



Studi Etnografi Digital tentang Pengekspresian Visual Budaya Hopeless Romantic di Instagram

Alghifari Rozan Sakharana Putra¹, Eka Noviana²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung

Correspondence: E-mail: alghifari.rozanspw@gmail.com

ABSTRACT

Fenomena hopeless romantic pada Generasi Z menjadi persoalan emosional yang semakin sering direpresentasikan dan dikonsumsi melalui konten media sosial, khususnya Instagram, seiring perubahan cara memaknai cinta yang semakin cair dan ambigu. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana konten bertema hopeless romantic diproduksi secara visual dan dimaknai oleh audiens, serta perannya dalam proses validasi dan pengolahan emosi Generasi Z. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui analisis konten dan wawancara mendalam. Data visual diperoleh dari observasi terhadap 50 unggahan Instagram yang dikurasi selama periode Agustus hingga Desember, kemudian dianalisis berdasarkan elemen visual, teks, audio, dan pola interaksi. Data audiens diperkuat melalui wawancara dengan lima narasumber terpilih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten hopeless romantic merepresentasikan konflik batin, ketimpangan relasi emosional, serta fase transisi perasaan, dan berfungsi sebagai medium reflektif, validasi emosional, serta ruang aman bagi Generasi Z dalam memahami pengalaman cinta modern.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 11 Dec 2025

First Revised 23 Jan 2026

Accepted 04 March 2026

Publication Date 29 April 2026

Keyword:

Hopeless romantic, visual, cinta, batiniah, dan Instagram.

1. INTRODUCTION

Perkembangan era digital telah membawa perubahan signifikan terhadap pola hidup dan cara berpikir masyarakat. Media sosial menjadi ruang baru tempat manusia membangun identitas, mengekspresikan emosi, dan hubungan sosial. Namun, dibalik kemudahan interaksi yang ditawarkan, muncul pula fenomena keterasingan dan krisis makna yang dialami oleh generasi muda. Generasi Z, sebagai kelompok yang tumbuh bersama teknologi, menghadapi dinamika emosional yang kompleks di tengah tuntutan sosial dan budaya digital yang serba cepat.

Dalam konteks relasi, Gen Z dihadapkan pada berbagai norma dan ekspektasi tidak tertulis dalam mencari pasangan. Standar sosial yang terbentuk di dunia maya sering kali menekan individu untuk tampil ideal, sehingga proses menjalin hubungan menjadi sarat dengan perbandingan, kecemasan, dan ketidakpastian. Ketika kebutuhan akan kedekatan emosional tidak terpenuhi, banyak dari mereka mencari jalan pintas melalui budaya *dating apps*, *friends with benefits*, *one night stand*, dan *hookup culture* yang menjanjikan keintiman instan namun sering berujung pada kehampaan batin.

Kegagalan dalam menemukan makna cinta dan keintiman ini melahirkan fenomena *hopeless romantic*, individu yang terus berharap akan cinta sejati namun berulang kali terluka oleh realitas hubungan modern. Bagi sebagian Gen Z, perasaan tersebut justru menjadi titik refleksi batiniah yang mengarahkan mereka pada pencarian makna spiritual dan kedekatan dengan dimensi transendental. Dengan demikian, budaya *hopeless romantic* tidak semata tentang cinta, tetapi juga tentang perjalanan spiritualitas batiniah dalam menghadapi kesepian di era digital.

Kesepian yang dialami Generasi Z dalam era digital sering kali dianggap remeh oleh masyarakat, padahal fenomena ini telah berkembang menjadi isu sosial digital yang jauh lebih kompleks. Kehadiran media sosial dan aplikasi komunikasi menciptakan ilusi keterhubungan yang membuat seseorang terlihat memiliki banyak relasi, namun secara sosial mereka tetap mengalami keterasingan di ruang digital. Ruang online yang serba cepat dan serba cair membentuk interaksi yang dangkal dan transaksional sehingga memperkuat rasa sepi yang tersembunyi di balik aktivitas digital yang tampak ramai. Retnowati (2015) menjelaskan bahwa hubungan digital cenderung bersifat instan dan sementara, sehingga membuat banyak individu merasa hadir tetapi tidak benar benar dilihat atau dipahami.

Tekanan sosial di ruang digital juga mempengaruhi dinamika romantis Gen Z. Aplikasi kencan, sistem *swipe*, fenomena *friends with benefits*, *hooked up culture*, dan ekspektasi interaksi instan membentuk standar relasi yang tidak realistis. Hal ini membuat banyak orang merasa tidak memadai atau gagal secara sosial ketika mengalami penolakan atau hubungan singkat yang tidak berlanjut. Studi mengenai komunikasi interpersonal di ranah digital menunjukkan bahwa pola komunikasi serba cepat ini menghasilkan ekspektasi hubungan yang tinggi namun tidak stabil sehingga memunculkan siklus harapan dan kekecewaan yang berulang (Puspitasari et al., 2022).

Masyarakat pada umumnya juga masih menyepikan kesepian sebagai sesuatu yang dramatis atau hanya bagian dari dinamika anak muda. Padahal dalam konteks sosial digital, kesepian dapat mengarah pada perasaan kehilangan arah dan minimnya ruang untuk membangun identitas secara otentik. Fenomena *hopeless romantic* dan *hook up culture* muncul sebagai dua bentuk respons sosial yang berbeda, namun keduanya sama sama dipengaruhi kondisi sosial digital yang membuat kedekatan asli sulit ditemukan. *Hopeless*

romantic mencari keutuhan melalui idealisasi cinta, sementara *hook up culture* mencari pelarian melalui kedekatan instan. Keduanya merupakan dampak dari pengalaman kesendirian yang terinternalisasi di dalam budaya digital. Dengan demikian, permasalahan umum penelitian ini muncul dari bagaimana masyarakat sering mengabaikan kesepian Gen Z sebagai isu sosial digital yang signifikan, padahal kesepian tersebut membentuk cara mereka menjalin relasi dan memaknai keberadaan diri dalam ruang digital.

Dalam konteks penelitian ini, ruang digital dianggap sebagai ruang sosial baru yang memiliki kedalaman makna. Media sosial seperti Instagram menjadi arena tempat ekspresi cinta, kehilangan, serta refleksi diri muncul dalam bentuk visual, teks, dan interaksi. Golongan *hopeless romantic* pada umumnya sering menampilkan dan menegosiasikan perasaannya melalui bahasa visual dan emosional yang khas dari budaya digital kontemporer (Retnowati, 2015). Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk melakukan studi terhadap bentuk-bentuk visual ataupun yang dilengkapi oleh (audio) sebagai pengekspresian *hopeless romantic* Gen-Z di Instagram.

2. METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi digital untuk memahami bagaimana individu dengan kecenderungan *hopeless romantic* mengekspresikan emosi, cinta, dan spiritualitas batiniahnya di ruang digital. Etnografi digital dipilih karena memungkinkan untuk mengamati perilaku, simbol, dan interaksi sosial yang muncul di media sosial sebagai bagian dari budaya masyarakat informasi. Metode ini berupaya menelusuri makna yang dibangun pengguna dalam aktivitas digital mereka, termasuk bagaimana identitas, perasaan, dan pengalaman batin direpresentasikan melalui tindakan online (Kristiyono, 2019).

Teknik pengumpulan data utama dilakukan melalui observasi non-percakapan, peneliti berperan sebagai pengamat reflektif. Data yang dikumpulkan meliputi bentuk konten yang diunggah ulang atau disukai oleh pengguna dengan kecenderungan *hopeless romantic*, seperti kutipan cinta, visual bernuansa melankolis, ilustrasi reflektif, atau narasi yang menyinggung kerinduan akan cinta dan hubungan yang transenden. Selain itu, diperhatikan pula gaya bahasa dan emosi yang muncul dalam caption, komentar, serta simbol atau emoji yang digunakan. Semua temuan dicatat dalam catatan lapangan digital untuk dianalisis lebih lanjut.

Observasi dilakukan dalam jangka waktu dari bulan Agustus hingga Desember dengan target konten dan user sebanyak-banyaknya yang diobservasi secara non-percakapan untuk memastikan pola perilaku yang diamati memiliki konsistensi. Konten dianalisis menggunakan teori semiotika milik Ferdinand De Saussure dimana visual dalam konten dibedah ke dalam dua tahap yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda merupakan gambaran deskripsi visual secara fisik dan harfiah, sedangkan petanda merupakan makna yang dihasilkan oleh visual dengan konteks yang sudah disepakati.

User yang diobservasi ada di rentang usia 18-23 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan (Generasi Z), memiliki dan menyukai konten berbau *hopeless romantic* di Instagram, aktif-ekspresif di Instagram dan saling mengikuti dengan peneliti, terpapar dengan postingan dan konten audio visual yang berfokus dengan pendekatan copy sebagai

vocal point utama. Proses ini membantu menangkap konteks budaya dan pola komunikasi emosional di dunia digital. Dalam praktiknya, observasi digital juga menjadi sarana refleksi untuk memahami bagaimana manusia menyalurkan rasa dan makna melalui representasi visual.

Setelah observasi digital, penelitian ini juga melibatkan wawancara mendalam dengan 5 user dengan kegiatan paling aktif-ekspresif di Instagram. Wawancara dilakukan secara daring dan luring melalui percakapan personal yang bersifat semi terstruktur. Pendekatan ini memungkinkan menggali pengalaman emosional informan secara terbuka, namun tetap dalam koridor fokus penelitian.

Topik wawancara berpusat pada pengalaman mereka dalam menjalani relasi di ruang digital, pandangan terhadap cinta, serta bagaimana mereka menafsirkan perasaan dan spiritualitas batiniah dalam konteks digital. Melalui proses ini, bertujuan untuk memahami dinamika emosional, narasi personal, serta makna simbolik yang membentuk pengekspresian *hopeless romantic* di dunia maya.

Penelitian ini dilakukan dengan menjunjung tinggi prinsip etika akademik dan perlindungan terhadap partisipan. Setiap individu yang diwawancarai diberikan informasi yang jelas mengenai tujuan penelitian, bentuk data yang dikumpulkan, serta cara data tersebut akan digunakan. Partisipan memberikan persetujuan secara sadar (*informed consent*) sebelum wawancara dilakukan. Seluruh identitas partisipan disamarkan menggunakan kode anonim agar privasi dan keamanan data tetap terjaga.

Dalam proses observasi digital, peneliti hanya mengakses konten yang bersifat publik dan tidak mengambil data pribadi tanpa izin eksplisit dari pemilik akun. Semua data yang dikumpulkan, termasuk tangkapan layar atau catatan observasi, disimpan secara aman dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik. Pendekatan etis ini penting untuk memastikan bahwa penelitian berlangsung dengan menghormati hak privasi, martabat, serta kenyamanan emosional individu yang menjadi bagian dari penelitian.

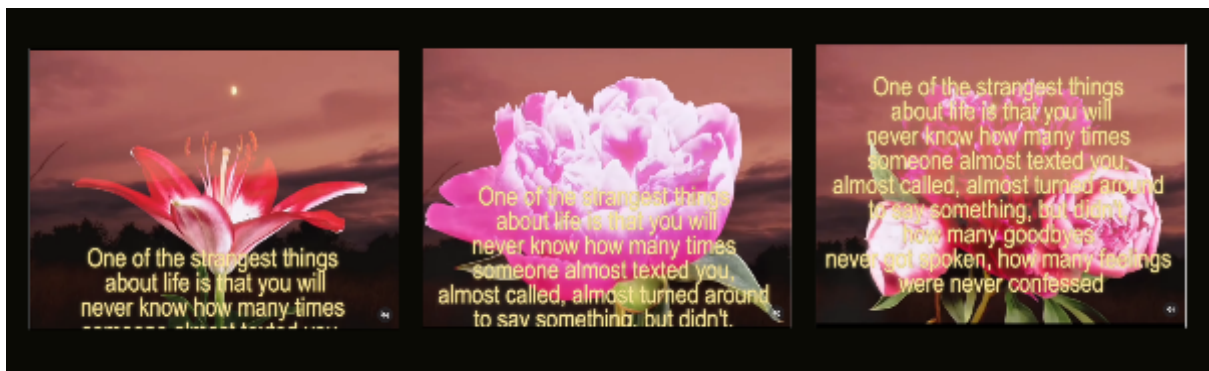
Penelitian ini menggunakan metode analisis konten sebagai teknik analisis data untuk mengkaji representasi budaya *hopeless romantic* pada Generasi Z di Instagram melalui konten visual teks dan audio yang terdokumentasi secara digital. Analisis konten dipilih karena data seluruhnya berupa dokumen non-reaktif berupa unggahan media sosial sehingga memungkinkan peneliti memahami pesan komunikasi tanpa melakukan intervensi langsung terhadap subjek yang diteliti. Proses analisis dilakukan secara sistematis dengan menetapkan unit analisis berupa copy visual dan audio, kemudian melakukan sampling konten berdasarkan tingkat keterlibatan audiens seperti like dan repost. Selanjutnya konten dikategorikan ke dalam tema-tema yang sesuai dengan bentuk visual konten untuk menemukan pola dan makna yang berulang. Melalui pendekatan ini penelitian tidak bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat, melainkan untuk mengungkap kecenderungan, struktur pesan, serta makna manifestasi yang muncul dalam komunikasi digital Generasi Z di Instagram. Dengan berlandaskan kerangka teoritis yang relevan serta prosedur analisis yang objektif dan konsisten, analisis konten memungkinkan penelitian ini menghasilkan pemaknaan yang sahih mengenai bagaimana pengalaman emosional dan pencarian makna transendental diekspresikan serta dinegosiasikan melalui konten visual di ruang media sosial.

