

**STRATEGI PENGGUNAAN VISUAL EFEK UNTUK  
MENINGKATKAN DAYA TARIK AUDIENS PADA  
KONTEN MISTERI NESSIE JUDGE DI PLATFORM  
YOUTUBE**

**TUGAS AKHIR**

**Oleh:**

**AMEYLIA PUTRI HARAHAHAP  
2103110135**

**Program Studi Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi Broadcasting**



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2025**

## BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Tugas Akhir Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : AMEYLIA PUTRI HARAHAP  
NPM : 2103110135  
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI  
Pada Hari, Tanggal : KAMIS, 17 APRIL 2025  
Waktu : Pukul 08.15 s/d Selesai

### TIM PENGUJI

PENGUJI I : Akhyar Aushori S.Sos, M.I.Kom (.....)

PENGUJI II : Elvita Yenni, S.S, M.Hum (.....)

PENGUJI III : Corry Novrica Ap. Sinaga, S.Sos., M.A (.....)

### PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Assoc.,Prof., Dr., Arifin Saleh., S.Sos., MSP

Assoc.,Prof., Dr., Abrar Adhahi., S.Sos., M.I.Kom

**BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR**

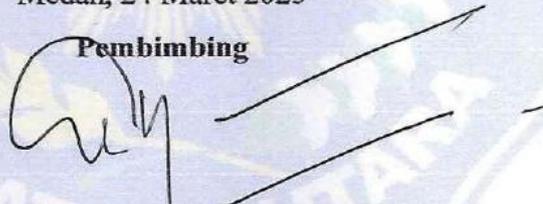
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah Selesai diberikan bimbingan dalam penulisan tugas akhir sehingga naskah tugas ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian tugas akhir, oleh:

Nama Lengkap : **AMEYLIA PUTRI HARAHAHAP**  
NPM : 2103110135  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : **Strategi Penggunaan Visual Efek Untuk Meningkatkan Daya Tarik Audiens Pada Konten Misteri Nessie Judge Di Platform Youtube**

Medan, 24 Maret 2025

Pembimbing



Corry Novrica Ap. Sinaga, S.Sos., M.A  
NIDN: 0130117403

Disetujui Oleh  
Ketua Program Studi



Akhyar Anshori S.Sos, M.I.Kom  
NIDN: 0127048401

Dekan

Assoc. Prof., Dr., ARIFIN SALEH., S.Sos., MSP  
NIDN: 0030017402

## PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, Ameylia Putri Harahap, NPM 2103110135, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau mem plagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Tugas akhir saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian tugas akhir saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 6 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Ameylia Putri Harahap

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**Assalamu'alaikum Wr.Wb.**

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, berkah, serta kesempatan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Strategi Penggunaan Visual Efek untuk Meningkatkan Daya Tarik Audiens pada Konten Misteri Nessie Judge di Platform YouTube". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tugas ini penulis persembahkan kepada orang tua penulis, terima kasih yang mendalam kepada Almarhum Papa, Muhammad Ishar Harahap, yang telah menjadi penyemangat terbesar dalam perjalanan akademik ini. Sebelum berpulang, beliau selalu berharap dapat melihat penulis wisuda dan meraih gelar sarjana untuk pertama kalinya dalam keluarga. Meskipun beliau tidak bisa menyaksikannya, semangat dan doa beliau tetap hidup dalam setiap langkah penulis. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud penghargaan atas segala kasih sayang dan pengorbanan yang telah diberikan.

Penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada Ibu, Fitri Anum, atas segala kasih sayang, dukungan, dan motivasi yang tiada henti sepanjang perjalanan akademik ini. Setiap pencapaian ini adalah berkat doa dan pengorbanan Ibu. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai bentuk penghargaan atas semua yang Ibu berikan.

Proses penyusunan skripsi ini tentu bukan hal yang mudah. Banyak tantangan dan hambatan yang dihadapi, baik dalam pengumpulan data, analisis teori, maupun

dalam merangkai gagasan secara sistematis. Namun, dengan dukungan, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak, skripsi ini akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof., Dr., Agussani, M.A.P selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc., Prof., Dr., Arifin Shaleh, S.Sos., MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Assoc., Prof., Dr., Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dr., Dra. Hj. Yurisna Tanjung., M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Corry Novrica AP Sinaga, S.Sos., M.A selaku dosen pembimbing skripsi saya, yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dan waktunya dalam proses penulisan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

8. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
9. Seluruh Pegawai Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membantu dalam menyelesaikan segala berkas administrasi yang dibutuhkan selama perkuliahan
10. Penulis mengucapkan terima kasih kepada adik tercinta, Adelia Harahap, yang selalu menghibur dan membuat hari-hari penulis lebih ceria selama proses penyusunan skripsi ini.
11. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada sahabat-sahabat Hehlu, yaitu Alvi, Tara, Fahliza, Jihan, Rachma, Shilva, dan Syifa, yang selalu hadir di setiap langkah penulis, memberikan motivasi, dan menemani dalam suka dan duka selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada sahabat-sahabat LC (Ladies Colehah), yaitu Dhea, Radha, Jesslyn, dan Malsa, yang selalu ada menemani, memberikan dukungan, dan membantu dalam mengerjakan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan, semangat, dan kerjasama yang luar biasa sepanjang perjalanan ini.
13. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dinda yang telah membantu sepanjang proses pengerjaan skripsi ini, dari awal hingga akhir.

14. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri atas ketekunan, kerja keras, dan kesabaran yang telah dijalani selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah terus berjuang meskipun menghadapi berbagai tantangan, dan tidak menyerah untuk mencapai tujuan ini. Ini adalah hasil dari perjuangan dan komitmen yang telah diberikan, dan penulis bangga atas apa yang telah dicapai.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan keberkahan kepada kita semua.

Medan, April 2025

Ameylia Putri Harahap

2103110135

# STRATEGI PENGGUNAAN VISUAL EFEK UNTUK MENINGKATKAN DAYA TARIK AUDIENS PADA KONTEN MISTERI NESSIE JUDGE DI PLATFORM YOUTUBE

**AMEYLIA PUTRI HARAHAP**  
**NPM: 2103110135**

## ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis strategi penggunaan efek visual dalam konten misteri Nessie Judge di YouTube. Dengan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini berfokus pada elemen visual seperti warna, pencahayaan, komposisi, dan efek khusus untuk memahami bagaimana aspek-aspek tersebut digunakan dalam membangun atmosfer misterius. Penelitian ini menganalisis tiga video dari kanal YouTube Nessie Judge yang diunggah pada Oktober 2024, dengan masing-masing video berdurasi dua puluh hingga tiga puluh menit. Setiap video dianalisis menggunakan empat tangkapan layar, sehingga total terdapat enam belas tangkapan layar sebagai objek penelitian. Analisis penelitian ini didasarkan pada teori Estetika Media yang dikemukakan oleh Herbert Zettl, yang menjelaskan bagaimana elemen visual seperti warna, pencahayaan, dan komposisi berkontribusi dalam membangun suasana misteri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan warna gelap, pencahayaan redup, serta efek visual seperti glitch dan distorsi berhasil menciptakan suasana yang mendukung tema misteri dalam video. Teknik *framing* dan transisi yang dinamis juga memberikan kesan dramatis yang memperkuat pengalaman menonton. Selain itu, kehadiran elemen tambahan seperti overlay teks, animasi, serta kombinasi antara ilustrasi dan visual efek memperjelas narasi dan membantu audiens memahami cerita dengan lebih baik.

**Kata Kunci:** Komunikasi Visual, Visual Efek, YouTube, Misteri.

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Pembatasan Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II URAIAN TEORITIS</b> .....	<b>6</b>
2.1 Komunikasi Visual .....	6
2.1.1 Fungsi Komunikasi Visual.....	7
2.2 Strategi Komunikasi .....	8
2.3 Media Sosial .....	8
2.3.1 Karakteristik Media Sosial.....	9
2.3.2 Peran Media sosial dalam Meningkatkan Keterlibatan Audiens .....	10
2.3.3 Media sosial dan Genre Misteri .....	11
2.4 Platform YouTube .....	11
2.4.1 Karakteristik Youtube.....	11
2.5 Nessi Judge.....	12

2.5.1 Gaya Penyampaian Konten Nessie Judge.....	13
2.5.1 Ciri Khas dan Daya Tarik Kontennya.....	13
2.6 Teori Estetika Meida Herbert Zettl.....	14
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	18
3.2 Kerangka Konsep .....	19
3.3 Definisi Konsep .....	19
3.4 Kategorisasi Penelitian .....	20
3.5 Informan atau Narasumber .....	20
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	21
3.7 Teknik Analisis Data .....	21
3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	22
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>23</b>
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian .....	23
4.2 Hasil Observasi Penggunaan Visual Efek .....	24
4.2.1 Warna.....	24
4.2.2 Pencahayaan.....	29
4.2.3 Komposisi .....	32
4.3 Pembahasan .....	46
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>49</b>
5.1 Simpulan.....	49
5.2 Saran .....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>51</b>

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>59</b>
----------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Konsep .....	19
Gambar 4.1 Menunjukkan palet warna netral. ....	24
Gambar 4.2 Menunjukkan palet warna gelap. ....	26
Gambar 4.3 Menunjukkan palet warna dingin. ....	27
Gambar 4.4 Pencahayaan yang natural. ....	29
Gambar 4.5 Pencahayaan yang dinamis.....	30
Gambar 4.6 Pencahayaan yang dramatis. ....	31
Gambar 4.7 Efek overlay dan ilustrasi tangan. ....	33
Gambar 4.8 Kombinasi antara ilustrasi dengan teks overlay. ....	35
Gambar 4.9 Ilustrasi sketsa. ....	37
Gambar 4.10 Elemen tambahan untuk mendukung narasi. ....	38
Gambar 4.11 Penggunaan efek transparansi. ....	39
Gambar 4.12 Penerapan efek pada teks. ....	40
Gambar 4.13 Ilustrasi kamar hotel. ....	41
Gambar 4.14 Penambahan elemen visual yang realistis dan elemen grafis.....	42
Gambar 4.15 Penggunaan efek blur untuk menciptakan kesan dramatis.....	44
Gambar 4. 16 Penggunaan warna hitam-putih.....	45

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian.....	20
--	----

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era digital saat ini, media massa telah mengalami evolusi yang signifikan, dari media tradisional seperti televisi, radio, dan surat kabar ke media digital yang lebih interaktif dan fleksibel. Platform berbagi video seperti YouTube telah menjadi media massa digital utama yang digunakan oleh kreator konten untuk menyampaikan berbagai topik. Fenomena ini dapat dilihat dari tingginya jumlah pengguna YouTube di Indonesia yang lebih memilih platform ini dibandingkan dengan media sosial lainnya (Prasetya *et al.*, 2022).

Popularitas YouTube di Indonesia juga didorong oleh kemudahan akses bagi masyarakat untuk berperan sebagai kreator sekaligus penonton, menjadikannya daya tarik utama bagi pengguna di Indonesia (Labas & Yasmine, 2017). Hal ini memungkinkan kreator konten untuk menghadirkan berbagai jenis konten yang menarik, salah satunya adalah konten bertema misteri dan horor.

Konten misteri dan horor menjadi salah satu genre yang paling diminati oleh audiens karena kemampuan genre ini untuk menyuguhkan perpaduan antara narasi yang menarik dan atmosfer yang mendalam. Elemen-elemen seperti rasa takut, ketegangan, dan kejutan dalam cerita misteri dan horor berhasil memikat banyak penonton (Novrica & Jozarky, 2023). Di Indonesia, konten bertema mistis ini memiliki tempat yang khusus di hati masyarakat, yang sering kali melihat unsur-unsur mistis sebagai bagian dari budaya dan kepercayaan mereka.

Di Indonesia, salah satu kreator konten yang sukses dengan genre misteri adalah Nessie Judge. Konten-konten yang diunggah oleh Nessie Judge banyak membahas berbagai kisah horor dan misteri, baik berdasarkan pengalaman pribadi maupun cerita dari penonton, yang kemudian dibawakan dengan gaya narasi yang unik dan menghibur. Dengan semakin berkembangnya jumlah audiens yang mengikuti akunnya, Nessie Judge tidak hanya dikenal karena cerita misterinya, tetapi juga berkat cara penyajian visual yang menarik, yang menjadi salah satu daya tarik utama dalam meningkatkan interaksi dengan penonton (Kamaliah, 2024).

