

Analisis Teknik *Storytelling* Youtuber Perempuan Indonesia Konten Horor

Kurniawaty Yusuf^{*1}, Lina Anggraeni^{*2}

^{1,2}Ilmu Komunikasi, Fakultas Falsafah dan Peradaban, Universitas Paramadina, Indonesia
Email: ¹kurniawaty.yusuf@paramadina.ac.id, ²lina.anggraeni@paramadina.ac.id

Abstrak

Menjadi youtuber adalah salah satu profesi yang diinginkan, karena mendatangkan banyak uang. Di Indonesia, profesi youtuber makin marak. Salah satunya, youtuber bergenre horor. Di Indonesia, profesi youtuber dengan genre horor, banyak dikuasai oleh laki-laki. Tetapi empat perempuan Indonesia berikut ini, merupakan youtuber genre horor yang populer. Karena memiliki penonton dengan jumlah 7.14M hingga 12.6M, serta jumlah video yang diunggah mulai dari 729 video hingga 2.2K video. Mereka adalah Nessie Judge, Jurnal Risa, Nadia Omara, dan Sara Wijayanto. Keempatnya memiliki kemampuan storytelling dan memanfaatkan elemen storytelling, membuat storytelling berkesan ketika dilakukan, dan implementasi teknik storytelling. Peneliti mencoba untuk melihat teknik storytelling yang digunakan untuk menemukan ciri khas keempat youtuber dalam berbagi cerita horor dengan penontonnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan mengandalkan kecenderungan video yang ditampilkan keempat youtuber tersebut. Nessie Judge mengandalkan riset yang detail dan lengkap sebelum melakukan storytelling. Risa dalam Jurnal Risa hanya melakukan penelusuran yang mengandalkan penglihatan dan terhubung dengan makhluk gaib. Nadia Omara melakukan storytelling secara ekspresif, bersemangat, dan mengandalkan logat Riau ketika melakukan storytelling. Nadia Omara memanggil penonton videonya dengan sebutan 'wawak'. Sementara Sara Wijayanto selain mengandalkan kemampuan indigonya untuk mengetahui kehadiran makhluk gaib yang disebutnya 'sosok'. Sara juga mampu mengembalikan sosok ke jalan yang benar, lepas dari pengaruh buruk makhluk gaib yang jahat. Dari empat youtuber, hanya Jurnal Risa dan Sarah Wijayanto memanfaatkan orang-orang populer untuk menemaninya melakukan penelusuran di tempat-tempat angker dan seram. Semua proses storytelling dilakukan oleh youtuber, tetapi muatannya berbeda-beda, sehingga menghadirkan ciri khas yang menarik bagi youtuber genre horor di Indonesia. Penelitian ini penting untuk memperlihatkan kontribusi kreator Perempuan dalam industri konten horror digital di Indonesia.

Kata Kunci: *Konten Horror, Media Digital Indonesia, Storytelling, Youtuber Perempuan*

Abstract

Being a YouTuber is a desirable profession, as it brings in a lot of money. In Indonesia, the YouTube profession is increasingly popular. One of them is horror YouTubers. In Indonesia, the horror YouTube profession is mostly dominated by men. However, the following four Indonesian women are popular horror YouTubers. Because they have a viewership of 7.14 million to 12.6 million, and the number of videos uploaded ranges from 729 videos to 2.2 thousand videos. They are Nessie Judge, Jurnal Risa, Nadia Omara, and Sara Wijayanto. All four have storytelling skills and utilize storytelling elements, create memorable storytelling when done, and implement storytelling techniques. Researchers tried to examine the storytelling techniques used to discover the characteristics of these four YouTubers in sharing horror stories with their audience. This research uses a descriptive qualitative method, relying on the video trends displayed by the four YouTubers. Nessie Judge relies on detailed and comprehensive research before conducting storytelling. Risa in Jurnal Risa only conducts explorations that rely on sight and connect with supernatural beings. Nadia Omara tells stories expressively and enthusiastically, and relies on the Riau accent when telling stories. Nadia Omara calls her video viewers "wawak." Meanwhile, Sara Wijayanto, in addition to relying on her indigo abilities to detect the presence of supernatural beings she calls "figures," is also able to return figures to the right path, freeing them from the bad influence of evil supernatural beings. Of the four YouTubers, only Jurnal Risa and Sarah Wijayanto use popular figures to accompany them in their explorations of haunted and scary places. All the storytelling processes are carried out by YouTubers, but the content varies, thus presenting an interesting characteristic for horror YouTubers in Indonesia.

Keywords: *Female Youtuber, Horror Content, Indonesian Digital Media, Storytelling*

1. PENDAHULUAN

Profesi sebagai *youtuber* sedang marak di Indonesia, meskipun jumlahnya tidak diketahui secara pasti karena data tersebut mengalami perubahan dan tidak terdapat daftar resmi yang di rilis. Namun berdasarkan beberapa sumber, terdapat ribuan hingga jutaan akun YouTube yang aktif di Indonesia, termasuk *youtuber* yang memiliki jumlah *subscriber* yang signifikan. Menurut BeritaSatu.com menyebutkan bahwa terdapat 1.300 *channel* Youtube Indonesia yang memiliki lebih dari 1 juta *subscriber*. Sementara terdapat 30 ribu akun YouTube Indonesia yang memiliki lebih dari 100 ribu *subscriber*, menunjukkan tingginya minat masyarakat Indonesia untuk menjadi YouTuber. Jumlah tersebut menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara dengan pengguna YouTube terbanyak, dimana pengguna berjumlah hampir dua kali lipat dari Amerika Serikat, bermakna potensi besar bagi pasar YouTube di Indonesia.



Sumber : GoodStats (2025)

Gambar 1. 7 Negara Dengan Pengguna YouTube Terbesar (2025)

Menjadi *youtuber* dipandang sebagai pekerjaan yang menjanjikan dengan gaji yang cukup tinggi tergantung pada jumlah *subscribers* yang dimiliki. Pada Januari 2025, jumlah pengguna YouTube mencapai 2,53 miliar, setara dengan 30,9% dari total populasi dunia. Menariknya fenomena *booming* YouTube ini tidak hanya dialami warga global, melainkan juga Indonesia. Bahkan Indonesia masuk jajaran negara dengan pengguna YouTube terbanyak pada awal 2025. Indonesia mencatat 143 juta pengguna YouTube pada awal tahun ini, menyumbang 5,65% total pengguna global. Tingginya minat terhadap penggunaan YouTube di Indonesia tercermin dari durasi penggunaannya, dimana warga Indonesia rata-rata menghabiskan 1,744 menit, sekitar 29 jam 4 menit, per bulan dalam mengakses YouTube. Durasi ini menempati peringkat sepuluh di dunia.

Di Indonesia, terdapat beberapa genre konten YouTube yang populer. Diantaranya adalah *gaming*, hiburan (termasuk *vlog*, sketsa komedi, musik), tutorial, dan konten edukasi. Selain genre seperti konten *reaction* yang cukup populer di kalangan anak muda serta konten keluarga (*vlog* keluarga) juga memiliki banyak peminat. Beberapa konten seperti film pendek dan video musik orisinal masuk dalam genre yang diminati. Banyak *channel* YouTube menggabungkan beberapa genre untuk menciptakan konten yang lebih beragam dan menarik. Di Indonesia, minat terhadap konten horor terus meningkat dan banyak *channel* YouTube fokus pada tema mistis dan mendapat perhatian besar dari para penonton. Konten horor di YouTube tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi seringkali menghadirkan pengalaman yang memacu adrenalin. Beberapa *youtuber* horor Indonesia menjadi referensi untuk ditonton, seperti Nessie Judge, Jurnal Risa, Sara Wijayanto, Kisah Tanah Jawa, Ewing HD, Hagz, Prasodjo Muhammad, Filo Sebastian, Billy Christian, Gusti Gina, Malam Mencekam, RJL5, Klik Horor, Lentera Malam, *Do You See What I See*, Frisly Herlind, Nadia Omara, dan Hirotada Radifan, serta masih banyak lagi *youtuber* lainnya. Meskipun banyak *youtuber* horor Indonesia adalah laki-laki, tidak menutup kemungkinan perempuan menjadi sukses di genre horor. Jumlah *youtuber* laki-laki fokus pada konten horor untuk saat ini, jumlahnya lebih banyak dari *youtuber* perempuan dikarenakan beberapa faktor :

- a. Stereotip gender, beberapa orang secara tidak sadar mengasosiasikan konten horor dengan lelaki, yang dapat mempengaruhi pilihan konten yang dibuat oleh *youtuber*.
- b. Preferensi *audiens*, kecenderungan *audiens* lebih tertarik pada konten horor yang dibuat laki-laki, meskipun tidak selalu berlaku.
- c. Kurangnya visibilitas, dimana *youtuber* perempuan sulit mendapatkan perhatian di genre horor yang didominasi laki-laki.
- d. Perbedaan gaya, bahwa perempuan memilih genre horor yang berbeda, lebih fokus pada cerita seram atau pengalaman pribadi, dibanding menampilkan aksi berani yang ditampilkan *youtuber* laki-laki.

Karena kondisi ini pula yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada *youtuber* perempuan Indonesia bergenre horor. Peneliti akan memilih empat *youtuber* perempuan dengan genre horor yang memiliki ciri khas ketika melakukan *storytelling*.

Storytelling menurut Echols (dalam Aliyah, 2011:35), terdiri atas dua kata yaitu *story* berarti cerita dan *telling* berarti penceritaan. Penggabungan dua kata *storytelling* berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita. Sementara menurut Anne Pellowski (1997) mendefinisikan *storytelling* sebagai berikut :

“The art or craft of narration of stories in verse/ and or prose, as performed or led by one person before a live audience; the stories narrated may be spoken, chanted, or sung, with or without musical, pictorial, and or other accompaniment and may be learned from oral, printed or mechanically recorded sources; on of its purposes may be that of entertainment.” (Seni atau keterampilan bercerita dalam bentuk prosa dan/atau lisan, yang dibawakan atau dipimpin oleh satu orang di hadapan penonton; cerita yang diceritakan dapat diucapkan, dinyanyikan, atau dinyanyikan, dengan atau tanpa iringan musik, gambar, dan/atau lainnya, dan dapat dipelajari dari sumber lisan, cetak, atau rekaman suara; salah satu tujuannya dapat berupa hiburan).

