

# JURNAL KAJIAN MEDIA

e-ISSN: 2579-9436, URL: <http://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/ilkom/index>

Vol 4 No 2	Desember 2020	Halaman 104-119
------------	---------------	-----------------

## Model komunikasi persuasi dalam saluran *YouTube* kisah tanah jawa (KTJ)

Delmarrich Bilga Ayu Permatasari<sup>1</sup>, Fitria Widiyani Roosinda<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Bhayangkara Surabaya

Jl. A.Yani 114, Surabaya

fitria@ubhara.ac.id

*English Title: Persuasion communication model in the Kisah Tanah Jawa YouTube channel*

*Received: 23-08-2020; Revised: 30-11-2020;*

*Acceptance: 10-12-2020; Published: 14-12-2020*

**Abstrak** - Penelitian ini bertujuan untuk memahami model komunikasi persuasi yang terdapat pada saluran *YouTube* Kisah Tanah Jawa (KTJ). Masyarakat Indonesia dikenal sebagai masyarakat yang cenderung memercayai hal-hal yang bersifat metafisika. Sementara itu, KTJ hadir sebagai saluran *YouTube* yang bergerak dalam menginvestigasi kisah mistis dan mitos di pulau Jawa. Menjadi keunikan tersendiri karena KTJ yang pada dasarnya merupakan akun saluran *YouTube*, ternyata memiliki model komunikasi tersendiri dalam membentuk ideologi yang bersifat metafisika. Hal tersebut tampak dari maraknya kehadiran laskar-laskar KTJ daerah di Pulau Jawa yang secara sporadis bermisi serupa yakni menguak kisah legenda dan sejarah di masing-masing daerahnya. Melalui pemahaman Michael Heim dapat dipahami bahwa KTJ memiliki karakteristik *virtual reality* sebagai upaya dalam mengomunikasikan ideologi *cyber culture* masyarakat konsumsi khususnya di Pulau Jawa yang meliputi *networked communication, simulasi, artificial, telepresence, dan immersion*.

**Kata Kunci:** Baudrillard; Karakteristik; Jaringan Komunikasi; Simulasi, Simulakra.

**Abstract** - *This study aims to uncover the characteristics of metaphysical persuasion found on the YouTube channel Kisah Tanah Jawa (KTJ). Indonesian people are known as people who tend to believe in things that are metaphysical. Meanwhile, KTJ is present as a YouTube channel that is engaged in investigating mystical and mythical stories on the island of Java. Being unique because KTJ which is basically a YouTube channel account, it turns out to have its own charm in forming a metaphysical ideology. This can be seen from the rise of the presence of regional KTJ warriors (small group) on the island of Java that are sporadically similar in mission, which reveals the story of legend and history in each of its regions. Through Michael Heim's opinion and understanding, it can be seen that KTJ has the characteristics of virtual reality as an attempt to communicate ideology of cyber culture of consumption society, especially in Java, which includes networked communication, simulation, artificial, telepresence, and immersion.*

**Keywords:** *Baudrillard; Characteristics; Network Communication; Simulation; Simulacra.*

## PENDAHULUAN

Dalam kurun waktu dua dasawarsa terakhir, *YouTube* telah menjadi bagian dari realitas *post modern*. Penikmatnya terus bertumbuh dari awal kemunculannya hingga saat ini. Hal tersebut ditegaskan oleh (Snickars & Vonderau, 2009) yang mengatakan bahwa *YouTube* merupakan situs *Web* dengan pertumbuhan tercepat yang dibuktikan dari rekam jejak *Web History* Maret 2009 yang telah mencapai 90 juta pengunjung. Berdasarkan realita tersebut, perlahan tapi pasti, dapat disimpulkan bahwa masyarakat kini mulai menuju *YouTube culture*, media pembangunan popularitas melalui jaringan *internet* (Susilo & Sugihartati, 2020).

*Posmodernisme* ditandai dengan pertumbuhan pesat informasi dan teknologi. Hal tersebut tidak terlepas dari fenomena *YouTube* sebagai panggung media siaran *online* yang mendapat sambutan positif di Indonesia. Pasalnya, *YouTube* telah menggeser peran televisi di Indonesia. Masa depan TV kini berubah. Warga *internet* menghadirkan konten-konten ke dalam saluran pribadi mereka. Pencipta konten dapat dengan mudahnya membuat film, rekaman dokumentasi, dan tayangan apapun guna meraih debut dan menampilkan apa yang telah mereka produksi (Butler, 2002).

*This opportunities has given ordinary people who started with an idea and a dream, turned it into something a lot bigger, and have now become famous and created a space for those who are famous, thanks to their fans, to attend and win at award shows (Zanatta, 2017)"*

Di Indonesia sendiri, muncul slogan "*YouTube* lebih dari TV" (*YouTube*, 5 Maret 2016) yang menjadi titik tolak kejayaan *YouTube* di Indonesia.

Pada tengah berbagai tema konten *YouTube* yang ada, hadir konten *YouTube* bertema horor '*sesuatu yang menimbulkan rasa ngeri/takut amat sangat*' dan supernatural '*ajaib (tidak dapat dijelaskan dengan akal sehat), gaib, adikodrati*' di satu dasawarsa terakhir dan terus bertambah hingga penelitian ini ditulis. Di tahun 2009, muncul Sara Wijayanto sebagai akun *YouTube channel* yang mengupas hal-hal supernatural di kehidupan sehari-harinya. Dengan total penonton kurang lebih 119 juta, *YouTube channel Sara Wijayanto* disambut hangat masyarakat. Saluran *YouTube* bertema misteri lainnya dibawakan oleh *Filo Sebastian* yang muncul di tahun 2011. Sebastian menuangkan curahan hatinya sebagai anak "*Indigo*" yang selalu bersinggungan dengan hal-hal yang tak kasat mata. Dengan jumlah penonton saat ini yang berjumlah 33 juta, konten *YouTube*-nya laris manis di pasar Indonesia.

