imagenya dengan menempelkan aksesoris ala game Among Us, yang diperankan oleh Denny Sumargo dan beberapa artis kenamaan yang lain. Penggunaan aspek rasio yang berbeda dengan scene yang lain, ini sengaja dibuat agar pada scene ini dapat merepresentasikan tayangan televisi yang mana, siaran rapat dari anggota DPR-RI itu sering disiarkan melalui kanal televisi yang masih menggunakan aspek rasio tertentu.



kode waktu 03.50

Gambar 13 Adegan rapat yang diperankan oleh Denny Sumargo

Lanjutan dari adegan tersebut adalah dimulai dengan percakapan yang dimulai oleh Denny Sumargo (jas warna merah) dengan Wanita yang memakai jas berwarna kuning menggunakan konsep dari game Among Us yang banyak menggunakan istilah “Impostor” atau yang berarti “penyamar”

“Bukan gua impostornya, elu impostornya!” ucap jas merah.

“Orang gua ngerjain tas di ruang admin, biasanya ya yang nuduh yang impostor” jawab jas kuning mengelak atas tuduhan dari pemeran jas merah.



kode waktu 03.55

Gambar 14 Pemeran jas kuning saat menyanggah tuduhan jas merah

Dengan tertawa jas merah menjawab “Kan gua yang nge-report, mana mungkin gua impostornya, jangan-jangan!” sambil menoleh ke pemeran jas berwarna biru.

Pada scene ini akan ditunjukkan adegan yang merepresentasikan kegiatan rapat DPR-RI yang pernah viral dengan fenomena mematikan microphone saat rapat berlangsung. Yang pada saat bersamaan menyebabkan komentar kurang positif dari masyarakat terhadap kinerja DPR-RI. Hal tersebut dilakukan ketika pelaksanaan rapat DPR-RI salah satu anggota DPR menyampaikan aspirasinya namun pada saat tertentu, mic yang dipakai oleh si penyampai aspirasi dimatikan oleh pimpinan sidang, padahal penyampaian pendapat belum selesai diutarakan.



kode waktu 04.11

kode waktu 04.19

Gambar 15 adegan mematikan mic yang dilakukan oleh Denny Sumargo (jas merah)

Representasi kritik sosial yang diutarakan dalam scene ini adalah menunjukkan kekecewaan yang secara tidak langsung disampaikan oleh sutradara Rewind Indonesia 2020 ini melalui parodi yang dikemas dengan sedemikian rupa. Dengan memperlihatkan adegan mematikan microphone sutradara berhasil menunjukkan kritik sosial yang dikemas melalui alur cerita yang ia buat.

Tanda awal yang ingin dibangun oleh sutradara dari video musik Rewind Indonesia 2020 ini adalah seperti shot yang telah diperlihatkan pertama kali dalam

scene mematikan mic ini. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 12, pengambilan gambar dilakukan dengan tehnik shot bird eye view yang menghasilkan gambar secara spesifik menunjukkan secara detail dan luas dalam shot tersebut adalah visualisasi dari adegan rapat.

Singgungan yang ditujukan dalam scene ini adalah dibuat untuk memberikan kritik sosial terhadap pemangku kebijakan negara yang seharusnya menunjukkan contoh yang baik dan dapat diapresiasi, akan tetapi pada kenyataannya terkadang beberapa kali tokoh-tokoh tersebut mempertontonkan hal-hal yang dapat memicu kontroversi dan menjadikan masyarakat memberi nilai yang kurang baik terhadap tingkah laku yang diperbuat.

Kritik sosial yang dikemas pada scene tersebut dilakukan dengan konsep game Among Us menunjukkan sindiran yang dibuat merepresentasikan tokoh-tokoh negara terkadang tidak melakukan tugasnya dengan baik, seperti konsep dari game Among Us itu sendiri yang memiliki genre game yang cukup unik, yakni game “tuduh menuduh”.