Penelitian ini mengangkat fenomena penggunaan efek visual dalam konten misteri di YouTube, khususnya pada akun Nessie Judge. Efek visual, yang mencakup elemen seperti *glitch*, pencahayaan redup, dan animasi teks, berfungsi untuk menciptakan atmosfer yang mendalam, memperkuat alur cerita, dan membangun koneksi emosional dengan audiens. Visualisasi tidak hanya memperindah tampilan, tetapi juga memperkuat pesan yang ingin disampaikan dan meningkatkan keterlibatan. Penggunaan efek visual yang tepat dapat meningkatkan daya tarik audiens dan memberikan pengalaman menonton yang lebih imersif dan memuaskan (Utama, 2018).

Penelitian mengenai penggunaan efek visual dalam konten misteri di YouTube, khususnya pada akun Nessie Judge, masih terbatas. Namun, beberapa studi terkait dapat memberikan wawasan yang relevan. Misalnya, penelitian mengenai "Konstruksi Nilai Horor pada Program Diary Misteri Sara di Channel YouTube Sara Wijayanto" menggunakan analisis semiotika Ferdinand de Saussure untuk mengidentifikasi unsur-unsur horor dalam vlog tersebut, seperti musik,

dialog, dan tata cahaya, yang berkontribusi pada atmosfer horor yang ditampilkan (Kehidupan *et al.*, 2025).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keinginan untuk mengeksplorasi strategi efek visual yang digunakan oleh Nessie Judge. Ada dua alasan utama pemilihan judul ini. Pertama, meningkatnya popularitas konten bertema misteri di YouTube mengindikasikan adanya daya tarik khas dari genre ini, meskipun kajian yang secara khusus membahas aspek visual dalam penyampaiannya masih terbatas. Kedua, sebagai mahasiswa Ilmu Komunikasi dengan ketertarikan pada komunikasi visual, penulis merasa perlu mendalami bagaimana elemen visual dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efektif untuk menarik perhatian audiens sekaligus menciptakan keterhubungan emosional dengan mereka.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada studi komunikasi visual, khususnya dalam konteks platform digital, sekaligus menjadi acuan bagi kreator konten dalam memaksimalkan penggunaan efek visual untuk meningkatkan daya tarik konten mereka.

## **1.2 Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada analisis tiga konten video misteri Nessie Judge yang diunggah di platform YouTube selama bulan Oktober 2024, tepatnya pada tanggal 1 Oktober 2024, 18 Oktober 2024, dan 30 Oktober 2024. Pembatasan ini bertujuan untuk memberikan fokus yang jelas dalam analisis visual efek, serta menggambarkan pola penggunaan elemen visual dalam rentang waktu tertentu secara representatif dan efisien.

### 1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana strategi penggunaan visual efek untuk meningkatkan daya tarik audiens yang pada konten misteri Nessie Judge di Platform YouTube?

### 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis strategi penggunaan visual efek untuk meningkatkan daya tarik audiens yang pada konten misteri Nessie Judge di Platform YouTube.

Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya pemahaman tentang penggunaan efek visual dalam konten YouTube, khususnya dalam meningkatkan daya tarik audiens di platform digital.

b) Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pembuat konten YouTube dalam menggunakan efek visual secara lebih efektif untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik konten mereka.

### 1.5 Sistematika Penulisan

**BAB I** : Bab ini menguraikan latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II** : Bab ini menguraikan teori-teori yang berkaitan sesuai dengan hak hak peneliti

- BAB III** : Bab ini menguraikan tentang jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, definisi operasional data, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data, lokasi dan waktu pelaksanaan
- BAB IV** : Bab ini menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang terkait dengan penelitian.
- BAB V** : Bab ini menguraikan simpulan dan saran

## **BAB II**

### **URAIAN TEORITIS**

#### **2.1 Komunikasi Visual**

Komunikasi visual adalah cabang ilmu yang mempelajari cara menyampaikan pesan melalui berbagai elemen visual, seperti ilustrasi, warna, tipografi, serta efek khusus. Keith Kenney, profesor komunikasi dari SJMC (School of Journalism & Mass Communications) dari Universitas South Carolina Amerika Serikat menjelaskan bahwa komunikasi visual merupakan proses interaksi antar manusia yang mengekspresikan ide melalui media visual (Wahyuningsih, 2015).

Dalam konteks video, komunikasi visual tidak hanya berperan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk membangun pengalaman emosional bagi audiens. Efek visual, sebagai salah satu elemen komunikasi visual, memungkinkan pencipta konten menciptakan suasana atau gambaran yang tidak dapat diwujudkan dengan cara tradisional (Zainudin, 2024).

Menurut Lester (Andhita, 2021), elemen visual yang mampu menarik perhatian penonton harus memiliki nilai estetika sekaligus mendukung narasi yang disampaikan. Dalam konten bertema misteri, seperti yang diproduksi oleh Nessie Judge, efek visual digunakan untuk membangun atmosfer yang kuat, misalnya melalui efek *glitch*, bayangan, atau pencahayaan redup. Elemen-elemen ini tidak hanya mendukung tema misteri tetapi juga menambah kedalaman cerita. Dengan demikian, teori komunikasi visual memberikan pemahaman tentang bagaimana elemen-elemen tersebut dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan dan meningkatkan keterlibatan audiens.

### 2.1.1 Fungsi Komunikasi Visual

Komunikasi visual berperan penting dalam mentransformasikan pesan ke dalam berbagai bentuk visual, sehingga pesan tersebut dapat lebih mudah dipahami dan diterima oleh audiens. Berikut beberapa fungsi utama komunikasi visual (Bimbingan & Islam, 2020):

- **Menyampaikan Informasi:** Fungsi utama dari komunikasi visual adalah menyampaikan informasi dengan cara yang jelas dan mudah dimengerti oleh audiens. Dalam konten video, elemen-elemen visual seperti grafik, teks overlay, atau animasi digunakan untuk menyoroti poin-poin penting atau menekankan pesan utama.
- **Membangkitkan Emosi:** Elemen visual juga berfungsi untuk menciptakan suasana tertentu yang membangkitkan emosi audiens. Dalam konten bertema misteri atau horor, penggunaan pencahayaan redup, bayangan dramatis, dan warna gelap dapat menambah ketegangan dan menciptakan atmosfer yang menakutkan atau penuh intrik.
- **Memperkuat Daya Tarik:** Elemen visual yang estetik memiliki kekuatan untuk memperkuat daya tarik konten, membuatnya lebih menarik dan memikat bagi audiens. Kombinasi warna yang tepat, transisi yang mulus, dan pengaturan komposisi visual yang menarik dapat meningkatkan daya tarik video sejak awal.

## 2.2 Strategi Komunikasi

Menurut Farch dan Kasper (Zamzami & Sahana, 2021), strategi komunikasi didefinisikan dari perspektif psikolinguistik sebagai sebuah rencana yang dirancang secara sadar untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi individu dalam mencapai tujuan komunikasi tertentu. Strategi ini mencakup pendekatan yang sistematis dan terencana untuk memastikan tercapainya komunikasi dalam situasi tertentu

Selain itu, strategi komunikasi juga dipahami sebagai sebuah wacana yang menggunakan konsep “relevansi bersyarat”, yaitu gagasan bahwa relevansi suatu tindakan atau pesan bergantung pada konteks dan kondisi yang melingkupinya. Hal ini menunjukkan bahwa strategi komunikasi tidak hanya bergantung pada isi pesan, tetapi juga pada cara pesan disampaikan, siapa yang menjadi penerima, dan situasi komunikasi yang sedang berlangsung (Nur, 2021).

## 2.3 Media Sosial

Coxall dkk.(Anshori *et al.*, 2021), menyatakan bahwa media massa terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, dengan munculnya berbagai bentuk baru yang memengaruhi cara penyampaian informasi kepada audiens. Perkembangan ini memungkinkan terciptanya media yang lebih interaktif dan mampu menjangkau audiens dengan cara yang lebih variatif dan efisien. Seiring dengan berkembangnya teknologi, media massa mengalami transformasi dalam hal format dan platform, yang pada gilirannya mempengaruhi pola konsumsi informasi oleh masyarakat.

Media sosial merujuk pada berbagai platform komunikasi yang memanfaatkan teknologi berbasis digital untuk menciptakan, menyebarkan, dan mengonsumsi informasi. Berbeda dengan media tradisional yang lebih terpusat dan satu arah (seperti televisi atau radio), media digital menawarkan kemampuan interaktif yang memungkinkan pengguna tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga sebagai produsen atau penyebar informasi (Nasution, 2018).

Media sosial adalah platform digital yang memungkinkan penggunanya untuk membuat, membagikan, dan berinteraksi dengan konten secara online. Dengan media sosial, individu dan organisasi dapat terhubung secara langsung dengan audiens mereka, membangun jaringan, serta berkomunikasi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, dan video. Media sosial juga memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi dalam percakapan global, berkolaborasi, serta berbagi informasi secara real-time. Selain itu, platform ini mendukung berbagai fitur interaktif, seperti komentar, like, share, dan tag, yang mendorong keterlibatan aktif antara pengguna. Berbagai platform media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan YouTube telah mengubah cara kita berinteraksi, berkomunikasi, dan mengakses informasi, menjadikannya bagian integral dari kehidupan sehari-hari, baik untuk tujuan pribadi, sosial, maupun bisnis (Salatiga, 2019).

### **2.3.1 Karakteristik Media Sosial**

Menurut Hafied Cangara dalam bukunya (Cangara, 2015), karakteristik media sosial merujuk pada ciri khas yang membedakannya dari media tradisional, yang memungkinkan komunikasi, produksi, dan konsumsi konten dengan cara yang lebih fleksibel, interaktif, dan dinamis. Beberapa ciri utama media sosial adalah:

- Media sosial memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara penggunanya, menciptakan percakapan dan interaksi yang lebih dinamis. Pengguna tidak hanya mengakses konten, tetapi juga dapat memberikan respons melalui komentar, like, atau berbagi, yang membantu membangun keterlibatan dan komunitas aktif.
- Pengguna dapat mengakses konten media sosial kapan saja dan di mana saja dengan menggunakan perangkat seperti smartphone, tablet, atau komputer. Hal ini memberikan kebebasan bagi pengguna untuk tetap terhubung dan menikmati informasi atau hiburan tanpa terikat pada waktu dan lokasi tertentu.
- Platform media sosial sering menyediakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan pengalaman mereka. Pengguna bisa mengikuti akun, berlangganan topik tertentu, atau mengatur feed agar lebih sesuai dengan minat dan preferensi pribadi mereka, menciptakan pengalaman yang lebih individual.
- Media sosial mendukung berbagai format konten, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang memungkinkan penyajian informasi yang lebih bervariasi dan menarik. Fitur ini memberi ruang bagi kreator untuk mengekspresikan ide dan pesan mereka dengan cara yang lebih kreatif dan efektif.

### **2.3.2 Peran Media sosial dalam Meningkatkan Keterlibatan Audiens**

Media sosial memberikan kebebasan luas bagi kreator untuk berinovasi dalam berbagai format konten, mulai dari video pendek hingga vlog atau

dokumenter. Keterlibatan audiens semakin meningkat berkat fitur-fitur interaktif seperti komentar dan reaksi, yang mendorong audiens untuk tidak hanya menonton, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam percakapan yang mengelilingi konten yang mereka nikmati (Nur, 2021).

### **2.3.3 Media sosial dan Genre Misteri**

Genre misteri, yang sering kali melibatkan ketegangan dan rasa takut, sangat diuntungkan oleh kemampuan media digital untuk menampilkan efek visual yang kompleks. Penggunaan efek seperti *glitch* visual atau pencahayaan yang redup dapat memperdalam atmosfer dan memberikan elemen kejutan yang lebih kuat dalam cerita (Leasfita et al., 2022).

## **2.4 Platform YouTube**

YouTube adalah salah satu platform berbagi video terbesar yang memberikan kesempatan bagi siapa saja untuk menjadi kreator konten. Platform ini telah mengubah cara orang mengonsumsi dan memproduksi video, memberikan kebebasan bagi individu untuk membagikan informasi, hiburan, dan edukasi secara global (Fitriani, 2021).

