

Representasi Budaya Jawa dalam Gaya Komunikasi IShowSpeed Pada Konten Youtube “Sea Tour” Di Yogyakarta

IShowSpeed’s *Communication Style in The Youtube Content "Sea Tour" in Yogyakarta: A Representation Of Javanese Culture*

Muninggar Setiyo Rini, Didi Permadi, Sarwo Edy

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pancasakti Tegal

Korespondensi: Universitas Pancasakti Tegal

Surel: muninggarrini@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.46961/mediasi.v6i1.1487>

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 7/1/2025

Direvisi: 23/1/2025

Publikasi: 28/01/2025

e-ISSN: 2721-0995

p-ISSN: 2721-9046

Kata Kunci:

Ishowspeed;

Gaya komunikasi;

Budaya Jawa;

Keywords:

Ishowspeed;

Communication Style;

Javanese Culture;

ABSTRAK

Gaya komunikasi merujuk pada cara seseorang berinteraksi dengan orang lain. IShowSpeed bertindak sebagai komunikator yang menyampaikan pesan-pesan tentang nilai-nilai budaya lokal. Latar belakang budaya, nilai-nilai, dan kebiasaan dari dua budaya yang berbeda dapat memengaruhi gaya komunikasi seorang komunikator. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gaya komunikasi IShowSpeed dalam konten *streaming* Youtubnya yang berjudul "South East Asia Tour" di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teori representasi sosial konsep peniruan yang diuraikan oleh Paul Ricoeur. Data dikumpulkan menggunakan teknik *purposive sampling* untuk memilih segmen video tertentu dalam merepresentasikan budaya Jawa kemudian melakukan analisis isi dengan penekanan pada komunikasi verbal dan nonverbal. Hasil penelitian ini menunjukkan gaya komunikasi IShowSpeed yang diidentifikasi dalam merepresentasikan budaya Jawa merupakan kombinasi beberapa gaya komunikasi mencakup *the relinquishing style, the equalitarian style, the dynamic style, dan the structuring style*. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa IShowSpeed menggunakan gaya komunikasi berbeda dalam merepresentasikan budaya Jawa .

ABSTRACT

Communication style refers to the way a person interacts with others. IShowsSpeed acts as a communicator conveying messages about local cultural values. The cultural background, values, and habits from two different cultures can influence a communicator's communication style. This research aims to understand IShowSpeed's communication style in his YouTube streaming content titled "South East Asia Tour" in Yogyakarta. This research uses qualitative methods with the theory of social representation of the imitation concept as described by Paul Ricoeur. Data were collected using purposive sampling techniques to select specific video segments representing Javanese culture, followed by content analysis with an emphasis on verbal and non-verbal communication. The results of this study show that the IShowSpeed's communication styles identified in representing Javanese culture are a combination of several communication styles, including The Relinquishing Style, The Equalitarian Style, The Dynamic Style, and The Structuring Style. Based on the research findings, it can be concluded that Ishowspeed uses different communication styles in representing Javanese culture.

PENDAHULUAN

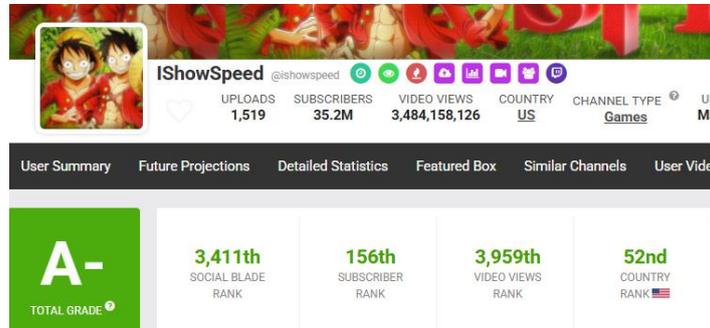
Darren Jason Watkins Jr atau terkenal dengan nama IshowSpeed merupakan Youtuber yang berasal dari Amerika Serikat dengan budaya modern yang memiliki sistem sosial berbeda dengan budaya Jawa. Pada era revolusi industri 4.0 atau dikenal dengan nama “*internet of things*” di mana bidang teknologi informasi dan komunikasi berkembang semakin pesat. Konten *streaming* di Youtube menjadi salah satu sarana komunikasi yang kini populer di kalangan masyarakat. Sebagai *platform* digital, Youtube menjadi media baru yang mengubah cara masyarakat berinteraksi serta berbagi informasi. Media baru atau *new media* adalah *platform* digital yang berfungsi untuk mendistribusikan pesan serta informasi secara verbal maupun nonverbal yang penggunaannya memerlukan jaringan internet (Prasetya & Marina, 2022). Dengan teknologi yang semakin berkembang dan mudahnya akses internet, Youtube sebagai *platform* digital menjadi sarana untuk berbagi informasi, menghibur, serta berinteraksi. Sebagai media digital, Youtube memungkinkan distribusi informasi lebih cepat, serta memberikan wadah bagi individu untuk berekspresi. Salah satu fenomena yang timbul yaitu munculnya konten kreator yang memanfaatkan fitur *streaming* pada Youtube untuk menyampaikan berbagai pesan.

Berdasarkan State Digital Publishing, konten kreator merupakan individu maupun kelompok yang memiliki tanggung Jawab untuk memberikan informasi dengan sasaran audiens tertentu. Konten kreator harus bisa memahami proses produksi hingga merancang strategi agar informasi dapat diterima dan menarik bagi target khalayaknya (Yulia & Mujtahid, 2023). Konten kreator memiliki peran penting dalam proses komunikasi modern.

Pertama, sebagai edukasi dan penyebaran informasi, dengan merujuk pada penelitian L. Johnson yang menjabarkan bahwa menciptakan kreativitas dalam penyampaian informasi pada sebuah konten dapat mempengaruhi minat belajar. Narasi personal yang disajikan dalam konten menghadirkan keterlibatan audiens sehingga meningkatkan pemahaman khalayaknya (Zhazaretta & Djuhardi, 2023). Kedua, sebagai penyedia hiburan, di mana berdasarkan survei yang dilakukan oleh Hootsuite Social Trends 2024, menemukan bahwa masyarakat menggunakan media sosial untuk memperoleh hiburan (Erika Kurnia, 2024). Tak heran ini menjadi alasan konten kreator menjadi profesi yang menarik banyak orang. Kejenuhan warganet membuat konten hiburan lebih diminati dan para konten influencer menggaet penonton dengan konten menghibur seperti *prank*, video lucu, dan lain sebagainya. Ketiga sebagai Pengaruh sosial. Albert Bandura berpendapat bahwa manusia memiliki fleksibilitas untuk dapat mempelajari dan memahami perilaku dan dengan mengamati langsung akan lebih banyak hal yang dapat dipelajari (Arzulan & Hasmira, 2023). Hal tersebut menjadi alasan bahwa konten kreator dapat menjadi pengaruh sosial baik pencipta tren, pembentuk perilaku, maupun penggiring opini. Keempat, sebagai motivator. Penelitian yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner dan memperoleh 66,7% responden dengan status mahasiswa menjawab pertanyaan mengenai menonton video konten kreator dapat meningkatkan motivasi belajar. Sebanyak 37% responden mengungkapkan sangat setuju, 30% responden mengungkapkan setuju, dan 33% mengungkapkan ragu (Afni Zahrotulmuna Sya'ro, 2024). Pada survei tersebut tidak ada responden yang mengungkapkan “sangat tidak setuju” maupun “tidak setuju”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa konten kreator dapat menjadi motivator, jika dalam hal ini berarti motivasi belajar.

