

Strategi *Digital Storytelling* dalam Membangun Interaksi Audiens pada Konten YouTube NERROR @Nessie Judge

Ridho Avis¹, Amin Aminudin²

^{1,2}Broadcasting & Digital Journalism, Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

Email: ¹avismemoku@gmail.com, ²amin.aminudin@budiluhur.ac.id

Abstrak

Perkembangan media digital, khususnya YouTube, telah mengubah pola komunikasi dan konsumsi informasi masyarakat dari yang semula bersifat pasif menjadi lebih partisipatif. Sebagai platform berbasis *audiovisual*, YouTube memungkinkan kreator membangun keterlibatan audiens melalui narasi yang dikemas secara personal dan persuasif. Dalam konteks persaingan kreator yang semakin intens, penerapan *digital storytelling* menjadi strategi untuk menarik perhatian sekaligus mendorong interaksi audiens. Nessie Judge merupakan salah satu kreator yang secara konsisten memanfaatkan *digital storytelling* melalui konten NERROR di kanal YouTube miliknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi *digital storytelling* yang diterapkan Nessie Judge serta menganalisis bagaimana strategi tersebut membangun interaksi audiens di kolom komentar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan unit analisis satu video NERROR yang dipilih secara purposif sebagai kasus yang kaya informasi dan relevan untuk dianalisis secara mendalam. Data dikumpulkan melalui observasi *non-partisipatif* terhadap struktur naratif video dan dinamika respons audiens di kolom komentar, kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola *storytelling* dan bentuk keterlibatan audiens. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *digital storytelling* dibangun melalui struktur naratif yang runtut dan emosional, diperkuat oleh pengelolaan tempo, penggunaan elemen *visual-audio*, serta gaya komunikasi personal yang membangun kedekatan. Keterhanyutan audiens dalam cerita kemudian tercermin dalam respons reflektif dan diskursif yang muncul secara asinkron di kolom komentar. Temuan ini menunjukkan bahwa praktik *storytelling* pada konten berdurasi panjang dapat mempertahankan atensi sekaligus membangun interaksi audiens dalam ruang publik digital.

Kata Kunci: *Digital Storytelling*, YouTube, Interaksi Audiens.

Abstract

The development of digital media, particularly YouTube, has transformed communication patterns and information consumption from passive reception to more participatory engagement. As an audiovisual platform, YouTube enables creators to build audience involvement through narratives that are delivered in personal and persuasive ways. Amid increasingly intense competition among content creators, digital storytelling has emerged as a strategic approach to attract attention while fostering audience interaction. Nessie Judge is one of the creators who consistently applies digital storytelling through her NERROR content on YouTube. This study aims to explore the digital storytelling strategies employed by Nessie Judge and analyze how these strategies construct audience interaction within the comment section. This research adopts a descriptive qualitative approach, using a single NERROR video selected purposively as an information-rich and analytically relevant case. Data were collected through non-participant observation of both the video's narrative structure and the dynamics of audience responses in the comment section. The data were analyzed using thematic analysis to identify storytelling patterns and forms of audience engagement. The findings indicate that the digital storytelling strategy is constructed through a coherent and emotionally driven narrative structure, reinforced by tempo management, contextual visual and audio elements, and a personal communication style that fosters a sense of closeness. Audience immersion in the narrative is reflected in reflective and discursive responses that appear asynchronously in the comment section. These findings demonstrate that long-form storytelling practices on YouTube can sustain audience attention while simultaneously generating interactive engagement within the digital public sphere.

Keywords: *Digital Storytelling, YouTube, Audience Interaction.*

PENDAHULUAN

Di era digital, cara informasi diproduksi dan dikonsumsi mengalami perubahan yang signifikan khususnya melalui platform media digital yang memungkinkan terciptanya interaksi langsung antara kreator dan audiens. Dalam konteks penyebaran informasi, audiens kini tidak hanya sekadar menerima pesan secara pasif, melainkan turut berpartisipasi aktif dalam memaknai isi media yang mereka konsumsi. Perubahan ini memunculkan fenomena baru dalam proses komunikasi di dunia digital, di mana interaksi, pengalaman emosional, dan keterlibatan audiens menjadi faktor kunci dalam keberhasilan sebuah konten (Wahyudi et al., 2025). Seiring dengan perubahan tersebut, muncul berbagai pendekatan komunikasi yang berupaya menyesuaikan cara penyampaian pesan dengan karakteristik audiens digital. Salah satu pendekatan yang berkembang dalam fenomena ini adalah *digital storytelling*, yang dipahami sebagai strategi penyampaian pesan melalui narasi yang dikemas secara menarik dengan gabungan elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, dan video sehingga mampu mendukung keterlibatan serta pengalaman emosional audiens. (Besty Fortinasari et al., 2022).