### **2.4.1 Karakteristik Youtube**

Munir (Triana, 2018) mengatakan, sebelum hadirnya YouTube, masyarakat mengandalkan informasi berbasis audio-visual melalui televisi. Televisi memiliki konsep tayangan yang terjadwal, di mana masyarakat tidak dapat memilih informasi sesuai dengan waktu yang mereka inginkan dan harus menyesuaikan diri dengan jadwal tayang acara. Berbeda dengan YouTube, yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, asalkan ada koneksi internet di wilayah tersebut. Selain itu, YouTube

memiliki beberapa karakteristik yang membuat banyak pengguna merasa nyaman dan betah menggunakannya beberapa karakteristik yang membuat banyak pengguna merasa nyaman dan betah menggunakannya yaitu:

- YouTube memberikan kesempatan kepada siapa saja untuk menjadi kreator konten, yang berbeda dengan media tradisional di mana produksi konten sering kali terbatas pada perusahaan media besar. Kreator seperti Nessie Judge memanfaatkan platform ini untuk berbagi video bertema misteri yang menarik banyak audiens.
- Dengan lebih dari 2 miliar pengguna aktif per bulan, YouTube memiliki audiens global yang sangat besar. Hal ini memungkinkan kreator untuk menjangkau penonton dari berbagai belahan dunia dan memperluas jangkauan mereka secara signifikan.
- YouTube menggunakan algoritma canggih untuk merekomendasikan video kepada pengguna berdasarkan minat mereka. Fitur ini meningkatkan visibilitas konten dan memungkinkan kreator untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan relevan.

## **2.5 Nessi Judge**

Nessie lahir di Surakarta pada 30 Oktober 1993 dari pasangan Anis Judge dan Bebbie Panwar. Ia memiliki tiga saudara perempuan, yaitu Noreen Judge, Nilover Judge, dan Nazneen Judge. Bersama keluarganya, Nessie sempat tinggal beberapa bulan di Finlandia, di mana ia menyelesaikan pendidikan sekolah dasarnya. Setelah kembali ke Indonesia, ia melanjutkan pendidikannya di sekolah internasional. Nessie bersekolah di SMP Springfield School dan melanjutkan ke

IPMI International Business School di Jakarta, tempat ia meraih gelar Magister Administrasi Bisnis (MBA). Pengalaman ini membuatnya fasih berbahasa Inggris (Ma'rifah, 2023).

Nessie Judge adalah salah satu kreator konten terkenal di Indonesia yang fokus pada tema misteri, urban legend, dan fenomena supranatural. Nessie memulai perjalanan kariernya di YouTube dengan membahas berbagai topik yang menggugah rasa ingin tahu, mulai dari cerita menyeramkan, teori konspirasi global, hingga mitos-mitos lokal. Akun YouTube-nya, yang menggunakan nama dirinya, telah berhasil menarik jutaan pengikut dan menjadi salah satu akun paling populer di Indonesia dalam genre misteri (Dailysia, 2023).

### **2.5.1 Gaya Penyampaian Konten Nessie Judge**

Gaya penyampaian konten Nessie Judge dikenal sangat menarik, hangat, namun tetap mempertahankan keseriusan dalam menciptakan suasana misteri. Ia menggabungkan storytelling verbal, efek visual, dan musik latar yang tepat untuk memperkuat atmosfer yang mendukung tema kontennya. Dalam menyampaikan cerita, Nessie tidak hanya menekankan pada penyampaian informasi, tetapi juga menyelipkan analisis pribadi yang membuat kontennya terasa lebih dekat dan relevan bagi audiens (Nurzakiyah & Mangkurat, 2024).

### **2.5.1 Ciri Khas dan Daya Tarik Kontennya**

Ciri khas dan daya tarik konten Nessie Judge sangat terkait dengan kemampuannya dalam menyampaikan cerita yang menggugah minat serta menciptakan suasana yang mendalam. Sebagai seorang kreator yang mengangkat tema misteri, urban legend, dan fenomena supranatural, Nessie berhasil menarik

perhatian audiens melalui berbagai elemen yang meningkatkan pengalaman menonton (Ardiyanti, 2022). Berikut adalah beberapa ciri khas dan daya tarik yang membuat kontennya sangat populer:

- **Topik Misteri yang Beragam:** Nessie mengangkat berbagai macam cerita, mulai dari kasus kriminal, fenomena paranormal, hingga teori konspirasi. Keberagaman topik ini memberikan daya tarik yang luas bagi audiens, khususnya di kalangan anak muda yang tertarik dengan hal-hal misterius.
- **Penggunaan Visual Efek:** Salah satu kekuatan Nessie terletak pada pemanfaatan visual efek dalam kontennya. Ia menggunakan animasi, transisi, dan elemen visual lainnya untuk memperjelas narasi sekaligus memperkuat suasana cerita. Penggunaan efek ini membantu audiens lebih terlibat dan merasa lebih dekat dengan cerita yang disampaikan.
- **Pendekatan Interaktif:** Nessie sering mengajak audiensnya untuk berpartisipasi melalui kolom komentar atau segmen tertentu, seperti meminta pendapat mereka mengenai kasus yang dibahas. Pendekatan ini menciptakan interaksi yang erat antara kreator dan audiens, memperkuat ikatan serta meningkatkan keterlibatan penonton.

## **2.6 Teori Estetika Meida Herbert Zettl**

Teori Estetika Media merupakan cabang studi dalam komunikasi dan seni visual yang mengkaji bagaimana elemen-elemen visual, audio, dan sensorik lainnya digunakan untuk menciptakan pengalaman estetika dalam media. Teori ini mempelajari pengaruh elemen-elemen estetika terhadap persepsi, emosi, dan

keterlibatan audiens terhadap karya media (Komunikasi *et al.*, 2021). Konsep Utama dalam Teori Estetika Media:

#### 1. Elemen Estetika:

- Visual: Termasuk penggunaan warna, pencahayaan, komposisi, tekstur, serta efek visual seperti *glitch* atau animasi teks. Elemen-elemen ini membentuk tampilan visual media dan memengaruhi bagaimana audiens merasakan dan menafsirkan gambar.
- Audio: Mencakup musik, efek suara, pengaturan volume, dan ritme suara. Elemen audio memiliki peran penting dalam menciptakan suasana hati, menekankan momen tertentu, dan memperdalam pengalaman emosional audiens.
- Interaksi Sensorik: Kombinasi elemen visual dan audio yang menghasilkan pengalaman yang mendalam. Gabungan ini memungkinkan audiens untuk merasakan dan memahami pesan media secara lebih menyeluruh.

#### 2. Fungsi Estetika:

- Menciptakan Atmosfer: Elemen estetika membantu membangun suasana atau mood tertentu, seperti penggunaan pencahayaan redup untuk menciptakan nuansa misterius dalam genre misteri.
- Mendukung Narasi: Estetika memperkuat cerita atau tema yang ingin disampaikan. Penggunaan warna atau efek visual tertentu dapat menekankan pesan atau emosi yang hendak disampaikan dalam narasi.

- Memperkuat Keterlibatan Audiens: Estetika yang kuat dapat meningkatkan daya tarik dan merangsang emosi audiens, sehingga mereka lebih terlibat dalam pengalaman media yang disajikan

Herbert Zettl dalam bukunya "Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics" (Zettl, 2015), membahas bagaimana elemen-elemen estetika dalam media dapat memengaruhi pengalaman audiens. Zettl mengidentifikasi beberapa dimensi utama yang relevan untuk analisis estetika dalam media, yaitu:

#### 1. Elemen Visual

- Cahaya dan Bayangan (Lighting): Pencahayaan digunakan untuk menciptakan mood, atmosfer, dan menyoroti elemen penting dalam frame. Dalam konteks konten misteri, pencahayaan redup atau bayangan dramatis dapat meningkatkan rasa ketegangan.
- Warna (Color): Warna memiliki dampak emosional pada audiens. Sebagai contoh, warna gelap seperti hitam, biru tua, atau ungu sering digunakan untuk menghadirkan kesan misterius dan menegangkan, yang sesuai untuk konten bertema horor atau misteri. Sebaliknya, warna-warna terang seperti merah, kuning, dan oranye dapat menggambarkan emosi positif atau mengindikasikan bahaya. Pemilihan warna yang tepat dapat memperkuat tema atau nuansa konten sekaligus membangun hubungan emosional dengan audiens.
- Komposisi (Composition): Penempatan elemen visual dalam frame menentukan fokus audiens. Dalam video *Nessie Judge*, elemen seperti

teks animasi atau simbol visual dapat diarahkan untuk mendukung narasi.

## 2. Elemen Audio

- Musik dan Suara (Sound Design): Efek suara, musik latar, atau keheningan yang mendadak dapat memperkuat pengalaman emosional.
- Sinkronisasi Audio-Visual: Sinkronisasi antara elemen audio dan visual (seperti suara *glitch* yang sesuai dengan efek visual *glitch*) meningkatkan pengalaman menonton.

## 3. Dimensi Sensorik

- Gerakan (Motion): Gerakan kamera atau elemen visual (seperti animasi teks) memandu perhatian audiens dan menciptakan dinamika dalam narasi.
- Ritme (Rhythm): Ritme dari transisi visual atau potongan video memengaruhi alur cerita dan pengalaman emosional audiens.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami fenomena penggunaan efek visual oleh Nessie Judge dalam konten YouTube secara mendalam. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini fokus pada eksplorasi makna, strategi, dan dampak penggunaan efek visual yang tidak dapat diukur hanya dengan angka. Dengan pendekatan deskriptif, penelitian ini berupaya menggambarkan secara rinci elemen-elemen visual yang digunakan serta bagaimana elemen-elemen tersebut memengaruhi daya tarik audiens.

Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk menggali fenomena sosial secara lebih mendalam dengan cara mengumpulkan data deskriptif, seperti percakapan atau tulisan dari individu atau kelompok yang sedang diteliti. Pendekatan ini fokus pada proses dan makna dari sudut pandang subjek penelitian, bertujuan untuk menjelaskan serta menganalisis perilaku, sikap, keyakinan, dan persepsi individu atau kelompok dalam konteks sosial tertentu (Imanina, 2020)

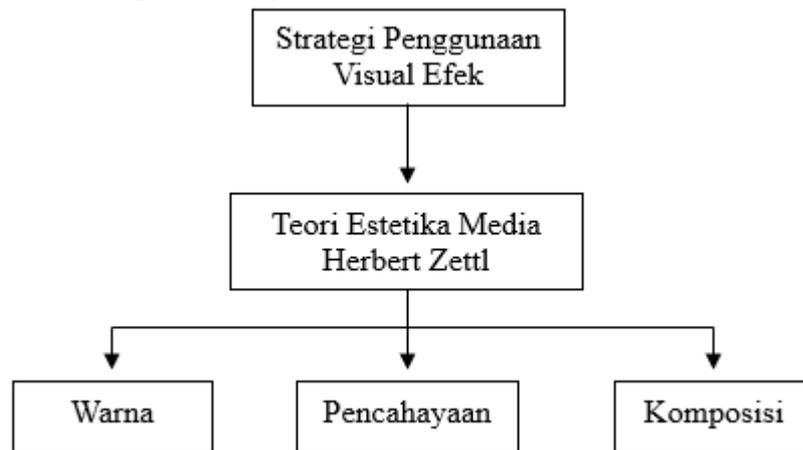
Pendekatan deskriptif dalam penelitian bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan karakteristik suatu fenomena, objek, atau populasi secara rinci tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang diteliti. Dalam penelitian kualitatif, pendekatan deskriptif digunakan untuk menggali fenomena sosial atau perilaku manusia dengan cara yang mendalam. Tujuannya adalah untuk

memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh mengenai situasi atau kondisi yang sedang diteliti (Ruhansih, 2017)

### 3.2 Kerangka Konsep

Kerangka konsep memberikan wawasan mengenai faktor atau elemen yang akan dianalisis dalam penelitian. Penelitian ini bertujuan agar pembaca dapat memahami sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, melalui penggunaan konsep tersebut. Berikut adalah kerangka konsep dalam penelitian ini:

**Gambar 3.1** Kerangka Konsep



Sumber: Olahan Peneliti, 2025

### 3.3 Definisi Konsep

#### a) Strategi Penggunaan Efek Visual

Strategi ini mencakup berbagai cara Nessie Judge memanfaatkan elemen visual untuk memperkuat tema misteri dalam kontennya. Efek visual yang dimaksud adalah elemen-elemen seperti warna, pencahayaan, animasi teks, dan transisi visual yang membantu menciptakan suasana mendalam.

#### b) Teori Estetika Media Herbert Zettl

Teori yang dikembangkan oleh Herbert Zettl yang membahas bagaimana elemen estetika dalam media visual, seperti warna, pencahayaan, dan

komposisi, dapat memengaruhi persepsi dan pengalaman audiens terhadap suatu tayangan.

- c) Warna: Pemilihan warna dalam konten mempengaruhi emosi audiens. Warna gelap (hitam, biru tua) digunakan untuk menciptakan suasana misteri dan ketegangan.
- d) Pencahayaan: Teknik pencahayaan redup, kontras tinggi, dan bayangan dramatis sering digunakan dalam konten misteri untuk menambah efek horor.
- e) Komposisi: Penempatan elemen visual dalam frame menentukan fokus audiens. Dalam video Nessie Judge, elemen seperti teks animasi atau simbol visual dapat diarahkan untuk mendukung narasi.