Salah satu konten kreator yang namanya sedang menarik perhatian dunia yaitu Darren Jason Watkins Jr atau biasa dikenal dengan IShowSpeed. IShowSpeed memulai debutnya di Youtube pada 21 Maret 2016. Kemunculannya berhasil mendapatkan perhatian dari penonton saat konten-konten yang menggabungkan

permainan video, candaan, dan karakternya yang ekspresif. Kepopulerannya melonjak dengan cepat di kalangan anak muda secara global dan menjadikan Ishowspeed sebagai salah satu youtuber dengan pengikut peringkat 156 dunia. Berdasarkan chart Youtuber dari Social Blade, IshowSpeed mendapatkan peringkat 156 di Youtube dengan *subscriber* 35.2 juta per 25 Januari 2024.



Gambar 1. Chart Youtube IShowSpeed

Salah satu hal menarik dalam perjalanan karir IShowSpeed yaitu melakukan kunjungan di Asia Tenggara yang didokumentasikan dalam konten Youtube IShowSpeed yang dinamakan South East Asia Tour atau “SEA Tour”. Dalam perjalanan ini, Ishowspeed melakukan kunjungan di berbagai negara di Asia Tenggara salah satunya Indonesia. Pada kunjungannya di Indonesia, IShowSpeed mengunjungi 3 kota yaitu Jakarta, Bali, dan Yogyakarta.

Fenomena kunjungan Ishowspeed yang melibatkan tiga kota besar di Indonesia menjadi konteks yang sangat menarik untuk diteliti terutama dalam konteks representasi budaya melalui gaya komunikasi pada konten Youtubeny. Dalam 3 konten Youtube “SEA Tour” di Indonesia, konten pertama Ishowspeed melakukan kunjungan di Jakarta yang berlatar belakang budaya Betawi. Konten kedua melakukan kunjungan di Bali yang berlatar belakang budaya Bali. Kemudian konten ketiga melakukan kunjungan di Yogyakarta yang berlatar belakang budaya Jawa. Pada kunjungannya di 3 kota tersebut, peneliti melakukan observasi frekuensi budaya yang ditunjukkan dalam 3 konten *streaming* Youtube IShowSpeed sebagai berikut:

Tabel 1. Frekuensi budaya yang muncul

Kota	Budaya yang muncul	Jumlah
Konten 1: Jakarta (budaya Betawi)	1. Makanan khas Sumatra Barat (nasi padang pada menit ke 25:06) 2. Musik tradisional Jawa Barat (angklung pada menit ke 27:55)	Jumlah budaya Betawi yang muncul 0
Konten 2: Bali (budaya Bali)	1. Baju adat Bali (udeng, kemeja putih, dan sarung pada menit ke 29:04) 2. Bangunan sejarah (Pura Uluwatu pada menit 31:53)	Jumlah budaya Bali yang muncul yaitu 2
Konten 3: Yogyakarta (budaya Jawa)	1. Transportasi tradisional (delman di menit ke 08:06) 2. Musik tradisional (gamelan di menit ke 16:36) 3. Minuman tradisional (jamu di menit 20:57) 4. Pakaian adat (kebaya di menit ke 1:36:41 dan nyanting batik pada 1:56:39) 5. Etika Jawa (ngapurancang pada 1:38:36 dan monggo pada 1:39:07) 6. Olahraga tradisional (jemparingan pada 1:44:50)	Jumlah budaya Jawa yang muncul yaitu 6

Saat peneliti melakukan observasi pada 3 video di 3 kota yang berbeda, frekuensi budaya yang sering muncul ditunjukkan pada kota Yogyakarta. Yogyakarta merupakan Kota Istimewa ini sangat terkenal dengan kentalnya Budaya Jawa hingga memiliki julukan “Pusat Budaya Jawa”. Ishowspeed yang merupakan Youtuber dan Streamer dengan gaya komunikasi yang ekspresif, spontan, dan energik yang mencerminkan budaya modern, dalam konten Youtube “SEA Tour” di Yogyakarta dikenalkan dengan budaya Jawa yang memiliki gaya komunikasi dengan karakteristik halus, sopan, serta memperhatikan etika karena dipengaruhi oleh nilai penghormatan, nilai kesopanan, dan keselarasan dalam bersosialisasi. Budaya yang dikenal luas menjunjung nilai-nilai sopan santun tersebut terlihat dari bagaimana masyarakatnya berinteraksi. Nilai-nilai ini menjadi landasan dalam menyampaikan informasi maupun melakukan komunikasi interpersonal.

Pada penelitian yang ditemukan berdasarkan dari Serat Panitisastra dalam pupuh Dandanggula menemukan bahwa Masyarakat Jawa memiliki aturan yang sudah diturunkan dari nenek moyang mencakup tata krama menjaga pancaindra dan tata krama dalam berpakaian pada aspek kehidupan (Nashruddin et al., 2024) Perbedaan yang mencolok dari kebiasaan dua budaya yang memiliki latar belakang berbeda ini menghasilkan komunikasi antar budaya. Komunikasi antar budaya (*intercultural communication*) merupakan terjadinya interaksi antara orang-orang dengan latar belakang budaya yang berbeda dengan pesan yang harus dipahami oleh seseorang dari budaya tertentu untuk konsumsi anggota dari budaya lain (Mughtar et al., 2019).

Dalam konteks budaya Jawa, komunikasi mempunyai peran penting untuk menyampaikan pesan dan nilai-nilai budaya terhadap khalayaknya. Maka dari itu, agar budaya tidak hilang tergerus zaman, budaya Jawa juga perlu mengimbangi lajunya beradaban. Youtube sebagai *platform* digital menjadi media komunikasi modern untuk mengenalkan mempromosikan nilai-nilai budaya Jawa. Ishowspeed yang merupakan konten kreator dari Ohio Amerika dengan budaya modern tentunya memiliki budaya yang berbanding terbalik dengan budaya Jawa. Gaya komunikasi yang digunakan oleh Ishowspeed dalam konten *streaming* Youtubenya “SEA dan Tour” di Yogyakarta bisa menjadi bahan kajian yang menarik untuk melihat bagaimana budaya Jawa dikonstruksikan dan dikenalkan melalui media digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gaya komunikasi Ishowspeed dalam konten *streaming* Youtube “SEA Tour” di Yogyakarta dengan fokus utama bagaimana perbedaan latar belakang budaya mempengaruhi gaya komunikasi Ishowspeed dalam menyampaikan nilai-nilai budaya lokal melalui *platform* Youtube. Diharapkan kajian ini dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan ilmu dalam aspek komunikasi lintas budaya serta sebagai edukasi masyarakat tentang pentingnya menghargai keberagaman budaya di era digitalisasi.

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi Antar Budaya

Definisi komunikasi antar budaya dijabarkan di dalam buku “Komunikasi Antarbudaya: Sikap Sosial dalam Komunikasi Antaretnis” yang menjelaskan bahwa komunikasi antar budaya merujuk pada komunikasi antar orang-orang yang memiliki kepercayaan, nilai, atau tata cara berperilaku kultur berbeda. Definisi kebudayaan secara umum merupakan penyampaian pesan secara simbolis yang bermakna keterampilan kelompok, nilai, sikap, dan motif. Sedangkan menurut Levo-Henriksson (1994), kebudayaan mencakup aspek kehidupan sehari-hari, baik sistem kemasyarakatan, pandangan hidup, atau mitos yang berkembang di dalam masyarakat apapun bentuknya (Mughtar et al., 2019). Adapun definisi dari budaya merupakan cara

hidup manusia berupa bahasa, sistem sosial, tindakan sosial, praktik komunikasi, kegiatan sosial, ekonomi, maupun teknologi yang berakar dari pola budaya dalam masyarakat. Sehingga budaya dan komunikasi merupakan satu kesatuan di mana dalam komunikasi antar budaya, budaya menjadi landasan dalam berkomunikasi sehingga jika budaya mencakup aspek yang beragam maka beragam pula praktik komunikasinya (Mughtar et al., 2019).

