

Atribut *Local Genius* Karya Video Bayu Skak

Gunawan Susilo

Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5, Malang, 65145, Indonesia
Gunawan.susilo.fs@um.ac.id

***Penulis Korespondensi:**

Gunawan Susilo
Gunawan.susilo.fs@um.ac.id

Abstrak

Teknologi komunikasi berkembang sangat pesat terutama komunikasi berbasis internet. Hal ini seiring dengan perkembangan situasi sosial yang ada khususnya penggunaan media sosial yang juga berkembang dengan pesat. Salah satu bentuknya adalah situs Video YouTube. Bahkan penggunaan teknologi internet telah merambah ke dunia usaha (industri). Kepopuleran media sosial YouTube membuat para penggunanya (YouTuber) menggunakan aplikasi atau media sosial ini untuk cara mempublikasikan dirinya. Bayu Skak adalah salah satu YouTuber yang sukses membawa eksistensinya dalam media video bahkan kini merambah layar lebar dan televisi. Tujuan utama dari penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk memberikan gambaran yang mendalam mengenai karya video Bayu Skak baik secara visual maupun audio. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karya-karya video Bayu Skak di kanal YouTube merupakan salah satu wujud dari kepopuleran media sosial YouTube yang mampu memberikan ruang ekspresi. Ruang ekspresi bagi YouTuber juga tidak lepas dari kemasan industri yang mampu memberikan kombinasi ekspresi maupun ekonomi. Ruang ekspresi inilah yang digunakan Bayu Skak sehingga karyanya memiliki identitas *local genius* yang kuat, salah satunya penggunaan kosa kata dan dialeg Jawa Timur dalam karyanya.

Kata Kunci: Bayu Skak; eksistensi; *local genius*

Abstract

Communication technologies are developing very quickly, especially Internet-based communications. This corresponds to the evolution of the existing social situation, in particular the use of social networks, which is also growing rapidly. The video site YouTube is an example. Even the use of internet technology has penetrated the business world (industry). The popularity of YouTube social networks encourages users (YouTubers) to use this application or social networks to promote themselves. Bayu Skak is a YouTuber who has successfully established his presence in the video media and has now even appeared on the big screen and television. The main purpose of the qualitative descriptive research is to provide an in-depth description of Bayu Skak's video works, both visual and sound. This study adopts a qualitative descriptive approach. The results of the study show that Bayu Skak's videos on the YouTube channel are an expression of the popularity of the social network YouTube, which provides space for expression. The expression space of YouTubers cannot be separated from industrial packaging, which can combine expression and economy. Bayu Skak uses this space of expression to give his work a strong *local genius* identity, including the use of East Javanese vocabulary and dialect in his work.

Keywords: Bayu Skak; existence; *local genius*

1. Pendahuluan

Sebagai salah satu platform media sosial, *YouTube* berfungsi sebagai tempat untuk berbagi, mencari, dan menonton video. Keunggulan utamanya adalah kemampuan untuk menyajikan medium video, yang menarik bagi pengguna. Video memiliki daya tarik karena menggabungkan elemen visual dan audio, sehingga menyampaikan informasi dengan lebih jelas dan menarik bagi audiens. Kesuksesan *YouTube* sebagai platform komunikasi online juga berdampak ekonomi yang signifikan bagi para pengguna aktifnya, yang dikenal sebagai *YouTuber*.

Konten video di *YouTube* memiliki berbagai macam jenis. Menurut *Burgess dan Green*, ada dua kategori utama: konten yang dibuat oleh pengguna amatir (*user-created content*) dan yang berasal dari institusi media tradisional [1]. Konten dari pengguna amatir mendominasi, terutama dalam bentuk video *blog* (sekitar 40%). *Trend video blogging* telah merambah ke Indonesia dan mendapat respon positif. Ini terbukti dari banyaknya video *blogger* Indonesia yang menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa utama. *Vlogging*, terutama populer di kalangan anak muda, dianggap sebagai wadah ekspresi bebas. Kemudahan akses internet tanpa batasan ruang dan waktu, serta biaya yang terjangkau, membuat generasi muda menjadi pengguna aktif internet. Hal ini sejalan dengan perkembangan internet yang beriringan dengan kehadiran generasi muda saat ini.