### 3.4 Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi dalam penelitian ini dapat dilihat seperti pada tabel berikut.

**Tabel 3.1** Kategorisasi Penelitian

No.	Konsep Teoritis	Indikator
1.	-Strategi Penggunaan Visual Efek	Teori Media Herbert Zettl -Warna -Pencahayaan -Komposisi

Sumber: Olahan Peneliti, 2025.

### 3.5 Informan atau Narasumber

Penelitian menggunakan metode analisis konten. Analisis konten dilakukan dengan mengamati elemen visual dalam video Nessie Judge yang tersedia di YouTube, termasuk penggunaan warna, pencahayaan, animasi teks, dan efek *glitch*. Metode ini memungkinkan penelitian tetap berjalan meskipun tanpa data primer

dari narasumber. Studi literatur dan analisis data sekunder juga akan digunakan untuk melengkapi

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini mengadopsi dua teknik pengumpulan data, yaitu observasi dan dokumentasi, untuk memperoleh data yang relevan terkait strategi penggunaan efek visual dalam konten YouTube Nessie Judge:

#### **1. Observasi**

Penelitian ini melakukan pengamatan langsung pada video-video Nessie Judge di kanal YouTube-nya, khususnya yang diunggah pada periode Oktober 2024. Observasi bertujuan untuk mencatat elemen-elemen visual seperti warna, pencahayaan, animasi teks, *glitch*, dan transisi visual yang digunakan dalam mendukung tema misteri.

#### **2. Dokumentasi**

Proses dokumentasi dilakukan dengan mengunduh video-video yang relevan dari kanal Nessie Judge. Peneliti juga mengambil tangkapan layar (capture) pada adegan-adegan tertentu yang menggambarkan unsur-unsur visual, untuk kemudian dianalisis lebih lanjut.

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara mendalam untuk menjelaskan strategi penggunaan elemen visual dalam mendukung tema misteri. Analisis dimulai dengan mengelompokkan

tangkapan layar berdasarkan elemen visual, seperti warna, pencahayaan, komposisi, dan gerakan atau ritme.

Setelah data dikelompokkan, setiap elemen visual dijelaskan secara rinci untuk mengidentifikasi fungsi dan kontribusinya dalam menciptakan suasana misteri. Peneliti kemudian menafsirkan elemen-elemen ini berdasarkan teori estetika media Herbert Zettl, untuk memahami bagaimana elemen visual tersebut berkontribusi dalam membangun narasi dan menarik perhatian audiens. Proses analisis ini diakhiri dengan penarikan kesimpulan, yang merangkum strategi penggunaan efek visual dan dampaknya terhadap daya tarik konten.

### **3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini tidak memerlukan lokasi fisik tertentu karena sifatnya yang fleksibel. Seluruh proses penelitian dapat dilakukan di mana saja, mengingat objek penelitian berupa konten video yang dapat diakses melalui platform YouTube. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan mulai bulan Desember 2024 hingga Maret 2025.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian**

Bab ini berisi analisis mendalam mengenai strategi penggunaan visual efek dalam konten misteri Nessie Judge di YouTube, dengan pendekatan Teori Estetika Media Herbert Zettl.

Penelitian ini menganalisis empat video dari kanal Nessie Judge yang diunggah pada bulan Oktober 2024, yaitu:

1. "Suami Perancis Bius Istri 10 Tahun – Gisele Pelicot" (1 Oktober 2024)
2. "Hotel Angker Jogja" (18 Oktober 2024)
3. "Persekutuan Maut dengan Iblis!" (30 Oktober 2024)

Analisis difokuskan pada tiga aspek utama:

1. Warna > Bagaimana penggunaan palet warna tertentu (misalnya warna gelap dan kontras tinggi) membangun suasana misterius dan menarik perhatian audiens.
2. Pencahayaan > Teknik pencahayaan seperti low-key lighting dan backlighting yang digunakan untuk meningkatkan ketegangan dan menciptakan efek dramatis.
3. Komposisi > Penataan elemen dalam frame menggunakan *rule of thirds*, *close-up shots*, dan *dynamic framing* untuk meningkatkan daya tarik visual dan keterlibatan emosional audiens.

Bab ini juga membahas implikasi dari penggunaan visual efek, termasuk bagaimana elemen-elemen tersebut berkontribusi terhadap imersi, penguatan emosi, dan pengaruh perhatian audiens dalam menikmati konten misteri.

## 4.2 Hasil Observasi Penggunaan Visual Efek

Berdasarkan observasi terhadap ketiga video, ditemukan bahwa penggunaan efek visual memiliki peran signifikan dalam menciptakan atmosfer misteri dan meningkatkan keterlibatan audiens. Berikut adalah analisis dari berbagai elemen visual yang digunakan dalam video-video tersebut:

### 4.2.1 Warna

Warna memiliki peran krusial dalam menciptakan suasana dan membangun emosi audiens. Penggunaan warna sangat berperan dalam membangun atmosfer yang sesuai dengan tema misteri yang diangkat oleh Nessie Judge (Zettl, 2015).

#### A. Analisis Konten 1: Suami Perancis Bius Istri 10 Tahun. Gisele Pelicot.

**Gambar 4.1** Menunjukkan palet warna netral.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=k-0PJTeNML0&t=13s>

Pada Gambar 4.1 dapat terlihat warna-warna yang digunakan cenderung netral dan gelap, seperti hitam, abu-abu, dan krem. Latar belakang yang memiliki nuansa abu-abu kehitaman menciptakan suasana yang serius dan sedikit dramatis, mendukung narasi yang sedang disampaikan. Pemilihan warna ini juga memiliki fungsi visual yang jelas, yaitu memberikan fokus pada Nessie sebagai subjek utama dalam frame. Dengan mengenakan pakaian berwarna hitam, Nessie tampak menyatu dengan suasana misterius yang ingin dibangun dalam videonya, namun tetap memiliki kontras yang cukup dengan kulitnya, sehingga wajah dan ekspresinya tetap menjadi pusat perhatian.

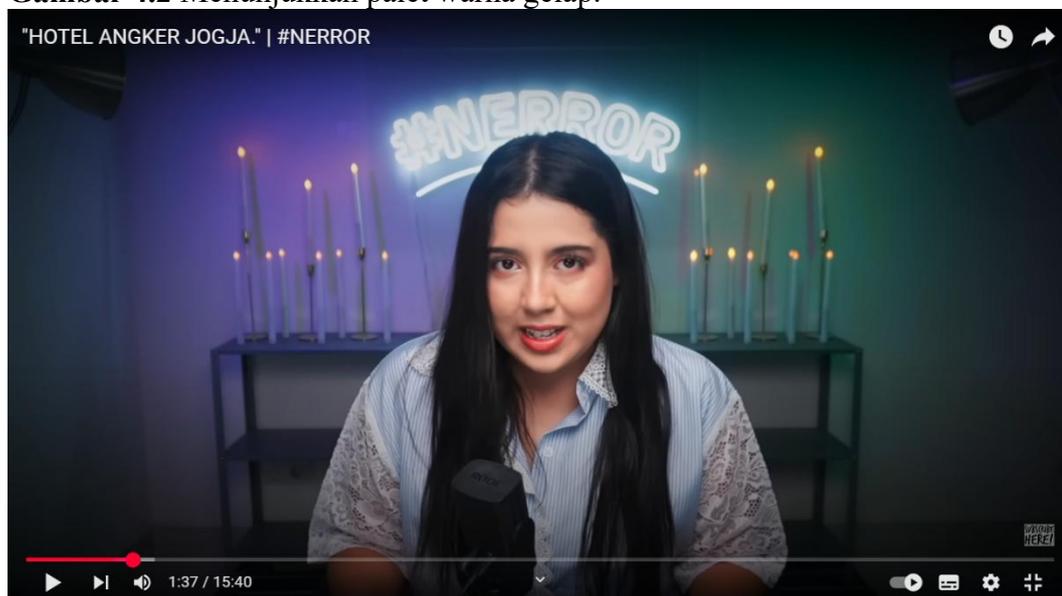
Selain elemen utama dalam komposisi warna, detail kecil seperti warna bibir merah Nessie juga memberikan dampak visual yang signifikan. Warna merah yang lebih mencolok ini secara alami menarik perhatian penonton ke wajahnya, terutama saat ia berbicara dan menyampaikan cerita. Di sisi lain, elemen tambahan dalam frame, seperti lilin-lilin yang menyala di belakangnya, memberikan sedikit warna kuning hangat yang berfungsi sebagai penyeimbang. Kehadiran lilin ini tidak hanya menjadi elemen estetika, tetapi juga menambahkan dimensi visual yang lebih kaya dalam komposisi warna keseluruhan. Warna cahaya lilin yang lebih hangat menciptakan kesan intim dan sedikit dramatis, memberikan nuansa yang berbeda dibandingkan dengan warna gelap yang mendominasi latar belakang.

Pemilihan warna dalam frame ini juga berkaitan dengan efek psikologis yang dihasilkan pada audiens. Warna hitam yang mendominasi sering diasosiasikan dengan misteri dan keseriusan, memberikan kesan bahwa topik yang dibahas dalam video ini memiliki bobot tertentu. Sementara itu, warna abu-abu di latar belakang

memberikan kesan netral yang tidak terlalu mencolok, sehingga tidak mengalihkan perhatian dari subjek utama. Adanya cahaya lilin yang memberikan sentuhan warna hangat sedikit mengurangi kesan dingin dari warna-warna gelap yang ada, menciptakan suasana yang tidak terlalu menekan meskipun topik yang dibahas cukup berat.

## B. Analisis Video 2: "Hotel Angker Jogja."

**Gambar 4.2** Menunjukkan palet warna gelap.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=0XJRWbAWw-s&t=462s>

Gambar 4.2 terlihat komposisi warna mengalami sedikit perbedaan dibandingkan dengan konten sebelumnya. Warna yang digunakan masih mempertahankan nuansa gelap dan misterius, tetapi dengan tambahan efek pencahayaan yang lebih bervariasi. Latar belakang menampilkan gradasi warna biru keunguan yang memberikan kesan lebih dingin dan menyeramkan, sesuai dengan tema konten yang membahas tentang "Hotel Angker Jogja."

Elemen pencahayaan di bagian belakang, seperti lilin-lilin yang menyala, tetap digunakan, tetapi dalam konteks ini, cahaya kuning dari lilin tampak lebih

kontras dengan latar belakang biru. Hal ini menciptakan efek visual yang menonjolkan elemen lilin sebagai bagian dari atmosfer horor yang dibangun dalam video. Selain itu, keberadaan lampu neon bertuliskan "#NERROR" tetap menjadi elemen konsisten yang memperkuat identitas visual Nessie Judge dalam setiap kontennya.

Dalam hal warna pakaian, Nessie kali ini mengenakan atasan berwarna biru muda dengan aksen renda putih. Warna ini masih senada dengan nuansa latar belakang yang lebih dingin, tetapi juga memberikan sedikit kontras agar subjek tetap menonjol di tengah dominasi warna biru dan ungu. Warna merah pada bibir dan riasan mata Nessie kembali berfungsi sebagai titik fokus yang menarik perhatian audiens ke wajahnya, memastikan ekspresi dan narasi tetap menjadi pusat dari komunikasi visual dalam video ini.

### C. Analisis Video 3: “Persekutuan Maut Dengan Iblis!”

**Gambar 4.3** Menunjukkan palet warna dingin.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=dBzX4GAET1E>

Pada Gambar 4.3 terlihat skema warna yang digunakan masih mempertahankan elemen khas visual dari konten #NERROR, tetapi terdapat beberapa perbedaan dibandingkan dengan konten sebelumnya. Warna latar belakang didominasi oleh kombinasi biru kehijauan dengan pencahayaan redup. Warna ini memberikan kesan dingin dan misterius, yang sesuai dengan tema video yang membahas tentang "Persekutuan Maut dengan Iblis." Dibandingkan dengan latar sebelumnya yang lebih ungu kebiruan, nuansa kehijauan di sini memberikan atmosfer yang lebih menyeramkan dan mendalam.

Seperti dalam video-video #NERROR lainnya, pencahayaan lilin tetap menjadi elemen penting untuk menciptakan suasana mistis. Lilin-lilin yang menyala dengan warna kuning memberikan kontras dengan latar belakang yang dingin, menciptakan efek dramatis yang menonjolkan elemen horor. Selain itu, terdapat elemen tambahan seperti lampu neon "#NERROR" yang tetap dipertahankan, tetapi kali ini warna hijaunya lebih selaras dengan keseluruhan skema warna video.

