BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era Digital saat ini, *digital storytelling* telah menjadi salah satu metode yang paling efektif untuk menyampaikan pesan dan membangun hubungan dengan audiens. Salah satu contoh yang menarik adalah digital storytelling yang dilakukan oleh konten kreator YouTube asal Indonesia Nadia Omara, yang berhasil mencuri perhatian publik dengan gaya berceritanya yang unik, autentik, dan menyentuh.

YouTube menjadi salah satu media sosial yang dimanfaatkan sebagai media massa, banyak pengguna youtube yang menciptakan sebuah fenomena-fenomena yang banyak terjadi di dalamnya, salah satu fenomena yang terjadi contohnya berupa memberikan hiburan dalam bentuk penyampaian suatu cerita yang telah ditemukan pada peristiwa yang pernah terjadi di dunia nyata yang kemudian dirangkum dalam bentuk video yang dapat dipahami oleh para khalayak yang turut menyaksikan cerita yang disuguhkan dalam konten youtube tersebut.

Menurut Banaszewki dalam (Drajat et al., 2020) *Digital storytelling* merupakan sebuah praktek menggabungkan narasi/cerita pribadi dengan multimedia (gambar, audio dan teks) untuk menghasilkan sebuah autobiografi pendek. Dalam *digital storytelling*, cerita atau informasi disampaikan dalam waktu yang relatif singkat. Isi informasi tersebut bisa mencakup kisah sejarah, fakta ilmiah, pengalaman pribadi, hingga berbagai cerita menarik lainnya. *Digital storytelling* memanfaatkan teknologi digital dengan menggabungkan narasi dan seni bercerita dalam konteks edukasi, menggunakan elemen-elemen seperti gambar, suara, video, dan animasi.

Digital storytelling merupakan salah satu media komunikasi yang interaktif yang berfungsi untuk memberikan informasi dan hiburan dengan menggunakan media digital. Digital storytelling dapat digunakan diberbagai bidang seperti

Analisis Digital.., Hilwatussa'adah, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

politik, pendidikan, industri hiburan, dan lain sebagainya. Kemudian *digital storytelling* merupakan proses untuk memadukan media yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperkaya minat pengguna media sosial untuk sekedar melihat dan medengarkan beragam cerita yang menarik namun dikemas dengan cara bercerita yang menyenangkan.

Digital storytelling, di sisi lain, dapat dipahami sebagai praktik yang mengintegrasikan narasi dengan elemen audio dan visual digital untuk menghasilkan video dengan durasi yang tidak terlalu pajang. Konten digital ini biasanya mencakup komponen yang reflektif, emosional, dan pribadi, sehingga mampu memberikan kedalaman dan makna yang mendalam dalam penyampaian pesan. *Digital storytelling* adalah bentuk cerita yang mencakup pengalaman pribadi seseorang mengenai kehidupannya, keluarga, teman-teman, dan orang lain, yang disampaikan berdasarkan pengalaman dan pengamatannya. Cerita ini dikemas dalam bentuk gambar atau foto digital yang bersifat pribadi dan berdurasi pendek. (Sholihin & Hasbiyah, 2024)

Digital storytelling merupakan cara untuk bercerita yang didesain secara interaktif dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menambah daya ketertarikan pada anak pada saat mengikuti pembelajaran. Penggunaan teknologi digital dalam kegiatan bercerita mampu memvisualkan cerita sehingga pesan yang disampaikan dalam cerita lebih mudah untuk dipahami oleh pendengar (Prastya, 2019: 3).

Pada penggunaannya, *digital storytelling* juga terbagi dalam beberapa bentuk cerita yang dapat disampaikan. Menurut Pratiwi (2020: 3-4) bentuk atau jenis-jenis cerita yang dapat disampaikan dalam storytelling sebagai berikut:

a. Legenda yaitu jenis dongeng yang berhubungan dengan peristiwa sejarah atau cerita masa lampau.
b. Fabel yaitu salah satu bentuk cerita yang menggunakan karakter hewan sebagai tokohnya.
c. Mite yaitu cerita mitos yang mengandung unsur misteri yang dianggap benar-benar terjadi oleh pendengarnya.

d. Sage yaitu cerita yang mengandung unsur sejarah yang dilengkapi dengan berbagai bentuk keajaiban.

Dari pendapat di atas, maka bentuk cerita yang dapat digunakan dalam melaksanakan *digital storytelling* bermacam-macam, dimana masing- masing jenis cerita yang dapat digunakan adalah cerita-cerita yang menarik perhatian , seperti dongeng, cerita karakter hewan, mitos dan lain sebagainya.