Biasanya cerita yang disampaikan berasal dari pengalaman nyata, menonton, mendengarkan, membaca dan lain sebagainya. Dari sebuah diskusi tentang bagaimana mendefinisikan *story telling* (Larkin, 1997), sebagian anggota diskusi setuju bahwa pada dasarnya *story telling* didefinisikan sebagai “sebuah seni berbagai cerita atau pengalaman secara lisan”, biasanya saling berhadapan atau *face to face*. Pada dasarnya *youtuber* menggunakan *storytelling* ketika menyampaikan cerita. Tentu saja mereka memiliki teknik dan ciri khas yang memukau, sehingga mampu menarik perhatian penonton YouTube untuk genre horor.

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis teknik *storytelling* yang digunakan oleh empat *youtuber* perempuan horor Indonesia dan mengidentifikasi ciri khas masing-masing.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teknik *Storytelling*

Storytelling adalah seni bercerita digunakan untuk menyampaikan informasi, nilai, atau pengalaman kepada audiens, dengan tujuan menciptakan koneksi emosional dan mempengaruhi mereka. Menurut Sumi (2010), *storytelling* adalah bagaimana cerita disampaikan dari satu orang ke orang lain. *Storytelling* atau mendongeng adalah salah satu seni tertua di dunia dan merupakan bentuk komunikasi sastra yang pertama. *Storytelling* menjembatani pendongeng dan pendengar dengan komunikasi yang otentik (Anderson, 2019). Beberapa ahli menekankan pentingnya *storytelling* dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, pemasaran, dan pengembangan diri. Di sini peran cerita adalah rangkaian konten yang didasarkan pada masalah, yang mampu memikat khalayak dengan emosi dan makna (Alexander, 2011). Karena *youtuber* dalam membuat konten horor menggunakan metode bercerita, yang dikategorikan sebagai metode *storytelling*, sehingga seorang *youtuber* harus memiliki kemampuan untuk *storytelling*.

Menurut Klaus Fog dan kawan-kawan, dalam cerita, terdapat pesan yang ingin disampaikan, elemen emosi, dan realitas cerita yang relevan dengan audiens. Selanjutnya cerita mengemukakan 4 elemen *storytelling* yaitu:

- a. *Message* (Pesan). Pesan yang disampaikan harus terdefiniskan dengan jelas, mengandung unsur positif, adanya pernyataan ideologis atau pesan moral yang menjadi tema utama untuk keseluruhan cerita.
- b. *Conflict* (Permasalahan). Konflik adalah penggerak dari cerita yang baik, karena cerita tidak akan menjadi cerita, jika tidak ada konflik. Ketika dihadapkan dengan masalah, naluri manusia berusaha mencari solusi agar tercapai harmoni. Konflik mendesak seseorang untuk melakukan sesuatu. Perubahan dan ketakutan akan membentuk dasar dari konflik dan tantangan dalam cerita. *Storyteller* akan mendapatkan pesan melalui konflik dan resolusinya.

Melalui pergolakan antara yang baik dan buruk, cerita akan mengkomunikasikan sudut pandang, nilai-nilai, dan pesan dari narrator kepada audiensnya. Di dalam *storytelling*, konflik tidak bersifat negatif, tetapi justru merupakan premis yang mendasar bagi *narrator* untuk menyampaikan persepsi benar atau salah.

- a. *Characters* (Karakter). Supaya konflik dapat dimainkan, perlu karakter yang menarik dan saling berinteraksi.
- b. *Plot* (Alur). Cerita tradisional terbagi atas 3 bagian : permulaan, pertengahan dan akhir. Cerita dimulai, adanya perubahan menciptakan konflik yang menciptakan parameter untuk kelanjutan cerita. Konflik meningkat sampai akhirnya terselesaikan.

Sementara elemen *storytelling* yang efektif, dimana *youtuber* harus menghasilkan cerita yang baik dengan komponen sebagai berikut:

- a. *Entertaining*, dimana *storytelling* harus membuat audiens atusias dengan kelanjutan cerita. Menurut psikolog Dr. Melanie Green, cerita yang menarik dapat mengaktifkan sistem dopamine di otak, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan audiens.
- b. *Believable*, dimana cerita harus membangun kepercayaan. Narasi yang realistis dan sesuai dengan pengalaman audiens akan lebih efektif.
- c. *Educational*, *storytelling* dapat memberikan pengetahuan baru mengenai banyak hal yang beragam.
- d. *Relatable*, audiens harus yakin bahwa cerita tersebut sesuai dengan keinginan mereka dan relevan dengan situasi mereka.
- e. *Memorable*, cerita yang baik harus mudah diingat, bahwa *storytelling* yang sederhana namun kuat, dapat melekat ke benak audiens selama bertahun-tahun.
- f. *Trendy*, cerita harus relevan dengan tren saat ini. Menurut riset, 68% audiens tertarik pada konten yang mencerminkan isu atau tren terkini.

Storytelling bukan hanya menyampaikan fakta, tetapi menciptakan pengalaman yang melibatkan audiens secara emosional dan intelektual. Memasukkan elemen-elemen seperti hiburan, kredibilitas, edukasi, relevansi, daya ingat, dan trend, *youtuber* dapat mendukung cerita mereka melalui *storytelling* yang menciptakan narasi lebih terpercaya dan berdampak pada audiens.

Storytelling pada saat pelaksanaannya, didukung oleh : (1) Kontak mata, (2) Mimik wajah, (3) Gerak tubuh, (4) Suara. Jika keempat hal tersebut dikelola dengan baik, *storytelling* dikategorikan berjalan dengan sukses.

Supaya *storytelling* yang disampaikan bisa berkesan, maka sebaiknya dibuat menggunakan struktur *storytelling* yang terdiri dari *orientation*, *complication*, dan *resolution*.

- a. *Orientation* adalah struktur utama dimana *youtuber* yang menjalankan fungsi *storyteller* akan memberikan informasi yang berasal dari pertanyaan agar pendengar penasaran dengan *storytelling* yang akan dihadirkan. Pada struktur ini, dijelaskan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita beserta karakternya. Selain itu, ketika masuk pada struktur ini, akan dijelaskan juga kapan suatu peristiwa terjadi hingga dimana peristiwa itu terjadi. Struktur *orientation* dikenal dengan tahap pengenalan.
- b. *Complication* adalah struktur kedua, dimana seorang tokoh atau beberapa tokoh menghadapi beragam konflik yang membuat penonton seolah-olah merasakan konflik tersebut. Konflik yang muncul dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu *natural conflict*, *psychological conflict*, dan *social conflict*.
- c. *Resolution* merupakan struktur ketiga yang terletak di bagian akhir cerita. Setiap akhir cerita berisi tentang penyelesaian dari konflik-konflik yang terjadi. Setiap tokoh dalam cerita akan menemui penyelesaian atau konflik para tokoh mereda, sehingga muncul akhir cerita yang menyenangkan

atau akhir cerita yang menyedihkan. Akhir cerita yang menyenangkan, di sebut *happy ending story* dan akhir cerita yang menyedihkan disebut *sad ending story*.

Sementara teknik *storytelling* yang umum digunakan untuk : (1) Struktur cerita: meliputi pengenalan, konflik, klimaks, dan resolusi. (2) Pengembangan karakter: menciptakan karakter yang saling terhubung dan karakter yang menarik bagi audiens. (3) Penggunaan bahasa: memilih kata-kata yang tepat untuk membangkitkan emosi dan imajinasi. (4) Pemanfaatan elemen visual: menggunakan gambar, video atau elemen visual yang lain, yang mendukung cerita. (5) Interaksi dengan audiens: menciptakan ruang interaksi dengan audiens agar cerita lebih hidup dan personal.

Beberapa tokoh yang mengemukakan teknik-teknik *storytelling* antara lain Tooze, Bunanta, dan Geisler. Tooze (1959) menekankan *storytelling* sebagai media komunikasi untuk berbagi pengalaman dan mewariskan nilai-nilai. Bunanta (2005) menguraikan tiga tahapan *storytelling*: perencanaan (sebelum *storytelling* dimulai), pelaksanaan (saat proses *storytelling* berlangsung), evaluasi (setelah *storytelling* selesai). Sementara Geisler (1997) mendefinisikan *storytelling* sebagai kegiatan mendongeng yang melibatkan kata-kata, suara, dan gerakan untuk menciptakan imajinasi pendengar. Selanjutnya teknik *storytelling* ada beragam, sebagai berikut:

- a. *Start False* adalah teknik *storytelling* yang dimulai dengan menceritakan kegagalan atau kesalahan, kemudian bagaimana kegagalan tersebut menjadi awal dari solusi inovatif dan kesuksesan.
- b. *Sparklines* adalah teknik *storytelling* menyoroti perbedaan antara apa yang terjadi, harapan yang diinginkan, dan langkah-langkah yang seharusnya diambil untuk mencapai tujuan.
- c. *Monomyth* adalah teknik *storytelling* berdasarkan kisah perjalanan seorang pahlawan yang meninggalkan tempat asalnya untuk menghadapi tantangan, kemudian kembali dengan pengalaman dan pengetahuan baru.
- d. *The Mountain* adalah teknik *storytelling* dimulai dengan pengenalan karakter, diikuti konflik, puncak konflik, dan solusi.
- e. *Opening yang Kuat* adalah pembukaan cerita sebagai momen penting untuk menarik perhatian audiens. Dr. Carmine Gallo, ahli komunikasi mengatakan bahwa pembukaan yang menarik dapat meningkatkan perhatian audiens hingga 30%.
- f. *Pengalaman Pribadi* adalah menggunakan pengalaman pribadi dalam *storytelling* dapat membuat cerita lebih terhubung dan berkesan bagi audiens.
- g. *Storytelling Audiens* adalah menggunakan pengalaman audiens untuk menunjukkan bahwa pengalaman pribadi mereka, sangat mempengaruhi hidup mereka ke depan.
- h. Teknik *storytelling* yang dapat membuat cerita lebih menarik, relevan, dan berkesan:
- i. *Opening yang Kuat*. Pembukaan adalah momen krusial dalam *storytelling*. Menurut Dr. Carmine Gallo, seorang ahli komunikasi, penulis buku "*Talk Like TED*", pembukaan yang menarik dapat meningkatkan perhatian audiens hingga 30%. Mulai dengan pertanyaan retorik, fakta yang mengejutkan, kutipan yang memicu pemikiran akan membuat penonton lebih terlibat dari awal.
- j. Menggunakan Konflik. Konflik merupakan inti dari setiap cerita yang bagus. Konflik menciptakan ketegangan dan emosi, dua elemen penting yang membuat cerita hidup. Studi dari university of Vermont menemukan bahwa cerita dengan konflik internal atau eksternal lebih cenderung mempengaruhi audiens dalam menonton.
- k. Membangun Karakter yang Kuat. Karakter adalah kunci dari *storytelling* dan harus memiliki kepribadian, tujuan, dan perkembangan yang jelas. Menurut penelitian Psychology Today, karakter yang *relatable* dapat meningkatkan empati audiens hingga 60%. Misalnya karakter yang memiliki perjalanan hidup dari titik terendah menuju kesuksesan akan selalu menarik perhatian.
- l. Alur yang Jelas. Setiap cerita membutuhkan alur yang jelas dan terstruktur dengan baik. Struktur naratif tradisional mencakup pengenalan, konflik, klimaks, dan resolusi. Pengenalan bertujuan untuk memperkenalkan karakter dan *setting*, sementara konflik mulai memanas saat cerita memasuki klimaks. Resolusi kemudian menyelesaikan ketegangan dan memberikan akhir yang memuaskan.
- m. Emosi yang Autentik. Emosi adalah elemen yang menggerakkan audiens. Menurut riset oleh Harvard Business Review, cerita menggunakan emosi autentik lebih mudah diingat audiens hingga 75%. Ketika audiens merasakan, yang dirasakan karakter, mereka lebih mudah terhubung dengan cerita dan pesan yang disampaikan.

- n. Menggunakan Dialog. Dialog memberikan cerita lebih banyak dinamika dan realitas. Ketika karakter melakukan komunikasi melalui percakapan, audiens dapat merasakan interaksi langsung dan memahami lebih banyak kepribadian karakter.
- o. Deskripsi yang Menarik. Deskripsi yang tepat memberikan latar belakang cerita dan membantu audiens membayangkan adegan, karakter, dan *setting* dengan jelas. Namun menurut pakar narasi, Lisa Corn, terlalu banyak deskripsi dapat mengurangi tempo cerita. Sebaiknya gunakan deskripsi yang relevan untuk mendorong aksi.
- p. *Poin of View* (Sudut Pandang). *Point of View* (POV) adalah perspektif dari mana cerita disampaikan. Pilihlah sudut pandang yang tepat untuk ceritamu. Apakah menggunakan sudut pandang orang pertama untuk memberikan pengalaman lebih personal? Atau sudut pandang orang ketiga untuk memberi pandangan yang lebih luas dan objektif? Setiap pilihan POV akan mempengaruhi bagaimana audiens terhubung dengan karakter dan cerita.
- q. Penggunaan Metafora dan Simile. Metafora dan Simile membantu menggambarkan konsep abstrak dengan cara mudah dipahami. Menurut studi dari Cognitive Linguistics, metafora yang kuat dapat meningkatkan pemahaman audiens sebesar 25%.
- r. *Cliffhanger*, merupakan teknik menutup bagian cerita dengan ketegangan yang belum terselesaikan. Teknik ini digunakan dalam cerita yang panjang dan berseri, dilakukan untuk memastikan audiens kembali mengetahui akhir cerita.
- s. *Foreshadowing*, menciptakan antisipasi dan ketegangan. Sebuah studi dari *Journal of Media Psychology* menunjukkan bahwa audiens lebih terlibat dalam cerita yang menggunakan foreshadowing karena merasa penasaran akan apa yang terjadi kemudian.
- t. Menggunakan Struktur Tiga Babak adalah salah satu teknik *storytelling* yang paling klasik dan efektif. Menurut Christopher Vogler dalam "*The Writer's Journey*", struktur ini mempermudah audiens untuk memahami dan mengikuti cerita. Babak pertama memperkenalkan karakter dari situasi awal, babak kedua menampilkan konflik dan perkembangan cerita, dan babak ketiga menyajikan resolusi.
- u. Moral atau Pesan yang Jelas. Setiap cerita yang baik, biasanya memiliki pesan dan moral yang ingin disampaikan. Pesan ini bisa eksplisit atau implisit, tetapi harus ada sesuatu yang audiens bisa ambil dari cerita tersebut.
- v. *Show, Don't Tell*. Salah satu prinsip penting dalam *storytelling* adalah "*show, don't tell*" – tunjukkan, jangan hanya ceritakan. Daripada memberi tahu audiens bahwa seseorang memiliki karakter marah, tunjukkan bagaimana orang yang memiliki karakter itu bertindak ketika marah. Misalnya, menggertakkan gigi, mengepalkan tangan, mata melotot, berbicara dengan nada tinggi.
- w. *Pacing* yang Tepat. *Pacing* yang baik, menjaga cerita tetap dinamis tanpa terasa terburu-buru atau lambat. Studi oleh Nielsen Norman Group menyebutkan bahwa audiens cenderung kehilangan minat jika cerita tidak memiliki *pacing* yang seimbang. Bagian yang penuh aksi dapat dipercepat untuk menambah ketegangan, sementara momen-momen emosional bisa diperpanjang untuk memberikan waktu bagi audiens meresapi makna cerita.

Dari sekian pembahasan mengenai elemen *storytelling*, struktur *storytelling*, konsep yang harus hadir dalam *storytelling* hingga beberapa teknik *storytelling*, peneliti akan membahas konsep tersebut menyesuaikan implementasi *storytelling* yang digunakan oleh para *youtuber*.

3. METODE

Peneliti mencoba menganalisis teknik *storytelling* dari penampilan empat *youtuber* perempuan dengan genre horor melalui video-video yang mereka unggah, menggunakan penelitian kualitatif. Bogdad dan Taylor (1982) dalam Moleong (2021) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan yang berasal dari individu dan perilaku yang dapat diamati.

Menurut Moleong (2021) tujuan dari metode kualitatif adalah untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, dengan menggunakan pendekatan deskriptif menggunakan bahasa dan kata-kata. Dalam penelitian ini, konteks asli menjadi sangat penting dan berbagai metode alamiah digunakan untuk melaksanakan penelitian ini. Penelitian

kualitatif yang menggunakan pendekatan deskriptif, berusaha menjawab permasalahan berdasarkan data-data yang ada, fokus pada penggambaran keadaan atau fenomena (Narbuko & Ahmadi, 2015). Sementara Creswell (2012) menjelaskan bahwa tujuan metode deskriptif adalah untuk mendapatkan penjelasan dan deskripsi terperinci tentang objek penelitian secara sistematis.

Pengumpulan data dilakukan, melalui observasi konten video *youtuber* empat perempuan Indonesia dengan genre horor, kemudian dilakukan analisis untuk memperoleh gambaran teknik *storytelling* empat *youtuber* perempuan Indonesia tersebut. Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan sistematis atau fenomena-fenomena yang diselidiki baik secara langsung maupun tidak langsung (Hadi, 2015). Selain itu, peneliti melakukan dokumentasi yaitu metode pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, video, dan lain-lain (Sugiyono, 2013).

4. PEMBAHASAN DAN HASIL

Peneliti menentukan *youtuber* perempuan Indonesia dengan genre horor yang akan dianalisis, berdasarkan tingkat kepopuleran mereka di YouTube. Dilihat dari *subscribers* mereka di atas lima juta, dengan video yang dihasilkan di atas 500. Peneliti melakukan penelusuran beberapa media *online* yang memuat berbagai informasi terkait kepopuleran *youtuber* perempuan Indonesia dengan genre horor, ternyata empat nama *youtuber* perempuan ini selalu ada. Pertimbangan lain, bahwa empat *youtuber* ini memiliki cara tersendiri dalam menampilkan program video genre horor dan memiliki ciri khas dalam menampilkan *storytelling* genre horor. Mereka adalah (1) Nasreen Anisputri Judge alias Nessie Judge, (2) Risa Saraswati, pemilik akun Jurnal Risa, (3) Nadia Fairuz Omara alias Nadia Omara, dan (4) Saraswati Wijayanto alias Sara Wijayanto.

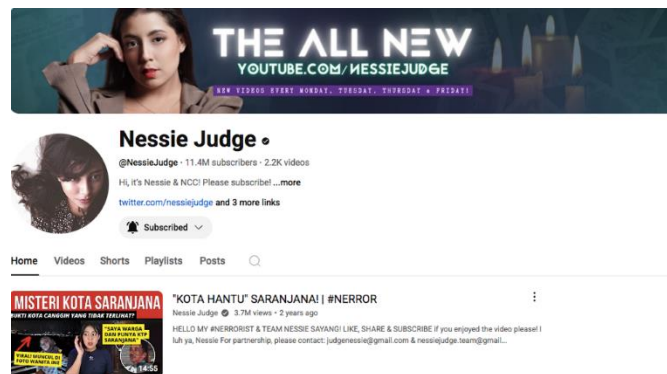
Pada kesempatan ini, peneliti akan membahas teknik *storytelling* setiap *youtuber* untuk memperlihatkan kekhasan mereka dalam menyampaikan cerita genre horor.