Menurut laporan terbaru *We Are Social*, jumlah pengguna *YouTube* di Indonesia mencapai 139 juta per Oktober 2023. Ini membuat Indonesia menjadi negara keempat dengan pengguna *YouTube* terbanyak di dunia [2]. Pada Januari 2022 terdapat sekitar 4,95 miliar pengguna internet, naik sebesar 4% dari tahun sebelumnya yang mencatat 4,76 miliar pengguna pada Januari 2021. Pada 2018, jumlah pengguna internet mencapai 3,95 miliar, meningkat sebesar 6,6% menjadi 4,21 miliar pada 2019, dan terus bertambah sebesar 4,9% menjadi 4,42 miliar pada 2020. Pada tahun 2021, jumlah pengguna internet mencapai 4,76 miliar, meningkat 7,7% dari tahun sebelumnya. Di Indonesia, pada Januari 2022, jumlah pengguna internet mencapai 204,7 juta, yang merupakan 73,7% dari total populasi. Selain itu, terdapat 170 juta pengguna aktif media sosial, yang merupakan 61,8% dari populasi Indonesia, dengan penambahan 15,5% untuk pengguna internet dan 6,3% untuk pengguna aktif media sosial dibandingkan tahun sebelumnya, yaitu 2020. Persentase terbesar dari pengguna internet dalam rentang usia 16-64 tahun dalam satu bulan terakhir adalah platform media sosial *YouTube*, mencapai 93,8%, diikuti oleh *WhatsApp* dengan 87,7% dan *Instagram* dengan 86,6% [3]. Ini menunjukkan dominasi *YouTube* sebagai platform terbesar dan layanan streaming video terbesar di Indonesia. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *YouTube* memiliki pangsa pasar yang besar di Indonesia.

Sebagai salah satu platform media sosial, *YouTube* memiliki fungsi sebagai sarana untuk berbagi, mencari dan melihat video. Keunggulan dari *YouTube* karena menyajikan medium video yang merupakan bentuk media yang menarik bagi *audiencenya*. Video menjadi menarik karena memiliki unsur elemen komunikasi melalui gambar bergerak dan suara sehingga akurasi informasi semakin jelas untuk dapat diakses oleh komunikan. Suksesnya *YouTube* sebagai media komunikasi *online* juga menghasilkan dampak ekonomis yang signifikan bagi para penggiatnya, disebut *YouTuber*[4].

Salah satu *YouTuber* yang sangat terkenal di Indonesia adalah *Bayu Skak*. Bahkan dilansir dari cnbcindonesia.com, *Bayu Skak* merupakan satu dari 10 *YouTuber* Indonesia dengan penghasilan miliaran rupiah. Dalam *Bayu Skak Daily Life*, yaitu halaman online untuk melihat grafik seorang *YouTuber*, tercatat memiliki 688,000 pelanggan dan 53,583,536 orang yang sudah menonton karya videonya [5]. Kesuksesan *Bayu Skak* sebagai *YouTuber* diindikasikan dari banyaknya viewer karya video yang diunggahnya. Karya video *Bayu Skak* menjadi *YouTuber* diawali sejak tahun 2011 meskipun secara resmi menjadi *YouTuber* tahun 2013.

Karya *Bayu Skak* yang diunggah di *YouTube* memiliki kekhasan baik cara memvisualkan pesan maupun penggunaan narasi-narasi yang kental dengan *local geniusnya* sebagai orang Jawa Timur khususnya Malang Jawa Timur. Sajian potongan-potongan *shot* yang dihadirkan memiliki keunikan penokohan sederhana, gambar yang dinamis serta penggunaan beberapa kosa kata, aksen *Bayu Skak* yang ikonik. Dalam artikel *Dimas Setyawan menulis* bahwa terdapat satu tokoh masyarakat yang secara tidak langsung mempromosikan bahasa Jawa, yaitu *Bayu Skak*. Ia menggunakan bahasa Jawa di konten-konten videonya, bahkan film yang ia buat juga menggunakan bahasa Jawa. Menariknya, *Bayu Skak* bisa dikatakan sukses karena berdasarkan

jumlah penonton video *Youtube*, *subscribers*, dan jumlah penonton filmnya yang tergolong banyak[6].