Gaya Komunikasi

Komunikasi merupakan proses pertukaran pesan secara lisan, tertulis, maupun gerak tubuh yang di dalamnya mengandung makna melalui saluran tertentu untuk mendapatkan timbal balik (Yakob, 2020). Berdasarkan definisi dari Norton, gaya komunikasi adalah cara individu dalam melakukan interaksi secara verbal atau nonverbal dengan tujuan agar pesan dapat dimengerti oleh individu lain. Dalam berkomunikasi terkadang mengalami gangguan seperti komunikasi dapat memahami konten dengan baik namun pesan yang disampaikan tidak dapat dimengerti. Sehingga gaya komunikasi diperlukan agar pesan dapat dipahami komunikasi dengan baik (Ersyad & Jannah, 2021).

Gaya komunikasi dibagi menjadi 6 jenis, di antara: 1) *The withdrawal style*, jenis komunikasi ini digunakan komunikator ke komunikasi secara pribadi karena ada kesulitan yang dihadapi. 2) *The relinquishing style*, bentuk komunikasi ini digunakan untuk menerima saran, gagasan, dan pendapat dari komunikator. 3) *The dynamic style*, bentuk komunikasi ini disampaikan secara agresif kepada komunikasi. 4) *The structuring style*, bentuk komunikasi komunikator yang mampu merencanakan pesan yang ingin disampaikan dengan alasan untuk mencapai tujuannya, memberikan penegasan, atau Jawaban dari pertanyaan yang muncul. 5) *The equalitarian style*, bentuk komunikasi yang mencerminkan bentuk kepedulian tinggi serta membina hubungan baik dengan orang lain. 6) *The controlling style*, bentuk komunikasi yang ditandai dengan adanya kehendak atau maksud untuk membentuk, mengatur perilaku, pikiran, dan tanggapan orang lain (Ersyad & Jannah, 2021).

Youtube sebagai sarana merepresentasikan budaya

Youtube merupakan *platform* media sosial yang memiliki berbagai karakteristik di antaranya durasi unggahan yang tidak memiliki batasan, sistem keamanan yang melindungi pengguna dengan tidak memberi izin untuk video yang *illegal* maupun mengandung sara, memberikan penawaran berbayar bagi penggunanya, memiliki fitur nonton *offline* untuk memudahkan pengguna, dan menawarkan halaman editor sederhana (Fatty et al., 2016). Secara umum representasi merupakan konseptual untuk memahami budaya. Representasi tercipta untuk membentuk sebuah pandangan, identitas, dan hubungan sosial. Teori representasi juga menekankan peran media untuk menciptakan dan memberi pengaruh dalam merepresentasikan (Indah Mar'atus Sholichah et al., 2023).

Adapun budaya merupakan konsep alam semesta yang didapatkan dari generasi ke generasi berupa tatanan dari pengetahuan, nilai, sikap, pengalaman, makna, agama, waktu, hubungan, peranan, dan hirarki (Mughtar et al., 2019). Dengan Youtube yang memiliki karakteristik di atas dengan kesimpulan dapat menjangkau audiens yang luas maka Youtube bisa digunakan sebagai *platform* untuk membentuk sebuah pandangan, identitas, dan hubungan sosial dalam konteks budaya.

Budaya Jawa

Budaya Jawa merupakan budaya yang diyakini oleh masyarakat Jawa, dan tersebar di Jawa Tengah, Yogyakarta, serta Jawa Timur. Budaya Jawa memegang keyakinan yang berasal dari filosofi keseimbangan, keserasian, dan keselarasan dalam kehidupan (Hasyim et al., 2023). Dalam kebudayaan Jawa terkandung

nilai-nilai nilai kehidupan, nilai kebersamaan, dan nilai keselarasan. Nilai-nilai ini lahir diimplementasikan dalam berbagai wujud seperti artefak hingga aktivitas sosial (Cathrin, 2020).

Budaya barat

Nilai budaya Barat atau westrenisasi merupakan produk globalisasi negara Barat untuk memperluas pengaruhnya. Budaya Barat identik dengan negara-negara barat seperti Amerika dan negara-negara Eropa (Alfadhil et al., 2021). Pada salah satu penelitian yang membahas tentang komunikasi mahasiswa Indonesia yang studi di Amerika, terdapat temuan perbedaan budaya seperti tidak adanya batasan dalam berbusana, *legal weed*, adanya *fraternity sorority*, dan *gay culture* (Dewi, 2019).

Content creator

Content creator merupakan orang yang menciptakan konten dan didalamnya mengandung informasi baik berupa edukasi maupun hiburan. Kemudian konten akan disesuaikan dengan karakter penciptanya dengan mempertimbangkan pada hal yang sedang viral agar menarik minat audiens (Mufidah, 2023). *Content creator* biasanya menciptakan video yang menghibur, unik, serta lucu sehingga memiliki banyak penonton. Dalam hal ini *content creator* dapat berperan sebagai media promosi yang efektif (Isroissholikhah, 2022). *Content creator* mempunyai tugas yaitu melakukan riset sederhana untuk membuat konsep dalam menghasilkan sebuah konten dan juga melakukan evaluasi konten (Adi et al., 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan landasan utama teori representasi sosial. Cresswell (1998) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif merupakan proses inkuiri pemahaman yang sangat tepat untuk menyelesaikan masalah penelitian yang variable-variabelnya tidak diketahui dan perlu dieksplorasi. Denzin dan Lincoln (1994) menegaskan penelitian kualitatif merupakan multimetode yang berfokus dalam pendekatan interpretif dan naturalistik di pokok pembahasan.

Penelitian dengan pendekatan kualitatif disusun untuk menemukan tentang fenomena yang disukai seperti fenomena sosial di mana orang-orang berperan menjadi partisipan. Menggunakan investigasi dan mengeksplorasi secara deskriptif dapat merangkum semua fenomena. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami makna lebih dalam mengenai fenomena komunikasi sosial dan budaya yang kompleks.