4.1. Nessie Judge

Nasreen Anisputri Judge atau dikenal dengan Nessie Judge (lahir 30 Oktober 1993) adalah pembuat konten dan selebritas internet asal Indonesia. Nessie Judge dikenal dengan unggahan yang fokus pada kisah misteri dan rangkuman kasus kriminal horor. Sebagai kreator konten YouTube, pertama kali mengunggah video di YouTube pada tanggal 20 Juli 2013 yang berupa *vlog* berjudul Pulau Tidung Adventure. Kebanyakan unggahan awalnya menggunakan bahasa Inggris dan berfokus pada konten tentang tur perjalanan berkeliling dunia serta konten mengenai Indonesia. Unggahannya berjudul “Where is Indonesia” menjadi unggahan dengan tayangan terbanyak saat awal kanal YouTube-nya. Nessie mulai mengunggah konten dengan genre misteri pada tanggal 17 Maret 2017 dengan judul “Chat History Terseram Dunia” dengan tayangan lebih dari 5 juta. Pada konten-konten selanjutnya, Nessie lebih sering mengunggah konten dengan tema misteri, dan unggahannya menuai jutaan tayangan. Namanya makin terkenal dan kontennya selalu berada pada peringkat teratas YouTube. Konten-konten misteri tersebut dikenal dengan julukan #NERROR (*Nessie Horror*) dan penggemarnya dijuluki “Nerrorist”. Nessie mencapai 1 juta pelanggan YouTube pada tanggal 25 Mei 2018 sehingga Nessie mendapatkan *Silver Play Button*. Pada tahun-tahun berikutnya, Nessie mulai mengunggah konten komedi dan kehidupan sehari-hari selain konten misteri.

Jika menggunakan elemen *storytelling*, untuk konsep *entertaining* penampilan Nessie Judge cukup memukau dengan dandanan yang *gothic*, menggunakan warna hitam dan merah maroon. Setting ruangnya pun dibuat lebih gelap, ada lilin-lilin yang menerangi ruangan. Hal itu sangat mendukung cerita horor yang dibawakannya. Kontak matanya tajam dan tegas dengan mimik wajah tanpa ekspresi, sesekali dalam unggahannya gerak tubuhnya mengikuti ucapannya untuk menunjukkan rasa ngeri ataupun kaget. Suaranya cenderung dalam dan tegas, berbicara dengan sangat pelan, menggunakan intonasi yang datar, aksen bahasa Inggris yang fasih. Nessie juga menggerak-gerakkan tangannya untuk mendukung cerita yang disampaikannya. Bahkan Nessie memperlihatkan ekspresi takut didukung gerakan takut, ketika membahas hal-hal yang menurut Nessie seram atau *creepy*. Setiap unggahan

Nessie sangat didukung data dan riset yang lengkap untuk membangun *believable* terhadap penikmat cerita horrornya.



Sumber : YouTube
Gambar 2. Kanal YouTube Nessie Judge

Dari semua unggahan Nessie, selalu diselipkan informasi terbaru supaya mereka yang menyaksikan videonya dapat belajar banyak dari cerita yang disampaikan Nessie. Seperti : *“banyak-banyaklah berdoa kepada Yang Kuasa [Allah atau Tuhan] untuk melawan hal-hal yang jahat dari kegiatan supranatural”*. Di beberapa unggahan videonya, cerita yang ditampilkan Nessie adalah *relatable* dengan keinginan dan permintaan dari *followers*nya. Bahkan mengikuti kisah-kisah yang lagi *trendy* untuk diceritakan kepada *followers* atau *subscribers*nya yang berjumlah 11.4 M.

Cerita yang disampaikan Nessie, detail dan runut, karakter yang terlibat dalam cerita tersebut dideskripsikan secara lengkap.

Konflik yang muncul dalam cerita-cerita Nessie juga beragam, tergantung pada cerita yang dibawakannya, menggunakan *plot twist* yang membuat *subscribers*nya menjadi penasaran dan mengikuti terus alur cerita tersebut. *Storytelling* Nessie menggunakan visual dan *audiovisual* yang relevan dengan cerita yang disampaikan Nessie. Bahkan Nessie mengundang *followers*nya untuk melakukan *subscribe* supaya *followers*nya tidak ketinggalan ketika Nessie mengunggah video terbarunya. Bahkan mengundang mereka untuk mengirimkan cerita-cerita horor terbaiknya untuk dibacakan Nessie.

Secara menyeluruh teknik Nessie ketika melakukan *storytelling* pada saat *opening* video, selalu dimulai dengan kata-kata singkat mengenai komentarnya terhadap cerita yang dibawakannya, seperti *“My GOD, ih sumpah creepy”*, tentu saja dengan ekspresi ketakutan ala Nessie. Kemudian diputar musik pengantar untuk video tersebut. Nessie muncul dengan menyapa, *“Hei guys, it’s Nessie and welcome back to neror, kalau kalian belum subscribe ke channel ini, jangan lupa klik tombol subscribe-nya di bawah, terutama untuk kalian pecinta horor neroris”*. Bersamaan dengan Nessie menggerakkan tangannya. Awalnya, Nessie akan menanyakan pengalaman penonton terkait tema cerita yang dibawakannya. Jika itu tentang *“Kosan Angker”*, Nessie akan bertanya mengenai pengalaman penonton yang pernah kos. Kemudian di akhir video, Nessie akan mengucapkan kata-kata seperti:

“Itu aja mungkin cerita-cerita untuk hari ini, sebenarnya masih banyak banget yang seram kalau misalkan Kalian mau bikin part 2 dari cerita-cerita kosan ini, langsung request di bawah, sekalian kalau ada yang punya pengalaman, tulis juga di bawah. Thank you juga neroris yang sudah berkontribusi dan menceritakan ceritanya each one super creepy, mampu bikin aku merinding beberapa kali. Thank you so much, seru banget dan jangan lupa guys untuk check out empat video yang tayang minggu ini. Mana favorit kalian, kalau belum bisa marathon kali dan jangan lupa subscribe karena aku gak sabar untuk ketemu kalian lagi minggu depan. Bye...bye....”. Kemudian diperdengarkan musik penutup video Nessie. Kemudian perbincangan Nessie dengan *tim*nya tentang adegan-adegan Nessie yang salah saat *storytelling*. Meskipun terhibur, *cliffhanger* nya tetap terasa.

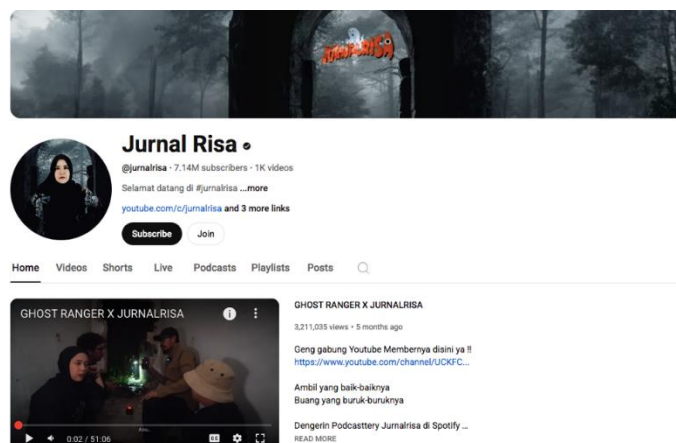
Nessie selalu mengatakan kata-kata berikut, ketika akan memulai *storytelling* sebagai berikut: *“Without any further and stop senyum-senyum cause about to go down”*, sambil menggerakkan

tanggannya sebagai ciri khas Nessie ketika akan memulai cerita. Penggunaan konflik, menyesuaikan cerita yang akan disampaikan. Nessie termasuk *youtuber* yang emosional ketika menyampaikan ceritanya. Ketika takut, sedih, marah, bahkan merinding, disampaikan langsung kepada penonton, dengan cara yang tenang dan tepat. Yang menarik adalah *point of view* Nessie menarik, karena cerita yang seram disampaikan secara detail, tenang, dan emosinya tepat. Kadang Nessie menampakkan ketakutannya dengan kekagetan, ekspresi tertawa dengan raut wajah yang lucu. Meskipun merasa ketakutan, tetapi tetap memunculkan rasa penasaran untuk menonton hingga akhir cerita. Khusus program Nerror “*Chat History*” menggunakan teknik *cliffhanger* dan *foreshadowing*-nya. Dimana Nessie menceritakan cerita seram dari *history chat* yang ceritanya menegangkan, membingungkan, dan membuat penonton penasaran dengan penuh ketakutan.

Pada akhirnya *storytelling* horor yang disampaikan Nessie, selalu memberikan pesan moral yang jelas, bahwa selalu ada pembelajaran yang positif di setiap kejadian, meskipun itu horor dan menakutkan. *Pacing* yang digunakan Nessie pun sudah tepat, sehingga yang menyaksikan video genre horor dari Nessie, bisa menikmati dari awal hingga akhir dan penasaran ingin menonton cerita horor lainnya.

4.2. Jurnal Risa

Risa Saraswati S.T., M.I.Kom. lahir 24 Februari 1985 adalah penyanyi dan penulis asal Indonesia. Ia dikenal dengan kemampuan supranaturalnya yang mampu berkomunikasi dengan makhluk gaib. Sejak kecil, Risa telah menunjukkan gelagat aneh dengan sering berbicara seorang diri. Dia mampu berkomunikasi bahkan menjalin hubungan baik dengan makhluk-mahluk tak kasatmata. Album *Story of Peter* banyak bercerita tentang kedekatannya dengan makhluk gaib tersebut. Bahkan lagu berjudul “Bilur” berasal dari kejadian mistik. Tahun 2009, Risa mengumumkan bahwa dirinya mengundurkan diri dari grup musik Homogenic sebagai vokalis setelah 7 tahun bergabung, beralih menjadi vokalis grup musik Indie Saraswati yang mengusung musik bergenre aliran musik pop kontemporer dengan aliran musik horor. Selanjutnya Risa merilis proyek album studio berjudul Sandekala. Sandekala juga hadir dalam bentuk novel. Makna album Sandekala berarti senja dimna waktu pergantian siang dan malam atau magrib dimana saat itu makhluk-mahluk halus mulai berkeliraran. Di dalam album terdiri atas 9 lagu yang bercerita tentang kemunculan hantu di kala itu.