Digital storytelling bukan sekadar teknik bercerita, ia merupakan bentuk narasi interaktif yang mendorong partisipasi audiens melalui berbagai elemen seperti *point of view*, pertanyaan dramatik, suara narator, musik, dan ritme narasi yang dirancang untuk mempertahankan perhatian penonton sepanjang durasi konten. Menurut (Lindsay, 2015), terdapat tujuh pilar *storytelling* untuk bisa berkontribusi pada penceritaan yang efektif, yaitu: *Emotion, Plot, Structure, Voice, Hero, Villain*, dan *Conflict*. Namun, (Hock Kuan et al., 2012) memperluas konsep tersebut dengan mengidentifikasi dua belas elemen dasar dari *digital storytelling*, yang mencakup: (1) perspektif sudut pandang narator, (2) intensi narasi, (3) kedekatan personal, (4) pertanyaan dramatis, (5) keterlibatan emosional, (6) kejelasan artikulasi suara, (7) penggunaan soundtrack, (8) penyampaian yang ringkas, (9) pengaturan tempo, (10) struktur alur cerita, (11) kualitas visual, serta (12) konten signifikan sebagai inti cerita.

Perkembangan komunikasi dalam media digital seperti ini turut menandai perubahan paradigma komunikasi dari model komunikasi massa tradisional yang bersifat satu arah menuju bentuk komunikasi yang lebih partisipatif (Nasution & Hidayat, 2025). Dalam paradigma komunikasi massa konvensional, audiens diposisikan sebagai penerima pesan yang relatif pasif, sementara media berperan sebagai pusat produksi makna (Suminar et al., 2020). Namun, perkembangan media digital dan platform berbasis interaksi seperti media sosial telah membuka batasan antara produsen dan konsumen pesan, sehingga audiens tidak hanya mengonsumsi konten, tetapi juga turut berpartisipasi dalam proses pemaknaan, distribusi, dan reproduksi narasi (Aini et al., 2026).

Dalam konteks ini, *digital storytelling* tidak dapat dipahami semata-mata sebagai kumpulan elemen teknis narasi visual dan audio, melainkan sebagai praktik sosial yang berkaitan erat dengan budaya partisipatif. Jenkins (2006) menjelaskan bahwa budaya partisipatif ditandai oleh keterlibatan aktif audiens, rendahnya hambatan untuk berkontribusi, serta adanya rasa kebersamaan dan afiliasi di antara anggota komunitas media (Hidayanto, 2019). Narasi digital yang dibangun kreator juga menjadi ruang di mana audiens tidak hanya menonton, tetapi juga merespons, berdiskusi, dan membentuk interpretasi kolektif melalui kolom komentar, fitur berbagi, serta rekomendasi algoritma (Permana Endang, 2025). Selain itu, praktik *digital storytelling* juga berkaitan erat dengan konsep interaksi parasosial seperti yang diperkenalkan oleh Horton & Wohl (1956), yaitu hubungan semu yang terbangun antara audiens dan figur media melalui paparan yang berulang dan gaya komunikasi yang terasa personal (Astagini et al., 2019).

Dalam penerapannya di media digital, narasi yang disampaikan secara intim, menggunakan bahasa sehari-hari, ekspresi emosional, serta keterlibatan langsung audiens melalui pertanyaan terbuka berpotensi memperkuat ilusi kedekatan antara kreator dan penonton. Hubungan parasosial inilah yang mendorong audiens untuk merasa terlibat secara emosional dan sosial, sehingga lebih terdorong untuk berinteraksi, baik dalam bentuk komentar, diskusi, maupun loyalitas terhadap kanal kreator.

Dengan demikian, elemen-elemen *digital storytelling* yang dikemukakan oleh Lindsay maupun Hock Kuan tidak berdiri sendiri sebagai perangkat naratif, tetapi berfungsi sebagai mekanisme sosial yang menjembatani narasi digital dengan budaya partisipatif dan interaksi parasosial di ruang publik digital. Pendekatan ini menegaskan bahwa keberhasilan *digital storytelling* dalam membangun interaksi audiens tidak hanya ditentukan oleh struktur cerita dan estetika audiovisual, tetapi juga oleh kemampuannya menciptakan relasi sosial, afeksi, dan rasa keterlibatan audiens dalam ekosistem komunikasi digital.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *digital storytelling* turut membentuk pola baru dalam hubungan antara konten kreator dan audiens, di mana interaksi menjadi lebih personal dan partisipatif (Aripradono, 2020). Misalnya, penelitian pada kanal YouTube “Ilmu Komunikasi UNJ” yang menunjukkan bahwa narasi digital yang efektif mampu membentuk cara audiens berpikir dan merespons konten video daring (Susilo, 2021). Temuan serupa juga terlihat pada penelitian program *Home of Humans* yang menunjukkan bahwa keterlibatan audiens cenderung lebih kuat ketika narasi digital dikemas dengan menonjolkan pengalaman manusiawi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Saudah et al., 2022).

Dalam konteks perkembangan praktik komunikasi di era digital, platform media sosial memegang peranan strategis sebagai ruang utama penerapan *digital storytelling*. Digitalisasi dapat memungkinkan informasi disampaikan melalui berbagai platform yang mendukung interaksi langsung antara kreator dan audiens (Mingga Ratih et al., 2024). Contohnya YouTube, yang menjadi salah satu platform yang menunjukkan perkembangan signifikan dalam penerapan strategi tersebut dengan mengandalkan kekuatan *audiovisual* dan narasi untuk bisa menarik perhatian audiens (Dwi & Septina, 2023).