3. RESULTS AND DISCUSSION

Selama periode penelitian yang berlangsung dari bulan Agustus hingga Desember, peneliti mengumpulkan dan menyimpan ratusan unggahan yang relevan dengan fokus penelitian. Dari keseluruhan data tersebut, sebanyak 50 unggahan dipilih sebagai sampel untuk dianalisis secara lebih mendalam berdasarkan jumlah *like*, *unggah ulang*, serta bentuk visual yang digunakan.

Berdasarkan observasi terhadap 50 unggahan tersebut, ditemukan variasi bentuk visual yang beragam. Terdapat 7 bentuk visual bunga, 8 buah, 12 kegiatan manusia, 11 hewan, 6 alam, dan 6 klip manusia/film. Konten-konten ini terklasifikasi ke dalam tiga kategori visual utama yaitu flora, fauna, dan kegiatan manusia. Selain itu, dalam 50 unggahan yang dianalisis juga teridentifikasi sebanyak 26 user yang melakukan interaksi, dengan jumlah *like* dan *repost* yang bervariasi pada setiap konten.

3.1 Bentuk Visual Flora (Bunga)



Gambar 1. Konten bunga bermekaran (3,2 jt penonton, 19 Januari 2026)

Sumber: <https://acesse.one/686V5>

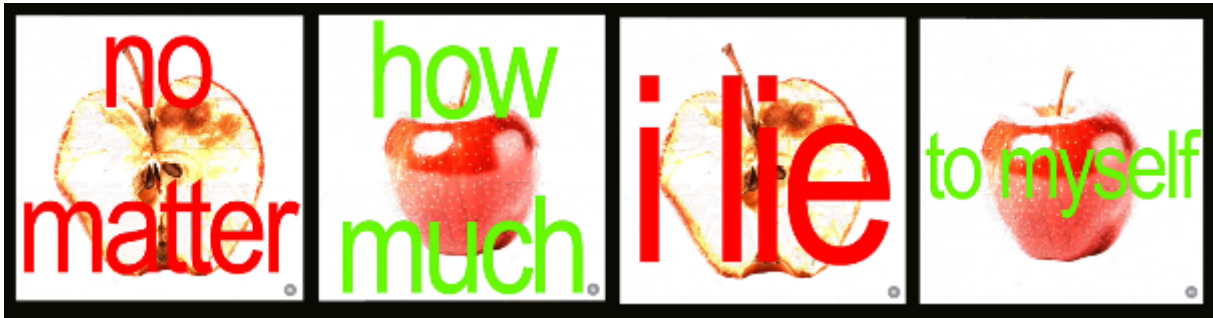
	Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Objek Utama	Gambar bunga lily dan peony yang sedang mekar dari kuncup hingga mekar merekah (<i>time-lapse</i>).	Bunga Lily dan Peony bermekaran melambangkan bentuk dan proses dalam cinta. Selain itu juga bunga bermekaran melambangkan bentuk cinta yang rapuh dan keindahan yang fana.
Latar Belakang	Langit senja berwarna jingga di atas hutan bersamaan dengan bulan separuh.	Langit senja dan bulan separuh menciptakan liminal. Senja simbol perpisahan bagi siang dan sambutan untuk malam, sama halnya dengan bulan separuh menggambarkan sambutan untuk fase bulan cembung

		dan perpisahan untuk fase bulan sabit.
Teks	Tulisan sans serif berwarna kuning dengan pesan <i>“One of the strangest things about life is that you will never know how many times someone almost texted you, almost called, almost turned around to say something, but didn’t, how many goodbyes never got spoken, how many feelings were never confessed.”</i>	Merupakan pesan utama (<i>vocal point</i>) dalam keseluruhan konten. Perasaan aneh, bingung, dan berada di ambang tengah tergambarkan dari banyaknya kata <i>“almost”</i> . Selain itu ada penekanan kembali pada kata <i>“how”</i> dan <i>“never”</i> yang menggambarkan perasaan liminal yang penuh keraguan, ambiguitas, dan konsep transenden yang tak pernah terucap/tersampaikan.
Audio	Audio Magic oleh Medasin (2024) berisikan audio instrumental tanpa lirik dengan tempo yang santai.	Surrealis, hampa, dan tak berdaya. Peranan musik dalam visual membangun emosi yang dihadirkan sesuai dengan pesan yang disampaikan.

Bunga lily dan peony yang bermekaran secara umum merepresentasikan simbol cinta atau romansa yang sedang tumbuh dan merekah. Namun, proses mekarnya bunga dari kuncup hingga mekar penuh juga dapat dimaknai sebagai perjalanan emosional yang bersifat bertahap. Dalam konten ini, penggunaan latar langit senja dan bulan separuh melambangkan kondisi yang berada di tengah-tengah sebuah proses. Langit senja merepresentasikan momen transisi antara siang dan malam, sementara bulan separuh menandai fase peralihan antara bentuk bulan sabit dan bulan purnama.

Pemaknaan visual tersebut selaras dengan pesan yang disampaikan melalui teks pada konten. Teks tersebut menggambarkan pengalaman emosional tentang momen-momen ketika seseorang hampir menghubungi, mengungkapkan perasaan, atau menyampaikan sesuatu, namun pada akhirnya tidak pernah terjadi. Penggalan kalimat ini merepresentasikan perasaan yang tertahan dan berada di posisi liminal, di antara keinginan untuk mengungkapkan perasaan dan realitas yang membuat perasaan tersebut tetap tidak terucap. Penggunaan jenis huruf sans serif dengan warna kuning juga berkaitan dengan tren visual kontemporer di media sosial, di mana *yellow font* dimaknai sebagai bentuk ekspresi perasaan yang personal dan emosional, serta menjadi kesepakatan kultural baru dalam menyampaikan curahan hati.