Sumber : YouTube

Gambar 3. Kanal YouTube Jurnal Risa

Selanjutnya Risa Saraswati dikenal sebagai seorang *youtuber* horor Indonesia melalui kanal YouTube-nya, Jurnal Risa. Kanal ini menjadi populer karena konten horor yang dibawakan Risa bersama timnya, yang melibatkan saudara-saudaranya yang memiliki kemampuan melihat hal gaib. Jurnal Risa tidak hanya menyajikan cerita horor, tetapi juga menggabungkannya dengan unsur edukasi sejarah tempat yang dikunjungi. Konten Jurnal Risa, memiliki 7.14M *subscriber* dengan 1K video yang

diunggah ternyata menjadi trending dan digandrungi banyak penggemar, bahkan beberapa episodenya telah diadaptasi menjadi film layar lebar.

Jurnal Risa dibawakan oleh Risa dengan bantuan suami dan 8 saudara-saudaranya, termasuk suaminya yang memiliki kemampuan melihat hal gaib. Dalam satu episode penampilannya, Risa hadir bersama 6 hingga 9 saudara-saudaranya, bergantung pada tempat mereka melakukan penerawangan. Konten video yang diunggah Risa, kebanyakan adalah penerawangan makhluk gaib pada suatu tempat, tetapi bukan pembersihan atau pengusiran makhluk gaib. Jika video menunjukkan penelusuran suatu tempat atas permintaan seseorang untuk dilakukan penelusuran, akan tampil seseorang yang menceritakan situasi dan kondisi tempat yang mengalami gangguan makhluk gaib.

Di video lain, jika Risa melakukan penelusuran kehadiran makhluk gaib di tempat-tempat yang terkenal seram. Risa akan menceritakan sejarah dari tempat tersebut. Tahap selanjutnya akan dilakukan penelusuran secara bergantian oleh Risa dan saudara-saudaranya yang hadir. Terhubung dengan makhluk gaib, cukup menguras tenaga dan potensi Risa dan saudara-saudaranya. Selain itu kemampuan terhubung dengan makhluk lain yang berbeda-beda, sehingga Risa mengatur siapa saja yang bertugas untuk mengatasinya. Selanjutnya proses yang dilakukan adalah penelusuran yang memakan waktu cukup lama, karena tempat-tempat yang didatangi ‘sangat banyak’ makhluk halus, sehingga perlu waktu yang cukup lama dalam penanganannya. Tahap akhir, biasanya Risa akan menceritakan keseluruhan penemuan makhluk gaib yang berhasil diselusuri dan memberikan pesan-pesan positif atas kondisi ini. Video akan ditutup dengan pesan-pesan, “*Kita akan melanjutkannya di penelusuran episode selanjutnya*”, jika video berlanjut ke *Part* selanjutnya. Atau “*Jangan lupa like, subscribe dan comment untuk video kali ini*”.

Teknik *storytelling entertaining* dalam video ini, diimplementasikan Risa dengan berkunjung ke tempat-tempat yang sarat dengan ‘kisah seram’ atau melakukan penelusuran di rumah-rumah orang terkenal seperti Tasya Farasha, Raditya Dika, bahkan menghadirkan bintang tamu Emil dan Ojmo, Nabila dan Ilyas, para *youtuber*. Penampilan Risa dan saudara-saudaranya dalam video kerasukan makhluk gaib dan bisa diajak ‘ngobrol’. Risa membangun *believable* dengan menceritakan secara detail apa yang mereka lakukan dan rasakan ketika bertemu makhluk gaib dan yang dirasakan ketika mengalami kerasukan. Setiap video memberikan informasi mengenai makhluk gaib yang ada di tempat tersebut. Kenapa makhluk gaib tersebut dapat hadir di tempat itu. Apa yang mereka lakukan dan alasan kenapa mereka betah di tempat tersebut. Mereka mau pindah atau tidak. *Educational* berkembang pada bagaimana kita menyikapi semua ini.

Teknik *relatable*, biasanya Risa mencoba merealisasikan keinginan penonton untuk melakukan penelusuran di tempat-tempat yang terkenal horor dan menyeramkan. Kemampuan Risa dan saudara-saudaranya yang mampu melihat hal-hal gaib menjadi *memorable* untuk penikmat videonya. Di beberapa adegan, ketika saudara-saudara Risa menjalankan tugasnya untuk penelusuran makhluk gaib, Risa memberikan penjelasan kelebihan saudara-saudaranya tersebut. Ada yang memiliki kekuatan maksimal dan sensitif dibandingkan saudara-saudara yang lain. Jurnal Risa berusaha mengikuti penelusuran kasus horor yang *trendy*, seperti penelusuran KKN Desa Penari, penelusuran parik gula, dan lain-lain.

Pembawaan Risa sangat tenang, bersahaja, aura horrornya ‘sangat’ terasa, dan tampilan Risa berkesan *gothic* walaupun di beberapa penampilannya, tidak selalu menggunakan warna hitam. Risa bertugas menjelaskan semua secara detail hasil penelusuran di awal dan akhir video, kadang dibantu oleh saudaranya. Saudara-saudaranya pun tak banyak berbicara, kecuali pada saat melakukan penelusuran. Mereka akan berkomentar satu-satu, ketika ditanya oleh Risa untuk membandingkan kondisi yang mereka hadapi. Ekspresi Risa dan saudara-saudaranya ‘maksimal’ ketika ‘dirasuki’ makhluk gaib, hal itu membuat Risa dan saudara-saudaranya terlihat menyeramkan. Gerakan tubuh akan lebih ekspresif ketika tubuh dirasuki makhluk gaib, di luar dari itu, mereka lebih tenang. Bahasa yang digunakan, kebanyakan bahasa Sunda. Bahkan sebutan di antara mereka, sangat Sunda sekali, seperti *teteh*, *akang*, *bibi*, *aki*, *aa*, dll. Suara Risa kedengaran berat, tegas, dan jelas ketika berbicara, sementara saudara-saudara perempuan yang lebih muda kedengaran lebih manja. Saudara-saudara Risa yang laki-laki, berlogat Sunda dan tak terlalu banyak bicara, hanya bersuara jika ditanya.

Dalam tayangan Jurnal Risa, konflik muncul ketika jumlah makhluk gaib lebih banyak, sangat mengganggu, punya niat jahat, seram dan galak, membuat Risa dan saudara-saudaranya kewalahan. Risa menceritakan *character* makhluk gaib satu persatu yang muncul dan menjelaskan kehadiran makhluk gaib itu berbahaya atau tidak bagi orang-orang sekitarnya (*plot*).

Gambaran awal pada video Jurnal Risa, menampilkan foto saudara-saudara dan suami Risa yang ikut membantu pembuatan program videonya. Mereka adalah (1) Dimasta adalah suami Risa, (2) Riana Rizki adalah adik Risa, (3) Abimanyu Bhakti Pratama, (4) Indy Ratna Pratiwi adalah sepupu Risa, (5) Nicko Irham adalah sepupu Risa, (6) Ranggana Purwana adalah sepupu Risa, (7) Kang Jeff, (8) Rai Sekar adalah sepupu Risa, adik dari Ranggana, (9) Fahrul Rochman. Hampir keseluruhannya memiliki kemampuan dalam melihat makhluk gaib dan bisa berbincang dengan makhluk gaib. Terdapat lagu yang mengiringi di awal dan akhir video. Pada beberapa kesempatan, video Jurnal Risa juga melakukan *marketing* produk.

Penampilan Risa cukup kuat di awal videonya, menceritakan sejarah suatu tempat yang akan ditelusuri, di sisi lain pemilik tempat memberikan pengalaman dengan makhluk gaib sehingga menginginkan penelusuran makhluk gaib oleh Jurnal Risa. Konflik muncul jika makhluk gaib yang ditelusuri jumlahnya lebih banyak, 'sangat seram', susah di taklukkan, tidak mau pergi dan 'sangat mengganggu'. Hal ini menjadi tantangan untuk tim JurnalRisa untuk mengatasinya. Karakter yang dikembangkan Risa, ada pada karakter makhluk gaib dan bagaimana *handle* supaya sesuai harapan Risa, bisa mengetahui hal-hal yang terjadi di lingkungan tersebut dan *history* kehadiran serta tujuan makhluk gaib tersebut.

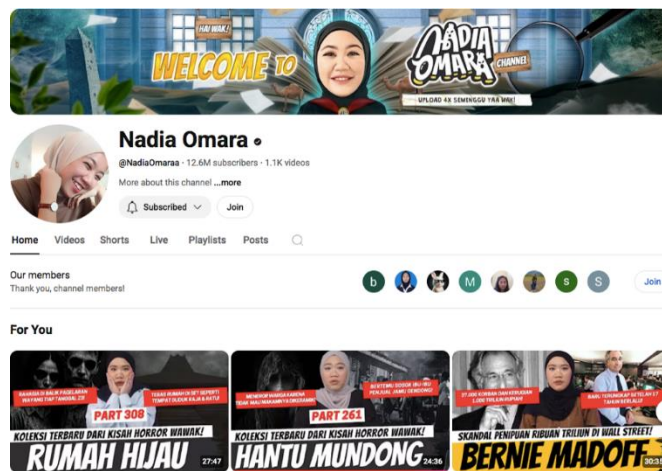
Kemampuan Tim JurnalRisa juga berbeda-beda ketika *handle* makhluk gaib berdasarkan kemampuan mereka. Alur dalam cerita video dimuali dengan pengungkapan realitas tempat atas gangguan makhluk gaib, kemudian dimulai lah penelusuran makhluk gaib dari satu tempat ke tempat lain untuk mendapat gambaran menyeluruh tempat tersebut dan makhluk gaib yang menetap di situ. Bahkan digambarkan juga makhluk gaib yang ada di situ, sehingga diketahui sosoknya secara jelas. Emosi yang ada, biasanya ketakutan pada makhluk gaibnya karena kehadiran orang-orang dalam jumlah banyak, tempat yang diterangi lampu sehingga menjadi 'sangat' terang, lalu tampilan makhluk gaib yang lebih senior, kuat, dan seram. Tim Jurnal Risa ketika 'kerasukan' juga mampu menampilkan ekspresi emosi yang menakutkan, mengikuti emosi makhluk gaib yang ada. Di video, dialog terjadi antara Tim Jurnal Risa dengan makhluk gaib dan pemilik tempat. Obrolan dengan penonton, terjadi di kolom *comment*. Penjelasan detail dari Risa dan tim dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan terhubung dengan makhluk gaib. Karena tidak semua makhluk gaib memiliki kemampuan terhubung dengan manusia.