DataReportal mencatat bahwa pada awal 2025 terdapat sekitar 143 juta pengguna YouTube di Indonesia, sementara hanya sekitar 17 juta di antaranya berfokus sebagai konten kreator (rri.co.id). Ketimpangan ini mencerminkan tingginya tingkat persaingan antar kreator, sehingga mereka dituntut untuk memiliki strategi yang efektif dalam mempertahankan audiens dalam jangka panjang, antara lain melalui peningkatan kualitas *visual*, *audio*, serta narasi yang kuat. Perkembangan fitur YouTube, seperti *shorts*, juga turut memberikan tantangan sekaligus peluang bagi kreator untuk mengadaptasi teknik naratif tradisional ke dalam format digital yang lebih interaktif dan menarik (Ilham, 2024). Dalam konteks ini, kreator yang mampu memadukan narasi yang kuat dengan kualitas *visual* dan *audio* yang konsisten dinilai lebih efektif dalam membangun interaksi audiens (Angga & Hendra, 2024).

Salah satu kreator yang dikenal luas dalam praktik *storytelling* di Indonesia adalah Nessie Judge. Ia dikenal sebagai storyteller yang secara konsisten memanfaatkan teknik *storytelling* dalam berbagai konten YouTube miliknya (Aryamadan, 2024). Memulai karier sebagai vlogger pada 2012, Nessie mulai dikenal luas sejak 2017 melalui konten Nessie Horor (NERROR) yang mengangkat tema horor, misteri, investigasi, dan konspirasi. Kesuksesannya tercermin dari berbagai capaian, seperti perolehan *diamond button* serta posisinya dalam daftar 48 YouTuber terbaik di Indonesia (Social Blade).

Popularitas konten NERROR tidak terlepas dari tingginya minat masyarakat Indonesia terhadap genre horor, yang dikenal mampu memicu respons emosional berupa rasa takut dan ketegangan (Widuhung, 2021). Penelitian LSF (2023) menunjukkan bahwa 34% dari 457 responden menyukai tontonan horor, sementara pendapat lain mengaitkan minat tersebut dengan budaya Indonesia yang lekat dengan mitos supranatural serta kebutuhan psikologis untuk memacu adrenalin (unpas.ac.id, 2022). Namun, keberhasilan NERROR tidak hanya ditentukan oleh genre yang diangkat, melainkan juga oleh kemampuan Nessie Judge dalam menyampaikan cerita dengan gaya naratif yang khas dan konsisten (Aryamadan, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *digital storytelling* memiliki peran penting dalam membangun keterlibatan audiens melalui hubungan emosional yang kuat antara kreator dan penonton.

Terdapat beberapa penelitian mengenai penerapan *digital storytelling* pada konten media sosial yang telah dilakukan, seperti *digital storytelling* pada konten gaming (Puspita & Edvra, 2024), elemen *digital storytelling* dalam video ulasan destinasi kuliner TikTok (Iskandar & Zarkasi, 2025), serta implementasi DST dalam pembelajaran bahasan Arab (Baharudin Fahmi & Ii Rahmanudin, 2022). Namun, masih sedikit yang secara komprehensif mengeksplor strategi naratif yang diterapkan oleh kreator tertentu pada video berdurasi panjang seperti Nessie Judge dalam membangun interaksi dengan audiens melalui konten-konten di kanal YouTube miliknya.

Di tengah dominasi tren konten berdurasi pendek (*short-form content*) yang mengutamakan kecepatan, ringkas, dan konsumsi instan, keberadaan konten berdurasi panjang seperti NERROR di YouTube menjadi fenomena yang menarik untuk dikaji secara akademis. Format *long-form content* menuntut struktur narasi yang lebih kompleks, pengelolaan tempo yang konsisten, serta kemampuan mempertahankan perhatian audiens dalam durasi yang relatif panjang. Dalam konteks ini, strategi *digital storytelling* bukan hanya berfungsi sebagai teknik penyampaian cerita, tetapi juga menjadi mekanisme retensi atensi yang bekerja melalui pembangunan ketegangan, *cliffhanger*, pengaturan ritme dramatik, serta keterlibatan emosional yang berkelanjutan. Maka dari itu, penelitian terhadap konten berdurasi panjang menjadi krusial karena memperlihatkan bagaimana narasi yang kompleks dapat tetap relevan dan kompetitif di tengah konsumsi media yang serba cepat.