Dalam kegiatan pembuatan konten horor kreativitas dan keunikan seorang pembuat konten sangat-sangat dibutuhkan karena keberagaman selera dan minat para *audience*. Pembuat konten diharapakan dapat membangun ketertarikan pada para penonton karena ketertarikan para penonton bisa meningkatkan engagement dan bisa untuk mengundang lebih banyak penonton baru pada kanal youtubenya. Oleh karena itu, para pembuat konten harus memahami *audience* dan mampu berinteraksi baik dengan para audience, karena *audience* akan mencontoh cara pembuat konten tersebut dalam melakukan sosialisasi. Pembuat konten harus tahu ukuran selera para *audience*-nya, yang dimana keterampilan berkomunikasi atau berinteraksi sangat dibutuhkan, hal ini bisa di sebut juga dengan gaya komunikasi.

Gaya komunikasi adalah cara seseorang menyampaikan pesan, menggunakan bahasa lisan atau non-verbal, yang berbeda tergantung pada situasi dan konteks tertentu. Kemudian, gaya komunikasi juga dinamis, yang berarti bentuknya dapat berubah dari satu orang ke orang lain. Gaya komunikasi yang tepat tentu akan memperlancar proses komunikasi dan menciptakan hubungan yang harmonis. Hal ini dikarenakan penggunaan gaya komunikasi dipengaruhi oleh situasi yang dihadapi. Saat komunikator menggunakan gaya komunikasi, maka itu dapat merefleksikan identitas pribadi yang mampu memengaruhi persepsi orang lain terhadap identitas ini. Ketika komunikator menyampaikan pesan menggunakan gaya komunikasi yang sesuai dengan komunikan, maka akan mempermudah proses penerimaan pesan karena adanya kesesuaian antara apa yang dipersepsikan dengan apa yang diharapkan komunikan.(Hasan Abdul Kodir et al., 2021)

Menurut Mahanani (2014) Setiap komunikator mempunyai gaya komunikasi dan ciri khas berbeda-beda. Perbedaan ini dapat dilihat dari segi budaya, pendidikan, lingkungan keluarga, dan pengalaman. Untuk menyalurkan pemikiran, manusia menggunakan gaya komunikasi yang sebagian besar disampaikan melalui bahasa sebagai media, baik di lingkungan formal ataupun nonformal.

Pada media sosial youtube, di dalam pembuatan konten horor seringkali seorang pembuat konten memunculkan beragam gaya komunikasi, sesusai dengan karakter yang biasa si pembuat konten berikan. Gaya komunikasi yang digunakan harus mampu mengambil peran dalam keberhasilan untuk tercapainya engagement pemilik kanal tersebut. Semakin kreatif dan berbeda seorang pembuat konten dalam memainkan perannya,maka semakin besar kemungkinan tercapainya target engagement yang sudah di tetapkan sebelumnya. Karena banyaknya pesaing dalam pembuatan konten horor, seorang pembuat konten perlu meningkatkan kualitas diri dan keunikan agar menarik dimata publik. Dalam pembuatan konten horor kreativitas pembuat konten sangat dibutuhkan, ketepatan seorang pembuat konten dalam menempatkan gaya komunikasi pada situasi yang tepat pada setiap kegiatan yang dilakukan. Kemudian, perlu adanya keinginan untuk dekat dengan para *audience* atau *subcribers* yang merupakan targetnya. Jika peran seorang pembuat konten baik di mata *audience* dan para pengikutnya maka penilaian dan kulitas diri seorang pembuat konten juga ikut baik di mata mereka.(Sundani et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, Nadia Omara serirng kali melakukan *Digital storytelling* yang menampilkan cerita horor yang menarik karena gaya pembawaan serta ekspresi wajah yang terlihat berbeda daripada pembuat konten horor lainnya serta gaya bercerita Nadia Omara yang ini dapat membuat *audienc*e merasa tertarik dan merasa dekat dengan Nadia omara. Nadia omara memulai karirnya menjadi konten kreator dimulai pada tahun 2019 dengan membuat youtube channel dengan nama pengguna @NadiaOmaraa pada channel tersebut nadia omara membuat konten-konten digital storytelling

yang sangat menarik untuk ditonton. Nadia omara telah mengunggah lebih dari 694 video di kanal youtubenya, dengan jumlah rata-rata penonton berkisar antara 1,8 Juta sampai 2,2 Juta penonton di setiap video yang di buatnya. Nadia Omara tidak hanya dikenal sebagai YouTuber dengan konten misteri dan horor, tetapi juga merupakan storyteller digital yang berhasil menggabungkan keahlian dalam desain, penceritaan, dan strategi konten secara profesional. Dengan audiens yang besar, pendapatan yang mengesankan, serta berbagai penghargaan di bidang kreatif, ia menjadi panutan yang menginspirasi bagi para kreator digital pemula.