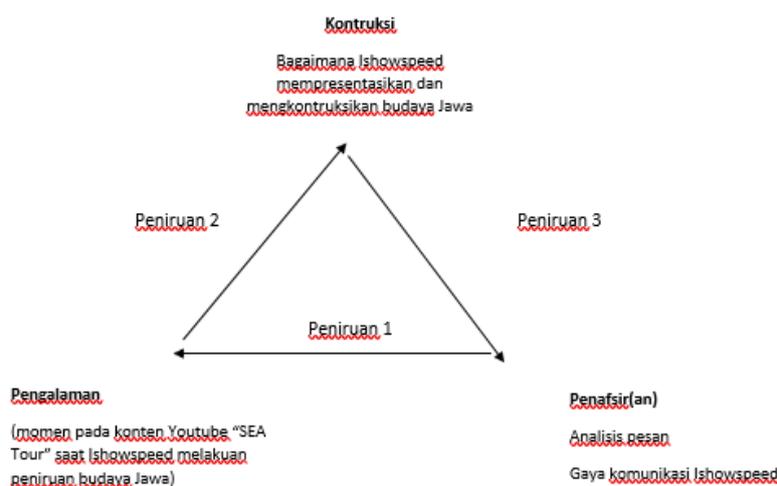
Data penelitian dikumpulkan dengan *purposive sampling* yang mengambil momen tertentu saat Ishowspeed berinteraksi langsung dengan budaya Jawa. Dalam pengambilan segmen, peneliti mempertimbangkan tiga kriteria di antaranya segmen video wajib memperlihatkan interaksi IShowSpeed dengan elemen budaya Jawa, segmen video yang dipilih memperlihatkan komunikasi verbal dan nonverbal, serta segmen yang dipilih wajib menunjukkan bagaimana IShowSpeed mempelajari dan memahami budaya Jawa.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengidentifikasi serta menganalisis momen saat Ishowspeed berinteraksi dengan budaya Jawa dalam konten Youtube yang kemudian akan secara langsung diidentifikasi unsur komunikasi nonverbal dan verbalnya. Setelah data dikumpulkan, peneliti akan melakukan pengodean dengan menemukan unsur-unsur penting dalam konten yang memperlihatkan gaya komunikasi Ishowspeed. Setelah itu, pengodean diuraikan dalam berbagai jenis gaya komunikasi seperti *the withdrawl style*, *the relinquishing style*, *the dynamic style*, *the structuring style*, *the equalitarian style*, dan *the controlling style* untuk mengidentifikasi gaya komunikasi yang nampak pada setiap momen interaksi.

Pengodean kemudian akan dianalisis menggunakan teknis analisis isi yang merujuk pada konsep peniruan Paul Ricoeur untuk menemukan pola dan makna dalam interaksi yang dilakukan Ishowspeed dengan budaya Jawa. Setelah dianalisis, peneliti akan menafsirkan dengan fokus pemahaman mendalam bagaimana gaya komunikasi Ishowspeed saat merepresentasikan budaya Jawa. Kemudian akhir dari analisis data ini berujung pada penarikan kesimpulan dari gaya komunikasi yang digunakan oleh IShowSpeed.

Tahap-tahap penelitian di atas akan didukung konsep peniruan Paul Ricoeur, dengan menganalisis bagaimana Ishowspeed melakukan peniruan atau mengadaptasi gaya dan nilai budaya Jawa. Dalam interaksi antara representasi yang digambarkan, konsep peniruan menggambarkan bagian kedua aktivitas konstruktif pada model Ricoeur.

Paul Ricoeur menggambarkan konsep peniruan menjadi 3 jenis. Peniruan 1 merupakan pra-pemahaman tentang tindakan manusia, semantiknya, simbiolismenya, dan kesementaraannya. Peniruan 2 merupakan apa yang terjadi antara anteseden dan disiden teks tersebut. Di Tingkat ini peniruan ditetapkan sebagai tindakan. Peniruan 3 menggambarkan interaksi dunia teks dan dunia pendengar atau pembaca. Dalam proses peniruan model Paul Ricoeur dapat menemukan hasil penelitian yang bisa dilihat pada gambar alur proses di bawah:



Gambar 2. Adaptasi model peniruan Paul Ricoeur
(sumber: buku Representasi Sosial: Rethinking Psychology)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam konten *streaming* Youtube “SEA Tour” di Yogyakarta, berikut beberapa temuan gaya komunikasi pada momen saat Ishowspeed merepresentasikan budaya Jawa.

1. Momen pertama

Tabel 2. Analisis dan Deskripsi Konten Pada Momen Pertama

Konten	Peniruan 1 (Pengalaman)	Peniruan 2 (Konstruksi)	Peniruan 3 (Penafsiran)
 <p>Menit ke 1:38:36</p>	peniruan budaya Jawa, yaitu Ngapurancang	sikap yang dipresentasikan yaitu memegang tangan kiri dengan posisi tangan kanan di atas	Ishowspeed cenderung memperhatikan apa yang disampaikan oleh budayawan

Sumber: Youtube @Ishowspeed

Peniruan 1 (pengalaman): Ngapurancang

Pada momen di atas, Ishowspeed melakukan peniruan budaya Jawa yaitu Ngapurancang. Dalam adat Jawa, *ngapurancang* merupakan sikap tata krama yang memiliki makna tertentu. *Ngapurancang* dibagi menjadi dua yaitu *ngapurancang inggil* dan *ngapurancang andhap*. *Ngapurancang inggil* merupakan sikap memegang tangan yang mencerminkan kewibawaan dan kehormatan seseorang. Sedangkan *ngapurancang andhap* menunjukkan makna tahu akan posisi dirinya. Cara membedakan sikap *ngapurancang* tersebut bisa dilihat dari posisi tangannya. *Ngapurancang inggil* yaitu sikap sopan santun dengan posisi tangan kanan memegang tangan kiri, tangan kanan berada di posisi atas dan tangan kiri berada di posisi bawah. Sedangkan posisi tangan *ngapurancang andhap* yaitu posisi tangan kiri di atas dengan memegang tangan kanan di bawah pusar.

Peniruan 2 (kontruksi): Implementasi tindakan

Pada momen di atas, sikap yang dipresentasikan yaitu memegang tangan kiri dengan posisi tangan kanan di atas. Sehingga Ishowspeed sedang melakukan sikap *ngapurancang inggil* yang memiliki makna kewibawaan. Hal ini selaras dengan prinsip hormat dalam etika Jawa yang disampaikan oleh Franz Magnis dalam bukunya “ETIKA JAWA: Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijaksanaan Hidup Jawa”. Prinsip hormat memiliki peranan penting dalam mengatur pola kehidupan sosial masyarakat Jawa. Prinsip ini mengatur setiap orang dalam cara berinteraksi dan membawa diri harus menunjukkan sikap hormat sesuai dengan derajat dan kedudukannya. Franz Magnis juga menegaskan implementasi prinsip penghormatan dalam kehidupan bersosial. Apabila ada dua orang dengan latar belakang budaya Jawa bertemu, bahasa, pembawaan serta sikap harus menunjukkan suatu pengakuan pada kedudukan mereka masing-masing dalam suatu tatanan sosial yang tersusun secara terperinci dan cita rasa. Mengikuti aturan tata krama yang tepat, dengan cara menunjukkan sikap hormat adalah sangat penting. Sehingga dalam momen tersebut, Ishowspeed sedang merepresentasikan bahwa dalam tatanan masyarakat Jawa sudah teratur secara hierarkis.

Peniruan 3 (penafsiran): Analisis pesan dan gaya komunikasi

Saat Ishowspeed melakukan peniruan *ngapurancang*, Ishowspeed cenderung memperhatikan apa yang disampaikan oleh budayawan. Dalam hal ini, gaya komunikasi yang digunakan oleh Ishowspeed cenderung menuju gaya komunikasi The Relinquishing style. Hal ini terlihat dari sikap Ishowspeed yang mendengarkan dan memperhatikan budayawan saat memberikan penjelasan mengenai sikap *ngapurancang*. Pada momen tersebut, Ishowspeed menerima gagasan dengan baik terlihat dari Jawaban Ishowspeed yang berkata “okay” yang bermakna iya. Kemudian pada momen tersebut Ishowspeed juga menunjukkan keantusiasannya dalam mempelajari budaya Jawa. Hal ini terlihat saat Ishowspeed bertanya “*what if a dog start running after us what do we do*” atau “bagaimana jika seekor anjing mengejar kita, apa yang kita lakukan?”. Melihat dari pertanyaan yang ditanyakan, Ishowspeed menggunakan gaya komunikasi The Equalitarian Style di mana gaya komunikasi ini cenderung lebih santai dan rileks. Pertanyaan tersebut mengacu pada bagaimana cara berjalan sesuai dengan etika budaya Jawa.