Pada dua tahun terakhir, muncul *Jurnal Risa* yang menyuguhkan cerita kehidupan seorang perempuan bernama Risa Saraswati (namanya populer di arena pengarang novel horor Indonesia) yang mampu berkomunikasi dengan hal-hal gaib. *Jurnal Risa* bertujuan untuk menguak misteri pada mitos dan tempat angker melalui kemampuannya secara pribadi berkomunikasi dengan makhluk gaib. Penonton *Jurnal Risa* telah mencapai 253 juta yang menunjukkan animo positif dari para penikmatnya. Hingga sementara itu, di tahun 2018, Kisah Tanah Jawa (selanjutnya disingkat KTJ) hadir sebagai konten *YouTube* yang meskipun hanya memiliki jumlah penonton paling sedikit daripada yang lainnya (13 juta) tetapi dapat dikatakan paling mampu mendapatkan respon nyata dari para penikmatnya.

KTJ memiliki penggemar setia yang disebut dengan panggilan "*Javanica*". Di media sosial Instagram, telah terbentuk beberapa grup *fanbase* KTJ/*Javanica* yang antara lain: *javanicajogja (official fanbase KTJ)*, *javanicasurabaya (Javanica Kota Surabaya)*,

javanica.parahyangan (Javanica Kota Bandung), javanicajabodetabek (Javanica Jabodetabek), javanicasemarang (Javanica Kota Semarang), javanicamalang (Javanica Malang Raya), javanicajombang (Javanica Kabupaten Jombang), dan javanicakediri (Javanica Kabupaten Kediri). Meski mendapatkan respon yang luar biasa dari para penggemar, terdapat suatu anomali tersendiri. Dalam penyuguhan konten, predikat mutu sinematografi yang buruk (visualisasi yang monoton, error pada *sound system*, bahkan suara narator yang putus-putus) telah disandangnya sejak lama. Hal tersebut ditegaskan oleh komentar-komentar warga net yang mengatakan:

- Fibhyanca Bintang:  
Apa Cuma saya yang nontonnya kresek-kresek padahal sinyal bagus dan jalan terus.
- Franky Eve:  
Saran nih, Microphone nya kurang keras. Pake Rode atau microphone external aja. Terus di video ini kok patah2 gitu ya. Jd gak enak nontonnya. Kaya waktu rendering mgkn ada bug gitu. Agar video kedepannya lebih baik buat Javanica 😊
- Annatusha:  
Audionya kecil sekali giliran iklan der der der ampun 😞😞  
("Kisah Tanah Jawa" *YouTube.com*, 2019)

Serta masih banyak lagi komentar lain yang mengeluhkan pengemasan audio visual KTJ.

Meski audio visual kurang bermutu, KTJ berhasil mengusung "realita" yang kemudian dikonsumsi dan dinikmati oleh para penikmatnya. "Realita itu sendiri sesungguhnya diartikan sebagai dunia yang terdiri dari tatanan sistem linguistik atau tanda-tanda, yang bahkan keberadaannya secara konkret tidak bisa ditunjang oleh sistem bahasa semata (Moring, 2001). "Realita" dihidupkan dalam ranah supernatural untuk kemudian dikonsumsi dengan diberi jaminan riil berupa kemampuan narator yang memiliki *sixth sense* untuk menangkap hal-hal di luar nalar. Lingkup kajian KTJ yang mengupas kisah legenda dan sejarah Pulau Jawa melalui kacamata supernatural membuat "realita" dalam KTJ dirasa perlu dipertanyakan karena absennya penyusunan pengetahuan yang benar karena pada dasarnya segala konten supernatural tidak dapat diukur oleh perspektif umum dan berada di luar pengalaman/akal sehat manusia.

Berdasarkan pemaparan tersebut, upaya KTJ dalam membentuk model komunikasi persuasi perlu diteliti karena alasan beberapa faktor berikut. Pertama, KTJ bermisi menguk kisah legenda dan sejarah yang ada di Pulau Jawa, namun dengan kemasan mistis dan horor yang kebenarannya terkonfirmasi secara ilmiah (berdasarkan pemaparan pembawa acara). Dampak langsung dari hal tersebut adalah muatan kontennya tidak hanya bersifat informatif, namun juga edukatif dan menghibur. Kedua, KTJ memiliki penggemar yang setia dan militan yang dibuktikan dari terbentuknya Javanica (sebutan khusus penggemar KTJ). Javanica merupakan penggemar KTJ yang kehadirannya muncul secara sporadis di beberapa daerah di Pulau Jawa. Ketiga, implikasi atas keduanya, KTJ berdiri pada dualitas *genre*, yakni fantasi dan realis. Seperti yang ditegaskan oleh Gelder (2000) bahwa fantasi ditentukan dari kenyataan bahwa hal tersebut menghasilkan 'keraguan' mengenai kebenaran palsu dari hantu atau penampakan. Di sisi lain, KTJ menghadirkan informasi sejarah yang terkonfirmasi serta dukungan pengikut yang kuat. Efek dari ini adalah batas antara keduanya kabur sehingga menempatkan visi yang tidak bisa dijelaskan dan menakutkan di tengah-tengah kehidupan sehari-hari.

Selaras dengan hal tersebut, pemahaman terhadap budaya masyarakat *cyber* menjadi penting untuk diteliti karena artikel ini dapat memberikan sumbangsih edukasi terkait dengan perilaku media dan masyarakat konsumen di Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini mampu

menjadi tolak ukur penting untuk menandai perubahan masyarakat di era *post-modern* dalam berkomunikasi. Dengan pisau bedah melalui pemahaman dan pendapat Michael Heim, *Virtual Reality*, penelitian ini diharapkan mampu membawa pemahaman terkait perilaku masyarakat *cyber* sebagai bagian dari budaya massa dan budaya populer dalam mengomunikasikan hal-hal supernatural sebagai bagian yang tak terpisahkan dari unsur kebudayaan.