Berdasarkan uraian diatas, maka menarik untuk dikaji kekhasan yang dimunculkan oleh *Bayu Skak* dalam karya-karya videonya. Penggunaan aspek-aspek *local genius* seperti dialek, kata-kata, ekspresi dalam karya video *Bayu Skak* memiliki pengaruh dalam karir *Bayu Skak* baik dalam konteks industri media maupun media itu sendiri (*YouTube*) sebagai media ekspresi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Menurut Sugiyono, metode deskriptif kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang berakar pada filsafat postpositivisme [7]. Pendekatan ini fokus pada pengamatan kondisi alamiah objek penelitian, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam prosesnya.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara induktif dan kualitatif, dengan penekanan pada penafsiran makna yang terkandung dalam data, bukan sekadar pembuatan generalisasi. Tujuan utama dari penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk memberikan gambaran yang mendalam, melukiskan, menjelaskan, dan menjawab secara rinci permasalahan yang diteliti dengan mempelajari individu, kelompok, atau kejadian secara detail.

Dalam konteks penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama, dan hasil penelitian diekspresikan dalam bentuk kata-kata atau pernyataan yang mencerminkan situasi sebenarnya. Pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif ditandai dengan pengumpulan data berupa kata-kata (dialog), gambar, atau bentuk lain yang tidak berupa angka. Menurut Wahjuwibowo, menekankan bahwa metode penelitian deskriptif digunakan untuk memperoleh pemahaman yang luas terhadap objek penelitian [8].

Data primer dan data sekunder yang telah terkumpul akan diperiksa dan diamati atau diobservasi. Kemudian, akan dipilih potongan-potongan audio-visual dari setiap adegan dalam video yang relevan untuk penelitian. Video merupakan karya yang menggabungkan unsur visual dan audio, sehingga data yang diperoleh akan dianalisis dalam bentuk visual dan audio yang merupakan bagian dari aspek *local genius* yang terdapat dalam karya tersebut.



3. Hasil

Bayu Skak merupakan satu dari 10 *Youtuber* Indonesia dengan penghasilan yang sangat besar. Dalam *Bayu Skak Daily Life*, yaitu halaman *online* untuk melihat grafik seorang *Youtuber*, tercatat memiliki 724 ribu *subscriber* dan 56.183.577 orang yang sudah menonton karya videonya [9]. Kesuksesan *Bayu Skak* sebagai *Youtuber* diindikasikan dari banyaknya *viewer* karya video yang diunggahnya. Karya video *Bayu Skak* menjadi *Youtuber* diawali sejak tahun 2011 meskipun secara resmi menjadi *Youtuber* tahun 2013. Dalam pembahasan ini dibatasi pada karya-karya *Bayu Skak* di era awal menjadi *Youtuber* pada karya video yang berformat *short video* atau film pendek, karena 2 tahun awal karya pada era tersebut menunjukkan karya *Bayu Skak* banyak berformat video klip.

Pembahasan mengenai karya film pendek atau *short video Bayu Skak* menarik untuk dianalisa karena menunjukkan karya yang ekspresif dan menjadikan *YouTube* sebagai sarana atau ruang ekspresi. Di awal-awal tahun karir menjadi *Youtuber*, tercatat pada tahun 2013 sejumlah 11 karya, tahun 2014 sejumlah 34 karya dan tahun 2015 sejumlah 53 karya, tahun 2016 sejumlah 52 karya dan tahun 2017 sejumlah 5 karya. Karya-karya di awal karir menjadi *Youtuber*, karya videonya sangat produktif dan memiliki kekhasan yang unik baik dari aspek visual maupun audionya. Mayoritas potongan gambar tersebut adalah adegan monolog dari *Bayu Skak* dalam menyampaikan ungkapan-ungkapan konten video tersebut. Tipe *shot* yang digunakan relatif banyak menggunakan gambar dekat (*close up*) sehingga memudahkan penonton melihat dan

mendengar monolog lebih jelas. Beberapa sampel visual dari karya Bayu Skak menurut tahun 2013-2017 dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Sampel Judul Film Karya Bayu Skak Tahun 2013-2017. Diambil dari <https://www.youtube.com/@bayuekomoektito1>