Gambar 3. Menit ke 1:38:59 (Youtube @IshowSpeed)

Saat mengkontruksikan bagaimana cara berjalan dalam adat Jawa gaya komu/nikasi The Equalitarian Style juga muncul. Hal tersebut terlihat dari kata-kata “okay swaggy swaggy” yang digunakan Ishowspeed saat mengkontruksikan budaya Jawa. Secara umum kata “swag” atau “swaggy” sering dikaitkan untuk menggambarkan gaya berpakaian atau berperilaku seseorang. Swag merupakan slang atau bahasa gaul dari singkatan “Style With A bit Gangsta” atau seseorang dengan gaya berpakaian dan berperilaku yang keren seperti gangster. Sehingga kurang lebih makna yang ingin disampaikan Ishowspeed yaitu dia merasa dirinya sangat keren saat berjalan sesuai dengan etika adat Jawa.

Tabel 3. Temuan gaya komunikasi momen pertama

Data Vebal/Non Verbal	Temuan Gaya Komunikasi	Penafsiran Makna
Ngapurancang (non verbal) (menit ke 1:38:36)	The Relinquishing Style	Merepresentasikan kewibawaan.
“what if a dog start running after us what do we do” (menit ke 1:38:22)	The Equalitarian Style	Menunjukkan sikap antusias
“okay swaggy swaggy” (menit ke 1:38:59)	The Equalitarian Style	Menunjukkan sikap ketertarikan

2. Momen kedua

Tabel 4. Analisis dan Deskripsi Konten Pada Momen Kedua

Konten	Peniruan 1 (Pengalaman)	Peniruan 2 (Konstruksi)	Peniruan 3 (Penafsiran)
<p>Menit ke 1:39:07</p>	peniruan budaya Jawa, yaitu sikap Monggo	Sikap yang dipresentasikan yaitu membungkukkan badan kemudian menunjuk arah menggunakan jempol	Ishowpeed cenderung memperhatikan apa yang disampaikan oleh budayawan

Sumber: Youtube @Ishospeed

Peniruan 1 (pengalaman): *Monggo*

Pada momen di atas, Ishowspeed mengkontruksikan etika Jawa untuk mempersilahkan seseorang yaitu “monggo” atau “silahkan”. Budaya Jawa sendiri memiliki tingkatan bahasa saat berinteraksi atau bersosialisasi. Tingkatan bahasa yang digunakan memiliki aturan hierarkis yang terikat. Dalam Bahasa Jawa ada tingkatan yang harus digunakan dalam berinteraksi sesuai dengan lawan bicaranya. Tiga tingkatan tersebut merupakan *ngoko*, *madya*, dan *krama inggil*. Tingkatan pertama yaitu *ngoko*, tingkatan ini digunakan untuk berkomunikasi dengan orang yang memiliki usia sama atau status sosial yang sama. Contohnya saat berkomunikasi kepada teman sebaya maupun komunikasi orang tua kepada anak. Tingkatan kedua yaitu

madya, tingkatan ini merupakan perpaduan *ngoko* dengan *krama inggil*. *Madya* merupakan tingkatan bahasa yang digunakan untuk berbicara pada orang lebih tua. Tingkatan ketiga yaitu *krama inggil*, tingkatan ini digunakan ketika berinteraksi dengan orang yang statusnya lebih tinggi maupun dengan orang yang dihormati.

Tingkatan kata “monggo” dalam Bahasa Jawa yaitu masuk ke tingkatan *ngoko* dan *madya*. Sedangkan tingkatan tertingginya atau *krama inggil* yaitu *sumangga*. Pada momen tersebut kata yang presentasikan Ishowspeed yaitu “monggo” yang masuk ke Tingkat bahasa *ngoko* dan *madya* sehingga momen di atas yang dikonstruksikan oleh Ishowspeed digunakan untuk berinteraksi kepada orang sebaya maupun orang yang dihormati.

Peniruan 2 (kontruksi): Implementasi tindakan

Dalam mempresentasikan etika mempersilahkan seseorang atau “monggo” dalam Budaya Jawa, Ishowspeed membungkukkan tubuhnya kemudian menunjuk arah menggunakan jempol. Membungkukkan badan yang dilakukan Ishowspeed merepresentasikan budaya Jawa yang berarti mencerminkan rasa hormat atau kesopanan. Sedangkan menunjuk menggunakan jempol merepresentasikan makna simbolis yang menandakan seseorang mempunyai keberanian serta ketegasan dalam mengambil tindakan. Sikap “monggo” dalam tata krama budaya Jawa untuk mempersilahkan seseorang yang dilakukan oleh Ishowspeed selaras dengan filosofi hidup Suku Jawa yaitu “*Ajining Diri Saka Lathi*” dan “*Ngunduh Wothing Pakarti*”. “*Ajining Diri Saka Lathi*” memiliki pesan prinsip dasar dalam kehidupan sehari-hari Masyarakat Jawa. Pesan “*Ajining Diri Saka Lathi*” yang memiliki artian kehormatan pribadi dinilai dari lisannya. Sehingga pesan yang disampaikan merujuk untuk menjaga ucapan karena ucapan merupakan cerminan dari kepribadian. Kemudian filosofi hidup Suku Jawa yang kedua yaitu “*Ngunduh Wothing Pakarti*” yang berarti memetik hasil perbuatan. Pada tata krama yang dilakukan Ishowspeed di atas memberikan pesan untuk berhati-hati dalam bertindak karena setiap perbuatan tentu memiliki akibat atau konsekuensi.

Peniruan 3 (penafsiran): Analisis pesan dan gaya komunikasi

Pada momen Ishowspeed melakukan peniruan etika “monggo”, ia juga cenderung memperhatikan budayawan sebelum mengkonstruksikannya. Dalam hal ini, gaya komunikasi The Relinquishing Style juga digunakan oleh Ishowspeed. Hal ini terlihat saat Ishowspeed memperhatikan sikap “monggo” yang dikenalkan kemudian ia langsung mengkonstruksikannya setelah memahami pesan yang disampaikan. Sehingga gaya komunikasi The Relinquishing Style terlihat jelas saat Ishowspeed menunjukkan untuk menyerahkan kendali komunikasi atau menyerahkan sorotan kepada budayawan Yogyakarta tersebut. Pada saat merepresentasikan sikap sopan santun dalam etika “monggo”, Ishowspeed mengalami miss komunikasi. Miskomunikasi terjadi karena dalam proses komunikasi terjadi gangguan atau *noise* sehingga pesan yang disampaikan oleh komunikator tidak dimengerti oleh komunikan sehingga menimbulkan kesalahpahaman atau kebingungan.



Gambar 5. Menit ke 1:39:24 (Youtube @IshowSpeed)

Miskomunikasi terjadi saat budayawan mengatakan bahwa sikap “*monggo*” merupakan *Javanese Style* atau memiliki artian gaya budaya Jawa. Pesan yang disampaikan oleh budayawan mengalami distorsi pesan dan diterima Ishowspeed sebagai *Japanese Style* atau memiliki artian gaya budaya Jepang. Pada momen miss komunikasi tersebut, peneliti melihat Ishowspeed menanyakan kebenaran dengan meminta penegasan untuk mencoba merinci dan memperjelas kata “*Javanese*” dengan memberi arah kepada audiens yang membantu dalam memastikan kesepahaman. Miskomunikasi terselesaikan saat Ishowspeed memberikan respon “oh *Javanese*” yang berarti kesepahaman. Dalam hal ini, Ishowspeed menggunakan gaya komunikasi *The Structuring Style* untuk memberi arahan untuk menyusun ulang informasi dalam memperoleh kejelasan.