3.2 Bentuk Visual Flora (Buah)



Gambar 2. Konten apel *juxtaposition* (1,5 jt penonton, 19 Januari 2026)

Sumber: <https://acesse.one/J2ptN>

	Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Objek Utama	Buah apel muda segar yang bergantian dengan apel busuk dengan cepat (berkedip).	Buah apel dimaknai sebagai sesuatu yang terasa personal karena buah yang dekat dengan keseharian dan ketubuhan manusia dalam budaya barat. Disisi lain juga konten memberikan kesan <i>juxtaposition</i> antara apel busuk dan apel muda segar, perbandingan antara sesuatu yang baru dan muda dengan sesuatu yang sudah rusak dan membusuk.
Latar Belakang	.Putih polos	Latar putih memberikan kesan <i>uncanny</i> dan perasaan tidak nyaman. Latar polos juga memberikan kesan <i>white space</i> sehingga objek utama terlihat lebih menonjol.
Teks	Tulisan dengan huruf sans serif berwarna hijau (saat apel segar) dan merah (saat apel busuk) dengan pesan " <i>no matter how much i lie to myself the truth always whispers back</i> "	Teks pada konten ini menyatu bersamaan dengan buah apel sebagai objek utama. Penggalan kata " <i>no matter</i> ", " <i>i lie</i> ", " <i>the truth</i> ", dan " <i>whispers</i> " berwarna merah dengan ukuran besar (1:1 denga objek utama) beriringan dengan apel busuk memberikan kesan keras dan penuh amarah. Sedangkan kata " <i>how much</i> ", " <i>to myself</i> ", " <i>always</i> ", dan " <i>back</i> " berwarna hijau dengan ukuran yang sama beriringan dengan apel segar memberikan kesan ragu; berharap namun tertahan. Bentuk visual teks selaras dengan makna pesan yang disampaikan, kalimat " <i>i lie to myself</i> " dan " <i>the truth always whispers back</i> " menampilkan perbandingan yang kontras antara amarah dan rasa kesal dengan perasaan ragu dan jujur.
Audio	Audio New Computers oleh Girlfriends (2009) berisikan audio instrumental experimental tanpa lirik dengan tempo yang lumayan cepat, berisikan suara petikan gitar dengan efek <i>autotune</i> dan drum.	Penggalan audio dengan efek petikan gitar yang berlapis secara perlahan memberikan kesan <i>uncanny</i> , hampa, dan rasa kosong.

Penggambaran buah apel dengan perbandingan kontras antara apel segar dan apel busuk menghadirkan kesan pertentangan antara sesuatu yang baru dan masih hidup dengan sesuatu yang telah lama dan mengalami pelapukan. Buah apel sendiri merupakan objek

yang familier dan dekat dengan manusia, terutama dalam budaya Barat, di mana apel kerap diasosiasikan dengan simbol *Adam’s apple* dan konsep buah terlarang. Kedekatan apel dengan keseharian manusia menjadikan objek ini mudah dikenali sekaligus sarat makna simbolik. Praktik *juxtaposition* dalam konten ini membangun ketegangan visual yang selaras dengan pesan emosional yang disampaikan, terutama melalui penggalan teks *“i lie to my self”* dan *“the truth always whispers back”*. Perbedaan warna merah dan hijau pada tipografi sans serif memperkuat kontras visual secara komplementer, sekaligus merepresentasikan pertentangan batin antara penyangkalan dan kebenaran.

Latar berwarna putih polos berfungsi sebagai ruang netral yang menonjolkan objek utama dan teks agar tampil jelas dan terfokus. Pada saat yang sama, dominasi warna putih juga menghadirkan kesan *uncanny* dan tidak nyaman yang menyelimuti keseluruhan konten. Kesatuan antara objek visual dan teks membentuk pengalaman yang lugas namun konfrontatif, di mana rasa tidak nyaman tersebut diperkuat oleh penggunaan audio dengan instrumen eksperimental. Pemilihan font sans serif turut merefleksikan kecenderungan visual yang berkembang pada tren media sosial, khususnya yang dipengaruhi oleh kampanye album *Brat* oleh Charli XCX pada musim panas 2024, sehingga konten ini tidak hanya bekerja pada level simbolik, tetapi juga kontekstual dengan budaya visual kontemporer.

3.3 Bentuk Visual Fauna (Kucing)



Gambar 3. Kucing bermain di atas salju (648 rb penonton, 19 Januari 2026)

Sumber: <https://acesse.one/kVTC5>

	Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Objek Utama	Kucing usia 4 bulan berwarna oren dan putih sedang bermain dan berlari di atas salju	Kucing muda dimaknai sebagai sosok yang polos dan penuh rasa penasaran, bergerak dan bermain di atas hamparan salju yang ditafsir sebagai lingkungan yang cukup keras bagi kucing muda dengan rasa penasaran yang tinggi
Latar Belakang	Hamparan salju luas berwarna putih tanpa noda	Salju putih tanpa noda yang dingin menggambarkan bentuk rasa tulus dan suci. Namun di sisi lain salju bisa diartikan sebagai bentuk yang kejam dan dingin jika disandingkan bersamaan dengan kucing karena bukan lingkungan yang tepat bagi kucing.

Teks	Tulisan dengan huruf sans serif berwarna putih dengan pesan <i>"I wasn't made for love was I? I was made to witness it in others to sit in front row to a life I'll never got to live"</i> bergerak dari bawah frame hingga ke atas frame bergulir secara perlahan.	Rasa kecewa dan lelah tergambarkan dari kalimat awal <i>"I wasn't made for love was I?"</i> ketika subjek "aku" pada konten mempertanyakan kembali eksistensi dan kelayakannya dalam mendapatkan cinta. Bentuk penggalan kalimat selanjutnya juga menekan tentang rasa pasrah dan lelah dalam menjalani cinta sehingga subjek "aku" yang tergambarkan dalam <i>"I was made to witness..."</i> dan <i>"... a life I'll never got to live"</i>
Audio	Audio Come oleh Adrienne Lenker (2020) berisikan instrument gitar akustik dan suara nyanyian Adrianna Lenker yang digabungkan dengan suara gemuruh angin.	Konsep penggambaran rasa hampa dan pasrah tergambarkan dalam petikan gitar akustik dan suara gemuruh angin.

Penggunaan kucing dalam konten ini berfungsi sebagai representasi kepolosan dan rasa penasaran yang kuat. Visual kucing muda yang terdorong oleh rasa ingin tahu membawanya ke ruang yang tidak seharusnya ia tempati, sehingga tercipta kontras antara sosok yang identik dengan kelucuan dan kehangatan dengan lingkungan yang dingin dan kejam. Ketidaktahuan ini merefleksikan kondisi emosional subjek dalam teks, yang dihadirkan melalui penggalan kalimat ***"I wasn't made for love was I?"***. Pertanyaan tersebut menandakan keraguan eksistensial sekaligus perasaan tidak layak dalam mengalami cinta, sejalan dengan posisi kucing yang tampak asing dan rentan di lingkungannya sendiri.