Berbeda dengan video sebelumnya di mana Nessie mengenakan atasan berwarna biru muda, dalam video ini ia mengenakan pakaian hitam. Pemilihan warna hitam ini menciptakan kesan lebih serius dan gelap, yang sesuai dengan tema video. Kontras antara wajah Nessie yang diterangi cahaya dengan pakaian hitamnya membuatnya tetap menjadi fokus utama dalam frame.

Warna riasan Nessie tetap mempertahankan elemen merah di bagian bibir dan sedikit di area mata, yang berfungsi sebagai focal point dan memberikan kesan lebih hidup di tengah dominasi warna-warna gelap. Pencahayaan yang digunakan

juga memastikan bahwa wajahnya tetap jelas terlihat meskipun lingkungan sekitarnya memiliki pencahayaan redup.

#### 4.2.2 Pencahayaan

Pencahayaan dalam media berfungsi untuk membentuk suasana, menyoroti elemen penting, serta membangun dimensi visual dalam frame. Pencahayaan tidak hanya menerangi, tetapi juga menciptakan atmosfer emosional yang mendukung narasi, seperti kesan misterius melalui pencahayaan redup atau dramatis (Zettl, 2015).

##### A. Analisis Video 1: Suami Perancis Bius Istri 10 Tahun. Gisele Pelicot.

**Gambar 4.4** Pencahayaan yang natural.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=k-0PJTeNML0&t=13s>

Gambar 4.4 terlihat pencahayaan ini cukup lembut dan natural, dengan fokus utama pada wajah Nessie. Cahaya utama berasal dari depan dan menerangi wajahnya secara merata tanpa menciptakan bayangan yang terlalu tajam. Ini memberikan tampilan yang lebih profesional dan nyaman untuk ditonton.

Latar belakang menggunakan pencahayaan yang lebih redup dibandingkan dengan cahaya utama. Tidak ada penggunaan warna neon yang mencolok seperti dalam beberapa video #NERROR lainnya, hanya ada sedikit pencahayaan hijau dari tulisan "#NERROR" dan aksesoris garis melengkung di belakangnya. Cahaya dari lilin-lilin di belakang juga membantu memberikan efek soft glow yang membuat suasana lebih hangat dan sedikit dramatis.

Bayangan dalam video ini cukup minimal, dengan sedikit kontras antara subjek dan latar belakang. Hal ini membuat tampilan terasa lebih bersih dan tidak terlalu dramatis, berbeda dengan beberapa video Nessie lainnya yang menggunakan lebih banyak efek pencahayaan untuk menciptakan suasana tegang.

## B. Analisis Video 2: "Hotel Angker Jogja."

**Gambar 4.5** Pencahayaan yang dinamis.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=0XJRWbAWw-s&t=462s>

Pada Gambar 4.5 terlihat pencahayaan memainkan peran penting dalam menciptakan atmosfer misterius yang khas dari konten #NERROR. Cahaya utama berasal dari depan dan menerangi wajah Nessie dengan cukup merata, memastikan

ekspresi wajahnya tetap jelas terlihat tanpa bayangan yang berlebihan. Ini memberikan tampilan yang profesional dan mudah diikuti oleh penonton

Dibandingkan dengan konten sebelumnya, latar belakang dalam gambar ini memiliki pencahayaan yang lebih dinamis dengan gradasi warna ungu dan hijau kebiruan. Warna-warna ini memberikan kesan lebih dramatis dan menyeramkan, cocok dengan tema misteri yang dibahas. Efek pencahayaan ini kemungkinan besar dihasilkan dari penggunaan lampu RGB yang diarahkan ke dinding.

Cahaya dari lilin-lilin di belakang juga tetap dipertahankan, memberikan nuansa hangat yang kontras dengan pencahayaan dingin di latar belakang. Hal ini menciptakan keseimbangan antara unsur mistis dan atmosfer yang tetap nyaman untuk ditonton.

### C. Analisis Video 3: “Persekutuan Maut Dengan Iblis!”

**Gambar 4.6** Pencahayaan yang dramatis.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=dBzX4GAET1E>

Gambar 4.6 ini terasa lebih gelap dan dramatis dibandingkan dengan yang sebelumnya. Wajah Nessie tetap menjadi fokus utama dengan pencahayaan dari

depan yang cukup lembut, tetapi ada sedikit bayangan di sisi wajahnya, yang membuat kesan lebih misterius dan mendalam. Ini menunjukkan bahwa cahaya utama tidak terlalu terang dan kemungkinan menggunakan diffuser agar tidak terlalu keras.

Di latar belakang, elemen pencahayaan yang paling mencolok adalah lampu neon bertuliskan #NERROR, yang memancarkan cahaya hijau kebiruan. Warna ini memberikan kesan dingin dan menciptakan atmosfer yang mendukung tema misteri dan horor. Selain itu, lilin-lilin yang menyala di rak belakang menambah nuansa dramatis dengan sentuhan cahaya hangat yang kontras dengan latar belakang yang didominasi oleh warna dingin. Hal ini membuat suasana semakin menyerupai set film horor atau dokumenter misteri.

Ada juga pencahayaan tambahan dari LED strip yang terpasang di rak dengan warna hijau, memberikan dimensi lebih pada latar belakang dan membuatnya tidak terasa datar. Sumber cahaya lain tampaknya berasal dari lampu di pojok kanan atas, tetapi cahayanya tidak terlalu dominan dalam adegan ini.

#### **4.2.3 Komposisi**

Komposisi adalah cara menata elemen visual dalam frame untuk mengarahkan perhatian penonton dan memperkuat makna pesan. Komposisi membantu menciptakan keseimbangan visual, menentukan fokus utama, dan membangun hubungan antar elemen dalam gambar agar narasi lebih kuat dan menarik secara estetis (Zettl, 2015).

### A. Analisis Video 1: Suami Perancis Bius Istri 10 Tahun. Gisele Pelicot.

**Gambar 4.7** Efek overlay dan ilustrasi tangan.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=k-0PJTeNML0&t=13s>

Gambar 4.7 terlihat komposisi dalam cuplikan video ini cukup kompleks dan menarik karena menggabungkan berbagai elemen visual secara bersamaan. Nessie Judge sebagai subjek utama tetap menjadi fokus dalam frame, ditempatkan di tengah dengan pencahayaan yang mendukung nuansa misterius. Meskipun ada banyak elemen lain yang ditambahkan, kehadiran narator tetap kuat dan tidak tergeser oleh elemen visual lainnya.

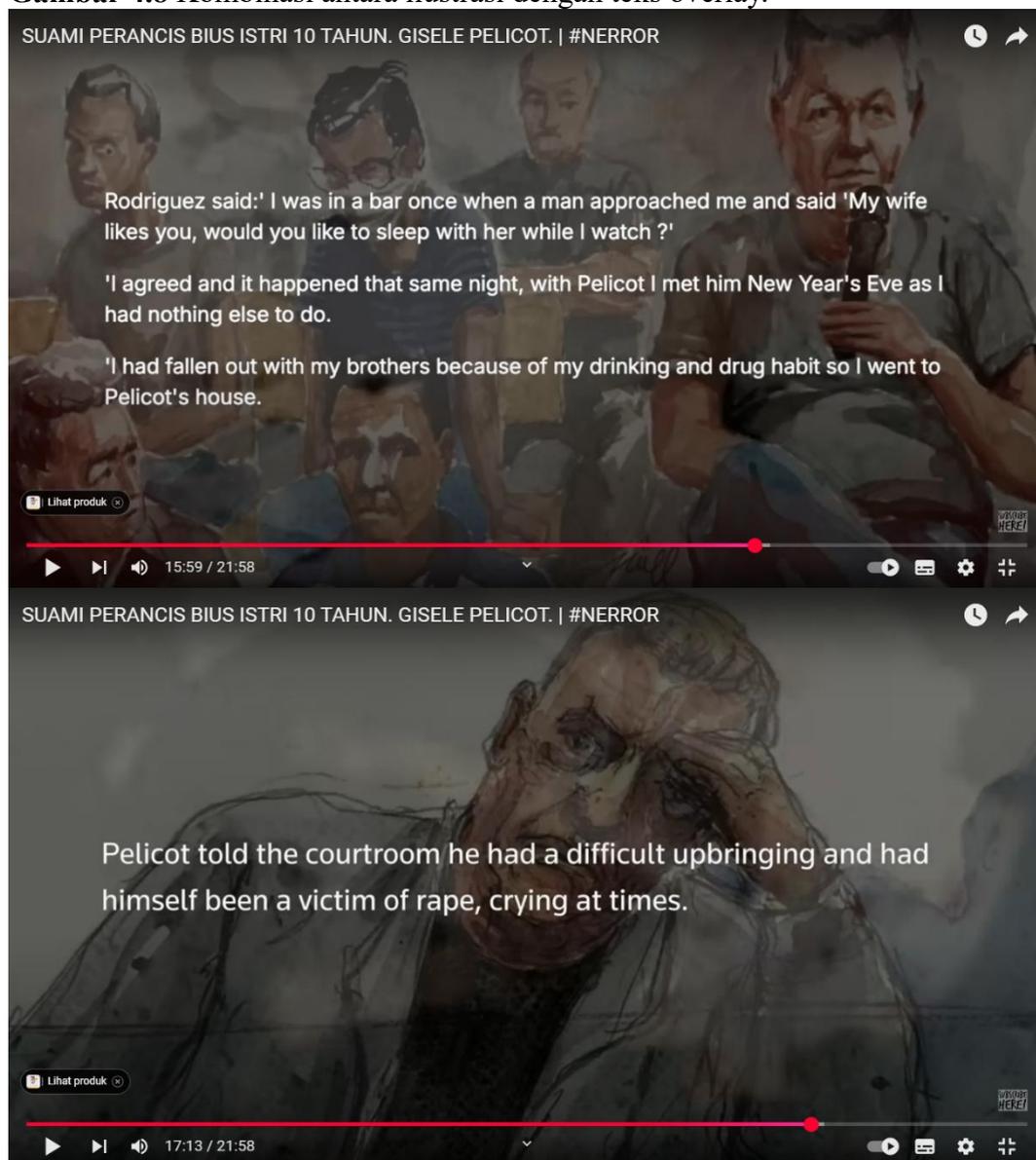
Ada efek *overlay* yang cukup dominan di bagian tengah layar, di mana gambar tangan terikat terlihat samar di atas visual utama. Ini menciptakan kesan dramatis dan memperkuat suasana ketegangan dalam narasi. Transparansi dari *overlay* ini juga memungkinkan penonton tetap melihat ekspresi Nessie yang serius, sekaligus menangkap gambaran tentang kejadian yang sedang diceritakan.

Di bagian kiri bawah, ada ilustrasi tangan yang sedang memegang ponsel. Ilustrasi ini tampak seperti vektor hitam dengan *outline* yang tajam, menciptakan kontras dengan latar belakang yang lebih lembut. Elemen ini digunakan untuk menyoroti informasi tambahan terkait kasus yang dibahas.

Teks informatif yang muncul di bagian atas layar juga memiliki peran penting dalam komposisi ini. Warna hijau dan putih yang digunakan membuat teks tetap terbaca dengan jelas di atas latar belakang yang redup. Selain itu, ada juga elemen *branding* seperti tulisan “*true crime*” di sudut kanan atas yang memberikan identitas genre konten.

Dari segi keseimbangan visual, meskipun ada banyak elemen dalam satu *frame*, semuanya ditempatkan dengan cukup baik sehingga tidak membuat tampilan menjadi berantakan. Narator tetap menjadi titik perhatian utama, sementara elemen tambahan seperti *overlay*, ilustrasi, dan teks mendukung narasi tanpa mengalihkan fokus sepenuhnya. Hal ini membuat komposisi dalam video ini terasa dinamis namun tetap terstruktur, sesuai dengan genre konten misteri dan kejahatan yang dibawakan.

**Gambar 4.8** Kombinasi antara ilustrasi dengan teks overlay.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=k-0PJTeNML0&t=13s>

Dalam Gambar 4.8 terlihat komposisi visualnya menonjolkan kombinasi antara ilustrasi dengan teks *overlay*. Ilustrasi yang digunakan memiliki gaya lukisan tangan dengan warna-warna yang tidak terlalu mencolok, cenderung *earthy* dan *muted*, yang sesuai dengan tone cerita *true crime* yang dibawakan. Warna-warna ini juga membantu menciptakan nuansa serius dan suram yang memperkuat atmosfer narasi.

Posisi teks ditempatkan di bagian tengah layar, dengan *font* berwarna putih dan ukuran yang cukup besar agar tetap terbaca dengan jelas meskipun berlatar belakang ilustrasi yang cukup kompleks. Penggunaan warna putih untuk teks juga memberikan kontras yang baik terhadap *background* yang lebih gelap dan tidak terlalu terang.