Selain itu, transformasi audiens dari posisi pasif menjadi partisipan aktif dalam ekosistem ruang publik digital juga semakin terlihat dalam praktik *storytelling personal* yang diterapkan kreator (Podara et al., 2021). Gaya penceritaan, penggunaan sudut pandang personal, serta interaksi langsung melalui pertanyaan atau ajakan diskusi mendorong audiens untuk tidak hanya menonton, tetapi juga merespons, berkomentar, dan membentuk diskursus kolektif. Dengan demikian, kajian terhadap strategi naratif dalam video berdurasi panjang seperti NERROR menjadi penting untuk memahami bagaimana praktik *storytelling personal* mampu menggerakkan partisipasi audiens sekaligus mempertahankan keterlibatan mereka dalam lanskap media digital yang kompetitif.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi *digital storytelling* yang diterapkan Nessie Judge dalam konten NERROR serta menganalisis bagaimana strategi tersebut dapat membangun interaksi audiens melalui praktik partisipasi di kolom komentar YouTube.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis strategi *digital storytelling* dalam membangun interaksi audiens pada konten YouTube Nessie Judge. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemaknaan terhadap struktur naratif, strategi penceritaan, dan praktik komunikasi yang hadir dalam konten *audiovisual*, bukan pada pengujian hubungan antarvariabel secara kuantitatif (Creswell, 2014; Denzin & Lincoln, 2018). Sumber data penelitian berasal dari satu video pada kanal YouTube Nessie Judge berjudul “Rangkuman Kronologi Pendaki Juliana Marins di Gunung Rinjani | #NERROR” yang diunggah pada 1 Juli 2025. Pemilihan video dilakukan secara *purposive* dengan pertimbangan bahwa penelitian kualitatif menekankan kedalaman analisis terhadap kasus yang kaya informasi (*information-rich case*), bukan pada jumlah sampel (Patton, 1999).

Video tersebut dipilih karena tidak hanya merepresentasikan pola *digital storytelling* yang konsisten dalam konten #NERROR, tetapi juga mengangkat kasus yang memiliki perhatian publik luas dan dimensi internasional. Peristiwa yang melibatkan pendaki asing di Gunung Rinjani menjadikan isu ini tidak hanya bersifat lokal, tetapi juga berkaitan dengan citra destinasi wisata, tanggung jawab keselamatan, serta persepsi publik terhadap risiko pendakian. Meskipun mayoritas komentar berasal dari audiens domestik, diskursus yang muncul menunjukkan adanya proses negosiasi makna terhadap isu yang memiliki dampak global. Situasi ini menjadikan video tersebut sebagai *representative case* karena memperlihatkan bagaimana strategi *storytelling* mampu mengelola isu yang sensitif dan berpotensi memicu perdebatan, sekaligus membangun ruang interaksi yang aktif di kolom komentar. Dengan kata lain, nilai representatif video ini tidak terletak pada keberagaman asal audiens, melainkan pada intensitas dan kedalaman diskursus yang terbentuk di sekitar isu yang kompleks dan relevan secara sosial.

Selain itu, video tersebut memenuhi beberapa kriteria utama, yaitu: (1) menampilkan struktur naratif lengkap mulai dari pengenalan peristiwa, eskalasi konflik, hingga akhir atau resolusi cerita, (2) memuat penggunaan elemen visual, audio, dan gaya komunikasi yang konsisten dengan karakteristik konten #NERROR, serta (3) menunjukkan keterlibatan audiens yang signifikan, yang dapat dilihat dari ragam dan substansi komentar yang memuat argumen, evaluasi moral, dan respons reflektif. Dengan demikian, video ini diposisikan sebagai kasus yang relevan untuk mengamati secara mendalam pola-pola strategis *digital storytelling* yang secara konsisten digunakan oleh Nessie Judge dalam membangun interaksi dengan audiens.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi *non-partisipatif* terhadap video dan kolom komentar yang menjadi objek kajian. Peneliti mencermati secara sistematis struktur narasi, alur penceritaan, penggunaan elemen *visual* dan *audio*, strategi komunikatif kreator, serta pola respons audiens dalam kolom komentar. Data kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola utama *digital storytelling* sekaligus bentuk keterlibatan audiens yang muncul dalam interaksi asinkron.

Analisis tematik dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari: (1) *Familiarization with the data*, dengan menonton video secara berulang serta membaca komentar secara menyeluruh untuk memahami konteks dan dinamika interaksi, (2) *Initial coding*, dengan melakukan pengkodean terbuka terhadap bagian naratif dan komentar yang relevan, (3) *Searching for themes*, yaitu pengelompokan kode ke dalam tema yang mencerminkan strategi *storytelling* dan bentuk partisipasi audiens, (4) *Reviewing and defining themes*, dengan meninjau kembali keterkaitan antar tema, serta (5) *Interpreting themes*, dengan mengaitkan temuan pada konteks komunikasi digital dan budaya partisipatif di platform YouTube.

Melalui pendekatan ini, penelitian tidak hanya mendeskripsikan penerapan *digital storytelling* yang digunakan oleh kreator, tetapi juga menjelaskan bagaimana strategi tersebut mendorong keterlibatan audiens dalam kolom komentar sebagai bagian dari praktik komunikasi di ruang publik digital

(Papacharissi, 2015; Sharp, 2017). Fokus pada satu video memungkinkan analisis dilakukan secara mendalam terhadap detail naratif dan dinamika interaksi, sehingga peneliti dapat menggali pola secara lebih komprehensif dibandingkan dengan analisis yang bersifat luas namun dangkal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan video yang dianalisis, peneliti mengidentifikasi sejumlah strategi yang diterapkan kreator dalam membangun interaksi dengan audiens melalui penerapan *digital storytelling*, meliputi penyusunan narasi, penggunaan visual dan audio, gaya komunikasi, serta bentuk interaksi dan keterlibatan audiens.