## METODE

Dalam penelitian ini, penting untuk diketahui terlebih dahulu bahwa peneliti menganalisis data melalui kacamata *post-struktural* dengan berpandu pada sebuah pendapat dan pemikiran salah satu tokoh ilmu *cyberspace* yakni Michael Heim. Dalam *The Metaphysics of Virtual Reality*, Heim menawarkan daftar konsep yang terkait dengan esensi realitas virtual yang antara lain: *Simulation, interaction, artificiality, immersion, telepresence, full-body immersion, networked communications, activity/passivity, manipulation/receptivity, remote presence, and augmented reality* (Heim, 1993). Namun, di dalam penelitian ini penulis hanya memakai empat konsep yang relevan dengan data, yakni *networked communication, simulation, artificial, and telepresence* dan *immersion*. *Networked communication* dapat dipahami sebagai cara hubungan jaringan komunikasi antara interaksi jarak jauh. *Simulation* merupakan proses penggantian sesuatu yang dianggap nyata. *Artifisial* dianggap sebagai produk buatan sebagai upaya pembangunan kepercayaan. Sedangkan, *telepresence and immersion* merupakan *essence* atau *sense* yang terkandung untuk menarik minat *audience*. Keempat karakteristik tersebut kemudian dikaitkan dengan data yang relevan sehingga dapat diungkap fakta berkaitan dengan problematika yang diangkat dalam penelitian ini (Susilo et al., 2020).

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Data primer didapat dari tayangan konten *YouTube* KTJ dan respon verbal para penikmat KTJ. Tidak semua konten *YouTube* yang diunggah KTJ menjadi objek utama. Konten yang menjadi sorotan hanyalah konten yang berkorelasi langsung dengan empat karakteristik Michael Heim. Selain konten, data respon para penikmat KTJ didapat dari komentar-komentar para penikmat KTJ yang terdapat dalam *YouTube channel* KTJ. Komentar yang diteliti meliputi komentar yang berkorelasi dengan keempat karakteristik. Sedangkan, data penunjang sebagai panduan analisis meliputi buku Heim *The Metaphysics of Virtual Reality* (1994), literatur-literatur umum, serta dua buku karya tim KTJ: *Kisah Tanah Jawa: Investigasi Mitos dan Mistis @kisahtanahjawa* (dilepas pada 15 Februari 2019 kini telah mencapai cetak ulang ke-10) dan *Kisah Tanah Jawa: Jagat Lelembut* (dilepas pada 19 Juli 2019 kini telah mencapai cetak ulang ke-3).

Data primer dikumpulkan melalui analisis mendalam terhadap tayangan *YouTube* KTJ dengan menelaah setiap *shoot/scene*, teknik penarasian, serta telaah kritis adegan yang berkaitan dengan isu yang disoroti. Analisis respon penikmat KTJ dikumpulkan melalui komentar para penikmat KTJ yang didapatkan dari komentar dalam *YouTube channel* KTJ dan di media sosial Instagram Kisah Tanah Jawa. Sosial media Instagram KTJ dipilih dengan alasan bahwa Instagram KTJ merupakan media sosial yang paling aktif daripada sosial media KTJ yang lainnya. Pada data literatur, *close reading* menjadi tahap dasar yang perlu dilakukan dalam memahami kedua buku Kisah Tanah Jawa serta data-data literatur penunjang yang dikumpulkan melalui studi pustaka di berbagai sumber literatur baik luring maupun daring.

Langkah pertama yang dilakukan adalah menelaah *shoot/scene* dalam beberapa sesi tayangan yang ada di KTJ. Selanjutnya adalah dengan melakukan analisis kritis pada adegan terkait dengan isu yang disoroti. Analisis pada tahap ini menekankan pada bagaimana cerita

disajikan dan dikemas. Hingga pada akhirnya dilakukan telaah bagaimana teks dikomunikasikan dan diinterpretasi oleh penikmat KTJ.

## DISKUSI

Slogan yang tepat mengenai suburnya *YouTube* sebagai ladang pendapatan: *the more people view, the more revenue accumulated*. KTJ merilis video pertamanya di *YouTube* pada 20 Mei 2018, 12 hari setelah postingan pertamanya di Instagram diluncurkan. Video pertama ditayangkan pada bulan 4 Juni 2018 dengan total jumlah penonton hingga saat artikel ini ditulis sebanyak 15 juta dan *subscriber* sebesar 413.000. Di awal penayangannya, KTJ memiliki 2 personel inti yang bertugas menjadi narator sentral, yakni Hao-Hao Hari (Om Hao) dan Mada Zidan (Mas Mada). Keduanya ditampilkan memiliki kemampuan supernatural sehingga dapat merasakan kehadiran hal-hal yang tak kasat mata. Apabila Mas Mada memiliki kemampuan merasakan dan melihat, lain halnya dengan Om Hao yang bertugas sebagai penyambung lidah dari 2 dimensi yang berbeda sebagai sumber pengumpulan data. Menurut pemaparan Hari, komunikasi yang dilakukan adalah komunikasi psikometris yang mampu berkomunikasi bahkan melakukan *retrokognisi* (kognisi 'kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan'-melalui-retro 'masa lalu') atau dapat dikatakan kemampuan supernatural tertentu untuk mengambil pengetahuan melalui pengulangan peristiwa yang telah berlalu. Penjelasan selengkapnya dapat dilihat pada *YouTube channel* Raditya Dika "*Paranormal Experience: Single Hospitals in Indonesia*"

*"Sebenarnya ini kan komunikasi secara psikometris. Jadi psikometris itu komunikasi dalam arti menembus dimensi lain. Psikometri itu kan berawal dari sebuah benda, benda itu kan jika bergetar ada molekul-molekulnya yang kemudian bisa ditangkap oleh otak kita, oleh panca indera kita. Cuman sebetulnya kita sebagai manusia itu, limit paling rendah itu adalah 5 Hertz untuk frekuensi dan hal-hal seperti itu di bawah 5 Hertz bahkan ada yang sampai 9000 nano Hertz jadi ibarat 1 rambut dibagi 9000 itu yang frekuensinya sekecil itu. Yang saya tangkap kemudian baru ke metode retrokognisi. Jadi mengumpulkan data-data. Baru setelah itu oke, komunikasi oke, karena dapat data mentah ya. Baru saya komunikasikan ke mas Mada."* (Hao Hari's Interview in Raditya Dika YouTube channel)"

Berdasarkan kutipan tersebut dapat diketahui bahwa Hari memegang peranan kunci dalam KTJ. Sebagai tokoh paranormal, penjelasannya mudah dipahami dan sangat logis. Oleh karenanya, batas antara realita dan tidak semakin nyata.