Komposisi secara keseluruhan seimbang karena ilustrasi yang ada tidak terlalu mendominasi layar, sehingga tetap memberikan ruang bagi teks untuk menjadi elemen utama dalam penyampaian informasi. Ilustrasi lebih berperan sebagai pendukung visual yang memperkaya pengalaman menonton tanpa mengganggu keterbacaan teks.

Jika dilihat dari aspek hierarki visual, teks menjadi focal point utama, sedangkan ilustrasi di belakangnya berfungsi sebagai latar pendukung yang memperjelas konteks cerita. Tidak ada efek visual yang berlebihan dalam frame ini, sehingga pesan yang ingin disampaikan tetap dapat diterima dengan jelas oleh audiens.

**Gambar 4.9** Ilustrasi sketsa.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=k-0PJTeNML0&t=13s>

Pada Gambar 4.9 terlihat ilustrasi yang digunakan memiliki gaya sketsa kasar dengan warna-warna yang lebih gelap dan nuansa kusam, yang membantu membangun atmosfer kelam dan menegangkan. Sosok pria yang duduk di kursi dengan ekspresi serius menjadi titik fokus utama dalam komposisi visual ini.

Teknik *shading* dan garis kasar memperkuat kesan dramatis, dengan warna hitam pekat pada pakaian pria di depan yang kontras dengan latar belakang lebih terang. Sosok di sebelah kiri yang digambar dengan lebih sedikit detail dan warna yang lebih redup menciptakan efek kedalaman, seolah-olah dia berada di lapisan kedua dari komposisi ini.

Dari segi *framing*, ilustrasi ini memberikan kesan bahwa karakter yang sedang duduk memiliki otoritas atau peran penting dalam narasi. Latar belakang yang sederhana dan minim detail juga membuat penonton lebih fokus pada ekspresi wajah dan gestur tangan, yang tampaknya sedang menunjuk atau mengarahkan sesuatu.

**Gambar 4.10** Elemen tambahan untuk mendukung narasi.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=k-0PJTeNML0&t=13s>

Gambar 4.10 terlihat di bagian kiri, ada gambar seorang pria yang berkaitan dengan kasus yang sedang dibahas. Gambar ini ditampilkan dalam kotak, menciptakan kesan dokumenter atau investigatif, seolah-olah video ini menyajikan bukti visual untuk mendukung narasi.

Sementara itu, di sisi kanan ada ilustrasi bergaya ikon yang menggambarkan adegan kekerasan. Warna hijau neon pada ilustrasi ini kontras dengan latar belakang, membuatnya mencolok dan menarik perhatian. Ilustrasi ini tidak hanya menambah daya tarik visual tetapi juga memperkuat pesan emosional dari cerita yang disampaikan.

Penggunaan elemen-elemen ini menunjukkan bagaimana Nessie Judge menggabungkan efek visual untuk meningkatkan pengalaman menonton. Dengan kombinasi antara gambar nyata dan ilustrasi simbolik, dia membantu audiens memahami cerita dengan lebih jelas dan mendalam. Efek visual ini juga

menciptakan suasana yang mendukung tema misteri dan kriminalitas yang menjadi ciri khas video-video #NERROR.

## B. Analisis Video 2: "Hotel Angker Jogja."

**Gambar 4.11** Penggunaan efek transparansi.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=0XJRWbAWw-s&t=462s>

Gambar 4.11 terlihat dalam bagian kanan bawah layar terdapat elemen grafis berupa siluet seseorang yang sedang duduk di tempat tidur sambil memegang ponsel. Ilustrasi ini diberikan efek cahaya hijau, membuatnya tampak seolah bagian dari narasi yang sedang diceritakan oleh Nessie. Keberadaan visual efek ini tidak hanya memperkaya tampilan, tetapi juga membantu audiens untuk memahami cerita dengan lebih mudah.

Di kiri atas gambar ini terdapat bayangan yang menyerupai wajah menyeramkan atau sosok hantu. Efek visual ini kemungkinan sengaja ditambahkan untuk memperkuat suasana horor dan misteri dalam video. Keberadaan bayangan ini juga menarik perhatian karena kontras dengan pencahayaan utama yang terfokus pada Nessie Judge di bagian tengah. Efek ini bisa dibuat melalui teknik pengeditan

digital, seperti *overlay* gambar atau penggunaan efek transparansi, sehingga memberikan kesan bahwa sosok tersebut “muncul” secara samar di latar belakang.

Penempatan sosok ini di sudut kiri atas juga menarik karena sesuai dengan prinsip komposisi visual dalam sinematografi horor, di mana elemen menyeramkan sering kali ditempatkan di area yang tidak langsung menjadi pusat perhatian. Ini menciptakan efek subliminal yang bisa membuat penonton merasa tidak nyaman atau merinding tanpa sadar langsung memperhatikannya.

**Gambar 4.12** Penerapan efek pada teks.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=0XJRwBAWw-s&t=462s>

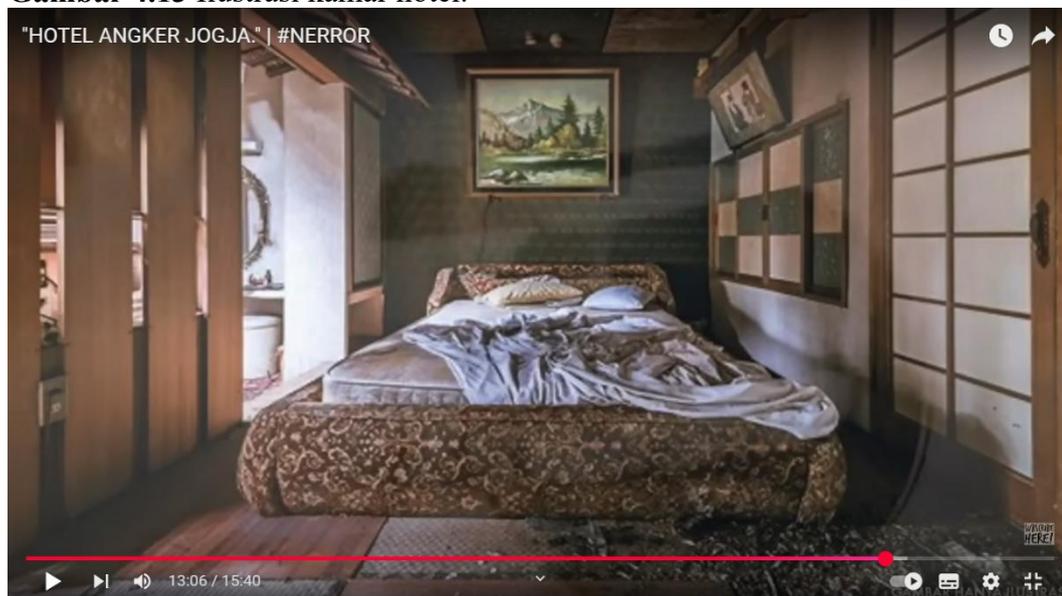
Gambar 4.12 ini menampilkan Nessie Judge dengan efek teks "HALO HALO!" yang bergaya menyeramkan. Dari segi komposisi, elemen visual ditata agar tetap terfokus pada narator di tengah layar, dengan tambahan efek teks untuk mendukung suasana cerita.

Latar belakang mempertahankan elemen khas serial #NERROR dengan pencahayaan temaram, lilin-lilin yang menyala, dan lampu neon bertuliskan "#NERROR". Efek teks "HALO HALO!" didesain dengan font bertekstur menetes

seperti darah atau lendir, memberikan kesan horor. Warna hijau pada *outline* teks juga memperkuat nuansa mistis.

Posisi teks dibuat seimbang di sisi kiri dan kanan narator, sehingga tidak menutupi wajah tetapi tetap terlihat jelas. Warna putih dari teks kontras dengan latar belakang gelap, memastikan keterbacaan yang optimal. Gesture tangan Nessie, yang menyerupai pose menelepon, turut memperjelas konteks kalimat yang sedang diucapkan.

**Gambar 4.13** Ilustrasi kamar hotel.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=0XJRwBAWw-s&t=462s>

Gambar ini merupakan ilustrasi dari sebuah kamar hotel yang ditampilkan dalam konten video Nessie Judge. Dari segi visual, gambar ini menggunakan palet warna yang cenderung kusam dengan dominasi warna cokelat, abu-abu, dan hitam, yang menciptakan suasana suram dan mencerminkan kesan tempat yang telah lama ditinggalkan.

Efek pencahayaan dalam gambar ini juga berkontribusi terhadap atmosfer horor yang ingin disampaikan. Pencahayaan yang redup dan tidak merata

menimbulkan kesan misterius serta meningkatkan rasa tidak nyaman bagi audiens. Selain itu, terdapat efek distorsi yang diterapkan pada beberapa bagian gambar, terutama di sekitar tepi tempat tidur dan lantai, yang memberikan kesan tidak stabil dan menambah unsur ketidakrealistisan dalam ilustrasi ini.

Dari segi komposisi, posisi tempat tidur yang berada di tengah dengan kondisi kasur yang berantakan memperkuat narasi bahwa kamar ini pernah dihuni tetapi telah ditinggalkan dalam keadaan tidak tertata. Lukisan pemandangan yang tergantung di dinding berfungsi sebagai elemen visual yang kontras, menghadirkan ilusi ketenangan di tengah suasana kamar yang mengandung unsur kengerian. Selain itu, televisi yang dipasang dalam posisi miring memperlihatkan elemen disorientasi yang memperkuat kesan gangguan dalam visual ini.

### C. Analisis Video 3: “Persekutuan Maut Dengan Iblis!”

**Gambar 4.14** Penambahan elemen visual yang realistis dan elemen grafis.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=dBzX4GAET1E>

Gambar 4.14 terlihat komposisi dalam cuplikan video ini menunjukkan keseimbangan antara elemen visual yang realistis dan elemen grafis yang

ditambahkan untuk memperkuat atmosfer cerita. Subjek utama, yakni Nessie Judge, ditempatkan di tengah sebagai titik fokus, dengan ekspresi wajah yang menunjukkan keterkejutan atau intensitas dalam penyampaian narasi. Latar belakangnya didesain dengan elemen-elemen pendukung yang membangun suasana misteri, seperti lilin menyala, papan dengan potongan gambar atau artikel, serta lampu neon bertuliskan "#NERROR" yang berfungsi sebagai identitas visual khas dalam seri konten ini.

Elemen grafis dalam bentuk siluet hitam dari sosok-sosok menyeramkan dengan aura hijau bercahaya ditempatkan di bagian bawah *frame*. Keberadaan ilustrasi ini menciptakan kontras yang kuat dengan subjek utama. Efek glow berwarna hijau di sekitar siluet tidak hanya memberikan kesan supernatural tetapi juga membantu menarik perhatian audiens pada bagian bawah layar, menciptakan keseimbangan komposisional antara bagian atas dan bawah gambar.

Selain itu, latar belakang yang didominasi warna biru kehijauan memberikan nuansa gelap namun tetap memiliki pencahayaan cukup untuk menonjolkan subjek utama. Lilin-lilin yang menyala secara simetris di kedua sisi ruangan menambah kesan ritualistik yang mendukung tema cerita. Kehadiran mikrofon di sisi kanan juga menunjukkan bahwa ini adalah bagian dari format penceritaan berbasis narasi atau storytelling.

**Gambar 4.15** Penggunaan efek blur untuk menciptakan kesan dramatis.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=dBzX4GAET1E>

Gambar 4.15 terlihat dalam cuplikan ini, komposisi visual menekankan intensitas emosional melalui penggunaan *depth of field* yang dangkal. Fokus utama diarahkan pada sosok pria berbaju putih yang tampak dalam kondisi tertekan atau kesakitan, sementara elemen di sekitarnya, termasuk dua individu yang tampaknya sedang menahannya, menjadi kabur. Efek blur ini menciptakan kesan dramatis dan meningkatkan ketegangan dalam adegan.

Pencahayaan dalam adegan ini cenderung natural dengan sumber cahaya utama berasal dari jendela atau lampu di belakang, menciptakan kontras antara latar belakang yang lebih terang dengan subjek di depan yang sedikit lebih gelap. Siluet dari sosok-sosok lain yang samar menambah kesan misterius dan menimbulkan interpretasi bahwa adegan ini merupakan rekonstruksi atau ilustrasi dari kejadian tertentu, sebagaimana diperkuat oleh teks di sudut bawah yang menyebutkan "GAMBAR HANYA ILUSTRASI."

