

**GAME DAN SENSUALITAS: ANALISIS WACANA DIGITAL
SENSUALITAS PADA KONTEN *SAKURA SCHOOL SIMULATOR* DALAM
KANAL YOUTUBE IT'S NELFA**

SKRIPSI



OLEH

ELLEN ZARAH SABIRA
NPM : 20043010023

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
SURABAYA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**GAME DAN SENSUALITAS: ANALISIS WACANA DIGITAL
SENSUALITAS PADA KONTEN SAKURA SCHOOL SIMULATOR DALAM
KANAL YOUTUBE IT'S NELFA**

Disusun oleh:



Ellen Zarah Sabira
NPM. 20043010023

Telah disetujui mengikuti ujian skripsi

Menyetujui
PEMBIMBING



Dr. Syafrida Nurrachmi F. S. Sos., M. Med. Kom
NIP. 198302232021212008

Mengetahui
DEKAN FISIP



Dr. Guruh Sutnoaji, M.Si
NIP. 196204182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

Game dan Sensualitas: Analisis Wacana Digital Sensualitas Pada Konten Sakura School Simulator Dalam Kanal YouTube It's Nella

Oleh:

Ellen Zarah Sabira
20043010023

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program
Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur
Pada tanggal 26 April 2024

Menyetujui

PEMBIMBING

Dr. Syafrida Nurrachmi F., S.Sos., M. Med.Kom
NIP. 198302232021212008

TIM PENGUJI:

1. Ketua

Dr. Syafrida Nurrachmi F., S.Sos., M. Med.Kom
NIP. 198302232021212008

2. Sekretaris

Ratih Pandu Mustikasari, S.I.Kom., M.A
NIP. 199205292022032010

3. Anggota

Windri Saifudin, S.Sos., M. Med.Kom
NIP. 21119850518326

Mengetahui,

DEKAN



Dr. Cahri Saratnoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ellen Zarah Sabira

NPM : 20043010023

Fakultas/Program Studi : FISIP / Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : *Game dan Sensualitas: Analisis Wacana Digital Sensualitas Pada Konten Sakura School Simulator Dalam Kanal YouTube It's Nelfa*

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik baik di UPN "Veteran" Jawa Timur maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima konsekuensi apapun, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UPN "Veteran" Jawa Timur.

Surabaya, 14 Mei 2024

Yang Menyatakan,



Ellen Zarah Sabira

KATA PENGANTAR

Segala puji penulis ucapkan kearena dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Game Dan Sensualitas: Analisis Wacana Digital Sensualitas Pada Konten Sakura School Simulator Di Kanal YouTube It’s Nelfa**” yang merupakan tugas akhir sebagai syarat untuk menempuh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penulis menyadari bahwa keterlibatan orang-orang sekitar sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberi pertolongan disetiap proses saya dalam menyelesaikan Skripsi.
2. Ibu saya Aidah tercinta yang selalu *support* apapun yang saya inginkan dan Alm. Bapak saya Kusnadi tercinta yang selalu memberi motivasi dan mengajak saya terus bertumbuh hingga menjadikan saya tetap kuat sampai saat ini. Adik Haikal sebagai sumber kekuatan untuk menghempas rasa malas dan membangkitkan semangat.
3. Bu Syafrida yang selalu membimbing, membagikan ilmu dan kebersamaan saya sejak semester 5.
4. Seluruh dosen dan civitas UPN Veteran Jawa Timur yang ramah dan baik hati.
5. Fitra yang menjadi motivasi saya untuk terus melanjutkan pendidikan setinggi-tingginya dan selalu ada di *up and down* di kehidupan ini.
6. Teman-teman yang selalu memberi ruang untuk bertumbuh selama menjadi mahasiswa Zulfa, Prisca, Estherina dan teman-teman angkatan 20 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis berharap semoga tujuan dari pembuatan skripsi ini dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Surabaya, 26 April 2024

Ellen Zarah Sabira

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Masalah.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
2.2 Tinjauan Pustaka.....	14
2.2.1 YouTube sebagai Media Sosial.....	14
2.2.2 Sensualitas Pada Konten Media Sosial.....	19
2.2.3 <i>Game Sakura School Simulator</i>	22
2.2.4 Representasi.....	27
2.2.5 Komodifikasi Konten <i>Gameplay</i>	28
2.2.6 Hiperealitas Konten YouTube.....	30
2.2.7 Analisis Wacana Digital.....	34
2.2.8 Audiens YouTube sebagai <i>Free Digital Labour</i>	38
2.3 Kerangka Berfikir.....	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1 Metode Penelitian.....	42
3.2 Definisi Konseptual.....	42
3.2.1 Sensualitas di Media Sosial.....	43
3.2.2 Analisis Wacana Digital.....	44
3.2.3 <i>Corpus</i>	45