No	ScreenShot	Tahun / Judul
1		2013 / Judul "MESOH"
2		2014/Judul "RELATIONSHIP SH#T"
3		2015/Judul "LDR"
4		2016/Judul "KENAPA KOK SINGLE ?"
5		2017/Judul "OJO NGISING SEMBARANGAN"

4. Pembahasan

Dari data diatas dapat dianalisa bahwa tokoh utama video tersebut adalah *Bayu Skak* yang memiliki ciri *figure* sebagai orang Jawa tulen baik dilihat dari ciri fisik kulit sawo matang dan ciri fisik lain. Bahkan didukung oleh audio yang disajikan maka tidak sulit untuk memastikan bahwa *Bayu Skak* adalah orang Jawa. *Setting* latar yang digunakan menunjukkan tempat yang sederhana namun mencerminkan usia penekanan usia muda. Misalnya dalam *setting* yang menunjukkan suatu kamar anak muda yang dipenuhi banyak poster music, gitar dan berbagai pernik yang banyak dipajang disebuah kamar. Hal ini menunjukkan atribut personal *Bayu Skak* sebagai sosok generasi muda yang aktif, dinamis dan memiliki banyak inspirasi.

Setting lain juga menunjukkan adanya kesederhaan dari penggunaan property sepeda motor, busana yang digunakan *Bayu Skak*, tempat jajan di warung yang sederhana. Hal ini menunjukkan atribut *local genius Bayu Skak* sebagai sosok yang *low profile* sehingga menimbulkan daya tarik komunikasi bagi penontonnya. Menurut Arnheim, kesederhanaan sebuah objek tidak hanya terletak pada penampilan visual mereka namun juga dalam keefektifan mereka dalam menyampaikan makna [10]. Sajian kesederhanaan yang ada dalam karya ini menunjukkan kepaiawaian *Bayu Skak* dalam upaya mentransfer pesan dalam mediumnya agar mudah dimaknai oleh penonton.

Kesederhanaan tampilan visual juga didukung dengan pola sajian *shot* yang tidak banyak menggunakan varian jenis yang berbeda-beda. Dalam karya ini mayoritas menggunakan tipe shot dekat yakni *close up*, dan *medium shot*. Hal ini digunakan *Bayu Skak* agar memudahkan penonton untuk melihat gerak bibir dan ekspresi yang kuat untuk mendukung gaya monologinya. Dengan penggunaan *shot* ini, maka penonton mudah memahami makna ekspresi *Bayu Skak* ketika memberikan penekanan-penekanan pesan, sedangkan secara audio penonton mudah mendengarkan monologinya dengan dibantu melihat gerak bibir (*lip sync*) yang ditampilkan. Ekspresi wajah *Bayu Skak* mengkonotasikan suasana hati yang cair dimana ditandai dengan ekspresi tawa dan senang. Menurut Juan Manser dalam *Dictionary of Humor*, dalam pandangan orang Yunani Kuno sejak 400 SM, suasana hati manusia dipengaruhi oleh empat macam cairan dalam tubuh, yaitu darah (*sanguis*), lendir (*phlegm*), empedu kuning (*choler*), dan empedu hitam (*melancholy*). Setiap cairan tersebut memiliki karakteristik yang berbeda dalam memengaruhi suasana hati seseorang. Misalnya, darah menentukan suasana marah, dan empedu hitam untuk suasana sedih. Berdasarkan penjelasan Ridwan, teori ini menjelaskan bahwa humor merupakan upaya untuk mencairkan darah agar mengalir stabil dan seimbang di dalam tubuh, yang dapat menciptakan suasana hati yang riang, gembira, senang, dan bahagia [11].

Potongan gambar (*shot*) dalam karya-karya *Bayu Skak* sering kali disajikan dengan dinamis dan cepat, menunjukkan karakter *local genius* yang ekspresif dan penuh dengan gagasan yang ingin disampaikan. Penggunaan pola visual yang dinamis ini bertujuan untuk menunjukkan kekuatan identitas diri *Bayu Skak* yang kuat, sesuai dengan teori Erikson tentang aspek-aspek identitas diri yang meliputi genetik, adaptif, struktural, dinamis, timbal balik *psikososial*, dan status *eksistensial*. Pendekatan ini membantu individu dalam mengenali identitasnya baik secara visual maupun verbal.