Temuan 1: Narasi yang Emosional dan Terstruktur

Konten NERROR disusun melalui struktur naratif bertahap yang mencakup *exposition*, *rising action*, *climax*, *falling action*, dan *resolution*.

Tabel 1. Struktur penceritaan

Hasil Temuan	Penjelasan
<i>Exposition</i> (01.40 – 07.24)	Nessie mulai memperkenalkan korban, latar belakang personal, serta lokasi kejadian di Gunung Rinjani. Kronologi awal disampaikan secara runtut, mulai dari pendakian hingga momen korban terpisah dari rombongan, untuk membangun konteks dan pemahaman audiens.
<i>Rising Action</i> (07.37 – 08.47)	Cerita berkembang dengan menampilkan meningkatnya perhatian publik, khususnya di Brazil. Narasi menyoroti peran media sosial dan keluarga korban dalam mendorong percepatan evakuasi, sehingga ketegangan mulai meningkat.
<i>Climax</i> (08.49 – 10.24)	Konflik mencapai puncak ketika kasus ini menjadi sorotan internasional. Muncul kritik, tekanan diplomatik, serta tuduhan terhadap otoritas Indonesia, yang memperkuat ketegangan dan perbedaan persepsi publik.
<i>Falling Action</i> (10.40 – 13.50)	Nessie menggambarkan upaya evakuasi yang terkendala cuaca dan medan ekstrem hingga korban akhirnya ditemukan dalam kondisi meninggal dunia. Ketegangan mulai menurun seiring kejelasan hasil pencarian.
<i>Resolution</i> (14.00 – 17.00)	Narasi ditutup dengan penjelasan penyebab kematian, proses pemulangan jenazah, serta refleksi dan ajakan diskusi kepada audiens terkait pembelajaran dari kasus tersebut.

Sumber: (Olahan Peneliti, 2025)

Pada tahap *exposition*, Nessie memperkenalkan identitas korban, latar belakang personal, serta konteks lokasi kejadian di Gunung Rinjani secara detail dan kronologis. Bagian ini berfungsi sebagai fondasi cerita agar audiens memahami karakter dan situasi awal sebelum konflik berkembang.

“Juliana Marins adalah seorang perempuan yang terlahir di Littoroy, Rio de Janeiro, Brazil. Saat ini usianya adalah 26 tahun dan beliau ini berprofesi sebagai publicist dan juga penari pole dancing profesional. Nah, sejak Februari 2025 kemarin, dia lagi menjalani perjalanan solo keliling Asia Tenggara, mengunjungi Filipina, Thailand, Vietnam sebelum akhirnya tiba di Indonesia. Selagi mengunjungi Indonesia, seperti traveler pada umumnya, dia mencari aktivitas-aktivitas seru untuk dilakukan. Salah satunya adalah mendaki gunung. Dan sebagai additional information, diketahui bahwa Juliana itu matanya minus 5, guys. Akhirnya pada 21 Juni 2025 kemarin, bertepatan saat dia berada di Lombok, dia memutuskan untuk mendaki Gunung Rinjani.” ucap Nessie.

Nessie juga menjelaskan kronologi awal pendakian hingga momen korban terpisah dari rombongan, sehingga konteks peristiwa tersusun secara jelas dan bertahap. Pola pengenalan ini memiliki peran penting dalam proses *storytelling* karena berfungsi sebagai fondasi awal cerita, yang membantu membangun konteks, pemahaman terhadap karakter yang dibahas, serta alur narasi sebelum memasuki konflik utama. Tanpa tahap eksposisi yang jelas, audiens berpotensi mengalami kesulitan dalam memahami jalan cerita maupun relevansi peristiwa yang disampaikan.

Selanjutnya, cerita berkembang ke tahap *rising action*, di mana ketegangan mulai meningkat seiring meluasnya perhatian publik di Brazil. Narasi mulai menyoroti tekanan sosial dan peran media dalam memperbesar isu.

“Nah, insiden ini memang benar-benar menyita perhatian warganet di media sosial, terutama di Brazil. Jadi di Brazil, kisahnya Juliana ini menjadi headline. Jutaan orang mengikuti pencariannya melalui media sosial, unggahan keluarganya, dan juga siaran langsung di TV. Nah, pihak keluarga Juliana juga memberikan update tentang keadaannya Juliana melalui Instagram @RescateJulianaMarins, dimana menggunakan Instagram itu mereka terus mendesak untuk percepatan evakuasi. Kisahnya Juliana juga trending besar banget di Brazil. Sampai akun Instagram yang dibuat keluarganya itu mencapai 1,6 juta followers. Di postingan-postingan yang ada, mereka juga menekankan bahwa sudah lebih dari 50 jam, Juliana sendirian, kedinginan, dan kelaparan.” ujar Nessie

Tahap ini menjembatani pengenalan cerita menuju konflik yang lebih besar, dengan menampilkan eskalasi emosi dan tekanan internasional. Puncak konflik terjadi pada *climax* ketika kasus berkembang menjadi isu diplomatik dan memicu kritik terhadap Indonesia.