Penggunaan audio dipadukan dengan suara gemuruh angin berperan penting dalam membangun suasana konten. Petikan gitar akustik menghadirkan kesan hampa, sunyi, dan pasrah, sementara suara angin yang menyatu dengan visual salju memperkuat nuansa dingin secara emosional. Pemaknaan audio ini selaras dengan pesan teks yang menempatkan subjek sebagai pengamat, bukan pelaku, dalam pengalaman cinta, sebagaimana tercermin dalam penggalan kalimat ***"I was made to witness..."*** dan ***"...a life I'll never got to live"***. Keseluruhan elemen visual, teks, dan audio bekerja bersama untuk menegaskan tema keterasingan dan jarak emosional dalam narasi konten tersebut.

3.4 Bentuk Visual Fauna (Gagak)



Gambar 4. Gagak, belatung, dan manusia (227 rb penonton, 19 Januari 2026)

Sumber: <https://acesse.one/0h4t3>

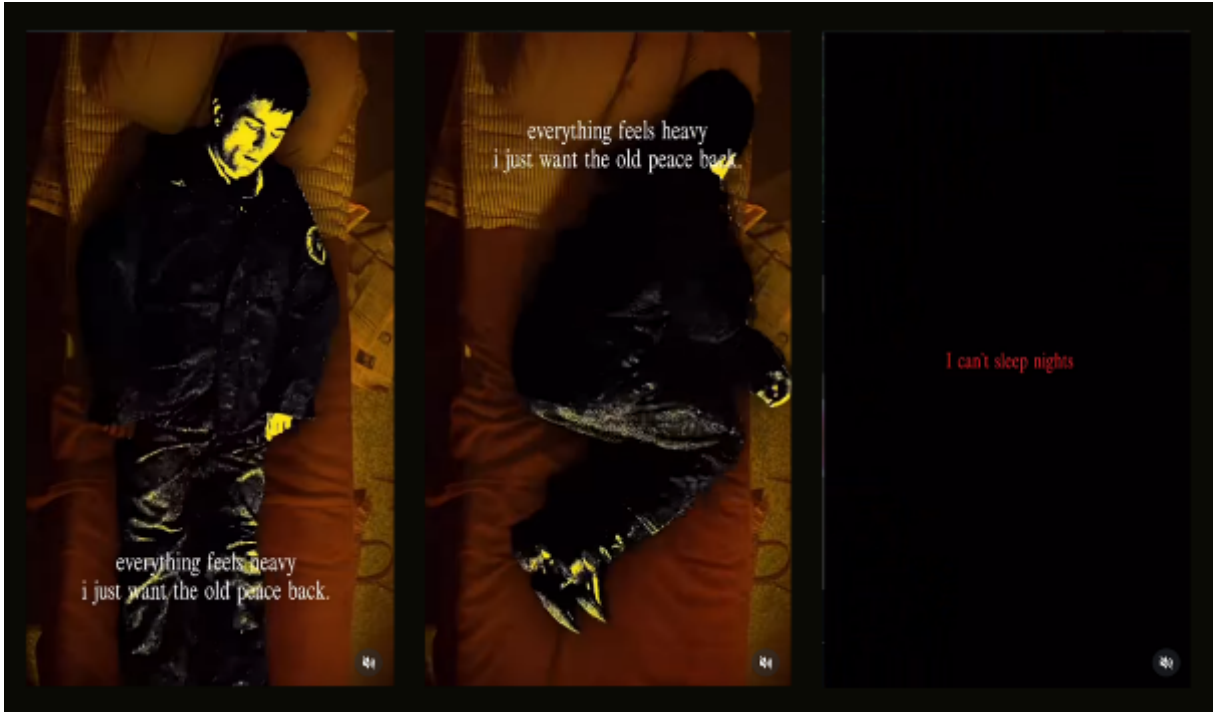
	Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Objek Utama	Gagak hitam yang membusuk pada bagian dadanya yang dipenuhi dengan belatung.	Objek gagak dan pria merupakan analogi visual, penggambaran hati gagak yang digerogoti belatung dirasakan juga oleh pria tersebut. Belatung dalam konteks ini merupakan perasaan yang korosif yang memakan jiwa secara perlahan.
	Seorang pria mengenakan hoodie dan topi rajut berwarna hitam dengan tatapan kosong dan berlinang air mata.	
Latar Belakang	Warna krem dengan tekstur kertas yang kasar.	Tekstur kasar menggambarkan bahwa konten ini seakan dibuat dalam kertas <i>watercolor</i> atau karton.
Teks	Tulisan dengan huruf jenis <i>handwritten</i> berwarna hitam dengan pesan “ <i>i feel them in my flesh, i feel them in my bones, they feed on my soul, will it ever stop consuming me?</i> ” dengan tekstur layaknya ditulis menggunakan kuas lukis.	Rasa bingung, takut, dan sakit tergambarkan dalam pesan yang disampaikan. Kata “ them ” pada konten ini diinterpretasikan sebagai sosok yang menggerogoti tulang, daging, dan jiwa. Subjek aku merasakan tidak nyaman dan perasaan sakit dengan adanya sosok tersebut yang terus menerus menggerogoti tubuhnya, tergambar dalam kalimat “ will it ever stop consuming me? ”. Peranan jenis <i>handwritten</i> pada teks memberikan emosi dan perasaan personal yang lebih dalam pada keseluruhan konten.
Audio	Audio See You In Heaven oleh LochHaven (2024) berisikan instrument	Perasaan hampa, kosong, dan dingin tergambarkan dalam audio ini.

	tanpa lirik dengan tempo yang lambat. Audio ini juga diiringi oleh suara orang berbicara dalam telepon usang namun dengan volume yang sangat kecil.	Penambahan suara dan efek telepon usang membangun suasana yang mencekam.
--	---	--

Objek utama dalam konten ini menampilkan visual gagak hitam dengan bagian dada yang membusuk dan dipenuhi belatung, disandingkan dengan sosok seorang pria yang mengenakan hoodie serta topi rajut berwarna hitam dengan tatapan kosong dan mata yang berlinang air mata. Kedua objek tersebut membentuk analogi visual yang saling terhubung, di mana kondisi fisik gagak menjadi representasi dari kondisi batin pria tersebut. Belatung dimaknai sebagai perasaan korosif yang bekerja secara perlahan namun terus-menerus, menggerogoti bukan hanya tubuh, tetapi juga jiwa dan identitas subjek. Tatapan kosong dan ekspresi emosional pada sosok pria memperkuat gagasan tentang kelelahan batin dan penderitaan yang bersifat internal, seolah rasa sakit tersebut tidak terlihat secara kasat mata, namun terasa nyata dan mendalam. Latar berwarna krem dengan tekstur kasar menyerupai kertas atau karton menambah kesan mentah dan tidak dipoles, seakan konten ini merupakan luapan emosi yang langsung, sehingga memperkuat kesan personal dan rapuh.