Dalam karya video *Bayu Skak*, sering kali sengaja menggunakan bahasa Jawa dialeg khas Jawa Timur. Dalam salah satu karyanya dengan judul Mesoh (Tahun 2013) yang berarti “mengumpat” dalam karya ini *Bayu Skak* sering sekali menggunakan kosa kata “*jancok*” dan sejenisnya. Menurut Erviand, kata “*jancok*” memiliki berbagai makna serta cara pengucapan yang beragam. Dalam konteks karya ini, *Bayu Skak* memaparkan penggunaan kosakata mengumpat di kalangan generasi muda sering dilakukan atau digunakan [12]. Namun dia menjelaskan bahwa makna kata-kata mengumpat memiliki makna yang berbeda-beda tergantung dari keadaan/situa yang terjadi serta ekspresi saat mengucapkannya.

Menurut [13], kosa kata “*jancok*” dalam karya video *Bayu Skak* memiliki berbagai makna yang ditimbulkan yaitu :

Sebagai Ekspresi kemarahan dan kekesalan

Dalam sebuah scene di karya Mesoh (tahun 2013), ditayangkan *Bayu Skak* disenggol seorang pengendara jalan lain. Mengumpat di kondisi atau situasi/keadaan di jalan memiliki makna ekspresi kemarahan dan kekesalan. Ketika tersenggol kendaraan lain, ekspresi kemarahan dan kekesalan muncul karena situasi jalan merupakan salah satu tempat yang rawan terjadinya kecelekaan, sehingga kemarahannya diekspresikan dengan mengeluarkan kata mengumpat “*jancok*”. Penggunaan kata “*jancok*” dijumpai ketika seseorang mengumpat atau dalam keadaan sedang kecewa, mengancam, marah, hingga menunjukkan situasi kedekatan seseorang dengan orang lain.



Gambar 1. Screenshot Ekspresi kemarahan dalam Scene di karya “Mesoh”
(Sumber : <https://www.youtube.com/@bayuekomoektito1>)

Menunjukkan Ekspresi Kekagetan

Kata “*jancok*” memiliki makna sebagai kata kasar atau umpatan, terutama ketika diucapkan dengan ekspresi wajah yang menunjukkan kemarahan atau emosi negatif lainnya. Penggunaan kata “*jancok*” atau “*jancuk*” sering kali digunakan untuk mengumpat atau mengekspresikan kemarahan. Selain itu, kata ini juga sering dianggap sebagai makian dan bisa diartikan sebagai tantangan untuk bertengkar.

Sebagai Ekspresi Kebahagiaan

Kata “*Jancuk*”, atau kata umpatan serupa, merupakan kata sapaan yang digunakan dalam konteks persaudaraan, yang secara kasar dapat diartikan sebagai menyebut bahwa ibu lawan bicara telah berhubungan seksual dengan ayah. Oleh karena itu, penggunaan kata “*jancuk*” menunjukkan adanya ikatan persaudaraan antara penutur dan lawan bicara. Kata “*jancok*” memiliki berbagai variasi dalam bunyi, seperti “*jancuk*”, *dancuk*, *diancuk*, *diancok*, atau *ancuk*, yang bergantung pada penggunaannya dan tujuan tertentu, seperti memudahkan atau mempercepat pengucapan kata. Namun, dalam konteks yang akrab, kata “*jancok*” dapat menjadi kata sapaan atau kata ganti orang. Misalnya, mengucapkan kata “*jancok*” kepada teman sendiri menunjukkan adanya keterikatan dalam persahabatan. Menurut Fauzi dan Sriyanto, penggunaan kata “*jancok*” ditujukan untuk maksud komunikasi tertentu bahkan disesuaikan pula dengan ekspresi yang muncul [14]. Makna kata “*jancok*” dapat berbeda-beda tergantung pada situasi dan kondisi komunikasi.