Maksud dibuatnya scene tersebut pada video musik Rewind Indonesia 2020 adalah menyayangkan kejadian-kejadian yang pernah dilakukan oleh tokoh penting negara, pada konteks tersebut adalah pada saat anggota DPR-RI yang lain sedang memberikan interupsi namun tidak diberi kesempatan, dan berulang kali mikrofon yang dipakai untuk berbicara dimatikan, hal tersebut mencontohkan demokrasi yang tidak baik sedang dipertontonkan secara luas kepada publik yang seharusnya tidak boleh untuk dilakukan apalagi dicontohkan.

c. Komedi Parodi Fenomena Kursi Kosong Mata Najwa

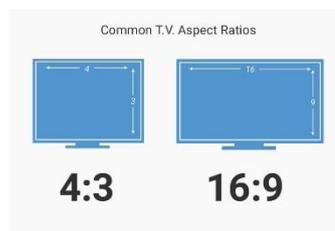
Adegan lanjutan yang diperlihatkan pada scene mematikan mic adalah parodi

adegan pelaksanaan wawancara yang pernah dilakukan oleh Najwa Shihab, salah satu presenter talkshow dalam acara televisinya yang berjudul Mata Najwa pada episode “Mata Najwa Menanti Terawan” dengan konsep yang masih sama dengan scene sebelumnya yakni dengan konsep game Among Us yang dilanjutkan dengan komedi yang dilontarkan oleh Coki Pardede bersama Tretan Muslim.



Gambar 16 Scene wawancara dengan kursi kosong

Berbeda dengan penggunaan aspek rasio pada scene sebelumnya yang menggunakan aspek tertentu, yakni aspek 4:3. Pada scene ini Kembali menggunakan aspek normal yang dipakai pada pembuatan video ini.



Gambar 17 Perbedaan aspek Rasio 4:3 dengan 16:9

Pada scene ini dimuali dengan adegan parodi wawancara yang dilakukan oleh pemeran sekaligus dengan visualisasi kursi kosong yang berada didepannya. Tujuan kritik sosial yang disampaikan melalui scene ini tertuju pada fenomena yang viral dan yang sering dibahas, pada saat situasi dan kondisi negara yang genting, namun pada saat yang bersamaan orang yang dimaksud untuk menjadi narasumber tidak berkenan untuk menghadiri proses wawancara tersebut.

Pada scene berikutnya ditambah dengan konsep komedi yang pembahasannya didalamnya merujuk sindiran dan satire yang dikemas menggunakan komedi yang diperankan oleh Tretan Muslim dan Coki Pardede.



kode waktu 04.33

Gambar 18 Scene komedi yang disampaikan Tretan Muslim dengan Coki Pardede dalam mengomentari fenomena kursi kosong

Pembahasan yang disampaikan dengan komedi oleh Tretan Muslim dengan Coki Pardede berisi tentang sindiran yang diutarakan dengan komedi, seperti percakapan dibawah ini.

“Luar biasa, ngomong sama kursi kosong luar biasa”

“Ini namanya satire”

“Ya indigo lah!, ngobrol sama kursi kosong itu indigo, hantu!”

“Lagipula kita debat-debat impostor ini game apa, ngapain dibikin game, lima tahun sekali kita sudah pasti berdebat saling fitnah ngapain masih ada gamenya, game itu hiburan, kalua mau fitnah tunggu nanti pada saat pemilihan”.

Dengan tertawa Coki Pardede menanggapi lelucon yang disampaikan oleh Tretan Muslim yang tentu saja pesan tersebut dilontarkan kepada fenomena kurang baik yang dipertontonkan saat pemilu.

Pada scene tersebut juga disematkan tokoh kartun serta kalimat-kalimat yang sering dibahas oleh netizen seperti “Ya ampun, kamu ini berdosa banget!”, “Hadeh ini pengalihan isu nih”. Yang tentu saja kalimat-kalimat ini sangat berhubungan

erat dengan fenomena yang terjadi pada saat itu, juga digunakan sebagai pesan kritik sosial.



Gambar 19 Tokoh kartun yang disematkan dalam scene kursi kosong

Pada representasi kritik sosial yang diperlihatkan oleh sutradara dalam scene ini dikemas dengan unsur komedi yang berisikan satire yang khusus tertuju kepada pemangku kebijakan publik pada saat itu. Hal tersebut menyinggung dari fenomena dari sebuah acara yang mengundang Menteri Kesehatan yang pada saat itu dipegang oleh Terawan, yang tidak berkenan hadir untuk melaksanakan wawancara. Hal tersebut sangat kontradiktif terhadap apa yang tengah dialami oleh masyarakat, yang pada saat itu pandemi Covid-19 masih berada pada level tinggi.