Dalam penayangannya, *YouTube* KTJ terbagi menjadi 2 jenis konten, *Gerbang Antar Dimensi* (GAD) dan *Obrolan Santai*. GAD merupakan penelusuran tim KTJ dalam menguak kisah mistis dan mitos di Pulau Jawa. Tempat-tempat yang pernah dikunjungi antara lain: Gunung Merapi (Jawa Tengah), Goa Langse (Girijati, Gunung Kidul, Yogyakarta), Alas Mantingan (Sragen, Jawa Tengah), Tanjakan Emen (Subang, Jawa Barat), Gunung Kawi (Malang, Jawa Timur), Rumah Sakit Mardiwaluyo (Blitar, Jawa Timur), Rumah Sakit Terbengkalai Cipanas (Jawa Barat), Jembatan Cincin (Cikuda, Sumedang, Jawa Barat), Gunung Padang (Cianjur, Jawa Barat), Rumah Pocong (Kotagede, Yogyakarta), Gunung Tidar (Magelang, Jawa Tengah), Umbul Jumprit (Lereng Gunung Sindoro, Temanggung, Jawa Tengah), Jembatan Kranggan (Temanggung, Jawa Tengah), Candi Asu (Magelang, Jawa Tengah), Rawa Pening (Semarang, Jawa Tengah), Tanjakan Gombel (Semarang, Jawa Tengah), Warungboto (Umbulharjo, Yogyakarta), Goa Siluman (Bantul, Yogyakarta), Makam Ratu

Malang dan Ki Panjang Mas (Bantul, Yogyakarta), Pantai Selatan Cepuri Parang Kusumo (Yogyakarta), Goa Jepang (Sleman, Yogyakarta), Monumen Kresek (Madiun, Jawa Timur), dan Pantai Slamaran (Pekalongan, Jawa Tengah). Keseluruhan video KTJ sesi GAD berjumlah 35 video dalam 1 tahun terakhir. Sementara itu, sesi Obrolan Santai bertujuan untuk mengungkap isu-isu mistis yang hidup di Pulau Jawa melalui dialog ringan dengan jumlah total 27 video.

Eksistensi KTJ dalam *YouTube* ternyata juga diimbangi dengan eksistensinya di ranah literasi. Pada 15 Februari 2019 KTJ menerbitkan bukunya yang pertama dengan judul *KTJ Investigasi Mitos dan Mistis @kisahtanahjawa* dan buku keduanya terbit pada 19 Juli 2019 dengan judul *KTJ Jagat Lelembut*. Sekilas pemaparan tersebut menegaskan eksistensi KTJ yang sedikit banyak mampu membentuk model komunikasi persuasi yang akan dijelaskan pada bagian berikut.

### Jaringan Komunikasi

Jaringan komunikasi yang terjalin antara KTJ dengan warga net adalah melalui dunia maya. Tidak hanya *YouTube*, KTJ juga menyediakan akun *Facebook*, *Twitter*, dan *Instagram* sebagai sarana penyebarluasan informasi. Dalam hal ini, *YouTube* berperan sebagai media primer, tempat segala aktivitas KTJ yang berkaitan dengan penelusuran dan diskusi ringan terkait dunia supernatural dimunculkan. Sementara itu, *Facebook*, *Twitter*, dan *Instagram* berperan sebagai media sekunder tempat KTJ membagikan beragam informasi yang saling terkoneksi. Informasi tersebut antara lain: pemberitahuan *update* video terbaru *YouTube channel* KTJ, informasi terkait kegiatan-kegiatan rutin KTJ dalam dunia nyata yang meliputi kegiatan *meet and greet* atau diskusi bedah buku, dan ada pula konten edukatif terkait dunia supernatural.

Pada *YouTube* KTJ, kolom komentar selalu ramai oleh pendapat *viewer*. Secara umum, mayoritas pendapat memberi komentar-komentar positif berupa sanjungan dan kritik yang membangun atau dapat berupa curahan hati *viewer* terkait dengan pengalaman supernatural pribadi. Menanggapi respon yang beragam, tim KTJ tidak terlalu aktif dalam merespon komentar-komentar yang masuk. Kompensasinya, KTJ membuat sesi “*QnA*” atau “*Questions and Answers*” bagi siapapun yang ingin menanyakan hal-hal terkait supernatural. Sesi *QnA* ini diadakan secara siaran langsung dengan tema-tema pembahasan yang terjadwal satu minggu sekali. Antusiasme warga net begitu tinggi terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan dalam sesi *QnA* yang selalu ada hingga jam sesi *QnA* berakhir.

Meskipun hanya memiliki 2 *playlist* (Gerbang Antar Dimensi dan Obrolan Santai), KTJ juga mengunggah beberapa video yang secara implisit bertujuan untuk menjalin komunikasi pribadi kepada warga net. Video-video tersebut berjudul antara lain: Silaturahmi Bersama JAVANICA, *Live Q&A* Seputar Jagad Lelembut #1, *Live Q&A* Proses Kemunculan Makhluq Ghaib #2, *Live Q&A* Tafsir Mimpi #3, *Live Q&A* Aneka Macam Khodam #4, *Live Q&A* Asmara Metafisika #5, *Live Q&A* Warna Warni Aura #6, dan *Live Q&A* Membaca Garis Tangan #7. Video-video tersebut tidak tergabung baik dalam *playlist* Gerbang Antar Dimensi dan Obrolan Santai, namun jejaknya dapat dilihat pada *timeline* video *YouTube channel* KTJ.