Saat ini, banyak orang yang menjumpai konten horror dengan cara pembawaan yang menggunakan *storytelling* di platform digital, khususnya di media sosial youtube. *Storytelling* adalah kegiatan aktif, bercerita secara utuh dan dengan menggabungkan beberapa elemen seperti, permainan intonasi pada saat bercerita, permainan . Maka dari itu, konten horor dengan pembawaan *storytelling* ini lebih mudah diterima oleh segala usia. Melalui proses *storytelling* ini dapat terjalin komunikasi antara *storyteller* dengan *audience*-nya.(Dalimunthe et al., 2024).

Anderson (2019:9) mengungkapkan bahwa *storytelling* atau bercerita termasuk dalam salah satu jenis komunikasi tertua di dunia. Storytelling membangun jembatan antara pencerita dan pendengar sehingga komunikasi dapat terjadi. *Storytelling* membantu menemukan makna dari pengalaman atau penjelasan yang sulit dimengerti karena pencerita maupun pendengar menggunakan imajinasi dan hati untuk menggambarkan dan memaknai suatu kejadian. Secara istilah, storytelling merupakan sebuah teknik komunikasi yang menekankan pada cerita. (Agustina & Kalaloi, 2023)

Storytelling menurut Pellowski dalam Wardiah (2017), *storytelling* sebagai seni atau seni menceritakan cerita dalam bentuk syair atau prosa di depan penonton secara langsung. Cerita dapat diceritakan atau dinyanyikan, dengan atau tanpa musik, gambar, atau iringan lain, yang dapat dipelajari secara lisan, baik melalui literatur tercetak maupun lisan. Sedangkan menurut Oliver dalam Wardiah (2017), *storytelling* juga dapat didefinisikan sebagai sebuah seni yang

menggambarkan peristiwa yang sebenarnya atau fiksi dengan menggunakan gambar dan suara. Mereka yang menyampaikan cerita disebut dengan *"storyteller"*.

Billy (2019: 8) *storytelling* adalah sebuah cerita yang disampaikan oleh pembaca dan mengandung beberapa pesan, baik itu pesan yang bersifat persuasif maupun nasihat dengan tujuan agar pendengar merasa terhibur dan menangkap isi pesan tersebut. *Storytelling* ini merupakan cara baru untuk bercerita, dimana idea tau topik cerita dibuat lebih menarik dnegan menggunakan karakter atau tokoh yang disesuikan dengan pendengarnya. Isi cerita dalam storytelling biasanya juga hanya cerita fiktif tetapi menarik dan bermakna, sedangkan cara penyampaiannya biasa menggunakan media yang lebih canggih, seperti media visual, audio maupun audio visual.

Storytelling merupakan konsep bercerita, biasanya konten yang menggunakan konsep bercerita secara terstruktur yang membuatnya menjadi fenomena baru dalam pembuatan konten. Hal ini bisa terjadi karena audience yang menontonnya serta keterlibatan emosi pada saat menonton konten tersebut.(Wardiah, 2017)

Melalui observasi yang telah dilakukan biasanya pembuat konten horor lain hanya melakukan pembuatan video yang umum saja yaitu dengan bercerita dengan gaya bercerita yang santai. Sedangkan Nadia Omara memiliki gaya bercerita yang dramatis yang dibalut dengan bahasa yang lugas ditambah dengan elemen-elemen yang membuat para audience merasa penasaran. Nadia juga kerap menyelipkan sedikit humor pada kontennya, agar para *audience*-nya tidak merasa bosan ketika menonton konten-konten yang di buat oleh Nadia Omara.

Kegiatan yang dilakukan Nadia Omara sehingga dapat disebut *storytelling* yaitu dengan memposisikan dirinya sebagai seorang storyteller lalu kemampuannya merangkai kata, menciptakan suasana, dan menyajikan informasi dalam bentuk cerita yang kreatif dan tidak membosankan. Sebelum membuat konten biasanya Nadia melakukan riset mendalam dan mengandalkan cerita yang menarik dalam setiap kontennya. Untuk memastikan informasi yang

disampaikan akurat dan mudah dipahami, ia menggunakan rumus 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How)*. hal tersebut membuat konten tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik.