Tentu saja statement resmi dari pemangku kebijakan publik sangat dibutuhkan, terutama dari kementerian yang pada saat itu berperan penting dalam proses menangani pandemi yang sedang menyerang. Namun pada saat yang bersamaan masyarakat dibuat kecewa terhadap apa yang telah diperlihatkan kepada publik apa yang sedang terjadi.

Dikemas dengan unsur komedi pada scene diatas, terdapat beberapa singgungan-singgungan terhadap fenomena yang terjadi di negara kita. Seperti representasi game Among Us yang dikemas dalam konsep scene ini, secara tidak langsung komedi yang disampaikan oleh Tretan Muslim pada kalimat “Lagipula kita debat-debat impostor ini game apa, ngapain dibikin game, lima tahun sekali

kita sudah pasti berdebat saling fitnah ngapain masih ada gamenya, game itu hiburan, kalua mau fitnah tunggu nanti pada saat pemilihan”, menunjukkan kritik dan singgungan terhadap fenomena kurang baik yang sering terjadi pada setiap gelaran Pemilu di Negara Kesatuan Republik Indonesia.

d. YouTuber *SkinnyIndonesian XXIV* “Keluar” Dari YouTube

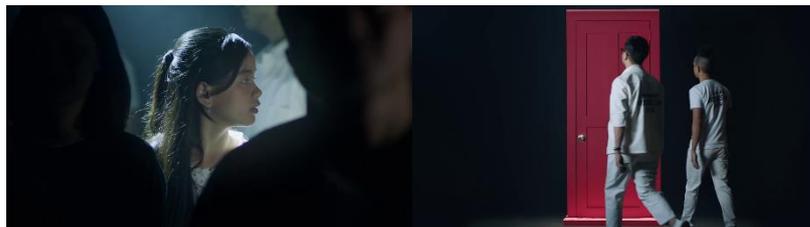


kode waktu 11.35

Gambar 20 Jovial da Lopez dan Andovi da Lopez keluar dari YouTube

Jovial da Lopez dan Andovi da Lopez sebagai pemilik dari kanal YouTube *SkinnyIndonesian XXIV* menjadi penutup dari alur cerita video musik *Rewind Indonesia 2020* dengan menunjukkan scene keluarnya mereka berdua dari rumah tersebut melalui pintu yang berwarna merah yang menunjukkan identitas dari platform YouTube itu sendiri.

Keluarnya mereka dari dunia YouTube bukan tanpa alasan, mereka menganggap sistem yang digunakan oleh YouTube itu sendiri menurut mereka sudah tidak mengutamakan dari segi kualitas, namun hanya dari segi kuantitas. Itulah yang menyebabkan kualitas konten dari yang dihasilkan oleh YouTube pada waktu sekarang tidak menjadi kualitas yang terbaik. Platform YouTube hanya berorientasi pada bisnis, itu yang mereka sesalkan.





Gambar 21 Adegan keluarnya pemilik kanal YouTube SkinnyIndonesian 24 dari rumah

YouTube

Maka dibuatlah scene khusus dimana mereka secara visual diperlihatkan momen keluarnya mereka dari platform YouTube melalui cerita keluar dari rumah lalu melewati pintu berwarna merah. Dengan waktu bersamaan momen itu dilihat oleh sang wanita remaja yang menjadi tokoh utama video musik Rewind Indonesia 2020. Audio yang diterapkan dalam scene ini adalah audio backsound bergenre sedih.

Representasi kritik sosial yang disampaikan pada scene tersebut adalah untuk menyadarkan masyarakat yang menjadi penonton YouTube agar lebih mengetahui bagaimana kondisi algoritma YouTube sekarang yang hanya berisi dari konten yang kurang baik agar bisa dimaksimalkan dengan melihat konten yang lebih baik untuk ditonton.

Maksud dan sindiran yang dilakukan oleh Andovi da Lopez dan Jovial da Lopez adalah menyesalkan dengan sistem dan algoritma yang dibuat oleh platform YouTube tidak ramah dengan kualitas dari isi konten, akan tetapi

algoritma dari YouTube hanya seakan-akan mencari keuntungan sebesar-besarnya melalui kuantitas konten daripada kualitas konten.