Kadang kala perbincangan dengan pemilik tempat dilakukan dengan makhluk gaib yang membuat pemilik tempat yang dilakukan penelusuran menjadi takut. Sehingga yang ditanyakan hanya sekilas dan penting, tidak detail. *Poin of view* JurnalRisa hanya fokus pada penelusuran, bukan pengusiran, sehingga hanya memberikan informasi terkait siapa saja makhluk gaib yang ada di situ, mengganggu atau tidak, berbahaya atau tidak, penghuni tetap atau tidak, hanya sebatas itu. Penggambaran makhluk gaib dilakukan dengan melukis wujudnya, khusus bagi makhluk gaib yang berkuasa di tempat tersebut dan memiliki aura terkuat. *Cliffhanger* dilakukan bagi video yang memiliki kelanjutan untuk dibahas secara detail karena lebih banyak misteri yang perlu dipecahkan. *Foreshadowing* dilakukan jika suatu tempat memiliki banyak makhluk gaib, sehingga tidak mungkin diwakili oleh satu video, akan ada kisah selanjutnya. Contoh Pabrik Gula Terseram Di Cirebon, Penelusuran Bersama Cast Film Tenung,

Rumah Sakit Terbengkalai di Cirebon, Rumah Bekas Panti Terbengkalai, Memanggil Hantu Belanda Pengganggu, dan lain-lain. Pada akhir video, Risa selalu membahas mengenai hasil penelusuran hari itu, positif dan negatif terkait makhluk gaib yang berhasil di selusuri, kadang di akhir video ditutup dengan berdoa bersama. Teknik *show, don't tell* diungkapkan saat Risa dan Tim Jurnal Risa kerasukan makhluk gaib. Dimana ekspresi mereka menyeramkan, menunjukkan emosional makhluk gaib, ada yang suka dan bisa menerima, ada juga yang kurang suka dan marah, kemudian menghindar. *Pacing* yang digunakan Tim Jurnal Risa untuk penelusuran cukup lama, menyesuaikan energi Tim Jurnal Risa menyesuaikan diri dengan kekuatan makhluk gaib, perlu waktu.

4.3. Nadia Omara

Nadia Fairuz Omara, lahir 27 Oktober 1992 atau populer dikenal dengan Nadia Omara adalah seorang TikToker, YouTuber dan Selebgram asal Indonesia yang terkenal dengan unggahan-unggahannya yang berfokus pada kisah misteri, sejarah, berbagai kasus kriminal, religi dan kisah-kisah horor dari penontonnya yang Nadia sebut KHW (Kisah Horor Wawak). Nadia Omara lulus tahun 2014 jurusan hukum dari Universitas Islam Indonesia. Nadia mengungkapkan dirinya orang Melayu, daan berasal dari Kepulauan Riau. Nadia awalnya sales pada perusahaan kesehatan, kemudian pindah ke dunia perbankan dan memutuskan pindah ke Yogyakarta. Tahun 2019, Nadia memutuskan menjadi YouTuber. Video pertama Nadia tentang pengakuan media sosial tersadis yang diunggah pada 19 Juni 2019.



Sumber : YouTube
Gambar 4. Kanal YouTube Nadia Omara

Dengan memanfaatkan media youtube, Nadia mengunggah konten misteri yang cukup populer, seperti sejarah Kota Pompeii hingga Gunung Padang. Nadia mendapatkan *subscribers* di YouTube sebanyak 12,7M dan unggahan video 1.1K. Program yang diunggah oleh Nadia Omara antara lain : Kisah Horor Wawak (KHW), KHW Nusantara 38 Provinsi, KHW Internasional, KHW Profesi, *Religion Topic*, *History Topic*, *Biography Story*, *Horror Story*, *Crime Story*, *Conspiracy*, *General Knowledge*.

Nadia Omara selalu memulai video dengan menceritakan klimaks dari cerita yang akan diceritakannya untuk menarik perhatian penontonnya. Lalu membuka videonya dengan musik pengantar, dilanjutkan dengan menceritakan secara singkat asal cerita ini. Seringkali ketika mengajak penonton untuk fokus pada ceritanya, Nadia promosi produk dengan menikmati produk tersebut, sebelum melakukan *storytelling*. Produknya beragam, mulai dari kosmetik, makanan, minuman, hingga aplikasi game, dan masih banyak lagi. Hal lain, yang dipromosikan Nadia Omara adalah *channel* nya sudah ada yang berbayar, beserta beberapa rencana ketemu penonton dan *merchandise* yang dihasilkannya.

Nadia Omara termasuk *youtuber* yang sangat detail dan epik dalam melakukan *storytelling*. Dengan gaya *storytelling*nya yang menarik, Nadia Omara berhasil menciptakan *character* cerita yang detail, dan benar-benar sesuai dengan ekspresi wajahnya, sambil melengkapi dengan gambar-gambar nyata (lukisan, foto, rekaman video) yang kadang menimbulkan rasa takut, sehingga para penonton dapat membayangkan dan merasakan kehadiran tokoh gaib yang diceritakan Nadia. Hal ini masuk dalam teknik *storytelling*, *show, don't tell*. Konflik dalam cerita Nadia Omara dibangun biasanya pada pertengahan cerita, dan kadang akhir cerita tidak dapat diduga secara pasti (*plot twist*).

Ekspresi dan teknik *storytelling* Nadia Omara yang tepat, membuat penontonnya menjadi lebih tertarik. Karena ekspresi antusias Nadia ketika bercerita sangat bagus, membuat Nadia mampu untuk melakukan *entertaining*. Nadia Omara melalui ceritanya mampu menciptakan *believable* supaya penonton tertarik menonton dan mengikuti *channel*nya. Sehingga cerita-cerita yang dihasilkan *relatable*

dengan trend cerita yang lagi marak, cerita-cerita kiriman dari penontonnya, maupun hasil penelusuran Nadia Omara bersama tim kreatifnya. Judul-judul yang digunakan Nadia Omara untuk ceritanya yang kreatif, singkat dan *memorable* misalnya kekasih gaib, bayangan pulang, kuret, desa Getih, Senin Pahing, Gn. Rinjani, Sugumong, dan masih banyak lagi. Cerita Nadia Omara mengikuti keinginan khalayak penonton dan *trendy*.

Ketika melakukan *storytelling*, Nadia Omara sangat ekspresif dalam menyampaikan ceritanya ke penonton. Kadang-kadang di sela *storytelling* nya, Nadia memperlihatkan ekspresi takut, sedih, marah, bingung, lucu sesuai cerita yang disampaikannya. Mimik wajahnya berganti-ganti sesuai kondisi cerita yang disampaikan Nadia. Gerak tubuhnya juga ekspresif, kadang karena terikut suasana cerita yang seram dan mencekam, Nadia ikut terpengaruh menjadi takut. Beberapa video Nadia menampilkan *shooting* tertunda, karena ketakutannya atas situasi yang mencekam tersebut. Suara Nadia pun lantang, jelas, dan bercerita dengan tempo cepat, hal ini dipengaruhi latar belakang budaya Riau, terlihat pada logat Sumatera nya yang kental ketika bercerita. Beberapa video juga menunjukkan kesalahan ucap dalam bahasa Indonesia, yang disikapi Nadia dengan tertawa meskipun kesal.

Struktur cerita terbagi atas tiga babak, terdiri dari memperkenalkan karakter dari pemeran cerita di awal cerita, dimana Nadia selalu mengingatkan beberapa hal terkait karakter yang menjadi penentu cerita. Kemudian menampilkan konflik dan perkembangan cerita, secara detail. Babak ketiga menyajikan resolusi cerita yang detail dan epik. Interaksi dengan penonton dilakukan pada bagian *comment*.

Opening Nadia Omara selalu menampilkan klimaks dari cerita yang akan disampaikan sehingga menjadi daya tarik untuk menyaksikannya. Penggunaan konflik yang detail dan tepat, diikuti cerita karakter pemain, membuat cerita lebih hidup. Ditambah dengan emosi yang otentik membuat cerita makin menarik. Ketika bercerita, Nadia Omara sangat detail, deskripsi setiap bagian cerita juga mudah dipahami, sehingga alur cerita menjadi jelas, mudah dibayangkan, dan seolah-olah nyata terjadi di hadapan penonton.

Point of views untuk beberapa cerita ditampilkan Nadia Omara menyesuaikan dengan pengirim cerita. Jika cerita diambil berdasarkan sejarah, riset dan narasumber menjadi andalan Nadia Omara untuk menghasilkan *storytelling* yang lengkap. Nadia dalam beberapa unggahan videonya, menggunakan *metafora* dan *simile* sesuai dengan cerita dalam *storytelling* nya. Hal ini dilakukan untuk menguatkan cerita horor yang disampaikan, seperti "*nila setitik, rusak susu sebelanga*", ditambah latar belakang Nadia dari suku Sumatera, dimana orang Sumatera menyukai bahasa yang menggunakan *metafora* dan *simile*.