Tabel 5. Temuan gaya komunikasi momen kedua

Data Vebal/Non Verbal	Temuan Gaya Komunikasi	Penafsiran Makna
Sikap monggo (non verbal) (menit ke 1:39:07)	The Relinquishing Style	Merepresentasikan tata krama masyarakat Jawa.
“Oh <i>Javanese</i> ” (menit ke 1:39:24)	The Structuring Style	Mengarahkan penegasan informasi

3. Momen ketiga

Tabel 6. Analisis dan Deskripsi Konten Pada Momen Ketiga

Konten	Peniruan 1 (Pengalaman)	Peniruan 2 (Konstruksi)	Peniruan 3 (Penafsiran)
 <p>Menit ke 1:44:18</p>	peniruan budaya Jawa, yaitu Jemparingan	sikap yang dipresentasikan yaitu membidik jemparing dengan posisi sedikit miring dan mengarahkan busur menggunakan mata	Ishowspeed cenderung memperhatikan apa yang disampaikan oleh budayawan

Sumber: Youtube @Ishospeed

Peniruan 1 (pengalaman): Jemparingan

Pada momen ketiga, Ishowspeed diperkenalkan dengan *jemparingan*. *Jemparingan* merupakan olah raga memanah yang berasal dari Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat. *Jemparingan* memiliki unsur-unsur seperti *jemparing* atau panahan, *gendewa* yang memiliki arti busur, *wong-wongan* yang memiliki arti sasaran berbentuk tegal dengan panjang 30 cm dan diameter 3 cm. Pada mulanya, olah raga *jemparingan* hanya dilakukan oleh keluarga Kerajaan bahkan sampai dijadikan ajang kompetisi di antara prajurit kerajaan. Namun seiring berkembangnya zaman, kini olah raga *jemparingan* bisa dilakukan oleh semua kalangan. *Jemparingan* menjadi warisan budaya tak benda yang memiliki makna dan representasi sosial dalam kehidupan.

Peniruan 2 : Implementasi tindakan

Dalam memainkan olah raga *jemparingan*, Ishowspeed merepresentasikan kehidupan bersosial dalam masyarakat Jawa. Dalam melakukan olah raga *jemparingan*, pemanah menempatkan *jemparing* di depan perut sehingga bidikan didasarkan oleh perasaan pemanah. Hal ini selaras dengan filosofi *jemparingan* yaitu *pamenthaning gendewa pamenthaning cipta* yang berarti membentangkan busur selaras dengan konsentrasi terhadap sasaran yang dibidik. Namun saat mengkonstruksikan olah raga *jemparingan*, Ishowspeed tidak membidik dihadapan perut melainkan membidik dengan posisi sedikit miring dan mengarahkan busur ke sasaran menggunakan mata. Hal ini menjadi salah satu representasi bahwa seiring berjalannya zaman, kini cara memanah juga mengalami perubahan namun tetap berdasarkan kepada filosofi *jemparingan* yaitu sarana untuk melatih konsentrasi. Olah raga *jemparingan* memiliki makna dan fungsi yang dapat dirasakan oleh

pemanah. Pada saat *menjemparing* terdapat beberapa tahapan, yang pertama yaitu fokus terhadap tujuan. Hal ini tentunya selaras dengan filosofi yaitu *pamenthaning gandewa pamenthaning cipta* yang mengharuskan konsentrasi. Yang kedua yaitu tenang, hal ini tentunya dipengaruhi oleh pikiran sehingga perlunya olah rasa. Ini dapat dirasakan dengan *greger* dan *sungguh*. *Greger* berhubungan dengan kehidupan manusia di dunia serta bagaimana melaksanakan hak sebagai manusia dan sesama manusia sedangkan *sungguh* berhubungan dengan cara mengenali diri sendiri, sebagaimana tentang pola pikir dan perbuatan. Dan yang terakhir yaitu ora mingkuh, hal ini berhubungan dengan sebab akibat yang diperoleh pada apa yang manusia perbuat (Paramita, 2020). Sehingga saat Ishowspeed bermain *jemparing*, Ishowspeed sedang merepresentasikan kehidupan sosial masyarakat Jawa yang ketuhanan, hubungan dengan manusia, serta sistem tabur tuai.

Peniruan 3 : Analisis pesan dan gaya komunikasi



Gambar 7. Menit ke 1:44:50 (Youtube @IshowSpeed)

Dalam merepresentasikan olah raga *jemparingan*, Ishowspeed juga menggunakan gaya komunikasi campuran yang menggambarkan kombinasi antara keterbukaan terhadap budaya Jawa dengan mempertahankan karakter ekspresif khas budaya modern Barat. Peneliti menemukan dua gaya komunikasi yang digunakan yaitu gaya komunikasi The Relinquishing Style dan The Dynamic Style. Gaya komunikasi The Relinquishing Style terlihat saat Ishowspeed memberikan ruang kepada budayawan untuk memberi penjelasan bagaimana cara memainkan *jemparingan*. Ishowspeed memperhatikan dengan cermat hal yang disampaikan oleh budayawan dan menunjukkan keantusiasannya untuk belajar olah raga tersebut. Dengan gaya ini, Ishowspeed cenderung menyerahkan kontrol komunikasi dan membiarkan budaya lokal menjadi pusat perhatian. Dalam konteks budaya Jawa, jemparingan merupakan salah satu tradisi yang kaya akan nilai-nilai harmonis. Menunjukkan rasa hormat dengan mendengarkan dan membiarkan komunikator lain menjadi sorotan, seolah Ishowspeed mengakui pentingnya budaya lokal tersebut.

Meski begitu, gaya komunikasi The Dynamic Style juga muncul saat dirinya memberikan respon dengan mengatakan “*what the fuck, what do you want me to, how the fuck*”. Ekspresi verbal tersebut menunjukkan reaksi spontan, ekspresif, dan penuh energi dari Ishowspeed yang menunjukkan reaksi keterkejutan. Tentunya gaya komunikasi ini sangat berbeda dengan cara berinteraksi masyarakat Jawa. Meski begitu, gaya komunikasi ini sangat mencerminkan Ishowspeed yang berasal dari budaya modern. Perpaduan gaya komunikasi The Relinquishing Style dengan The Dynamic Style memberikan penegasan tentang keterbukaan Ishowspeed dalam menerima budaya baru namun tetap menunjukkan gaya komunikasi barat yang cenderung ekspresif.