Selain itu, *framing* adegan ini relatif dekat, memberikan kesan klaustrofobik yang membuat audiens merasa seakan-akan terlibat langsung dalam peristiwa yang sedang terjadi. Posisi kamera yang sedikit miring dan framing yang tidak sepenuhnya simetris juga memberikan efek visual yang memperkuat suasana tidak stabil atau penuh konflik. Secara keseluruhan, komposisi ini dirancang untuk menekankan ketegangan emosional dan atmosfer dramatis, yang sejalan dengan tema konten misteri dan supranatural yang diusung.

**Gambar 4. 16** Penggunaan warna hitam-putih



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=dBzX4GAET1E>

Dalam cuplikan ini, penggunaan visual efek dan komposisi gambar bertujuan untuk menciptakan suasana yang mencekam serta memperkuat tema horor dan supranatural. Beberapa elemen visual yang dapat dianalisis meliputi:

Pemilihan warna hitam-putih menciptakan kesan suram, menekankan aspek tragis dan misterius dalam adegan. Efek ini juga dapat memberikan nuansa dokumenter atau rekonstruksi kejadian masa lalu, seolah-olah memperlihatkan kilas balik atau adegan yang bersifat simbolik.

Wajah karakter tampak penuh dengan tekstur kasar, luka, atau kotoran, yang memperkuat kesan menyeramkan. Ini bisa jadi hasil dari penggunaan *make-up* efek khusus atau pengeditan digital untuk meningkatkan elemen horor.

Cahaya yang datang dari sudut atas menimbulkan bayangan yang tajam di beberapa area wajah, menciptakan kontras tinggi dan efek dramatis. Pencahayaan ini juga menyoroti detail wajah secara lebih menonjol, membuat karakter terlihat lebih mengerikan.

Sudut pengambilan gambar dari bawah (*low angle*) dengan framing close-up memberikan efek mendalam pada ekspresi karakter yang terbaring. Ini dapat mempertegas ketidakberdayaan atau kondisi kritis karakter dalam adegan tersebut.

Tampak adanya bentuk samar di bagian atas gambar, yang bisa jadi merupakan efek transparansi atau superimpose dari bayangan figur lain. Efek ini dapat menambah elemen supernatural, seakan-akan ada entitas tak kasat mata yang mengawasi atau hadir dalam adegan.

### **4.3 Pembahasan**

Analisis terhadap empat konten Nessie Judge menunjukkan bahwa strategi penggunaan visual efek dalam videonya tidak hanya berfungsi sebagai estetika tambahan, tetapi juga menjadi bagian integral dalam membangun narasi dan menciptakan pengalaman menonton yang lebih mendalam. Melalui kombinasi elemen warna, pencahayaan, komposisi visual, efek grafis, dan teknik editing, Nessie Judge mampu menghadirkan atmosfer yang sesuai dengan tema misteri yang menjadi ciri khas kontennya.

Dalam penerapan warna, palet yang digunakan dalam video *Nessie Judge* cenderung konsisten, dengan dominasi warna gelap seperti biru keunguan dan hijau kebiruan. Warna-warna ini bukan hanya sekadar pilihan estetika, tetapi juga berperan dalam menciptakan suasana tegang yang mendukung cerita yang disampaikan. Menurut teori estetika media yang dikemukakan oleh Herbert Zettl, warna memiliki kemampuan untuk membentuk pengalaman emosional audiens. Penggunaan warna gelap ini dapat dikaitkan dengan upaya untuk menghadirkan kesan misterius dan ketidakpastian, sedangkan aksen merah atau putih pada elemen tertentu berfungsi sebagai penekanan visual terhadap informasi yang dianggap penting dalam cerita.

Dari segi pencahayaan, teknik *low-key lighting* yang diterapkan dalam video *Nessie Judge* menjadi elemen yang dominan dalam membangun atmosfer. Pencahayaan redup dengan kontras tajam antara terang dan bayangan menciptakan kedalaman visual yang membuat elemen tertentu dalam frame tampak lebih menonjol. Teknik ini sering digunakan dalam genre misteri dan horor untuk menambah ketegangan, di mana cahaya yang minim dan bayangan yang kuat dapat menciptakan suasana yang tidak nyaman bagi audiens. Dalam beberapa adegan, sumber cahaya seperti lilin atau lampu neon digunakan sebagai tambahan untuk memberikan nuansa mistis yang lebih kuat. Keputusan ini tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga sebagai strategi untuk menarik perhatian audiens ke elemen tertentu dalam frame.

Komposisi visual dalam video *Nessie Judge* dirancang dengan mempertimbangkan elemen framing dan penempatan subjek agar mendukung

penyampaian cerita. Penggunaan close-up shot menjadi strategi yang sering ditemukan untuk menangkap ekspresi Nessie Judge ketika ia menyampaikan narasi, memberikan kesan lebih intim dan emosional kepada audiens. Selain itu, penerapan rule of thirds dalam beberapa adegan membantu menciptakan keseimbangan visual sehingga elemen penting dalam frame dapat terlihat lebih jelas tanpa mengurangi daya tarik visualnya. Dengan demikian, komposisi yang diterapkan tidak hanya bertujuan untuk menciptakan tampilan yang estetis, tetapi juga memiliki fungsi naratif dalam mengarahkan fokus audiens.

Efek visual menjadi elemen pendukung yang memperkuat pengalaman menonton. Penggunaan efek glitch, distorsi, serta overlay gambar menjadi strategi yang membantu membangun suasana misterius dan memberikan nuansa ketidakteraturan dalam video. Efek glitch sering kali digunakan dalam momen-momen tertentu untuk memberikan kesan bahwa ada sesuatu yang tersembunyi atau tidak dapat dijelaskan secara logis, yang sejalan dengan tema cerita yang diangkat. Selain itu, animasi teks yang muncul dalam beberapa segmen menjadi elemen tambahan yang menyoroti informasi penting dalam narasi, memastikan bahwa audiens dapat memahami inti dari cerita yang sedang disampaikan.

Transisi dan teknik editing juga berperan penting dalam mendukung kesinambungan cerita dalam video Nessie Judge. Penggunaan teknik crossfade dan efek kilatan cahaya dalam perpindahan adegan memberikan efek dramatis yang mempertegas peralihan cerita. Selain itu, ritme editing yang selaras dengan musik latar berkontribusi dalam membangun intensitas cerita, di mana peningkatan tempo editing dapat memperkuat ketegangan yang ingin disampaikan. Teknik editing

semacam ini tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan estetika video, tetapi juga menjadi bagian dari strategi komunikasi visual yang menjaga keterlibatan audiens sepanjang video berlangsung.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan analisis strategi penggunaan efek visual dalam konten misteri Nessie Judge dengan pendekatan Teori Estetika Media Herbert Zettl, ditemukan bahwa elemen estetika seperti warna, pencahayaan, dan komposisi visual berperan penting dalam membangun daya tarik serta meningkatkan pengalaman menonton. Warna gelap seperti biru keunguan dan hijau kebiruan menciptakan suasana misterius yang mendukung tema cerita, sementara pencahayaan redup dengan kontras tinggi menambah kesan dramatis dan kedalaman visual. Teknik framing, seperti close-up shot, juga memperkuat keterlibatan emosional audiens.

Efek visual seperti glitch, overlay gambar, dan animasi teks memperjelas narasi serta memperkuat ketegangan. Transisi dinamis dan ritme editing yang selaras dengan musik latar menciptakan kesinambungan visual yang meningkatkan imersi. Dengan kombinasi warna gelap, pencahayaan redup, serta efek glitch dan overlay, konten Nessie Judge tidak hanya menyajikan cerita misteri tetapi juga menghadirkan pengalaman horor yang lebih mendalam, tanpa mencapai intensitas ekstrem seperti film horor konvensional. Penerapan prinsip estetika media dari Zettl membantu Nessie Judge menciptakan atmosfer yang sesuai dengan genre misteri dan memperkuat daya tarik kontennya di YouTube.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan bagi konten kreator serta penelitian lebih lanjut.

Bagi konten kreator, pemanfaatan efek visual sebaiknya tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga mendukung narasi agar lebih efektif dalam menyampaikan cerita. Eksplorasi teknik sinematografi yang lebih variatif, seperti penggunaan sudut kamera dinamis dan efek suara yang lebih mendalam, dapat meningkatkan imersi audiens dan memperkuat atmosfer yang diinginkan. Selain itu, pemilihan warna dan pencahayaan harus disesuaikan dengan tema cerita agar efek yang dihasilkan lebih maksimal dan mampu membangun suasana yang sesuai dengan alur narasi.

Untuk penelitian selanjutnya, analisis dapat diperluas dengan membandingkan strategi penggunaan efek visual dari berbagai kreator konten dalam genre yang sama guna memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai efektivitas teknik yang digunakan. Pendekatan penelitian juga dapat dikombinasikan antara metode kualitatif dan kuantitatif untuk mengukur seberapa besar pengaruh visual efek terhadap keterlibatan audiens. Selain itu, kajian lebih lanjut mengenai bagaimana elemen visual tertentu memengaruhi persepsi dan pengalaman menonton secara psikologis dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai dampak estetika media terhadap audiens.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual*. Zahira Media Publisher.
- Anshori, A. et al. (2021). Pengaruh Relasi Budaya dalam Pesan dan Saluran Politik terhadap Sikap Pemilih : Studi Kasus di Pilkada Kota Medan Tahun 2020. *Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi Dan Pembangunan)*, 22(2), 177–188.
- Ardiyanti, N. P. (2022). *Personal Branding Nessie Judge di Mata Penggemar*. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/nindy-putri-ardiyati/personal-branding-nessie-judge-di-mata-penggemar-1yFIZluAqTW>
- Bimbingan, J., & Islam, P. (2020). | 179 DIGITALISASI DAKWAH DI MEDIA SOSIAL BERBASIS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL Ari Wibowo. 02(02), 179–198.
- Cangara, H. (2015). *Pengantar ilmu komunikasi*. Raja Grafindo Persada.
- Dailysia. (2023). *Biodata profil dan fakta nessie judge*. Dailysi. <https://www.dailysia.com/biodata-profil-dan-fakta-nessie-judge/>
- Fitriani, Y. (2021). *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA*. 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Imanina, K. (2020). Penggunaan Metode Kualitatif Dengan Pendekatan Deskriptif Analitis Dalam Paud. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 5(229), 45–48. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3728>
- Kamaliah, A. (2024). *Profil Nessie Judge, YouTuber Story Teller dengan 10 Juta Subscribers*. Detikinet. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-7216764/profil-nessie-judge-youtuber-story-teller-dengan-10-juta-subscribers>
- Kehidupan, Y. et al. (2025). *Diskursus Komunikasi Public Relations dalam Konten*. 6(1), 511–521.
- Komunikasi, D. et al. (2021). *ESTETIKA NUSANTARA DALAM KARAKTER GIM LOKAPALA*. 10(November).
- Labas, Y. N., & Yasmine, D. I. (2017). 28584-64014-1-Pb. *Komodifikasi Di Era Masyarakat Jejaring: Studi Kasus YouTube Indonesia, Vol. 4*(No. 2).
- Leasfita, A. et al. (2022). *Peran Konten Misteri Dalam Pembentukan Personal Branding Youtuber*. 02(1), 49–56.

- Ma'rifah, K. F. (2023). *Profil dan Biodata Nessie Judge, Youtuber Indonesia Blasteran Pakistan dan Belanda*. Quena.Id. <https://www.quena.id/hiburan/pr-6657616620/profil-dan-biodata-nessie-judge-youtuber-indonesia-blasteran-pakistan-dan-belanda>
- Nasution, N. (2018). Strategi Manajemen Penyiaran Radio Swasta Kiss Fm Dalam Menghadapi Persaingan Informasi Digital. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), 167–178. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/interaksi/article/view/2094>
- Novrica, C., & Jozarky, T. M. (2023). Representasi Kekerasan dalam Serial TV Stranger Things Season 4. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(6), 563–572.
- Nur, E. (2021). Peran Media Massa Dalam Menghadapi Serbuan Media Online the Role of Mass Media in Facing Online Media Attacks. *MAJALAH SEMI ILMIAH POPULER KOMUIKASI MASSA Section*, 2(1), 51–64.
- Nurzakiyah, A., & Mangkurat, U. L. (2024). *Variasi Bahasa Content Creator Nessie Judge di Youtube*. 3(November 2024), 92–101.
- Prasetya, F. et al. (2022). Youtube Sebagai Media Pembelajaran Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 192–202. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.600>
- Ruhansih, D. S. (2017). EFEKTIVITAS STRATEGI BIMBINGAN TEISTIK UNTUK PENGEMBANGAN RELIGIUSITAS REMAJA (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015). *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Salatiga, I. (2019). *YOUTUBE : SENI KOMUNIKASI DAKWAH DAN MEDIA*. 23–38.
- Triana, M. (2018). *Media Massa dan Public Sphere*.
- Utama, J. (2018). Daya Tarik Visual Sebagai Brand Recall Pada Iklan Televisi Studi Kasus Iklan Mizone 2012 Versi “Tilt.” *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), 43–51. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i1.228>
- Wahyuningsih, S. (2015). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. UTM PRESS.
- Zainudin, A. (2024). *Teknologi Digital dalam Revolusi Produksi Grafika* (A. Priyadi (ed.)). Yayasan Prima Agus Teknik.
- Zamzami, & Sahana, W. (2021). Strategi Komunikasi Organisasi. *Journal Educational Research and Social Studies*, Volume 2 N, 25–37.