3.2.4 <i>Game Sakura School Simulator</i>	48
3.3 Objek Penelitian	48
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.5 Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Gambaran Umum dan Objek Penelitian	52
4.1.1 Profil Nayla Farida	52
4.1.2 Sensualitas di Konten YouTube	52
4.1.3 Konten YouTube It's Nelfa.....	53
4.2 Pembahasan.....	53
4.2.1 Representasi Sensualitas pada kanal YouTube It's Nelfa.....	54
4.2.2 <i>YouTube Shorts</i> Sensualitas sebagai Strategi Meningkatkan Popularitas.....	61
4.2.3 Respon dan Komentar Audiens terhadap Konten Its Nelfa	66
4.2.3.1 Interaksi Pro-konten sensulitas antara <i>YouTuber</i> dan Audiens.....	67
4.2.3.1 Interaksi Kontra-konten sensulitas antara <i>YouTuber</i> dan Audiens.....	71
4.2.4 Komodifikasi Kreatifitas Konten Sensualitas dalam YouTube It's Nelfa	75
4.2.4.1 Hiperealitas Terhadap Konten <i>Game Sakura School Simulator</i>	77
4.2.4.2 Judul, <i>Caption</i> dan Efek Video untuk Menarik Audiens	79
BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Socialblade Statistics</i> (2023)	1
Gambar 1. 2 Konten <i>Gameplay Sakura School Simulator</i>	5
Gambar 3. 1 Konten <i>Video GamePlay It's Nelfa 1</i>	46
Gambar 3. 2 Konten <i>Video GamePlay It's Nelfa 2</i>	47
Gambar 3. 3 Konten <i>Video GamePlay It's Nelfa 3</i>	47
Gambar 4. 1 Konten 1: Adegan Sensualitas	56
Gambar 4. 2 Konten 2: Adegan Sensualitas	57
Gambar 4. 3 Konten 3: Adegan Sensualitas	59
Gambar 4. 4 Profil YouTube It's Nelfa	63
Gambar 4. 5 Bagian 1 Adegan Pro.....	69
Gambar 4. 6 Bagian 2 Komentar Pro	70
Gambar 4. 7 Bagian 1 Komentar Kontra.....	73
Gambar 4. 8 Bagian 2 Komentar Kontra.....	74
Gambar 4. 9 Konten 1	81
Gambar 4. 10 Konten 2	82
Gambar 4. 11 Konten 3	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.3 1 Konten It's Nelfa yang akan dianalisis.....	46
---	----

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini mengkaji tentang analisis wacana sensualitas dalam konten *Sakura School Simulator* di YouTube yang sedang marak dikonsumsi di lingkungan sekitar terutama kalangan anak dibawah usia 18+. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui wacana sensualitas dalam konten *gameplay Sakura School Simulator*. Penggunaan sensualitas di *platform* YouTube menjadi fenomena yang menarik untuk diteliti mengingat banyaknya respon negatif dari audiens di YouTube. Penelitian ini menganalisis wacana digital menggunakan metode analisis wacana kritis dengan model Rodney H. Jones. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumentasi dan observasi non partisipan pada konten *Sakura School Simulator* di kanal YouTube It's Nelfa. Teknik analisis yang digunakan menggunakan teori Rodney H. Jones yang terdiri dari komponen teks, konteks, interaksi dan ideologi. Hasil penelitian ini diungkapkan bahwa konten yang diproduksi It's Nelfa terdapat unsur sensualitas. Elemen konteks yang dibangun menunjukkan bahwa konten sensualitas ini merupakan konten sensasional sebagai strategi untuk meraih *engagement*. Selanjutnya interaksi yang ditimbulkan terdapat pro dan kontra dalam kolom komentar. Maka dapat terlihat ideologi dari produksi konten dalam kanal YouTube It's Nelfa adalah wujud dari hiperrealitas dan komodifikasi kreatifitas konten sensualitas.

Kata Kunci: Analisis Wacana Digital, Sensualitas, Konten YouTube *Sakura School Simulator*

ABSTRACT

Abstract: *This study examines the discourse analysis of sensuality in the content of Sakura School Simulator on YouTube which is being consumed in the surrounding environment, especially among children under the age of 18+. This research aims to find out the discourse of sensuality in Sakura School Simulator gameplay content. The use of sensuality on the YouTube platform is an interesting phenomenon to research considering the many negative responses from audiences on YouTube. This research analyses digital discourse using the critical discourse analysis method with the Rodney H. Jones model. Data collection techniques were carried out with documentation studies and non-participant observation on Sakura School Simulator content on It's Nelfa's YouTube channel. The analysis technique used uses Rodney H. Jones' theory which consists of text components, context, interaction and ideology. The results of this study revealed that the content produced by It's Nelfa contained elements of sensuality. The context element that is built shows that this sensuality content is sensational content as a strategy to gain engagement. Furthermore, the interactions generated there are pros and cons in the comments column. So it can be seen that the ideology of content production in It's Nelfa's YouTube channel is a form of hyperreality and commodification of sensuality content creativity.*

Keywords: *Digital Discourse Analysis, Sensuality, Sakura School Simulator YouTube Content*