Gambar 2. Screenshot Ekspresi kebahagiaan atau kedekatan dengan teman
(Sumber: <https://www.youtube.com/@bayuekomoektito1>)

Secara visual karya-karya *Bayu Skak* ini menyajikan pengungkapan gagasan yang lugas, dinamis serta dibumbui adegan lucu, sehingga terasa ringan untuk ditonton, sedangkan unsur audionya menampilkan penggunaan bahasa daerah yang menonjol sehingga menunjukkan personal *Bayu Skak* yang ikonik. Bahkan bahasa daerah digunakan sebagai pembentukan identitas seorang *YouTube* bernama *Bayu Skak* melalui media sosial *YouTube*. Untuk membangun identitas baru dan untuk memperkenalkan dirinya di depan masyarakat melalui media sosial dan dengan cara yang berbeda yang mempunyai daya tarik tersendiri agar pembentukan identitas dapat tersampaikan langsung kepada masyarakat. Visualisasi ide karya-karya awal video di *YouTube* seringkali menampilkan potongan-potongan (*footage*) *Bayu Skak* yang seolah melakukan monolog di depan kamera. Sehingga sering menampilkan mimik wajah dengan tipe-tipe shot yang cenderung tipe *shot close* (wajah besar di layar) serta ungkapan monolog disisipi adegan sisipan yang menonjolkan ungkapan pesan berdialek Jawa Timur.

YouTube menjadi media ekspresi dan eksplorasi bagi penggunanya untuk menyampaikan pesan menggunakan video [15][16]. Kebebasan eksplorasi dalam penggunaan bahasa baik verbal maupun non verbal banyak sekali *YouTube* yang sering menggunakan kata yang kurang baik dalam isi video konten tersebut dan juga banyak *YouTube* yang menggunakan bahasa daerah sebagai isi dalam konten tersebut untuk menarik perhatian para penonton. Dalam karya-karyanya, pemakaian bahasa daerah dalam setiap kontenter kadang pemakaian dan arti dari bahasa daerah tersebut disalahgunakan dan dijadikan bahasa candaan yang dimana bahasa daerah merupakan bahasa yang sangat dihormati dalam pemakaian bahasa daerah itu sendiri. Konten yang menggunakan bahasa daerah itu pun menjadi konten yang makin berkembang karena merupakan suatu keunikan sendiri dan juga menarik perhatian para penonton disaat menonton video tersebut.

Disisi lain, penggunaan konten, kosa kata dan dialek Jawa Timur dalam karya *Bayu Skak* menumbuhkan sisi *personal branding* yang kuat bagi dirinya sebagai *YouTube*. Penonton mudah mengenali, merasa ingin melihat karya lain dari *Bayu Skak* karena memiliki kekhasan yang kuat (ikonik) sehingga citra dirinya mudah berkembang bahkan hingga merambah di media layar lebar dan televisi. Fenomena ini menarik untuk melihat atribut-atribut *local genius* yang dimunculkan dalam karya-karyanya ini sehingga mampu membentuk eksistensinya dalam komunikasi video berbasis kanal *YouTube*.

5. Penutup

Konteks dialeg bahasa daerah digunakan sebagai pembentukan identitas seorang *YouTuber* bernama *Bayu Skak* melalui media sosial *YouTube*. Untuk membangun identitas baru dan untuk memperkenalkan dirinya di depan masyarakat melalui media sosial dan dengan cara yang berbeda yang mempunyai daya tarik tersendiri agar pembentukan identitas dapat tersampaikan langsung kepada masyarakat. Dengan konteks dialeg yang menggunakan bahasa daerah terjadilah *local genius* seorang *YouTuber Bayu Skak* dalam media sosial *YouTube* nya yang membuat masyarakat bisa menerima sosok *Bayu Skak*.

Interaktif dari para penonton melihat konten *Bayu Skak* yang memiliki *local genius* yang tidak baik membuat komentar yang berbeda ada yang berpendapat baik dan ada juga yang tidak baik. Dilihat dari sosok *Bayu Skak* yang memang memiliki ciri khas nya sendiri yang orang lain ingin terus mengikuti channel *YouTube* nya dengan dirinya yang terkadang menggunakan kata-kata yang tidak baik atau kasar demi eksistensi dirinya dalam media sosial *YouTube*.