Zettl, H. (2015). *Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics*. Wadsworth.

Nessie Judge. (2024, October 1). *Suami Perancis Bius Istri 10 Tahun – Gisele Pelicot | TRUE CRIME INDONESIA #NERROR* [Video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=K-0pjtenml0>

Nessie Judge. (2024, October 18). *HOTEL ANGKER DI JOGJA! | #NERROR TRUE HORROR STORY INDONESIA* [Video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=0xjrbaww-S>

Nessie Judge. (2024, October 30). *PERSEKUTUAN MAUT DENGAN IBLIS! | #NERROR TRUE HORROR STORY INDONESIA* [Video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Dbzx4gaet1e>



UMSU  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila makalah surat ini agar diterbitkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/II/2022  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20230 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
Website: <https://fisp.umcu.ac.id> Email: [fisp@umsu.ac.id](mailto:fisp@umsu.ac.id) Instagram: @umsumedan Facebook: umsumedan Twitter: umsumedan

Sk-I

PERMCHONAN PERSETUJUAN  
JUDUL SKRIPSI

Medan, .....20.....

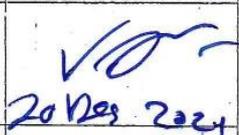
Kepada Yth. Bapak/Ibu  
Program Studi Ilmu Komunikasi  
FISIP UMSU  
di  
Medan.

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : Ameyia Putri Harahap  
N P M : 2103110135  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
SKS diperoleh : 119,0 SKS, IP Kumulatif 3,61

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Strategi penggunaan visual efek untuk meningkatkan daya tarik Audiens pada konten misteri Nessie Judge di platform youtube.	 20 Des 2024
2	Representasi makna Simbolik dalam Film Animasi Studio Ghibli The boy and The Heron dan Spirited away	
3	Representasi Budaya dalam Film Exhuma dan Badarawuhi di Desa Penari karya Timo Tjahjanto dan timo samboel	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

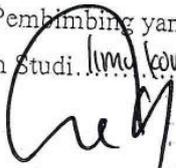
Rekomendasi Ketua Program Studi:  
Diteruskan kepada Dekan untuk  
Penetapan Judul dan Pembimbing.

047.21.311

Pemohon,

  
( Ameyia Putri Harahap )

Dosen Pembimbing yang ditunjuk  
Program Studi Ilmu Komunikasi

  
( Corry Novica AP Siman, S.Sos, MA )  
NIDN: 0130117403

Medan, tanggal 24 Desember 2024

Ketua

Program Studi Ilmu Komunikasi

  
( Atkyar Anshori, S.os, M.I.kom )  
NIDN: 0127048401



Agensi Kelayakan Malaysia  
Malaysia Qualifications Agency



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id>

[fisip@umsu.ac.id](mailto:fisip@umsu.ac.id)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING  
TUGAS AKHIR MAHASISWA  
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)  
Nomor : 2260/SK/IL.3.AU/UMSU-03/F/2024**

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor: 1964/SK/IL.3.AU/UMSU-03/F/2024 Tanggal 04 Djumadil Awwal 1446H/ 06 November 2024 M Tentang Panduan Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **24 Desember 2024**, dengan ini menetapkan judul dan pembimbing penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **AMEYLIA PUTRI HARAHAP**  
N P M : 2103110135  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2024/2025  
Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) : **STRATEGI PENGGUNAAN VISUAL EFEK UNTUK MENINGKATKAN DAYA TARIK AUDIENS PADA KONTEN MISTERI NESSIE JUDGE DI PLATFORM YOUTUBE**  
Pembimbing : **CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah), dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) FISIP UMSU Tahun 2024.
2. Penetapan judul dan pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) sesuai dengan nomor yang terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 047.21.311 tahun 2024.
3. Penetapan judul, pembimbing dan naskah Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

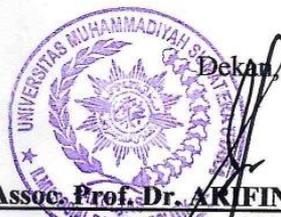
**Masa Kadaluarsa tanggal: 24 Juni 2025.**

Ditetapkan di Medan,  
Pada Tanggal, 23 Djumadil Akhir 1446 H  
24 Desember 2024 M



**Tembusan :**

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Pertinggal.



**Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH., MSP.**  
NIDN. 6030017402





**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> | [fisip@umsu.ac.id](mailto:fisip@umsu.ac.id) | [f umsumedan](#) | [@ umsumedan](#) | [umsumedan](#) | [umsumedan](#)

Sk-3

**PERMOHONAN**  
**SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR MAHASISWA**  
**(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)**

Kepada Yth.  
**Bapak Dekan FISIP UMSU**  
di  
Medan.

Medan, 21 Januari ..... 2025.

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Ameyia Putri Harahap  
N P M : 2103110135  
Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti **Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah)** yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) Nomor: 2260 /SK/II.3-AU/UMSU-03/F/2024 tanggal 29 Desember 2024 dengan judul sebagai berikut :

Strategi Penggunaan Visual Efek untuk Meningkatkan Daya Tarik Audiens  
Pada Konten Misteri Nessie Judge di Platform Youtube.

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Permohonan Persetujuan Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK - 1);
2. Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK-2);
3. DKAM/ Transkrip Nilai Sementara yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa;
7. Kartu Kuning Peninjau Seminar Proposal;
8. Semua berkas difotocopy rangkap 1 dan dimasukkan ke dalam MAP berwarna **BIRU**;
9. Proposul Tugas Akhir Mahasiswa yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3).

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Diketahui oleh Ketua  
Program Studi

(Akhjar Anshori S.Sos.M.I.kom)

NIDN: 0127048401.

Menyetujui  
Pembimbing

(Corry Norrica AP Girisa S.Sos.MA)

NIDN: 0130117403

Pemohon,

Ameyia Putri Harahap





**UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR**

**(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)**

Nomor : 246/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2025

Program Studi : Ilmu Komunikasi  
 Hari, Tanggal : Jumat, 31 Januari 2025  
 Waktu : 10.00 WIB s.d. selesai  
 Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2  
 Pemimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.



No	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
26	YURIKA BUNGA CHINTYA PANJAITAN	2103110075	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS KOMUNIKASI BNN DALAM PENANGANAN KASUS PENYALAHGUNAAN DAN PEREDARAN NARKOBA DI TANJUNGPALAI
27	NITA ANANTA YUFAN	2103110127	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	EFEKTIVITAS POLA KOMUNIKASI GURU TERHADAP SISWA DENGAN METODE BRAIN STORMING DI SMA NEGERI 1 AIR PUTIH
28	ZIDAN AKMAL SYAFIQRI	2103110060	Asoc. Prof. Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	BAHASA DAERAH SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DALAM MEMBANGUN KEMITRAAN ANTARA PT. SUMATRA SPECIALTY COFFEES DENGAN PETANI TAPANULI UTARA
29	BAHAQI SEPTIANSYAH NOVRIZAL	2103110258	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.I.Kom.	Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI DAKWAH DALAM PEMAHAMAN SPIRITUAL BAGI MASYARAKAT MUALAF DI DESA LAUBENG KELADEH
30	AMEYLIA PUTRI HARAHAP	2103110135	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	STRATEGI PENGGUNAAN VISUAL EFEK UNTUK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH Sumatera Utara  
 Dekan  
 30 Januari 2025 M  
 30 Ralatb 1446 H  
 (Asoc. Prof. Dr. ARFIN SALEH, MSP.)  
 BSN-PT  
 STARS



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> ✉ [fisip@umsu.ac.id](mailto:fisip@umsu.ac.id) 📍 umsumedan 📧 umsumedan 📠 umsumedan 📺 umsumedan

Sk-5

**BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR MAHASISWA**

Nama lengkap : Ameyya Putri Harahap  
 NPM : 2103110135  
 Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) : Strategi Penggunaan Visual Efek untuk meningkatkan Daya tarik Audien pada konten misteri Nessie Judge di Platform Youtube.

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	15-12-2024	Penetapan Judul Skripsi	
2.	15-01-2025	Bimbingan Proposal	
3.	16-01-2025	Bimbingan Proposal	
4.	17-01-2025	Bimbingan proposal	
5.	18-01-2025	Acc Seminar proposal	
6.	19-01-2025	Bimbingan pasca seminar proposal dan revisi	
7.	17-03-2025	Bimbingan BAB IV	
8.	19-03-2025	Bimbingan BAB IV	
9.	20-03-2025	Bimbingan BAB V	
10.	24-03-2025	Acc Sidang Skripsi	

Medan. .... 20.....

Dekan,  
  
 Assoc. Prof. Dr. Anan Syah MSP  
 NIDN: 0030017402

Ketua Program Studi,  
  
 (Akhwar Anshori S.Sos. M. Iqom)  
 NIDN: 0127048407

Pembimbing,  
  
 (Corry Novria AP Sinaga, S.Sos., M.A.)  
 NIDN: 0130117403



Agensi Kelayakan Malaysia  
 Malaysian Qualifications Agency



UMSU  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNDANGAN/ PANGGILAN UJIAN TUGAS AKHIR

(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Nomor : 681/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2025

Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Hari, Tanggal : Kamis, 17 April 2025  
Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai  
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2



No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENJURI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
56	AMEVLYA PUTRI HARAHAP	2103110135	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	ELVITA YENNI, S.S, M.Hum	CORRY NOVIRICA AP, SINAGA, S.Sos., MA.	STRATEGI PENGGUNAAN VISUAL EFEK UNTUK MENINGKATKAN DAYA TARIK AUDIENS PADA KONTEN MISTERI NESSIE JUDGE DI PLATFORM YOUTUBE
57	YOLA FRANSISKA SIREGAR	2103110289	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom	Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., MSP.	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	MANAJEMEN KOMUNIKASI ORGANISASI KORPS PASUKAN SMA NEGERI 2 (KOPASDA) TEBING TINGGI DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI ANGGOTA
58	MUHAMMAD GABRIEL FAHREZA	2103110102	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos, M.I.Kom	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	Assoc. Prof. Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom	STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN DALAM MENINGKATKAN CITRA PT. SANOBAR GUNAJAYA DI KOTA MEDAN
59	ASTRI ANITA	2103110079	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom	Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos, M.I.Kom	KESADARAN MEMBAYAR PAJAK: STUDI KUALITATIF ATAS SOSIALISASI PROGRAM PEMUTIHAN PAJAK KENDARAAN BERMOTOR 2024 DI SUMATERA UTARA
60	NAHDANSYAH ABDUL RAUF NASUTION	2103110244	Assoc. Prof. Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	CORRY NOVIRICA AP, SINAGA, S.Sos., MA.	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom	ANALISIS SEMOTIKA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT EDISI "SENYUM DI BALIK PINTU TERTUTUP" CHANNEL YOUTUBE TB INDONESIA

Notulis Sidang :

Ditandatangani oleh :

Prof. Dr. Dedy Arifin Saleh, SH, M.Hum.  
M. Rektor  
M. Rektor I  
REKTOR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.



Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Sekretaris

Medan, 16 Syawal 1446 H  
15 April 2025 M



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### Data Pribadi

Nama : Ameylia Putri Harahap  
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 13 Agustus 2003  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Jl. Melati IX No. 39 LK XVII, Helvetia Tengah,  
Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara.  
Anak ke : 3 dari 4 bersaudara

### Data Orang Tua

Nama Ayah : Muhammad Ishar Harahap  
Nama Ibu : Fitri Anum  
Pekerjaan Ayah : -  
Pekerjaan Ibu : Wirausaha  
Alamat : Jl. Melati IX No. 39 LK XVII, Helvetia Tengah,  
Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara.

### Pendidikan Formal

TK : TK Aisyiyah Bustanul Atfhal 13 Medan  
SD : SD Kartika 1-1 Medan  
SMP : SMP Panca Budi Medan  
SMA : MAN 2 Model Medan  
S1 : Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah  
Sumatera Utara