“Kasus ini benar-benar besar di Brazil, sampai Menteri Luar Negeri mereka dan Ibu Negaranya, Janja Rozangelalulada Silva juga menyampaikan keprihatinannya dan dukungan diplomatik atau politik mengenai kasusnya Juliana ini. Itulah yang akhirnya juga mendorong para netizen Brazil menyerbu akun Instagram para pejabat termasuk Presiden Republik Indonesia Prabowo Subianto untuk segera bertindak menyelamatkan Juliana. Bahkan ada komentar-komentar yang mempertanyakan keamanan Indonesia untuk turis asing kayak, Juliana terlantar berhari-hari tanpa pertolongan” ucap Nessie.

Ditambah dengan narasi mengenai dugaan miskomunikasi antara pihak SAR Indonesia dan pemerintah Brazil, serta sorotan media internasional.

“Media Brazil dan media internasional seperti AP, The Independent, CNN Brazil, Exam, Jodhpom, Metropol juga menyoroti miskomunikasi SAR dan adanya kontradiksi dari laporan awal tim SAR saat pemerintah Brazil mengklaim bahwa Indonesia sempat menyampaikan info awal bahwa Juliana tuh sudah ditemukan hidup, diberi air dan makanan, dan juga pakaian hangat. Tapi keluarga membantah mengatakan bahwa itu adalah klaim palsu. Dan videonya dimanipulasi menggunakan AI.” ujar Nessie pada menit ke 10.19

Bagian ini memperlihatkan intensitas konflik berada pada titik tertinggi, baik secara emosional maupun politis.

Selanjutnya, cerita mulai memasuki fase *falling action* yang merupakan proses penurunan konflik. Di sini, Nessie menggambarkan proses pencarian yang penuh hambatan akibat cuaca ekstrem dan medan berbahaya, hingga korban akhirnya ditemukan.

“Pada 24 Juni di pagi hari, cuaca Gunung Rinjani membaik, tapi kemudian badai kembali datang dan membuat proses penyelamatan lagi-lagi terhambat. Kementerian Kehutanan juga sempat menutup sebentar jalur pendakian Pelawangan 4 Sembalun menuju Puncak Rinjani hingga waktu yang belum ditentukan. Hari ini benar-benar dilakukan hanya untuk mendukung proses evakuasi Juliana. Hari itu tim evakuasi juga turun ke kedalaman 300 meter, tapi terpaksa berhenti karena cuaca yang terlalu ekstrim. Sampai di sore hari, tujuh penyelamat akhirnya berhasil turun mencapai titik jatuhnya Juliana. Tapi mereka tetap harus melakukan flying camp di sekitar lokasi karena hari yang mulai gelap. Sementara itu, uji-coba bantuan udara menggunakan helikopter juga belum berhasil maksimal karena kabut tebal di selatan Pada pukul 18.00 waktu Indonesia Tengah atau sekitar jam 6 sore, salah seorang personil akhirnya berhasil mencapai titik Juliana di jurang kedalaman 600m dan menemukan Juliana.” ungkap Nessie.

Pada fase ini, Nessie juga menjelaskan bagaimana kondisi Juliana Marins pada saat ditemukan hingga proses evakuasi korban yang membutuhkan waktu cukup lama dikarenakan kedalaman jurang tempat Juliana ditemukan. Hal ini sekaligus membuat ketegangan mulai menurun ketika hasil pencarian sudah menemukan kejelasan, meski berakhir tragis.

Masuk pada tahap *resolution*, Nessie menutup cerita dengan penjelasan penyebab kematian, proses pemulangan jenazah ke Brazil, serta respons keluarga dan warganet. Bagian ini juga diakhiri dengan refleksi dan ajakan diskusi, sehingga memberikan rasa penyelesaian sekaligus membuka ruang partisipasi

audiens. Tahap ini berperan penting dalam memberikan rasa kepuasan kepada audiens setelah mengikuti alur cerita secara utuh dari awal hingga akhir.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa Nessie secara konsisten menerapkan struktur *storytelling* yang lengkap dan terhubung secara alami. Setiap tahap memiliki fungsi naratif yang jelas dalam membangun konteks, meningkatkan ketegangan, memuncakkan konflik, hingga memberikan penyelesaian, sehingga penyampaian informasi menjadi lebih efektif dan mampu memperkuat keterlibatan emosional audiens.