Pesan emosional dalam konten ini semakin diperjelas melalui penggunaan teks dengan jenis huruf *handwritten* berwarna hitam, yang terlihat seperti ditulis menggunakan kuas. Kalimat *"i feel them in my flesh, i feel them in my bones, they feed on my soul, will it ever stop consuming me?"* mengartikulasikan rasa sakit yang tidak hanya bersifat batin, tetapi juga fisik dan eksistensial. Kata **"them"** diinterpretasikan sebagai perasaan, ingatan, atau beban emosional yang terus menggerogoti subjek, menimbulkan ketidaknyamanan yang tergambarkan dalam kalimat ***"will it ever stop consuming me?"*** dan penderitaan yang berkepanjangan. Pilihan tipografi tulisan tangan menghadirkan kedekatan emosional, seolah teks tersebut merupakan catatan batin yang intim. Lapisan makna ini diperkuat oleh penggunaan audio dengan tempo lambat, disertai suara percakapan samar dari telepon usang. Elemen audio tersebut membangun suasana hampa, dingin, dan mencekam, sekaligus menegaskan kondisi batin subjek yang terjebak dalam rasa sakit yang terus berulang tanpa kejelasan akhir.

3.5 Bentuk Visual Kegiatan Manusia (Pria)



Gambar 5. Pria yang berusaha tertidur (1,2 jt penonton, 19 Januari 2026)

Sumber: <https://l1nk.dev/ISbP7>

	Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Objek Utama	Seorang pria mengenakan jaket dan celana tebal dengan sepatu boots berwarna gelap sedang terlentang dan terpejam. Objek pria dikenakan efek <i>noise</i> dan <i>halftone</i> berwarna kuning.	Pria tersebut sedang berusaha tertidur hal tersebut tergambarkan dari perubahan gesture dari terlentang menjadi meringkuk. Muka menghadap bantal menandakan adanya beban dalam pikiran pada pria tersebut. Penambahan efek semakin memperjelas ada hal yang tidak beres pada pria dalam konten.
Latar Belakang	Pada awal scene terdapat kasur dengan spreï berwarna oren dengan ukuran yang cukup untuk 1 manusia dewasa. Bantal, selimut, dan objek lainnya yang berada di atas kasur berwarna kuning hangat karena adanya pencahayaan dari bawah frame. Di akhir scene, frame berubah menjadi warna hitam polos.	Kasur merupakan tempat pelarian terakhir bagi manusia yang sedang dilanda masalah. Latar hitam polos menggambarkan tentang rasa takut dan kesendirian.
Teks	Tulisan dengan huruf jenis serif berwarna putih dengan pesan “ <i>everything feels heavy i just want the old peace back</i> ” bergulir dari bawah ke atas secara perlahan. Setelah teks putih keluar dari frame, muncul tulisan baru dengan jenis huruf yang sama namun berwarna merah dengan pesan “ <i>I can’t</i>	Penggambaran rasa lelah dan berharap ditampilkan pada tulisan putih. Keluhan ketika hidup terasa berat dan merekap ulang moment-moment indah di masa lalu terjadi secara bersamaan. Tulisan selanjutnya yang berwarna merah menggambarkan bagaimana insomnia datang. Terjadi perbandingan antara

	<i>sleep nights</i> "	rasa yang menginginkan kedamaian dengan perasaan tidak damai ketika ingin tidur
Audio	Audio Jaago oleh Lifafa (2019) berisikan instrumen musik melankolis dengan tempo yang lambat.	Perasaan hampa, lelah, dan kesepian namun bising tergambarkan dalam audio yang digunakan.

Sosok seorang pria yang mengenakan jaket dan celana tebal serta sepatu boots berwarna gelap, terbaring di atas kasur dengan mata terpejam. Perubahan gesture dari posisi terlentang menjadi meringkuk dengan wajah menghadap bantal menandakan adanya upaya untuk tertidur, sekaligus memperlihatkan beban pikiran yang sedang dialami. Efek visual berupa *noise* dan *halftone* berwarna kuning pada tubuh pria tersebut memperkuat kesan ketidakstabilan emosional, seolah terdapat gangguan atau kegelisahan yang tidak terlihat secara fisik namun terasa secara mental. Latar awal berupa kasur dengan spreii berwarna oranye, bantal, dan selimut yang tersinari cahaya kuning hangat dari bawah frame merepresentasikan ruang paling personal dan intim, yaitu tempat beristirahat dan pelarian terakhir ketika seseorang dilanda masalah. Perubahan latar menjadi hitam polos di akhir adegan menghadirkan simbol ketakutan, kehampaan, dan kesendirian yang muncul ketika usaha untuk beristirahat justru berujung pada kegelisahan.

Lapisan makna semakin diperkuat melalui kehadiran teks yang muncul secara bertahap. Tulisan pertama menggunakan huruf serif berwarna putih yang bergerak perlahan dari bawah ke atas, menggambarkan rasa lelah yang menumpuk serta kerinduan akan ketenangan di masa lalu. Setelah teks tersebut keluar dari bingkai, muncul tulisan kedua dengan jenis huruf yang sama namun berwarna merah bertuliskan *"I can't sleep nights"*, yang menandai pergeseran emosi dari harapan menuju keluhan dan kegelisahan akibat insomnia. Kontras warna putih dan merah menciptakan perbandingan antara keinginan akan kedamaian dan kenyataan ketidakmampuan untuk meraihnya. Keseluruhan suasana diperkuat oleh penggunaan audio yang membangun atmosfer hampa, lelah, dan kesepian, namun tetap terasa bising secara emosional, selaras dengan kondisi batin subjek yang terjebak dalam kelelahan mental dan kegagalan menemukan ketenangan saat malam tiba.

3.6 Bentuk Visual Kegiatan Manusia (Kopi)



Gambar 6. Menuang kopi (1,1 jt penonton, 19 Januari 2026)

Sumber: <https://acesse.one/evrnn>

	Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Objek Utama	Gelas kaca transparan dengan es batu dan kopi yang dituangkan ke dalam gelas hingga penuh.	Gelas kaca transparan dimaknai sebagai bentuk tubuh yang polos dan es batu sebagai jiwa yang murni. Kopi digambarkan sebagai sosok yang akan memakan es batu secara perlahan dan mengotori gelas kaca.
Latar Belakang	Karpet dengan motif yang menyerupai daun-daunan, berada di dalam ruangan yang gelap dengan pencahayaan lampu berwarna kuning dari arah atas kanan frame.	Penggambaran karpet dengan motif memberikan atmosfer layaknya di rumah nenek; aman dan nyaman. Namun karpet yang terletak di lantai dimaknai sebagai tempat paling bawah dalam seisi rumah, dengan nuansa remang menambah kesan mencekam namun tetap nyaman.
Teks	Tulisan dengan huruf jenis serif berwarna kuning dengan pesan " <i>I'm scared of the love i have for you, Because i know it will ruin me. And i also know that i will let it</i> " Teks diam di tempat dengan komposisi dari atas kiri, tengah, dan bawah kanan frame.	Menggambarkan tentang perasaan pasrah dan takut akan cinta " <i>I'm scared of the love...</i> " karena hal tersebut akan merusak sosok "aku" yang sesuai dengan kalimat " <i>... I know it will ruin me.</i> " Warna kuning dalam teks diartikan sebagai ucapan yang datang dari hati paling dalam. Tata letak pada bagian tengah konten berisikan teks " <i>Because i know it will ruin me</i> " selaras dengan pemaknaan pada objek utama.
Audio	Audio Jaago oleh Lifafa (2019) berisikan instrumen musik melankolis dengan tempo yang lambat.	Perasaan aneh, tidak nyaman, namun sedikit hangat terbangun dalam atmosfer konten.