Tabel 7. Temuan gaya komunikasi momen ketiga

Data Vebal/Non Verbal	Temuan Gaya Komunikasi	Penafsiran Makna
Jemparingan (non verbal) (menit ke 1:44:18)	The Relinquishing Style	merepresentasikan kehidupan bersosial dalam masyarakat Jawa
" <i>what the fuck, what do you want me to, how the fuck</i> ". (menit ke 1:44:50)	The Dynamic Style	menunjukkan reaksi spontan, ekspresif, dan penuh energi

4. Momen keempat

Tabel 8. Analisis dan Deskripsi Konten Pada Momen Keempat

Konten	Peniruan 1 (Pengalaman)	Peniruan 2 (Konstruksi)	Peniruan 3 (Penafsiran)
 <p>Menit ke 1:56:39</p>	peniruan budaya Jawa, yaitu Nyanting	sikap yang dipresentasikan yaitu menorehkan malam panas menggunakan canting ke kain putih	Ishowpeed cenderung memperhatikan apa yang disampaikan oleh budayawan

Sumber: Youtube @Ishowspeed

Peniruan 1 (pengalaman): *Nyanting*

Pada momen keempat, Ishowspeed menerima pengalaman berupa nyanting batik. Nyanting atau menyanting merupakan proses pengaplikasian cairan malam yang panas ke kain untuk membuat motif batik. Dalam membuat motif batik terdapat alat untuk pengaplikasian cairan malam yang disebut *canting*. Canting merupakan alat berbentuk panjang seperti pipa dengan ujungnya berbentuk lancip. Ujung yang lancip pada *canting* berfungsi untuk memudahkan proses menggambar motif batik. Batik sendiri merupakan warisan budaya Indonesia yang sudah diakui keberadaannya oleh dunia. Tepatnya pada 2 Oktober 2009, Badan Perserikatan Bangsa-Bangsa(PBB) untuk Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan atau UNESCO telah menetapkan batik sebagai Masterpieces of the Oral and the Intangible Heritage of Humanity atau Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi. UNESCO mengakui bahwa batik menjadi warisan dunia karena kaya dengan simbol yang memiliki filosofi kehidupan masyarakat Indonesia.

Peniruan 2 : Implementasi tindakan

Pada momen keempat, Ishowspeed mengkontruksikan pembuatan batik dengan proses nyanting dengan menorehkan malam panas menggunakan alat canting ke kain putih. Dalam proses tersebut, Ishowspeed merepresentasikan kehidupan masyarakat Indonesia karena batik merupakan olah rasanya orang Jawa. Hal ini selaras dengan terminology *Sangkan Paraning Dumadi* yang bertujuan agar manusia dapat mengenali dirinya sendiri. Dalam terminolog ini terdapat tiga pertanyaan untuk mengimplementasikan ajaran ini. 1) *Urip kuwi sangka sapa?* (hidup dari siapa) merupakan pertanyaan yang mengingatkan hubungan manusia dengan Tuhan. 2) *Urip kuwi kon ngapa?* (Hidup itu disuruh apa) merupakan pertanyaan untuk meningkatkan manusia tentang tujuan hidup agar dapat menjalani hidup dengan sebaik-baiknya. 3) *Pungkasane urip kupiye?* (akhir dari hidup bagaimana) merupakan pertanyaan untuk mengingatkan manusia bahwa hidup sementara sehingga manusia dapat menghargai waktu sebaik-baiknya. Sehingga saat Ishowspeed *nyanting batik*, peneliti menemukan bahwa Ishowspeed sedang merepresentasikan kehidupan masyarakat Indonesia berdasarkan ajaran leluhur Jawa.

Peniruan 3 (penafsiran): Analisis pesan dan gaya komunikasi



Gambar 9. Menit ke 1:58:17 (Youtube @IshowSpeed)

Pada momen keempat, gaya komunikasi campuran juga terlihat saat Ishowspeed *nyanting* batik. Sebelum melakukan proses *nyanting*, peneliti melihat Ishowspeed menggunakan gaya The Relinquishing Style, di mana Ishowspeed membiarkan sorotan mengarah pada dua wanita yang mengajari Ishowspeed pengalaman *nyanting*. Pada gambar pertama dalam peniruan pengalaman *nyanting*, Ishowspeed Nampak mengamati dan mencoba memahami proses *nyanting* batik dengan serius. Gaya The Relinquishing Style ditunjukkan Ishowspeed dengan bersedia menerima intruksi dari penduduk lokal. Kemudian gaya komunikasi The Structuring Style juga terlihat saat Ishowspeed mengucapkan kalimat “*this why am I actually good at making batik*” yang berarti dalam hal inilah mengapa saya benar-benar pandai membuat batik. Meskipun kalimat tersebut terlihat tidak terstruktur dan spontan, namun secara implisit Ishowspeed bisa saja memberi kesan atau mengarahkan kepada audiens mengenai proses *nyanting batik* merupakan sesuatu yang dapat dikuasai dengan Latihan seperti apa yang Ishowspeed alami.

Tabel 9. Temuan gaya komunikasi momen ketiga

Data Vebal/Non Verbal	Temuan Gaya Komunikasi	Penafsiran Makna
Nyanting(non verbal) (menit ke 1:56:39)	The Relinquishing Style	merepresentasikan kehidupan masyarakat Indonesia
“ <i>this why am I actually good at making batik</i> ” (menit ke 1:58:17)	The Structuring Style	Mengarahkan audiens secara implisit

SIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa gaya komunikasi Ishowspeed dalam konten “SEA Tour” di Yogyakarta dalam merepresentasikan budaya Jawa yaitu mengkombinasikan beberapa gaya komunikasi. Gaya komunikasi yang ditemukan pada setiap momen Ishowspeed merepresentasikan budaya Jawa yaitu *the relinquishing style* di mana gaya komunikasi ini digunakan saat Ishowspeed menerima pengalaman dengan menyerahkan sorotan kepada komunikator lain dan bersedia menerima saran serta arahan dalam mengkonstruksikan budaya Jawa. Dengan gaya komunikasi *the relinquishing style*, peneliti menemukan gaya komunikasi ini digunakan Ishowspeed untuk mendengarkan dan menghormati budaya Jawa. Gaya komunikasi *the relinquishing style* yang ditemukan pada setiap momen saat Ishowspeed bertemu dengan budaya Jawa yaitu pada momen *ngapurancang*, sikap *monggo*, *jemparingan*, dan *nyanting batik*. Kemudian gaya komunikasi lain yang digunakan Ishowspeed seperti *the equalitarian style* yang ditemukan pada momen *ngapurancang* menunjukkan gaya komunikasi yang santai dalam berinteraksi, *the dynamic style* yang ditemukan pada momen *jemparingan* menunjukkan gaya interaksi yang energik dan ekspersif dan *the structuring style* yang ditemukan pada momen sikap *monggo* untuk menjelaskan miskomunikasi, dan *nyanting*

batik yang ditujukan untuk memberikan penegasan serta memastikan pemahaman yang jelas. Melalui pendekatan gaya komunikasi ini, Ishowspeed memperlihatkan keterbukaannya untuk mempelajari budaya baru namun tetap mempertahankan gaya energik dan ekspresifnya. Ishowspeed sebagai *international influencer* yang menyampaikan budaya lokal lewat *platform* media sosial seperti Youtube tentunya juga bisa menjadi sarana untuk mengenalkan nilai-nilai budaya lokal secara global melalui representasi sosial dan interaksi yang unik dari seorang konten kreator dunia Ishowspeed.