**Tabel 1**  
**Timeline Video *YouTube channel* KTJ**

No	Judul	Playlist
----	-------	----------

		<b>Gerbang Antar Dimensi</b>	<b>Obrolan Santai</b>	<i>Unnamed</i>
1	Mendaki Jalur Imajinasi Gunung Merapi	✓		
2	Saksi Sejarah Erupsi Merapi '94	✓		
3	Investigasi-Seluk Beluk Penglaris Makanan			✓
4	Manusia Hilang ke Lain Alam		✓	
5	Merangkai Komunikasi dengan Pantai Selatan	✓		
6	Asmara Dua Dunia		✓	
7	Menerobos Gelapnya Alas Mantingan	✓		
8	Mengartikan Jin, Khodam, Roh, dan Qorin		✓	
9	Bukan Pak emen, Tapi Mereka ...	✓		
10	Mengungkap Sejarah Gunung Kemukus		✓	
11	Kisah Kecil di antara Keramaian	✓		
12	Menelisik Para Pencari Di Gunung Kawi (Part 1)	✓		
13	Melihat yang Tak Terlihat		✓	
14	Menelisik Para Pencari di Gunung Kawi (Part 2)	✓		
15	Melihat yang Tak Terlihat ... Lagi		✓	
16	Fenomena Anak Indigo		✓	
17	Merawat Ragam Ras Metafisika	✓		
18	Menjembatani Lalu Lintas sejarah	✓		
19	Trailer Gerbang Antar Dimensi			✓

20	Akankah Jawa Terbelah Menjadi Dua		✓	
21	Menjarah Sejarah Dari Masa Purba (Part 1)	✓		
22	The Untold Story of Gerbang Antar Dimensi (Part 1)		✓	
23	Menjarah Sejarah Dari Masa Purba (Part 2)	✓		
24	The Untold Story of Gerbang Antar Dimensi (Part 2)		✓	
25	Get in Touch to The Legend Pocong Residence	✓		
26	Menggenggam Asmara Dalam Sekejam Mata		✓	
27	Bersilaturahmi ke Kediaman Pocong Legendaris (Part 2)	✓		
28	Memenuhi Undangan Para Penghuni Rumah Sakit	✓		
29	Pengalaman Membaca Buku Kisah Tanah Jawa		✓	
30	Berkunjung ke Pusaran Pusat Pulau Jawa	✓		
31	Sejuta Cerita dalam Lekuk Keris		✓	
32	Mitos Pesugihan Mengalahkan Nilai Sejarah	✓		
33	Tipu Daya Metafisika		✓	
34	Mengenang Sisa Juang	✓		
35	Pusaka Setara Mata		✓	
36	Artefak Ragam Makna	✓		
37	Dramaturgi Kuda Lumping		✓	
38	The Story of The Dragon	✓		
39	Aneka Sosok Dunia Metafisika		✓	

40	Stepping on the Forbidden Gate	✓		
41	Tipu Daya Metafisika (Part 2)		✓	
42	Historia Sudut Yogyakarta	✓		
43	Teka-teki dalam Tldur		✓	
44	Di antara Lintasan Maut	✓		
45	Aneka Sosok Dunia Metafisika (Part 2)		✓	
46	Pemandian Selir Raja	✓		
47	Pring Pethuk dan Kuku Macan		✓	
48	Memasuki Pertapaan Siluman	✓		
49	Kemudi Tanpa Nyawa		✓	
50	Sengketa Cinta Sang Paduka	✓		
51	Kemudi Tanpa Nyawa (Part 2)		✓	
52	The Point to Meet The Queen	✓		
53	Petualangan Gerbang Antar Dimensi		✓	
54	Hikayat Akhir Perjalanan	✓		
55	Silaturahmi Bersama JAVANICA			✓
56	Live Q&A Seputar Jagad Lelembut #1			✓
57	Live Q&A Proses Kemunculan Makhluk Ghaib #2			✓
58	Live Q&A Tafsir Mimpi #3			✓
59	Fenomena Bis Hantu dan Jalan Angker Lainnya		✓	
60	Live Q&A Aneka Macam Khodam #4			✓
61	Lost on the Mountain, What's Up?		✓	
62	Live Q&A Asmara Metafisika #5			✓

63	Live Q&A Warna Warni Aura #6			✓
64	Live Q&A Membaca Garis Tangan #7			✓
65	Lika Liku Laris Manis			✓
66	Merdeka Dalam Arti Mati	✓		
67	Pelet Pemikat Asmara			✓
68	Menyelami Sisi Pesisir	✓		
69	Anak Indigo Juga Manusia (Feat. Frisilly Herlind)		✓	

Semenjak awal kehadirannya, KTJ telah banyak melibatkan warga *net* dalam aktifitasnya. Sebelum menerbitkan bukunya yang pertama, *Instagram* telah menjadi sarana yang memuat forum diskusi antar tim KTJ dengan calon pembaca. Pun dengan *YouTube channel* KTJ. Jaringan komunikasi yang terjalin tidak hanya semata-mata antara penulis buku dengan pembaca ataupun kreator konten *YouTube* dengan penikmatnya, namun KTJ juga turut membangun komunikasi personal pada para warga *net* terkhusus kepada JAVANICA. Di sisi lain, Javanica sebagai fandom mendapatkan keuntungan psikologi yang berkaitan dengan harga diri, pemberdayaan, hiburan, pemenuhan diri, dan rasa integrasi sosial dalam komunitas (Susilo, 2017; Tsay-Vogel & Sanders, 2017). Bahkan secara sosiologi, fandom dapat menyatukan kelompok sosial yang berbeda dan berfungsi sebagai pintu gerbang untuk memproduksi budaya (Jenkins, 2013).

### Simulasi

Proses menggantikan sesuatu yang dianggap nyata dapat dikatakan sebagai simulasi. Simulasi berpotensi menggantikan sebuah realitas. Ia juga menambahkan bahwa istilah simulasi tidak hanya berkutat dengan posmodernisme, tetapi juga aspek-aspek lain seperti semiotika, psikoanalisis, teori informasi, dan ideologi, yang semuanya bertujuan untuk mencermati hubungan kita dengan sebuah realitas (Bell, 2001). Dalam wacana simulasi, manusia mendalami ruang realitas yang perbedaan antara nyata dan fantasi, yang asli dan palsu, sangatlah tipis (Hidayat, 2012).