Melihat fenomena yang terjadi, dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti lebih dalam mengenai *digital storytelling* seperti apa yang di terapkan oleh Nadia Omara dalam konten yang ada pada kanal youtubenya. Pada dasarnya, masih banyak masyarakat yang belum bisa menikmati konten-konten horor dikarenakan konten horor biasanya dibuat terlalu menakutkan. Biasanya bagian yang menakutkan ini yang membuat banyak masyarakat kurang tertarik dengan konten-konten yang berkaitan dengan hal-hal mistis. Dipilihnya Nadia Omara karena konten yang dibuat oleh Nadia Omara menarik untuk dikaji karena pendekatannya yang berbeda dengan youtuber horor lainnya. berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap Nadia Omara dengan beberapa youtuber lainnya yang juga melakukan *digital storytelling* pada konten horor yang dibuatnya dan ditemukan perbandingan berdasarkan jumlah *subcribers* Nadia Omara dengan para youtuber lainnya yang dituangkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Data Perbandingan

Nama Youtuber	**Kanal Youtube**	**Jumlah *Subscribers***
Nadia Omara	@NadiaOmaraa	10,9 Juta
Jurnal risa	@Jurnalrisa	6,97 Juta
Kisah Tanah Jawa	@KisahTanahJawa	2,8 Juta

(sumber: Youtube, Desember 2024)

Dari data tabel di atas dapat terlihat dari sisi jumlah *subscriber* Nadia Omara lebih menarik minat para *subscribers*-nya. Selain jumlah *subscribers*-nya yang lebih tinggi, menurut observasi yang telah dilakukan pada cara penyampaian *storytelling* dalam kontennya pun berbeda, pada Youtuber Jurnal Risa *storytelling*-nya ceritanya cenderung lebih serius terkadang memulai ceritanya dengan lebih tenang dan perlahan membangun ketegangan, dan pada konten yang dibuat oleh jurnalrisa biasanya lebih banyak menggali kisah-kisah yang

berhubungan dengan hantu yang membuat atmosfernya terasa mencekamdan emosional. Selanjutnya, ada Kisah Tanah Jawa dalam melakukan *storytelling* pada kontennya cenderung serius dan penuh rasa hormat terhadap cerita yang disampaikan dan ceritanya berbentuk narasi yang mendalam dan penuh ketelitian serta adanya penekanan pada detil cerita dan latar belakang yang lebih kaya dengan konteks sejarah atau budaya, Sedangkan digital storytelling Nadia Omara sangat spontan dan natural cerita yang diberikan cenderung tidak terikat pada struktur cerita yang kaku,sehingga audience-nya merasa lebih dekat dengan ceritanya.

Dalam penelitian ini, ingin mengamati serta menganalisis *digital storytelling* Nadia omara. Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, penelitian ini tertarik meneliti lebih dalam mengenai topik yang berjudul **"ANALISIS *DIGITAL STORYTELLING* DALAM KONTEN "KERIS-KHW PART 277" PADA YOUTUBE *CHANNEL* NADIA OMARA"**

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat difokuskan penelitian ini pada *digital storytelling* yang dilakukan pada youtube *channel* Nadia Omara.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus yang terjadi maka yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

Bagaimana *digital storytelling* yang dilakukan pada youtube *Channel* Nadia Omara?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah di tetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan *digital storytelling* Nadia Omara pada youtube *channel*-nya.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teortis

1. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi rujukan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian selanjutnya terutama di media sosial.
2. Penelitian ini dapat sebagai pengalaman *digital storytelling* seorang youtuber dalam memnuat konten yang menarik minat para *audience* di media sosial youtube.

1.5.2 kegunaan praktis

1. Penelitian ini mampu memberikan manfaat untuk channel youtube Nadia Omara dan memaksimalkan proses *digital storytelling* pada konten youtubenya di media sosial youtube.
2. Adanya implikasi *digital storytelling* dalam pembuatan konten youtube karena pada dasarnya setiap youtuber memiliki cara pembuatan konten yang beragam, dan hal tersebut dapat menjadi pertimbangan yang kuat bagi youtuber lainnya dalam membuat konten yang menggunakan *digital storytelling.*