Temuan 2: Penerapan *Visual* dan *Sound Effect* Sesuai Konteks

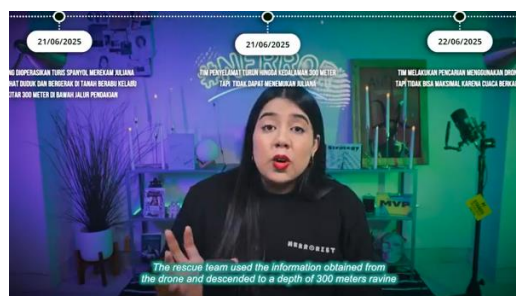
Peneliti melihat bahwa penggunaan *visual* dan *audio* menjadi salah satu bagian dari strategi yang mewakili penerapan *digital storytelling* pada konten NERRO di kanal YouTube Nessie Judge.



Gambar 1. Tata visual dalam konten
Sumber: Potongan Clip Menit 01.53

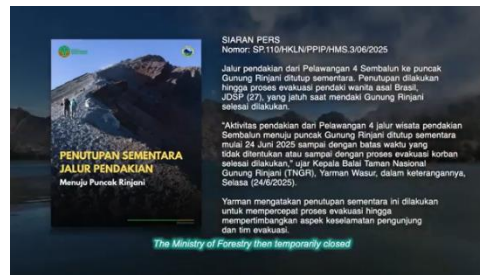
Secara *visual*, konsep misteri dan horor dibangun melalui penataan cahaya bernuansa gelap dengan dominasi warna hijau dan ungu, serta penggunaan properti seperti lilin dan lukisan iblis “Baphomet” yang mempertegas suasana supranatural. Elemen *visual* tersebut dapat berfungsi sebagai pembentuk atmosfer awal yang mengarahkan audiens pada tema cerita yang diangkat. Dalam proses penceritaan Nessie juga melengkapi detail-detail *visual* yang dibutuhkan, seperti foto korban, tangkapan layar (*screenshot*), serta ilustrasi kronologi peristiwa untuk memperjelas setiap informasi yang disampaikan.

Pemanfaatan *subtitle* dalam bahasa Inggris juga menjadi bagian dari strategi *visual* yang memperluas jangkauan audiens secara global sehingga informasi yang disampaikan tidak hanya mampu untuk dipahami oleh satu wilayah saja. Dalam konteks isi video tersebut, penggunaan bahasa global memungkinkan peristiwa yang terjadi di satu wilayah dipahami oleh audiens internasional yang memiliki latar budaya dan bahasa berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa konten digital tidak lagi beroperasi dalam batas ruang nasional, melainkan berada dalam kerangka ruang publik digital, di mana isu kemanusiaan dapat didiskusikan secara transnasional. Penggunaan *subtitle* juga dapat meminimalisir potensi kesalahpahaman akibat perbedaan bahasa, sehingga narasi yang dibangun kreator tetap terjaga maknanya ketika diakses oleh audiens global. Dalam konteks ini, strategi *visual* tersebut bukan hanya aspek teknis, tetapi juga bagian dari upaya membangun komunikasi lintas budaya yang lebih inklusif di ruang publik digital.



Gambar 2. Penerapan ilustrasi dan teks informatif
Sumber: Potongan Clip Menit 03.12

Pentingnya elemen *visual* dalam penerapan *digital storytelling* juga terlihat dari peletakan ilustrasi serta teks yang membantu audiens memahami cerita baik dari sisi pengenalan karakter, situasi, hingga kronologi peristiwa. Kehadiran teks, termasuk *subtitle* bahasa asing memungkinkan audiens memproses informasi melalui jalur *visual* dan verbal secara bersamaan. Dalam beberapa bagian, Nessie juga secara konsisten menyisipkan potongan *visual* seperti foto, pemberitaan media, atau peta lokasi sebagai dukungan informasi yang kontekstual.



Gambar 3. Penggunaan imaji sebagai pelengkap informasi
Sumber: Potongan Clip Menit 10.58

Penambahan imaji yang mendukung mampu memperdalam proses *storytelling* dan membantu audiens membayangkan serta merasakan peristiwa atau informasi yang disampaikan, sehingga meningkatkan daya tarik *visual* konten secara keseluruhan. Selain *visual*, penggunaan efek dalam editing video turut memperkuat proses penceritaan. Penerapan transisi seperti *cut to cut*, *flare*, *zoom in*, dan *zoom out* diterapkan secara kontekstual untuk menjaga dinamika penceritaan tanpa mengganggu alur narasi. Efek-efek tersebut membuat penyampaian cerita terasa lebih interaktif dan membantu audiens mengikuti perpindahan informasi antarbagian cerita secara lebih jelas. Dalam konteks *digital storytelling*, penggunaan *visual* dan efek pada segmen NERROR menjadi bagian penting guna membangun atmosfer cerita yang kokoh. Kualitas *visual* yang konsisten, pemilihan latar dan properti yang relevan dengan tema horor-misteri, serta pencahayaan yang terkonsep mencerminkan identitas konten yang kuat dan mudah dikenali. Efek transisi yang dinamis dan dikombinasikan dengan atmosfer suara yang mendukung, tidak hanya memperkuat suasana mencekam, tetapi juga menegaskan ritme cerita yang lebih dramatis dan terstruktur.