Gelas kaca transparan berisi es batu yang kemudian dituangi kopi dimaknai sebagai representasi tubuh dan jiwa yang awalnya polos dan murni, lalu perlahan mengalami perubahan akibat kehadiran cinta yang bersifat invasif. Proses mencairnya es batu dan berubahnya kejernihan gelas menandakan perasaan yang secara perlahan menggerogoti dan mengotori kondisi awal subjek. Latar karpet bermotif dedaunan di ruang gelap dengan pencahayaan kuning remang menghadirkan kesan aman dan domestik, namun sekaligus memunculkan nuansa mencekam karena posisinya berada di titik terendah ruang dan dikelilingi suasana gelap.

Makna tersebut diperkuat melalui teks berhuruf serif berwarna kuning dengan pesan "*I'm scared of the love i have for you, because i know it will ruin me. And i also know that i will let it*", yang merepresentasikan rasa takut sekaligus kepasrahan terhadap cinta yang disadari akan merusak. Penempatan teks yang menyebar dari atas kiri, tengah, dan kanan bawah dalam frame menegaskan pusat makna pada kalimat inti yang selaras dengan perubahan objek utama. Suasana keseluruhan dibangun melalui audio Jaago oleh Lifafa,

yang menghadirkan nuansa melankolis, tidak nyaman, namun tetap menyisakan kehangatan emosional.

3.7 Interaksi dengan Konten dan Audiens

Terdapat 26 user yang berinteraksi dalam 50 unggahan yang diteliti, akun *@ba*****er* (MKSS) tercatat memiliki jumlah *like* tertinggi dengan 29 interaksi, diikuti *@on*****hh* (HH) dengan 26 *like* dan *@fr*****er* (RNA) dengan 19 *like*. Selanjutnya, *@me*****hi* (GAA) memperoleh 12 *like*, *@gr*****es* (GAM) dan *@js**ue* (JAK) masing-masing 7 *like*, *@nasuy.zip* (NF), *@in*****mo* (SAF), dan *@ci*****ra* (CH) masing-masing 6 *like*, serta *@o.k*****ee* (KNA) dengan 5 *like*. Akun lain seperti *@da*****kk* (JN) dan *@oa**il__* (SA) menunjukkan tingkat interaksi lebih rendah dengan kisaran 4–5 *like*, sementara akun lainnya memiliki jumlah interaksi yang lebih kecil namun tetap tercatat.

Selain *like*, pola interaksi melalui *repost* menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih aktif. Akun *@on*****hh* (HH) menempati posisi tertinggi dengan 12 *repost*, disusul *@me*****hi* (GAA) dengan 7 *repost* dan *@ba*****er* (MKSS) dengan 6 *repost*. Selanjutnya, *@ci*****ra* (CH) memiliki 5 *repost*, sementara *@da*****kk* (JN) dan *@js**ue* (JAK) masing-masing 2 *repost*. Beberapa akun lain seperti *@fr*****mer* (RNA), *@lu*****lf* (JZ), *@na*****ny* (NR), *@oa**il__* (SA), dan *@ry*****hi* (MAK) tercatat melakukan satu kali *repost*. Pola ini digunakan untuk memetakan 10 akun dengan tingkat keterlibatan tertinggi sebagai dasar pemilihan calon narasumber penelitian.

Wawancara dilakukan dengan 5 audiens GAA, MKS, RNA, HH, dan SAF yang dilaksanakan pada rentang 3 hingga 7 Januari 2026, fenomena *hopeless romantic* pada Generasi Z dipahami sebagai pengalaman emosional yang muncul akibat ketimpangan cara memaknai cinta. Seluruh narasumber menggambarkan kondisi ini sebagai situasi ketika seseorang memberikan afeksi, waktu, dan harapan secara penuh, sementara pihak lain memandang cinta secara lebih fleksibel dan tidak selalu menuntut kejelasan komitmen. GAA menyampaikan bahwa dalam fase tersebut emosi menjadi sangat dominan dan sulit dikendalikan,

“sebenarnya tuh saya ngerasa waktu lagi di fase itu (hopeless romantic), logika saya kayak mati, jadi semuanya tuh ya perasaan doang, gampang baper, gampang kepikiran, apa-apa dikaitin ke dia”
(Wawancara, 6 Januari 2026).

HH juga mengungkapkan hal serupa, bahwa ada dorongan untuk terus bertahan meskipun menyadari relasi tersebut tidak sehat secara emosional. Sementara itu, RNA melihat adanya pola berulang dalam pengalaman mencintai,

“aku tuh sadar, kok aku selalu jatuhnya ke orang yang secara emosional nggak bener-bener hadir, tapi aku tetep berharap”
(Wawancara, 5 Januari 2026).

SAF bahkan menggambarkan pengalamannya mencintai seseorang selama tiga tahun tanpa kejelasan sebagai kondisi yang membingungkan dan menguras emosi,

“saya sayang (dia), saya ngerasa bahagia juga, tapi di sisi lain saya bingung harus ngapain, karena cinta versi saya sama versi dia tuh beda” (Wawancara, 7 Januari 2026).

Temuan ini sejalan dengan analisis konten yang menunjukkan narasi konflik batin antara keinginan akan cinta yang pasti dan realitas hubungan yang ambigu.

Lebih lanjut, pengalaman *hopeless romantic* yang dialami para audiens tidak berhenti pada rasa sedih atau kecewa, tetapi berkembang menjadi perjalanan batin yang bersifat progresif. SAF menjelaskan bahwa keterikatan emosional yang berlangsung lama justru mendorong refleksi diri dan perubahan fokus hidup,

“saya lepasin (dia), saya ngerasa capek sendiri, kayak buang banyak waktu dan energi, akhirnya saya lebih fokus ke diri saya, ke tujuan hidup, bahkan ke Tuhan” (Wawancara, 7 Januari 2026).