Tayangan KTJ berada dalam ranah supernatural sehingga dapat dikatakan sebagai keadaan yang *hyper-real* (hiperrealitas) / melebihi realitas. Pendapat tersebut bertolak dari pemaparan (Baudrillard, 1994) dalam bukunya *Simulacra and Simulation* yang menyebutkan bahwa hiperrealitas merupakan sesuatu yang terbentuk tanpa adanya bukti yang menunjukkan keaslian atau kenyataan. Tayangan KTJ menekankan pada kemampuan narator dalam mengungkap kisah mistis dan mitos melalui komunikasi dan retrokognisi secara ghaib. Tidak hanya dari sudut pandangnya, kisah sejarah yang dikupas ternyata secara umum akurat dibenarkan oleh literatur sejarah sehingga keaslian dan kepalsuan menjadi sulit dibedakan. Akibatnya, apa yang real disubordinasikan. Kejadian-kejadian dalam tayangan KTJ tersebut mengambil ciri hiperril.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, *YouTube* KTJ terdiri atas 2 jenis program: Gerbang Antar Dimensi dan Obrolan Santai. Penyuguhan konten setidaknya melewati proses

produksi video yang meliputi pembentukan ide, pembuatan konsep, pemroduksian, *editing*, dan publikasi (*Panduan YouTube Marketing*, n.d.). Karena informasi menyebar lewat teknologi seperti *internet* yang menjadi perantara komunikasi, maka jarak antara masyarakat dengan realitas menjadi jauh untuk tidak dikatakan “sangat jauh” karena pengemasan konten dengan teknik minim yang telah dijelaskan sebelumnya.

Namun, terdapat satu teknik pengemasan narasi khas KTJ yang berbeda dari konten *YouTube* lainnya dengan tema serupa. Dalam proses investigasi pada program Gerbang Antar Dimensi, KTJ mengilustrasikan tiap temuannya dalam bentuk gambar. Personil lain (bukan personil inti). Day Malukah, sengaja didatangkan sebagai ilustrator. Berdasarkan pemaparan narator, sang ilustrator diberi kemampuan tambahan oleh Hao dan Mada agar lebih “peka” sehingga mampu menangkap *vision* ghaib untuk kemudian dituangkan ke dalam bentuk gambar.



**Gambar 1**  
**Ilustrasi dari sosok “Pocong Gundul”**

Gambar 1 merupakan ilustrasi dari sosok “Pocong Gundul”. Gambar tersebut diambil dari buku KTJ *Jagat Lelembut* yang secara detail pernah diungkap pada buku KTJ *Investigasi Mitos dan Mistis*. Di buku tersebut dijelaskan bahwa,

“... sosok pocong tersebut adalah penghuni suatu sekolah kejuruan di sisi selatan kota Yogyakarta. Ia adalah seorang dukun aliran hitam yang meninggal akibat pertarungan gaib dengan dukun lain. Jika dilihat dari batu nisan dengan retrokognisi, kami memperkirakan dukun tersebut dimakamkan sekitar akhir tahun 1960-an. Dukun aliran hitam ini memiliki jin kuat serta jahat yang usianya kurang lebih 3000 tahun (Genta, 2019a)”.



**Gambar 2**  
**Sosok “setan budeg”**

Gambar 2 menampilkan sosok “setan budeg” yang kerap dikaitkan dengan kasus kecelakaan serta fenomena bunuh diri di area rel atau palang perlintasan kereta api. Dalam buku KTJ Jagat Lelembut dijelaskan bahwa,

“Setan budeg merupakan perwujudan qorin jahat yang sudah ada sejak zaman dahulu kala, bahkan jauh lebih lama sebelum masa penjajahan Belanda. Menurut pengelihatannya yang pernah ditangkap, sosok ini mempunyai perwujudan pria dengan rupa hampir seperti kera yang sering berjalan compang-camping di area PJL (Palang Jaga Lintasan)” (Genta, 2019a).

Kedua ilustrasi memberi tampak menekankan kesan bahwa sosok tersebut merupakan realitas yang ada. Keadaan tersebut membuat warga net maupun pembaca buku berasumsi bahwa sosok-sosok tersebut adalah yang paling nyata meskipun sesungguhnya secara riil sosok-sosok tersebut tidak terbukti secara fisik. Kehadiran ilustrasi menjadi sebuah proses simulasi yang dilakukan KTJ untuk menggantikan sesuatu yang dianggap nyata sehingga ilustrasi, dalam hal ini memiliki peran simulasi penting untuk membentuk keyakinan seseorang terhadap peristiwa supernatural.

### **Kesederhanaan dalam Aksi Artifisial**

KTJ memiliki sinematografi yang buruk serta banyaknya kekurangan dalam teknik pengemasannya. Oleh karenanya, upaya KTJ dalam memikat warga net tidak begitu ketara dan bahkan tampak abai dalam menciptakan atmosfer mistis. Meski demikian, KTJ memiliki penggemar yang militan dan setia yang dapat dilihat dari eksistensi para Javanica. Kemampuan KTJ dalam memikat para penikmatnya tidak terlepas dari berbagai upaya artifisial dalam membangun konten yang menarik dan mudah disukai.

Teknik pengemasan konten yang minim, penulis yakini jelas berperan besar sebagai fondasi dari *YouTube* KTJ. Gagasan tersebut berangkat dari fakta bahwa tayangan yang begitu sederhana dan minim skenario pada dasarnya bersifat interpretatif, artinya lebih mudah dimaknai oleh kaum awam. Baker dalam (Post & Fellman, 2019) mengatakan bahwa *“simplicity is a vague notion”* and *“everyone calls simple what he finds easy to understand, according to his habits. In attempting to sort out which simplicity various authors are describing:.. Kesederhanaan menjadi ujung tombak upaya peyakinan kepada warga net bahwa konten dibuat murni apa adanya. Dalam hal ini, penulis merujuk pada konten KTJ khususnya dari segi audio. Banyak sekali kritikan yang ditujukan warga net kepada KTJ terkait kualitas*

audio yang rendah bahkan terkesan asal-asalan. Namun, di sisi lain audio seringkali menangkap suara-suara aneh yang diketahui dari seruan warga net di kolom komentar,