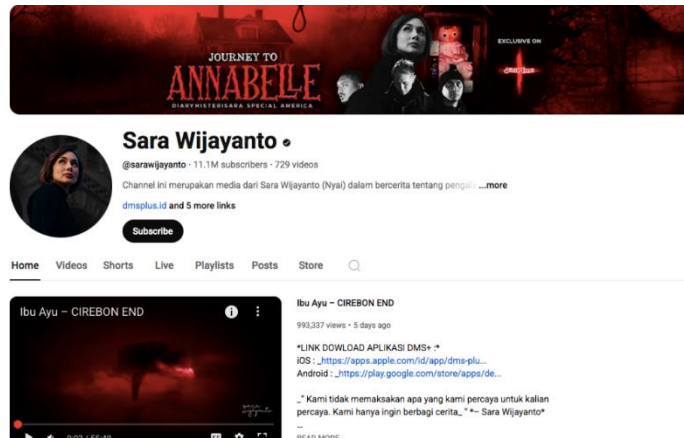
Nadia Omara dalam beberapa videonya, memiliki *cliffhanger* bagi cerita-cerita bersambung yang belum memiliki penyelesaian di video awal, seperti Pengantar Jenasah Bundir part 35, dan ditutup dengan video Penutup Kisah BG Alex part 147, menunggu selama setahun untuk merampungkan kisah ini dan memiliki *foreshadowing* yang berbeda-beda, menyesuaikan dengan cerita yang disampaikan Nadia Omara. Pada akhir cerita, Nadia Omara akan mengomentari cerita yang disampaikan, pesan moral apa yang bisa diambil dari cerita tersebut, seperti "*Mari kita panjatkan doa atau mari kita kirimkan Al-Fatihah untuk almarhum, semoga diampuni dosanya dan tenang di sisi Allah SWT*", "*Ingat, yang namanya minta tolong pada jin itu ada harga yang harus dibayar, jangan mau cukup hanya pada Allah SWT yang Maha segalanya tempat kita meminta pertolongan, ingat itu*". Dan masih banyak lagi pesan-pesan moral yang disampaikan Nadia Omara setelah mentuntaskan ceritanya.

Nadia Omara dalam menyampaikan ceritanya memanfaatkan waktu dengan baik, karena cerita yang disampaikan detail, deskripsinya jelas, ekspresi tepat, suara jelas dan lantang, membuktikan bahwa *pacing* yang digunakannya sudah sesuai dan baik sekali.

4.4. Sara Wijayanto

Saraswati Wijayanto yang populer dikenal sebagai Sara Wijayanto adalah *entertainer* Indonesia yang dikenal sebagai praktisi supranatural, penulis, penyanyi, dan aktris. Sara juga terkenal karena sering berbagi pengalaman mistis dan cerita horor di berbagai platform, termasuk YouTube dan acara televisi. Sara dikenal sebagai anak indigo yang memiliki kemampuan melihat dan berkomunikasi dengan makhluk halus. Sara kelahiran 6 Mei 1979, dikenal karena kemampuannya berkomunikasi dengan

mahluk halus dan kemampuannya melihat dunia gaib. Sara sering berbagi pengalaman mistisnya dalam berbagai acara televisi, konten YouTube, dan buku. Sara memiliki *channel* YouTube sendiri, dimana Sara berbagi cerita pengalaman spritualnya, termasuk eksplorasi tempat-tempat angker. Sara juga menulis buku berjudul “Investigasi Supranatural” yang membahas pengalamannya dalam dunia gaib.



Sumber : YouTube
Gambar 5. Kanal YouTube Sarah Wijayanto

Sara mengakui memiliki fobia terhadap ketinggian, meskipun ia sering berhadapan dengan situasi menegangkan di dunia supranatural. Selain itu, ia juga pernah terjerat narkoba dan berhasil sembuh, serta menjadi korban kekerasan dalam rumah tangga. Sara menikah dengan ilusionis Demian Aditya. Mereka sering berbagi pengalaman mistis bersama dalam berbagi konten dan acara. Kanal YouTube Sara Wijayanto, memiliki 11.1M *subscribers* dan 729 video.

Melalui video horornya, Sara dan Tim akan melakukan penelusuran ke tempat-tempat angker dan seram untuk mengetahui ada cerita apa di balik horornya tempat ini. Di sisi lain, Sara juga membantu mahluk gaib yang baik, yang ingin melepaskan diri dari kontrol mahluk jahat yang kekuatannya lebih besar. Sara Wijayanto memulai videonya, menggunakan *soundtrack* lagu seram, kemudian tim yang mendukung pembuatan video akan bercerita mengenai tempat yang akan didatangi untuk penelusuran.

Tim akan menceritakan tantangan untuk mereka ketika akan melakukan penelusuran di suatu tempat, seperti gambaran tempat dan suasanaanya, perasaan tim ketika memasuki tempat tersebut, mengetahui sejarah kemunculan mahluk gaib di tempat tersebut, berapa banyak mahluk gaib berada di tempat itu, ada yag bisa diusir atau tidak. Konflik akan muncul ketika terjadi masalah di tempat penelusuran, Sara kerasukan mahluk gaib yang jahat dan memiliki kekuatan maksimal, bintang tamu ketakutan dan kerasukan, kesulitan dalam menyadarkan Sara yang kerasukan, gangguan-gangguan yang terjadi selama penelusuran yang sedikit sulit ditangani, dan lain-lain yang menambah keseraman dari video Sara Wijayanto.

Biasanya dalam video tersebut, Sara ditemani oleh bintang tamu untuk meramalkan cerita ini. Seperti Tiara Andini (penyanyi), Rafi Ahmad dan Gigi (aktor dan Artis), Nessie Judge (*youtuber* horror), Gary Iskak (aktor), Amanda Manopo, dan lain-lain. Hal ini menambah semarak konten video Sara. Setiap bintang tamu akan diberi kesempatan untuk mengungkapkan perasaannya mengikuti penelusuran. Selain itu *character* sosok gaib akan dijelaskan oleh Sara Wijayanto. *Character* bintang tamu akan dijelaskan dengan perbincangan di awal video bersama mahluk gaib dalam video disebut “sosok”. Sara juga menceritakan beberapa ‘sosok’ yang mengikutinya, salah satunya ‘Gadis’, sosok muda yang meninggal karena bunuh diri. Di sini Sara ditemani beberapa orang, ada Wisnu dan Fadil. Dalam penelusuran selalu ditemukan sosok-sosok yang menempati ruangan-ruangan tempat penelusuran dilakukan Sara dan timnya.

Dalam videonya, Sara menyebut “pocong” menjadi “pocica”. Sebutan dukun menjadi dekdek. Plot dari video Sara, beragam karena akhir video tidak selamanya selesai hanya dari satu tayangan video,

bisa berlanjut. Jika tayangan videonya selesai, Sara dan bintang tamu akan menceritakan *plot* positif ketika penelusuran selesai dilakukan, positif dan negatifnya.

Entertaining dalam video ini, menceritakan hal-hal yang berbau horor, terasa mencekam dan seram. Selain didukung cerita, musiknya juga sangat mendukung. Sara tidak pernah memaksakan untuk mempercayai cerita seram ini, tetapi itulah yang terjadi dalam penglihatan Sara. Karena kepiawaian Sara dalam lingkup supranatural ini dan cara Sara mengemas cerita, memiliki daya tarik sendiri bagi penontonnya yang *believable* pada video-video yang dihasilkan Sara. Karena ini cerita seram, *educational* nya juga ada, bahwa ada kehidupan setelah mati, juga pesan-pesan positif atas apa yang telah terjadi dari 'sosok' yang ditemui Sara. Video Sara *relatable* bagi penonton yang menyukai kisah-kisah supranatural, yang seram dan penuh horor. Karena video Sara seram dan menakutkan, bagi penontonnya video ini *memorable*, karena ceritanya tidak biasa. Dalam perjalanannya menghasilkan video horor yang viral, Sara mengikuti *trendy* dengan mendatangi tempat-tempat yang populer dengan kisah seram dan horornya.

Pelaksanaan *storytelling* Sara, kontak matanya cukup kuat, penuh misteri, ini menyeramkan, khususnya pada saat Sara kerasukan (kemasukan sosok penunggu tempat tersebut), tatapan Sara tajam dan menyeramkan. Mimik waja Sarah juga serius, kadang kelihatan takut, tetapi juga tertawa, *relatable* dengan sosok yang memasuki Sara. Gerak tubuh Sara juga menyesuaikan dengan kondisi yang ada, saat sadar maupun dirasuki sosok. Ketika dirasuki sosok tersebut, Sara lebih sensitif, energinya terkuras dengan emosi yang dirasakan sosok yang merasukinya. Suara Sara pun menyesuaikan ketika sadar, tegas dan jelas ketika menyampaikan sesuatu. Sementara suara Sara ketika dirasuki sosok, mengikuti suara sosok tersebut. Kadang bersuara perempuan atau laki-laki dewasa maupun tua, dan anak-anak.

Struktur cerita, dimulai dengan *introduction* dimana Sara menceritakan proses awal perencanaan persiapan *shooting*. Kemudian tahap isi yang lebih detail dengan penelusuran yang dilakukan dengan menceritakan sejarah serta kondisi sosok yang dilihat, bahkan dilakukan penggambaran sosok dengan cara melukis sosok tersebut. Pada akhirnya, Sara banyak membantu sosok-sosok yang bermasalah tersebut, menjadi bebas di alam sebenarnya. Mereka juga bercerita bagaimana harus mengambil hikmah dari kejadian ini. Interaksi Sara dengan penonton videonya dilakukan di bagian *comment*.

Kemampuan Sara melihat sosok dan membantu mereka membebaskan diri dari alam yang mengekangnya, membuat Sara punya *point of views*. Karena mampu memberikan perspektif yang berbeda dari penonton yang tidak memiliki kemampuan supranatural. Sara menggunakan dialog yang positif dan menghibur, tanpa mengurangi keseriusannya ketika berbincang dengan penonton dan bintang tamu pada acaranya.