Sebab dari menurunnya kualitas dari sebuah konten adalah dituntutnya dari algoritma yang meminta kepada konten kreator untuk membuat video sebanyak-banyaknya dalam beberapa kondisi waktu, tentu saja hal tersebut bertolak belakang dari apa yang telah diterapkan oleh YouTube dari tahun-ketahun

Hal tersebut yang menjadikan scene pada video musik Rewind Indonesia 2020 dijadikan ending scene agar pesan kritik sosial yang disampaikan terlebih dahulu oleh Andovi da Lopez dan Jovial da Lopez dapat tersampaikan dengan maksimal, karena pada dasarnya konten yang ada dalam platform YouTube tidak hanya konten sensasi, namun didalamnya terdapat banyak edukasi yang bisa dinikmati, ditonton, dicermati apa isinya dan dapat diambil hikmah dan sisi positifnya.

B. Temuan Penelitian

1. Penonton Remaja Hanya Menonton Video YouTube Dari Kolom Trending dan Video Viral

 <p style="text-align: center;"><i>kode waktu 00.07</i></p>	
Denotasi	<p>Gambar yang diambil menggunakan teknik <i>long shot</i> ini menunjukkan tampak depan rumah yang menjadi tempat dari pemeran anak remaja masuk didalamnya. Terdapat bendera merah putih menunjukkan rumah tersebut berada di negara Indonesia, yang mengartikan rumah tersebut adalah tempat yang didiami oleh kreator konten yang berasal dari Indonesia.</p>

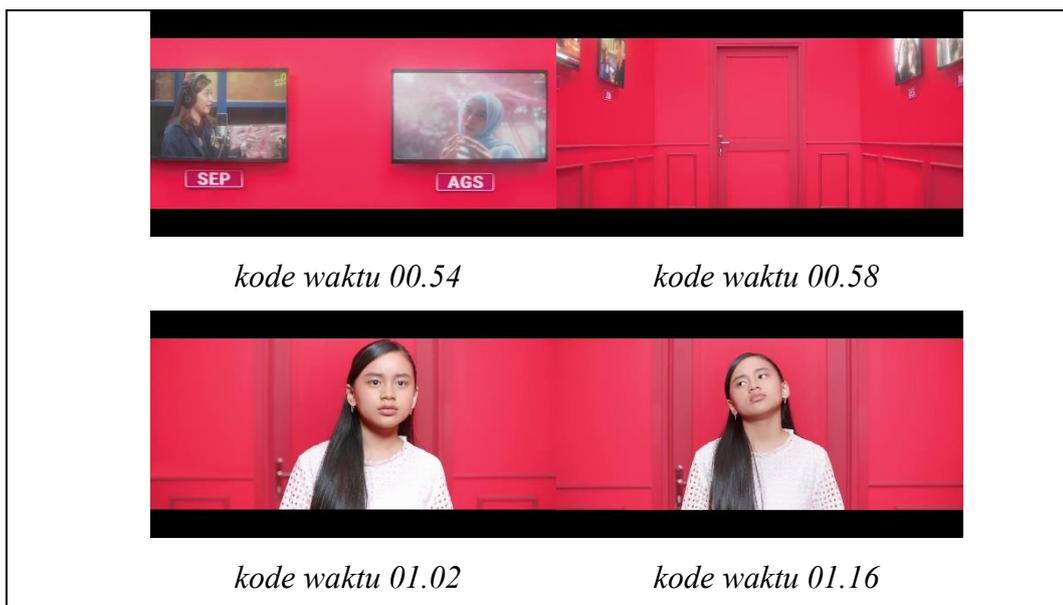
Konotasi	Rumah tersebut digambarkan menjadi representasi dari <i>platform</i> YouTube. Banyaknya jendela pada rumah tersebut menunjukkan jendela yang memiliki ruangan yang didalamnya memiliki ruang-ruang khusus dari berbagai macam jenis konten kreator yang ada dalam <i>platform</i> YouTube itu sendiri.
Mitos	YouTube adalah rumah dari berbagai macam golongan konten kreator yang dikumpulkan menjadi satu.