1. Ilhamindosm visual

12:40 suara ambulance jelas sekali 🚑🚑 (*Memenuhi Undangan Rumah Sakit*)

2. Yulistika Prabandari

31:21 🎧 ada yang bilang “pulang” (Pinned By KTJ) (*Di Antara Lintasan Maut*)

3. Ind Cover

“Ciyaaaae uhuuu ahayy...” Menit 07:43 (Ditekankan pada video “-Dengarkan suara berikut yang terekam kamera”) (*Di Antara Lintasan Maut*)

4. Foxile

menit 7:37 itu suara genderuwo kah? (Ditekankan pada video “Terdengar suara genderuwo”) (*Mendaki Jalur Imajinasi Gunung Merapi*)

5. Risqi Vodoo

43:20 ada suara anak kecil “ye ye ye ye” jeles bget njer. (*Merawat Ragam Ras Metafisika*)

Seolah mendengar sesuatu yang tak biasa, warga net membagikan apa yang didengarnya pada kolom komentar, lengkap dengan tautan waktu yang tersambung dengan video. Setelah didengarkan baik-baik, suara tersebut terdengar “ganjil” karena kehadirannya tidak relevan dengan latar aktivitas saat perekaman video terjadi. Nomor 1, suara sirine ambulans yang terdengar memutar rumah sakit di bekas rumah sakit tua yang terpencil dan jauh dari jalan raya. Suara “pulang” yang terdengar samar dan ditandai oleh KTJ, mengisyaratkan bahwa suara itu memang benar mistis adanya. Suara sorak-sorai di jalur lintasan kereta api di malam hari yang terpencil dan sepi. Keramaian yang ganjil dan tidak semestinya. Suara erangan dan geraman yang datang tiba-tiba disusul penghentian video yang mendadak karena alasan penyerbuan makhluk gaib bernama “genderuwo”. Hingga suara sorak bahagia anak kecil yang terdengar di rumah sakit tua terbengkalai bangunan Belanda saat liputan video tengah malam.

Suara ganjil yang terekam menambah kesan mistis dan mengerikannya tayangan KTJ. Suara tersebut dibiarkan begitu saja tanpa diberi *highlight* bahwa ada sesuatu yang ganjil di sana. Keganjilan suara-suara menambah kesan kengerian karena suara menuntun pada pengandaian bayangan kedatangan makhluk astral. Kesederhanaan dengan membiarkan segala sesuatu terjadi apa adanya memberikan efek yang jauh lebih dramatis dan bombastis sehingga di situlah terdapat hiperrealita.

### Telepresentasi dan Imersi

Underhill (2009) berpendapat bahwa tempat di mana terdapat budaya ekonomi yang makmur sanggup menyediakan perangkat dan konektivitas, namun orang-orang masih tinggal di ruang kecil yang padat. Ketika jarak menjadi penghalang suatu pertemuan, *telepresence* dipahami sebagai kehadiran secara virtual. Hadir dalam arti menyadari apa yang terjadi dan seolah-olah berada dalam jarak yang dekat. Sementara itu, (Heim, 1993) menerangkan bahwa *immersion creates the sense of being present in a virtual world, a sense that goes beyond physical input and output*. Dengan kata lain, *immersion* merupakan sensasi atas realitas virtual. Dalam eksistensinya, *YouTube* KTJ berupaya menjalin ikatan dengan warga *net* melalui sesi *QnA*. Dengan cara ini, seorang penanya dapat merasakan sensasi berkomunikasi langsung dengan tim KTJ tanpa harus bertemu secara tatap muka. Warga net dapat merasa menyatu dan sepenuhnya hadir di dunia virtual yang terhubung ke dunia nyata. Dari peristiwa tersebut dapat disimpulkan bahwa KTJ tidak hanya bisa menyuguhkan konten-konten, melainkan juga mampu memberikan kesan “akrab dan dekat” kepada para penikmatnya.

Sensasi lain yang dirasakan oleh warga net dalam siaran *YouTube* KTJ telah dijelaskan pada bagian sebelumnya. Suara “ganjil” yang terekam kamera mampu menimbulkan kesan ngeri dan rasa takut ditambah ilustrasi sosok penampakan semakin menghidupkan daya khayal imajinasi penonton. Bahkan, berdasarkan kesaksian warga *net*, banyak dari mereka yang merasakan sensasi horor secara nyata saat sedang membaca buku KTJ yang dijelaskan sebagai berikut:

- Marioztp\_  
Min baik buku yang pertama atau pun ke 2 sensasi menarik dan banyak hal” yang dialami seperti pusing ketika membaca, semuanya benar” pengalaman pertama membaca buku seperti ni semoga ada buku ke 3 yang menarik juga.
- Leonardovontrapp  
Pengalaman baca pas malam hari, tiba tiba di bagian punggung langsung merinding dan berasa ada yang ngawasin gt mana di kost ku juga agak horror ..
- Imroaf  
Emang se serius itu mantranya wkwkwk aku nyoba baca yang pocong gundul beneran lgsg datang baunya kuat gitu dan bodoh nya pas baca gaktau kalo itu lumayan resiko Alhamdulillah gak kenapa2 ya
- Dokras\_stefanie  
Ternyata baca buku ini lebih cepet selesai hanya butuh waktu setengah jam...yg bikin pusing horror itu pas baca bagian pocong sama kuntilanak merah
- Elizeddea  
Gimana cara biar ga pusing & mual saat baca? (*Instagram: Kisah Tanah Jawa*, n.d.)

Berdasarkan kesaksian pembaca buku KTJ, dapat disimpulkan bahwa para pembaca merasakan sensasi yang tidak hanya hidup di alam imajinasi, tapi efeknya dapat dirasakan oleh sistem panca indera. Sensasi tersebut meliputi: pusing, merinding, merasa diawasi, bau menyengat, dan mual. Hal tersebut tidak terbukti secara riil, namun sudah diterangkan di dalam buku.