RNA juga menyampaikan adanya perubahan cara pandang setelah melalui pengalaman emosional yang menyakitkan,

“dari situ aku jadi lebih jaga diri, lebih realistis, nggak mau lagi ngasih perasaan ke orang yang setengah-setengah” (Wawancara, 5 Januari 2026).

GAA dan HH menunjukkan proses serupa, terutama dalam membangun batasan emosional, di mana GAA menyebut bahwa kini ia lebih berhati-hati dalam memaknai rasa suka agar tidak kembali terjebak dalam fase yang sama. Perjalanan ini menunjukkan bahwa *hopeless romantic* tidak hanya dimaknai sebagai luka emosional, tetapi juga sebagai fase pembelajaran yang membentuk kesadaran diri dan kedewasaan dalam memaknai cinta.

Dalam konteks konsumsi konten media sosial, seluruh narasumber sepakat bahwa unggahan bertema *hopeless romantic* berperan sebagai ruang aman untuk mengekspresikan dan memvalidasi perasaan. MKS mengungkapkan bahwa konten tersebut membuatnya merasa tidak sendirian,

“kadang tuh aku nggak bisa cerita ke siapa-siapa, tapi pas lihat postingan kayak gitu, rasanya kayak, oh ternyata yang ngerasain ini bukan aku doang” (Wawancara, 3 Januari 2026).

GAA juga menambahkan bahwa interaksi sederhana seperti *like* sudah cukup mewakili perasaan yang sulit diucapkan,

“aku jarang cerita, jadi nge-like konten itu tuh kayak cara aku ngomong tanpa harus ngomong” (Wawancara, 6 Januari 2026).

RNA dan SAF memaknai konten tersebut sebagai medium reflektif yang mampu memanggil kembali memori dan emosi yang terpendam,

“postingan itu tuh kayak ngebuka memori lama, tapi dengan cara yang aman, nggak harus dijelasin ke orang” (SAF, Wawancara 7 Januari 2026).

Dengan demikian, hasil wawancara ini menguatkan temuan penelitian bahwa konten *hopeless romantic* di media sosial berfungsi tidak hanya sebagai konsumsi visual, tetapi juga sebagai medium validasi emosional, refleksi diri, dan pengolahan batin bagi Generasi Z.

4. CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa budaya *hopeless romantic* pada Generasi Z di Instagram tidak dapat dipahami hanya sebagai ekspresi kesedihan atau kegagalan relasi romantis semata, melainkan sebagai bentuk komunikasi emosional dan perjalanan batin yang kompleks di ruang digital. Melalui pendekatan etnografi digital dan analisis konten terhadap visual, copy, serta audio yang beredar, ditemukan bahwa konten bertema *hopeless romantic* berfungsi sebagai medium refleksi diri, validasi emosional, dan pencarian makna cinta yang lebih dalam. Hasil observasi digital yang diperkuat dengan wawancara audiens memperlihatkan bahwa ekspresi ini kerap berkembang secara progresif, dari luka emosional menuju kesadaran diri, pembentukan batas emosional, hingga pemaknaan cinta yang bersifat lebih transenden. Instagram dalam konteks ini tidak hanya menjadi ruang berbagi perasaan, tetapi juga arena spiritualitas batiniah yang halus, tempat individu menegosiasikan kesepian, harapan, dan identitas diri melalui bahasa visual dan afektif selaras dengan hasil beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya.

Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya, kajian mengenai *hopeless romantic* dan spiritualitas batiniah Generasi Z dapat diperluas dengan membandingkan platform media sosial lain yang memiliki karakter interaksi berbeda, seperti TikTok atau Twitter, untuk melihat bagaimana media memengaruhi bentuk ekspresi emosional. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji lebih dalam relasi antara konsumsi konten emosional dengan kesehatan mental, serta bagaimana proses refleksi batin yang muncul di ruang digital berdampak pada kehidupan relasional di dunia nyata. Selain itu, pendekatan lintas disiplin yang menggabungkan perspektif psikologi, kajian budaya, dan desain komunikasi visual berpotensi memperkaya pemahaman mengenai bagaimana emosi, cinta, dan spiritualitas dinegosiasikan oleh generasi muda dalam lanskap digital yang terus berubah.

5. AUTHORS' NOTE

The authors declare that there is no conflict of interest regarding the publication of this article. Authors confirmed that the paper was free of plagiarism.

6. REFERENCES

- Febrianti, Y., Anggraini, M., & Rahmawati, A. (2020). *Pemaknaan dan sikap perilaku body shaming di media sosial (sebuah studi etnografi digital di Instagram)*. Jurnal Komunikasi dan Budaya Digital, 8(1), 21–35.
- Hanur, N. I. (2020). *Hubungan antara konsep diri dan interaksi sosial dengan kesepian pada Generasi Z*. Jurnal Psikologi Perkembangan, 6(3), 112–123.

- Kholiq, A. (2018). *Komunikasi transendental: Kajian interaksi manusia dengan Sang Khaliq*. Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi Islam, 10(2), 133–148.
- Kristiyono, J. (2019). *Digital ethnomethodology: Studi media dan budaya pada masyarakat informasi di era digital*. Jurnal Ettisal, 4(1), 15–29.
- Kuncoroputri, S. A., & Lestari, D. (2022). *Ekspresi visual human emotion dalam karya seni lukis*. Jurnal Rupa dan Makna, 7(1), 55–68.
- M.M., E. (2014). *Memahami persepsi visual: Sumbangan psikologi kognitif dalam seni dan desain*. Jurnal Desain dan Psikologi Visual, 3(2), 87–98.
- Mutiarrama, Z. S., & Rahardjo, F. (2024). *Studi fenomenologi: Pengalaman Generasi Z dalam menghadapi kesepian dengan character artificial intelligence*. Jurnal Komunikasi Digital, 12(4), 102–118.
- Muzakkir, M., & Istikomah, I. (2025). *Religius marketing dalam bisnis travel haji dan umrah*. At-Tasharruf: Jurnal Kajian Ekonomi dan Bisnis Syariah, 7(1), 22–39.
- Puspitasari, I., & Hidayat, A. (2022). *Penetrasi sosial dalam mencari pasangan pada aplikasi kencan online Bumble*. Jurnal Psikologi Komunikasi, 14(2), 89–104.
- Purwandra, A. A., & Nabila, T. (2022). *Self-esteem dengan kecenderungan self-injury pada mahasiswa yang mengalami putus cinta*. Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental, 9(1), 45–59.
- Retnowati, Y. (2015). *Love scammer: Komodifikasi cinta dan kesepian di dunia maya*. Jurnal Komunikasi dan Media, 7(2), 23–39.
- Santoso, M. B., & Kurniawan, R. (2018). *Prinsip transendental dalam seni visual Islam*. Jurnal Seni dan Spiritualitas, 5(1), 60–75.