Tabel 2 Scene Pertama

	
	<p><i>kode waktu 00.11</i> <i>kode waktu 00.14</i></p>
	
	<p><i>kode waktu 00.17</i> <i>kode waktu 00.20</i></p>
Denotasi	<p>Seorang anak remaja memasuki ruangan yang ada pada rumah. Ruangan tersebut berwarna merah yang berbentuk lorong panjang yang didalamnya terdapat bingkai layar yang digantung pada sisi kanan kiri tembok ruangan.</p> <p>Anak tersebut merasa Bahagia ketika memasuki ruangan tersebut, disebabkan banyak layar-layar bingkai yang didalamnya terdapat banyak tontonan-tontonan yang menarik untuk dilihat.</p> <p>Bingkai layar yang ada dalam ruangan tersebut terdapat teks nama bulan pada masing-masing tempat yang diletakkan pada bagian bawah layar.</p>

Konotasi	<p>Anak tersebut memasuki ruangan dari <i>platform</i> YouTube, dengan perasaan bahagia anak tersebut menonton satu-persatu video yang tertera pada masing-masing bulan. Konten viral yang menjadi <i>trending</i> pada <i>scene</i> tersebut adalah konten <i>prank</i> penelurusan hantu yang tidak berdasar kebenarannya, dan konten dewasa yang kurang cocok untuk ditonton oleh anak usia anak-anak remaja.</p>
Mitos	<p>Anak remaja memasuki ruangan berwarna merah, warna merah menunjukkan identitas dari <i>platform</i> YouTube yang memiliki dasar warna merah. Video yang diperlihatkan pada layar yang terdapat pada tembok ruangan tersebut menunjukkan video-video yang lebih banyak dan sering ditonton oleh anak usia remaja pada saat pertama anak tersebut memasuki ruangan YouTube.</p> <p>Hal tersebut disebabkan oleh algoritma dan sistem yang diterapkan oleh YouTube, yang memiliki sistem video paling sering ditonton oleh banyak orang maka akan lebih sering juga video tersebut direkomendasikan kepada penonton yang memasuki ruangan pada usia remaja</p>

Tabel 3 Scene Kedua



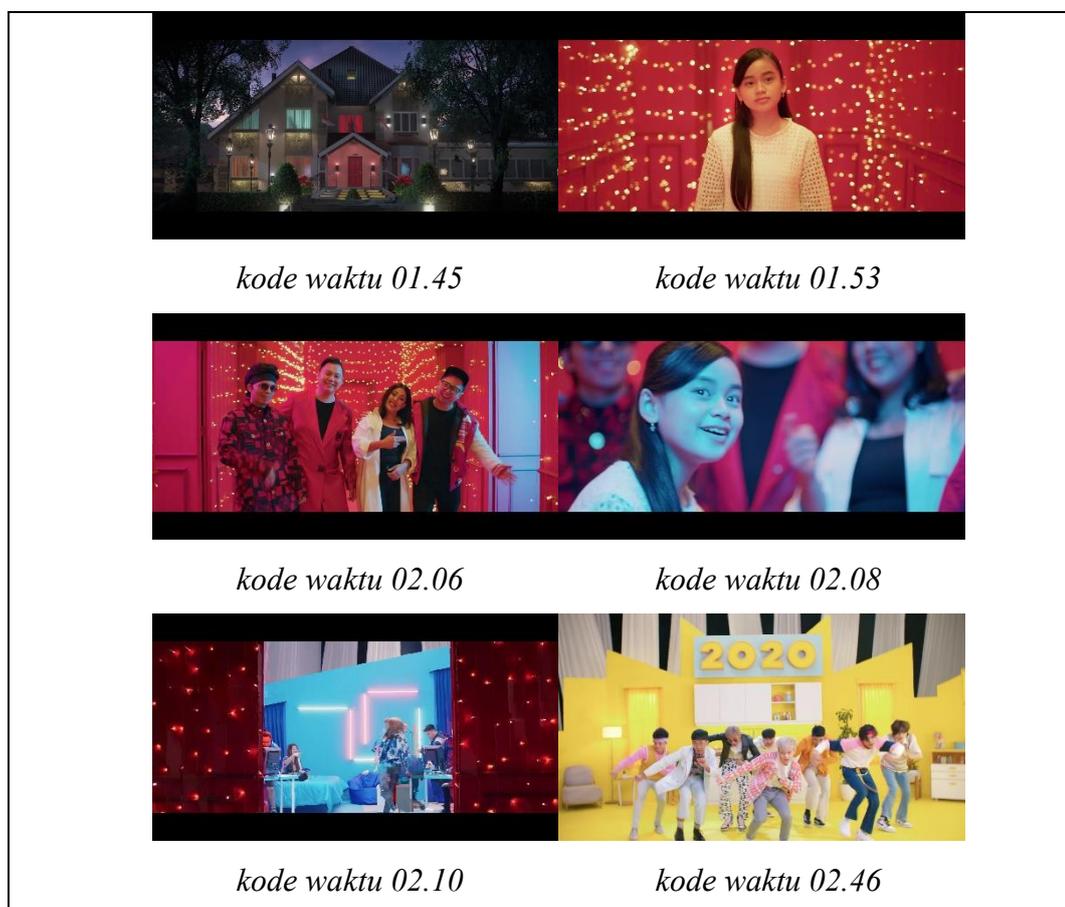
Denotasi	<p>Pada <i>scene</i> ini menunjukkan pemeran anak usia remaja tersebut melihat pintu pada ujung lorong, dengan rasa penasaran anak tersebut membuka pintu tersebut, makna tetapi yang didapatinya adalah ruangan yang memiliki bentuk dan isi yang sama dengan ruangan sebelumnya.</p> <p>Anak remaja tersebut mengulangi membuka pintu sebanyak 3 (tiga) kali akan tetapi masih tetap melihat ruangan, bentuk dan isi yang sama, pada akhirnya anak remaja tersebut merasa kesal.</p>
Konotasi	<p>Ruang YouTube ketika dibuka berulang kali memiliki isi dan konten yang sama, yang menjadikan hal tersebut terjadi adalah sistem dari algoritma YouTube itu sendiri yang merekomendasikan tontonan sesuai apa yang sering ditonton oleh <i>user</i> mereka.</p>
Mitos	<p>Tontonan yang ada didalam YouTube hanya itu-itulah saja, tidak ada jenis atau <i>genre</i> lain. Hal tersebut disebabkan oleh sistem yang dibuat oleh <i>platform</i> yang hanya memberikan rekomendasi berdasarkan apa yang sering ia tonton, dan yang menarik dari <i>platform</i> YouTube adalah kolom <i>trending</i> dan konten-konten yang sedang viral, bukannya konten edukasi maupun konten bermanfaat lain.</p>