#### SARAN:

Ada banyak ilustrasi yang membawa energi yang dikhawatirkan menimbulkan pusing, mual ataupun hal-hal di luar nalar lainnya. Jika hal itu terjadi, segera tutup buku, lalu minum air putih sebagai penetral, atau berwudu bagi yang beragama Islam.  
(Genta, 2019b)

Penulis *Jagat Lelembut* meyakini bahwa segala bentuk ilustrasi yang dilihat dan diperhatikan secara seksama mampu memancing kehadiran makhluk astral sehingga berdampak pada gangguan kesehatan seperti pusing dan mual. Pada peletakan halaman, keterangan tersebut terletak di awal dan kemudian disusul dengan gambar ilustrasi-ilustrasi. Hal logis yang mungkin terjadi adalah telah terbentuknya mainset awal yang diserap dari kata-kata tersebut sehingga rasa pusing dan mual seolah-olah terproyeksikan secara nyata. Tentunya pendapat tersebut tidak dapat penulis pastikan apakah ilusi atau bukan tanpa penelitian psikologi mendalam terhadap sensasi riil tersebut. Namun, yang pasti dan jelas dapat dipahami bahwa baik tayangan *YouTube* KTJ maupun buku karya KTJ terbukti mampu memberikan efek kengerian dan takut secara nyata yang melebihi imajinasi *audiens*.

#### KESIMPULAN

KTJ mengusung konsep kesederhanaan, kebenaran, dan rasionalitas karena mampu mengungkap fakta sejarah yang dipandang sebagai konstruksi diskursif sehingga tulisan-tulisan sejarah yang pada mulanya dianggap tekstual dapat dibongkar kembali melalui analisis model retrokognisi. Realita tersebut sekaligus menegaskan bahwa KTJ berada pada dualitas *genre*, fantasi dan realitas. Meski demikian, ia mampu membangun hubungan kekerabatan erat dengan para penggemarnya melalui pembentukan fans (Javanica) yang dibangun terstruktur (baik dari media seperti sesi *QnA* maupun realita seperti *meet and greet*). Selain itu, teknik ilustrasi gambar, teknik pengemasan video yang sederhana dilakukan sebagai upaya penekanan kepada pembaca bahwa terdapat esensi yang bisa lebih diterima disana. Kepercayaan yang telah tercipta dimantapkan dengan penekanan isu bahwa para penikmat akan mengalami sensasi secara fisik saat menikmati konten baik *YouTube* maupun buku sehingga mampu membentuk konsep “*magically is trully happen*”.

Pada akhirnya dapat dipahami bahwa penerimaan generasi muda terhadap KTJ menjadi sebetulnya perilaku atas bentuk pelarian atau alternatif dari tayangan supranatural yang ada di Indonesia pada umumnya. Di tengah arus kapitalis, KTJ mencirikan model komunikasi persuasif masyarakat *cyber* yang pada isu ini, menjadikan ilmu pengetahuan sejarah sebagai sumber informasi utama yang dikemas dengan bungkus horor dan supernatural agar lebih mampu diterima generasi muda. KTJ menyatukan unsur fisik (sejarah) dengan non-fisik (*supernatural things*) melalui media *cyber* yang dekat dengan generasi muda. Pembangunan kepercayaan serta sensasi “*magic trully happen*” mampu membangun sistem komunikasi serta membangkitkan kepercayaan masyarakat Indonesia untuk mengonsumsi hal-hal yang bersifat supranatural sebagai bagian dari kebudayaan yang tidak terlepas dari perilaku konsumtif masyarakat *cyber* yang haus akan segala bentuk konsumsi dan sensasi-sensasi baru.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.
- Bell, D. (2001). *An Introduction to Cybercultures*. Psychology Press.
- Butler, C. (2002). *Postmodernism: A Very Short Introduction*. OUP Oxford.
- Gelder, K. (2000). the Horror Reader. In *the Horror Reader*.  
<https://doi.org/10.4324/9780203253045>
- Genta, B. (2019a). *Kisah Tanah Jawa: Investigasi Mitos dan Mistis @kisahtanahjawa*. Gagas Media.
- Genta, B. (2019b). *Kisah Tanah Jawa: Jagat Lelembut*. Gagas Media.
- Heim, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford University Press.
- Hidayat, M. (2012). *Menggugat modernisme; Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Jalasutra.
- Instagram: Kisah Tanah Jawa*. (n.d.).
- Jenkins, H. (2013). *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. Routledge.
- Moring, I. (2001). Detecting the Fictional Problem Solvers in Time and Space: Metaphors Guiding Qualitative Analysis and Interpretation. *Qualitative Inquiry*, 7(3), 346–369.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1177/107780040100700306>
- Panduan YouTube Marketing*. (n.d.).
- Post, J., & Fellman, P. (2019). The Paradox of Simplicity. *Nature*, 91001(626).
- Snickars, P., & Vonderau, P. (2009). The YouTube Reader. In *LnbIt* (Vol. 12).  
<https://doi.org/papers3://publication/uuid/09683C4F-398D-45A2-BFAF-26E62450270A>
- Susilo, D. (2017). Etnometodologi Sebagai Pendekatan Baru dalam Kajian Ilmu Komunikasi. *Jurnal Studi Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/jsk.v1i1.66>

- Susilo, D., Putranto, T. D., Neu, M. T. L. M., & Navarro, C. J. S. (2020). NAGEKEO WOMEN'S CULTURAL STRUGGLE AS A FLORES SUB-CULTURE AGAINST THE FLOW OF CIVILIZATION'S PROGRESS. *Bricolage : Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 6(01), 001. <https://doi.org/10.30813/bricolage.v6i01.2064>
- Susilo, D., & Sugihartati, R. (2020). Indonesian Nationalism Discourse on YouTube Video Produced by Young Chinese-Indonesians. *Plaridel, Advance On*.
- Tsay-Vogel, M., & Sanders, M. (2017). Fandom and the search for meaning: Examining communal involvement with popular media beyond pleasure. *Psychology of Popular Media Culture*, 6(1), 32–47. <https://doi.org/10.1037/ppm0000085>
- Zanatta, J. (2017). *Understanding YouTube Culture and How It Affects Today 's Media*. 1–36.