Penting untuk mempertahankan keseragaman dalam menyampaikan pesan melalui media sosial karena hal ini dapat membentuk persepsi di kalangan masyarakat. Konsistensi tersebut dapat menciptakan keunikan lokal seseorang yang akan melekat di masyarakat. Dialek kasar yang ada di konten *YouTube Bayu Skak* yang membuat *Bayu Skak* tetap eksis di media sosial *YouTube* dan membentuk *local genius* yang sekarang kita ketahui bagaimana etika pribadi sosok *Bayu Skak* dalam konten video miliknya dinilai melanggar etika karena dari cara pembawaan nya dan penggunaan bahasa yang tidak layak untuk dipublikasikan namun dengan dia memiliki ciri khas yang seperti itu yang terkenal dengan kata kasar yang dia gunakan dia masih bisa eksis di media sosial *YouTube*.

Dari kesimpulan diatas dijelaskan bahwa dengan kepribadian sosok *Bayu Skak* yang memiliki ciri khas yang berbicara *medok* menggunakan dialeg jawa Timur dan ada kata-kata umpatan menjadi suatu daya tarik *Bayu Skak* dalam dunia *content creator*. Walaupun banyak persaingan dalam media sosial hal ini yang harus dipertahankan untuk tetap menjaga eksistensi diri agar masyarakat sudah melekat mengetahui sosok *Bayu Skak*.

Referensi

- [1] J. Burgess and J. Green, *YouTube : Online Video and Participatory Culture*. Polity Press, 2009.
- [2] C. M. Annur, "10 Negara dengan Jumlah Pengguna YouTube Terbanyak di Dunia (Oktober 2023)," Databoks. Accessed: Feb. 24, 2024. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/11/24/indonesia-peringkat-keempat-pengguna-youtube-terbanyak-dunia#:~:text=Menurut%20laporan%20terbaru%20We%20Are,pengguna%20YouTube%20terbanyak%20di%20dunia>
- [3] "Indonesia. DataReportal – Global Digital Insights," Digital. Accessed: Jan. 20, 2024. [Online]. Available: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- [4] F. A. Alfatah and A. A. Kusumasari, "Promotional Media Design for 'Cafe Nomu9 Bites & Beverages' as Brand Reinforcement in Malang City," *Mavis : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 3, no. 2, pp. 73–78, 2021.
- [5] A. Yulistara, "10 YouTuber Indonesia Dengan Penghasilan Miliaran Rupiah," CNBC Indonesia.
- [6] D. Satriawan, "Rhetoric and Cultural Factors Analisis Retorika *Bayu Skak* dalam Film *Yowis Ben* sebagai Media Promosi Bahasa Jawa," *Academia*, 2019.
- [7] Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, 2017.
- [8] I. S. Wahjuwibowo, *SEMIOTIKA KOMUNIKASI EDISI III: aplikasi praktis untuk penelitian dan skripsi komunikasi*. Mitra Wacana Media, 2019.

- [9] Skak Studio, "daily life analytic." Accessed: Jan. 12, 2024. [Online]. Available: <https://www.youtube.com/channel/UCH6rI2jhtiAEX3oPKPeGaJw>
- [10] R. Arnheim, *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. University Of California Press, 2004.
- [11] A. Ridwan, "Humor Dalam Tablig Sisipan Yang Sarat Estetika," *Jurnal Ilmu Dakwah*, vol. 4, 2010.
- [12] E. Y. Meidy, "Representasi Budaya Suroboyoan Dalam Film "Yowis Ben 1 Dan 2." Accessed: Dec. 28, 2023. [Online]. Available: <Http://Digilib.Uinsby.Ac.Id/View/Subjects/Bdy.Html>
- [13] M. A. G. Santo& Ghofur, "Makna Kata 'Jancok' Dalam Film 'Yowis Ben 2,'" *Jurnal Nomosleca*, 2021.
- [14] A. Fauzie and S. Sriyanto, "Penggunaan Kata "jancuk" ' Sebagai Ekspresi Budaya Dalam Perilaku Komunikasi Arek Di Kampung Kota Surabaya," *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, vol. 7, 2017.
- [15] Subari, S. E. Dewangga, and R. Nurfitri, "Motion Graphic Video Design on Waste Distribution in Malang City," *Mavis : Jurnal Desain Komunikasi Visual* , vol. 4, no. 2, pp. 94–103, 2022.
- [16] S. Natali, R. Maulidi, and R. Nurfitri, "Design Of Jasalindo Sport Promotional Media," *Mavis : Jurnal Desain Komunikasi Visual* , vol. 4, no. 2, pp. 68–78, 2022.