Tabel 4 Scene Ketiga

Denotasi	<div data-bbox="443 1473 1259 1702" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;"><i>kode waktu 01.21</i> <i>kode waktu 01.32</i></p>
	<p>Setelah pemeran anak remaja tersebut memasuki beberapa ruangan, akhirnya anak tersebut bertemu dengan beberapa orang yang tiba-tiba muncul melalui ruangan depannya. Lalu menanyakan sedang apa. Kemudian dengan tenang anak</p>

	remaja tersebut menjawab “habis menonton semua video ditahun 2020”.
Konotasi	Setelah pemeran anak remaja tersebut selesai menonton semua video yang ia lihat di YouTube, kemudian anak tersebut merasa yakin bahwa yang ia tonton adalah semua dari video yang ada di YouTube. Anak tersebut menjadi ragu “apakah benar-benar menonton semua video yang ada di YouTube?”.
Mitos	Keyakinan yang didapati, terkadang akan dipatahkan oleh kenyataan yang sebenarnya terjadi. Keyakinan yang memiliki sumber informasi sedikit juga menyebabkan kurangnya pengetahuan akan hal-hal yang seharusnya diyakini pada situasi yang lebih luas, pada akhirnya akan ada perantara yang memberikan keyakinan yang lebih luas.

Tabel 5 Scene Keempat



Denotasi	Setelah diberitahu oleh beberapa orang yang sebelumnya ditemui oleh anak remaja tersebut, yakni Chandra Liow, Nessie Judge, Atta Halilintar, anak remaja itu dikejutkan dengan berbagai macam tempat-tempat yang terdapat banyak YouTuber yang sedang melakukan <i>dancenya</i> masing-masing.
Konotasi	Dunia yang sebelumnya anak tersebut lihat bukanlah dunia sebenarnya, ia dikejutkan oleh berbagai macam dan jenis tontonan lain yang bisa ditonton di YouTube selain hal-hal <i>trending</i> yang telah dilihat sebelumnya. Dengan berbagai macam variasi genre tontonan yang dapat dilihat, menjadikan anak tersebut tahu apa yang seharusnya ada dan bisa dilihat atau ditonton.
Mitos	Tontonan di YouTube seringkali hanya memperlihatkan tontonan itu-itu saja, disesuaikan dengan minat pada penonton masing-masing. Namun sebenarnya dalam dunia YouTube masih banyak sekali dunia yang bisa digali dan dilihat, tidak hanya dalam satu sisi, namun dari berbagai sisi.