DAFTAR RUJUKAN

- A.Smith, J. (2021). *Representasi Sosial: Rethinking Psychology*. Nusamedia.
- Adi, A., Lwie, D., & Itria, Y. (2024). Keberhasilan Content Creator Ditentukan oleh Kreativitas Konten dan Skill Mengedit Video, *Journal of Strategic Communication*, 15(1), 1–14.
- Adinda. (2022, Juli 2022). *Sifat & Kebiasaan Orang Jawa*. Gramedia Blog. tersedia secara online di <https://www.gramedia.com/best-seller/kebiasaan-orang-Jawa/>. Diakses 6 November 2024.
- Afni Zahrotulmuna Sya'ro, E. P. D. (2024). Effect on educational content creators on student motivation and learning outcomes in the pandemic COVID-19. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 73–86.
- Ahmadi, R. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Ar-Ruzz Media
- Alfadhil, D. M., Anugrah, A., & Alfidhin Hasbar, M. H. (2021). Budaya Westernisasi Terhadap Masyarakat. *Jurnal Sosial-Politika*, 2(2), 99–108. DOI <https://doi.org/10.54144/jsp.v2i2.37>
- Anna, J. (2022, Oktober 13). *Mengenal 3 Tingkatan dalam Bahasa Jawa dan Contoh Penggunaannya*. ADJARPEDIA. . tersedia secara online di <https://adjar.grid.id/read/543523043/mengenal-3-tingkatan-dalam-bahasa-Jawa-dan-contoh-penggunaannya?page=all>. Diakses pada 6 November 2024.
- Arzulan, C. M., & Hasmira, M. H. (2023). Perubahan Perilaku Remaja Akibat Content Creator Youtube Gaming Pada Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang, *Jurnal Perspektif*, 6(1), 28–37. DOI <https://doi.org/10.24036/perspektif.v6i1.715>
- Cathrin, S. (2020). Empan Papan: Etika Komunikasi Di Media Sosial Dalam Perspektif Budaya Jawa, *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 4(2), 165–183.
- Dewi. (2019). Fenomena Culture Shock dan Stereotype Dalam Komunikasi Antar Budaya Mahasiswa Indonesia yang Studi Di Amerika. *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(2), 92–113. DOI <https://doi.org/10.31937/ultimacomm.v10i1.892>
- Dr. Hermawan Wawan. (2021). *Komunikasi Antarbudaya: Sikap Sosial dalam Komunikasi Antaretnis*. PUSAKA MEDIA
- Ersyad, F. A., & Jannah, C. N. N. L. (2021). Gaya Komunikasi Cak Dave Dalam Membentuk Karakteristik Suroboyoan. *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(3), 154–158. DOI <https://doi.org/10.53866/jimi.v1i3.12>
- Fatty Faiqah, Muh. Nadjib, andi subhan amir. (2016). Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 5(2), 259–272. DOI <https://doi.org/10.1080/14639947.2015.1006801>
- Hasyim, F. F., Pirri, J. T., Psikologi, P., Naifah Amar, N., & Cinnong, S. (2023). Nilai Kerukunan Etnis Jawa Terhadap Motivasi Berperilaku Masyarakat Jawa: Psikologi Budaya. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(1), 27–35.
- Isroisholikhah, W. O. (2022). Efektivitas Content Creator Dalam Strategi. *Sibatik Journal*, 2(1), 121–128.
- Kompasiana. (2023, Maret 14). *4 Alasan Mengapa Orang Indonesia Menggunakan Jempol untuk Menunjuk Arah*. Kompasiana. tersedia secara online di <https://www.kompasiana.com/allafaganteng/6411eea108a8b5587f348632/4-alasan-mengapa-orang-indonesia-menggunakan-jempol-untuk-menunjuk-arrah>. Diakses pada 6 November 2024.
- Laila. (2024, November 7). *Miss Komunikasi: Pengertian, Faktor, Dampak, dan Pencegahannya*. Gramedia Blog. tersedia secara online di <https://www.gramedia.com/literasi/miss-komunikasi/>. Diakses pada 7 November 2024.
- Magnis Franz, S. S. (1984). *Etika Jawa: Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijaksanaan Hidup Jawa*. PT Gramedia.
- Muchtar, K., Koswara, I., & Setiaman, A. (2019). Komunikasi Antar Budaya Dalam Perspektif Antropologi, *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 1(1), 113-124. DOI <https://doi.org/10.24198/jmk.v1i1.10064>
- Mufidah, M. K. (2023). Peran Content Creator Media Sosial dalam Perspektif Sosiologi Komunikasi di Era Endemi Covid-19, *Jurnal Dinamika*, 4(1), 33–52. DOI <https://doi.org/10.18326/dinamika.v4i1.33-52>

- Nashruddin, M. K., Rahmah, A. F., Faridah, N., Wardana, R. K., Wulandari, Y., & Duerawee, A. (2024). Etika Masyarakat Jawa dalam Serat Panitisastra: Suatu Kajian Hermeneutika Paul Ricoeur, *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 6(1), 01–20. DOI <https://doi.org/10.26555/jg.v6i1.9019>
- Nina, A. (2019, Januari 15). *Mengenal Makna Posisi Tangan dalam Foto Dhaup Ageng Pura Pakualaman*. *Harian Jogja*. tersedia secara online di <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2019/01/15/510/965212/mengenal-makna-posisi-tangan-dalam-foto-dhaup-ageng-pura-pakualaman>. Diakses pada 6 November 2024.
- Paramita, W. D. (2020). Makna Dan Fungsi Jemparingan Mataraman Bagi Abdi Dalem Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat, *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 12(1), 104–115. DOI <https://doi.org/10.33153/acy.v12i1.2816>
- Prasetya, D., & Marina, R. (2022). Studi Analisis Media Baru: Manfaat dan Permasalahan dari Media Sosial dan Game Online, *Telangke: Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi*, 4(2), 01–10. DOI <https://doi.org/10.55542/jiksohum.v4i2.357>
- Puput, S. (2021, Desember 22). *Arti Swag Sebagai Kata Gaul Anak Muda Masa Kini, Ketahui Juga Artinya dalam Kamus*. Kapanlagi.Com. tersedia secara online di <https://plus.kapanlagi.com/arti-swag-sebagai-kata-gaul-anak-muda-masa-kini-ketahui-juga-artinya-dalam-kamus-a55e44.html>. Diakses pada 6 November 2024.
- Shely Cathrin, D. (2023). Representasi Budaya Banyuwangi Dalam Banyuwangi Ethno Carnival: Pendekatan Teori Representasi Stuart Hall, *Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(2), 32–42. DOI <https://doi.org/10.51903/education.v3i2.332>
- Sholichah, I. M. . D. M. P. A. F. S. (2023). Representasi Budaya Banyuwangi dalam Banyuwangi Ethno Carnival: Pendekatan Teori Representasi Stuart Hall. *Jurnal Sosia Humaniora Dan Pendidikan*, 3(2), 32–42.
- Social Blade. (2025, Januari 25). *Chart Youtube IshowSpeed*. Socialblade.Com. tersedia secara online di https://socialblade.com/youtube/c/_ishowspeed. Diakses pada 25 Januari 2025.
- Suparno, W. T. (2023, Oktober 29). *Sangkan Paraning Dumadi: Ajaran Filsafat Jawa untuk Menemukan Makna Hidup..Desa.Id*. tersedia secara online di <https://dero.desa.id/>. Diakses pada 11 Oktober 2024.
- Yakob, F. (2020). Context case Study of Live Communication Gamers on Facebook Gaming, *Mediasi*, 1(1), 63–72. DOI <https://doi.org/10.46961/mediasi.v1i1.402>
- Yulia, I., & Mujtahid, I. M. (2023). Fenomena Content Creator Di Kalangan Remaja Citayam Fashion Week. *Warta Dharmawangsa*, 17(2), 677–690. DOI <https://doi.org/10.46576/wdw.v17i2.3180>
- Zhazaretta, A., & Djuhardi, L. (2023). Fenomenologi Konten Kreator Dalam Mengedukasi Masyarakat Melalui Media Sosial Tiktok. *Ikra-ITH Humaniora : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 7(3), 23–30. DOI <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i3.3323>