Deskripsi Sara ketika menjelaskan kondisi saat penelusuran, sangat detail, sehingga membantu penonton memahami kondisi yang terjadi. Meskipun pemanfaatan *metafora* dan *simile* jarang dilakukan Sara, karena perspektifnya sangat kognitif, tegas, lugas. Bahasa yang digunakan, cenderung bahasa Indonesia, kadang ada bahasa Inggris apalagi ketika melakukan penelusuran di luar negeri. *Cliffhanger* yang dilakukan ada beberapa untuk kasus-kasus penelusuran tempat-tempat yang penghuni sosok-nya cukup banyak, dan tidak bisa selesai hanya dengan penayangan satu video. Seperti Misteri Bekas RS & Panti Asuhan Angker – Surabaya, Berhadapan Dengan Mereka – Cirebon, dan lain-lain. *Foreshadowing* pada Sara Wijayanto terlihat saat Sara kerasukan, memunculkan ketegangan tersendiri dan membuat penasaran penonton, setelah ini apa yang terjadi. Pesan-pesan moral juga diungkapkan Sara pada videonya, mengikuti pesan-pesan sosok yang menyesal melakukan *suicide* dan hal-hal yang kurang baik sehingga menjadikannya makhluk gaib.

Pacing Sara Wijayanto sudah sesuai, mengikuti alur cerita yang terdiri dari tiga babak, babak pertama menceritakan karakter dari situasi awal mengenai situasi penelusuran, kondisi awal yang dirasakan dan cerita mengenai perasaan bintang tamu hadir di acara Sara Wijayanto. Kemudian penelusuran dilakukan dengan berbagai konflik yang muncul, penerimaan sosok, situasi yang menyeramkan, dan segala hal yang terjadi. Lalu ada resolusi atau penyelesaian yang dilakukan Sara terkait status sosok yang hadir di tempat penelusuran.

Youtuber menggunakan kemampuan *storytelling* yang berbeda dan menyesuaikan cara penyampaian cerita yang berbeda. Nessie Judge dan Nadia Omara, mengandalkan kemampuan

storytelling mereka secara maksimal. Dilakukan seorang diri dengan kemampuan menyiapkan cerita secara detail dan lengkap.

Kemampuan *storytelling* diandalkan secara mandiri. Beberapa teknik *storytelling* tidak dilakukan secara maksimal, karena episode cerita untuk video Nessie Judge dan Nadia Omara jarang ada yang bersambung ke episode selanjutnya. Sementara Risa dan tim dalam Jurnal Risa beserta Sara Wijayanto dan tim, mengandalkan kemampuan menceritakan pertemuan dengan beragam makhluk gaib. Bedanya adalah Jurnal Risa ‘hanya’ melakukan penelusuran, sementara Sara Wijayanto melakukan penelusuran dan membantu makhluk gaib yang dinamakan ‘sosok’ kembali ke jalan yang benar, lepas dari belenggu makhluk gaib yang mengurung atau menjahatinya. Semua teknik dan bentuk *storytelling* dilakukan dengan maksimal, meskipun muatannya berbeda, sehingga menghadirkan ciri khas bagi setiap *youtuber* perempuan bergenre horor.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa, teknik *storytelling* yang digunakan empat *youtuber* perempuan Indonesia hampir sama, menggunakan hampir semua tehnik dan bagian dari konsep *storytelling*. Perbedaannya hanya pada muatannya, misalnya Jurnal Risa dan Sara Wijayanto menggunakan *cliffhanger* lebih banyak karena menggantung cerita pada pembahasan yang bersambung. Sementara Nessie Judge dan Nadia Omara yang mengandalkan kemampuan *storytelling* maksimal pada tayangan satu episode, sehingga jarang menggunakan *cliffhanger*. Begitupula *show, don't tell* hanya mendukung video yang berada di lapangan untuk menunjukkan realisasinya. Jika dipraktekkan oleh Nessie Judge dan Nadia Omara, sangat terbatas pada ekspresi yang diperlihatkan pada menceritakan *character*.

Penggunaan bahasa, audiovisual, dan bentuk *storytelling* yang berbeda, membantu menunjukkan ciri khas masing-masing *youtuber*. Seperti Nessie Judge yang cenderung menggunakan bahasa Inggris, Nadia Omara yang menggunakan sebutan “Wawak” untuk panggilan penontonnya yang berasal dari Riau. Kemudian Jurnal Risa yang cenderung berbahasa Sunda, serta Sara Wijayanto yang menggunakan bahasa yang Indonesia, dan bahasa Inggris jika melakukan *shooting* di luar negeri.

Peneliti merekomendasikan untuk penelitian selanjutnya membahas mengenai *youtuber* perempuan Indonesia khusus genre horor, saat mengelola *parasocial* (penonton) mereka secara maksimal, sehingga menjadi lebih *loyal*. Karena tanpa mereka, *youtuber* tidak akan sepopuler sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, B. (2011). *The New Digital Storytelling : Creating Narratives With New Media*. Praeger.
- Aliyah, S. (2011). *Pengaruh Metode Storytelling dengan Media Panggung Boneka Terhadap Peningkatan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Usia Dini*. (Tesis). Sekolah Pasca Sarjana, UPI, Bandung.
- Anderson, D. (2019). *Storytelling : Manipulation of The Audience – Learn How to Skyrocket Your Personal Brand and Online Business Using The Power of Social Media Marketing, Including Instagram, Facebook and Youtube*. Amazon Digital Services LLC. <https://www.amazon.com/Storytelling-Manipulation-Skyrocket-Marketing-Including-ebook/dp/B07SQtr2B5>
- Asmadi, Muhammad. (2019, 6 Mei). *Mengenal Storytelling dan Teknik Menyajikannya*. Diakses pada 20 Juli 2025, pukul 20.00 WIB, pada link <https://gcomm.id/artikel/storytelling/>
- Baskoro, Adi. (2009). *Panduan Praktis Searching di Internet*. Jakarta : PT. Trans Media.
- Bordwell, David. Thompson, Kristin. Smith, Jeff. (2024). *Film Art : An Introduction, 13th Edition*. USA : McGraw Hill.
- Bunanta, M. (2005). *Buku, Dongeng, dan Minat Membaca*. Jakarta : Pustaka Tangga.
- Creswell, John W. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Wixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

- Eqi, Ana Astuti, Sunardi, Joko Nurkamto. (Mei 2014). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Play Dan Story Telling Berbantuan Video Terhadap Ketramampilan Berbicara Bahasa Inggris Ditinjau Dari Motivasi Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol 2, No. 3, hal 393 – 414.
- Fog, K., Budzt, C., Munch, P., & Blanchette, S. (2010). *Storytelling : Branding in Practise* (2nd ed.). Springer.
- Hadi, Sutrisno. (2015). *Metodologi Riset*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Indriani, Wiwik., Cynthia, Riche Johan., Agustina, Susanti. () *Konstruksi Program Storytelling (Studi Kasus Pada Komunitas Dongeng Bengkimut di Pustakalana Children's Library)*. Universitas Pendidikan Indonesia – Education.
- J., Lexy, Moleong. (2021). *Metodologi Penelitian Kulaitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Narbuko, Chalid. Achmadi, Abu. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Nur, Rosyda, Fauziyah. (2022). *Storytelling : Pengertian, fungsi, Manfaat Struktur, dan Prosesnya*. Diakses pada 20 Juli 2025, pukul 19.30 WIB pada link https://www.gramedia.com/best-seller/story-telling/?srsltid=AfmBOoq9y_SMmtVQUvJ8GTH_19X_zTCok0tcYpysdiJYoyGk6mBk6a8N
- Pellowski, Anne. (1991). *The Word of Storytelling. A Practical Guide To The Origins, Development, and Applications of Storytelling*. Edition : Revised, Expanded, Subsequent. USA : Hw Wilson Co.
- Rahaldi, Idho. (2017, 17 Januari, Pukul 08.02 WIB.). *7 Youtuber Wanita Kreatif dan Populer di Indonesia*. Diakses pada tanggal 14 Juli 2025, pukul 14.00 WIB dari : <https://www.dream.co.id/stories/7-youtuber-wanita-kreatif-dan-populer-di-indonesia-170116w.html>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RND*. Bandung : Alfabeta.
- Supintou, Aulia. (2020, 10 Oktober, Pukul 18.19 WIB). *Merinding, 7 Youtuber Perempuan Indonesia Ini Suguhkan Konten Mistis*. Diakses pada tanggal 14 Juli 2025, Pukul 21.00 WIB dari <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/youtuber-perempuan-indonesia-ini-suguhkan-konten-mistis-00-bctg9-qd15k1>
- Sumi, K. (2010). Learning story marketing through practical experience of story creation system. In R Aylett, M. Lim, S. Louchart, P. Petta, & M. Riedl. (Eds.), *Interactive Storytelling : Third Join Conference on Interactive Digital Storytelling*, ICIDS 2010, Edinburgh, UK, November 1-3, 2010:proceedings (pp. 98-110). Springer.
- Wulandari, Trisna. (2022, 05 November, Pukul 21.00 WIB). *Kenapa Orang Suka Konten Horror? Begini Penjelasaannya* - detikEdu. Diakses pada tanggal 18 Juli 2025, pukul 21.00 WIB dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6389245/kenapa-orang-suka-konten-horor-begini-penjelasaannya>
- Z., Agnes Yonatan. (2025, 9 Maret, Pukul 09.00 WIB). *Indonesia Masuk Jajaran Pengguna YouTube Terbanyak Di Dunia*. Diakses pada tanggal 13 Juli 2025, pukul 20.00 WIB dari : <https://goodstats.id/article/indonesia-masuk-jajaran-pengguna-youtube-terbanyak-di-dunia-2025-7Cvdz>
- https://id.wikipedia.org/wiki/Nessie_Judge
- https://id.wikipedia.org/wiki/Risa_Saraswati
- https://id.wikipedia.org/wiki/Nadia_Omara

Halaman Ini Dikosongkan