Tabel 6 Scene Kelima

2. Pimpinan DPR Matikan Mikrofon Saat Rapat Anggota dengan Konsep Parodi Game Among Us

	
Denotasi	<i>Shot</i> ini menunjukkan perdebatan beberapa pemeran, ada 2 (dua) orang pemeran laki-laki dan 1 (satu) orang pemeran perempuan. Pada gambar diatas secara spesifik menunjukkan percakapan antara 2 (dua) orang yang sedang melakukan percakapan tentang tuduhan yang diberikan oleh pemeran laki-laki. Konsep yang

	dipakai dalam <i>scene</i> ini memakai konsep permainan atau <i>game</i> “ <i>Among Us</i> ”.
Konotasi	Maksud dari <i>scene</i> ini adalah menunjukkan suasana rapat yang kurang menyenangkan, dibuka dengan tuduhan-tuduhan yang dilontarkan oleh pimpinan rapat yang diperankan oleh laki-laki yang memakai jas berwarna merah. Pemeran dengan jas berwarna merah berperan sebagai pimpinan rapat, kemudian 2 (dua) anggota selanjutnya diartikan sebagai anggota rapat, yang secara tidak langsung hal tersebut ditujukan kepada konteks rapat anggota DPR.
Mitos	Segala bentuk tuduhan akan menyebabkan perasaan kurang nyaman pada pihak tertuduh. Suasana pertemuan atau rapat yang dikemas dengan tidak baik juga akan menyebabkan suasana komunikasi yang tidak baik pula, maka unsur negatif akan sering terjadi.

Tabel 7 Scene Keenam

	 <p style="text-align: center;"> <i>kode waktu 04.11</i> <i>kode waktu 04.19</i> </p>
Denotasi	Lanjutan pada <i>scene</i> ini adalah perdebatan antara pemeran yang menggunakan jas merah dengan pemeran jas berwarna biru, perdebatan berlalu hingga pemeran yang memakai jas biru sedang memaparkan kondisi sebenarnya, namun pada akhirnya mikrofon yang dipakai oleh pemeran jas berwarna biru dimatikan oleh pemeran jas berwarna merah.
Konotasi	Pada <i>scene</i> ini adalah puncak dari sidiran yang ditujukan kepada anggota DPR pada saat rapat, ketika salah seorang anggota sedang berbicara dan belum selesai pembicaraannya mikrofon

	dimatikan, hanya untuk kepentingan pribadi pimpinan atau kelompok.
Mitos	Ketika yang bersalah merasa terpojok dan ia memiliki kekuatan untuk menghalanginya maka segala cara akan dilakukan demi kebaikan dirinya sendiri ataupun kelompok. Pimpinan yang tidak baik akan merasa dirugikan oleh hal yang sebenarnya baik.

Tabel 8 Scene Ketujuh

3. Komedi Parodi Fenomena Kursi Kosong Mata Najwa

	
	<p style="text-align: center;"><i>kode waktu 04.20</i> <i>kode waktu 04.23</i></p>
Denotasi	<p><i>Scene</i> ini menunjukkan secara spesifik kegiatan wawancara yang menjadi perhatian publik, parodi wawancara diadopsi secara langsung dari kejadian atau fenomena “kursi kosong” yang pernah tayang pada acara stasiun televisi “Trans 7” pada acara “Mata Najwa”.</p> <p>Pengambilan gambar secara spesifik disamakan dengan pengambilan gambar yang dilakukan pada acara Mata Najwa, tidak hanya pengambilan gambar dengan teknik <i>medium shot</i>, namun juga dengan tehnik pengambilan gambar dengan memasukkan <i>angle</i> kamera dari <i>foreground</i> dengan objek kursi kosong.</p>
Konotasi	<p>Ketidakharidan Menteri Kesehatan pada saat itu di isukan karena ketidakmampuan menjawab dari persoalan Covid-19 yang pernah menjadi <i>problem</i> nasional, hal tersebut ditambah dengan pendapat yang dikemukakan oleh Menteri Kesehatan pada saat itu yakni masyarakat diminta tenang, akan tetapi kondisi nyata</p>

	yang terjadi tidak terkendali dan menjadikan publik kurang puas terhadap kinerja Kementerian Kesehatan pada saat itu.
Mitos	Tidak ingin ditanya berarti belum mampu untuk menjawab, hal tersebut terjadi ketika sebuah permasalahan sudah mencapai puncak akan tetapi yang bertanggungjawab enggan menanggapi.

Tabel 9 Scene Kedelapan

	
<i>kode waktu 04.33</i>	
Denotasi	<i>Scene</i> tersebut secara visual hanya memperlihatkan komedi khas dari Tretan Muslim dengan Coki Pardede. Dialog yang disampaikan mengandung arti-arti tertentu.
Konotasi	Komedi yang dikemukakan memiliki maksud untuk menyindir kondisi kursi kosong dengan menyebut pembawa acara dari Mata Najwa dengan sebutan indigo dan membahas kondisi politik di Indonesia yang cenderung kurang baik, disebabkan oleh polarisasi golongan ketika pada saat pemilihan umum.
Mitos	Menganggap keberadaan Menkes Terawan tidak ada dan tidak kompeten dalam menangani pandemi dan kondisi politik di Indonesia yang buruk. Ketidakhadiran pemimpin pada kondisi sulit pada sebuah wilayah atau negara menyebabkan publik merasa dirugikan karena hal tersebut sudah menjadi tanggungjawab besar dari seorang pemimpin untuk membantu sekaligus menenangkan masyarakat melalui <i>statement</i> yang disampaikan.

Tabel 10 Scene Kesembilan

4. YouTuber SkinnyIndonesian XXIV “Keluar” Dari YouTube

 <p style="text-align: center;"><i>kode waktu 11.35</i></p>	
Denotasi	Video ini ditutup dengan <i>scene</i> yang menggambarkan dua orang laki-laki sedang keluar dari rumah melalui pintu berwarna merah.
Konotasi	Keluarnya dua orang laki-laki dari pintu berwarna merah yang digambarkan sebagai identitas YouTube tersebut, karena penyeselan terhadap sistem YouTube saat ini yang lebih mengedepankan segi kuantitas dan berorientasi pada bisnis daripada kualitas konten.
Mitos	Sistem dari YouTube lebih menguntungkan pihak tertentu, hal tersebut berbanding terbalik dengan kondisi YouTube pada masa-masa sebelumnya. Pada masa sebelumnya YouTube lebih memberikan kesempatan bagi kreator konten yang memiliki kualitas yang lebih baik daripada pada saat ini.

Tabel 11 Scene Kesepuluh



	<i>kode waktu 11.43</i>	<i>kode waktu 11.53</i>
Denotasi	<p>Pada <i>scene</i> ini menunjukkan adegan anak remaja mengetahui bahwa 2 (dua) anggota pemilik kanal YouTube SkinnyIndonesian XXIV yakni Andovi da Lopez dan Jovial da Lopez sedang berjalan keluar dari ruangan yang sebelumnya ia masuki, selanjutnya pada akhir <i>scene</i> terlihat adegan membuka gagang pintu yang menunjukkan bahwa ia telah membuka pintu dan keluar dari ruangan.</p>	
Konotasi	<p>Dari sekian banyak pertunjukan yang telah dilihat anak remaja pada awal hingga akhir cerita, sampai pada saatnya anak tersebut melihat keluarnya 2 (dua) anggota pemilik kanal YouTube SkinnyIndonesian XXIV dari <i>platform</i> YouTube dan akhirnya mereka berdua melanjutkan karirnya di tempat lain. Keluarnya Jovial da Lopez dan Andovi da Lopez dari YouTube bukan tanpa alasan, mereka berdua memiliki ideologi yang pada saat ini tidak dapat dipenuhi oleh <i>platform</i> YouTube itu sendiri, salah satu sebabnya adalah mereka kecewa dengan sistem yang sekarang diterapkan oleh YouTube yang tidak berpihak kepada keberadaan kreator konten yang mengutamakan kualitas, namun malah berpihak kepada kuantitas.</p>	
Mitos	<p>Keluar dari dunia yang sebelumnya memberikan kontribusi terhadap karir terkadang tidak menjadikan lebih baik, namun terkadang hal tersebut harus dilakukan karena ketidakpuasan terhadap situasi dan kondisi pada masa sekarang yang terjadi pada <i>platform</i> YouTube itu sendiri.</p>	

Tabel 12 Scene Kesebelas