Sedangkan dari sisi *audio*, Nessie memanfaatkan beberapa elemen suara untuk mempertegas unsur horor dan investigatif dalam konten NERROR. Penggunaan *dramatic sound* dan *woman scream* pada bagian pembuka berfungsi sebagai penanda emosional yang membangun ketegangan sejak awal video. Selain itu, *sound effect* seperti *woosh*, *wind slide*, *explosion*, *camera shutter*, dan *camera roll* disisipkan pada momen tertentu untuk memperkuat dramatisasi cerita dan menjaga ritme penceritaan tetap hidup. Temuan tersebut sejalan dengan pandangan Banaszewski (2005) yang berpendapat bahwa *digital storytelling* merupakan gabungan antara teknik bercerita dengan elemen-elemen digital, seperti gambar, video, atau teks. (Rofiqoh et al., 2020).

Dengan demikian, penggunaan *visual*, efek, serta *audio* dalam penerapan *digital storytelling* pada segmen NERROR tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai instrumen persuasif yang efektif. Strategi ini berperan dalam mempertahankan atensi audiens, membangun kepercayaan terhadap narasi yang disampaikan, hingga berpotensi besar dalam memperluas jangkauan interaksi audiens di platform YouTube miliknya.

Temuan 3: Gaya Komunikasi dan Ekspresi yang Personal dan Autentik

Peneliti menemukan bahwa kekuatan *storytelling* Nessie tidak hanya terletak pada struktur cerita, tetapi juga pada cara penyampaiannya. Nessie membahas setiap detail dengan bahasa yang sederhana, jelas, dan tidak bertele-tele, sehingga informasi mudah dipahami. Dalam konteks *digital storytelling*, pemilihan bahasa yang tepat menjadi kunci agar pesan tersampaikan secara efektif. Variasi intonasi dan tempo bicara yang dinamis membuat narasi terasa hidup dan personal, sehingga audiens tidak hanya menerima informasi, tetapi juga merasakan emosi yang menyertai cerita.



Gambar 4. Penerapan *body language*
Sumber: Potongan Clip 01.13

Selain aspek verbal, Nessie juga memanfaatkan bahasa tubuh (*body language*) sebagai penegasan makna, seperti gerakan dua jari “*quote and quote*” saat mengungkapkan istilah “**jalur neraka**” pada menit 01.13. Gesture tersebut berfungsi sebagai penegasan konteks, membantu audiens memahami bahwa istilah

tersebut memiliki muatan makna tertentu. Ekspresi wajah dan gerak tubuh yang selaras dengan narasi juga memperkaya penyampaian pesan, karena komunikasi *nonverbal* mampu memperjelas maksud sekaligus membangun koneksi emosional.



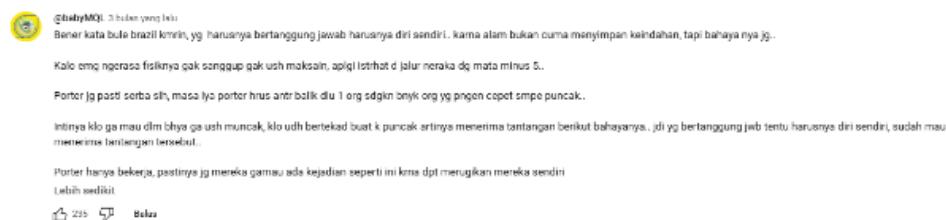
Gambar 5. Penggunaan bahasa yang personal
Sumber: Potongan Clip Menit 02.11

Pendekatan personal semakin terlihat ketika Nessie menyisipkan detail kecil sebelum memasuki kronologi utama. Pada menit 02.11–02.16, ia mengatakan:

“Dan sebagai additional information, diketahui bahwa Juliana itu matanya minus 5, guys.” Ucap Nessie.

Sisipan informasi ini disampaikan dengan gaya santai dan conversational, seolah-olah ia sedang berbicara langsung dengan penonton. Penggunaan kata seperti *“guys”* memperkuat kesan kedekatan, sehingga audiens merasa dilibatkan dalam percakapan, bukan sekadar menjadi pendengar pasif. Gaya komunikasi personal ini memperkuat kredibilitas Nessie sebagai *storyteller* sekaligus membangun rasa *trust* dan kedekatan emosional.

Dampaknya terlihat pada respons audiens di kolom komentar. Komentar @babyMQL, misalnya, menuliskan refleksi panjang mengenai tanggung jawab pendaki terhadap risiko alam

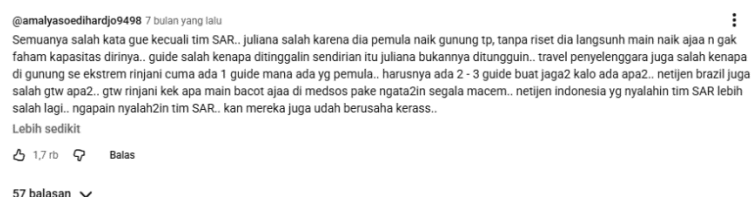


Gambar 6. Komentar audiens

Sumber: Kolom komentar video “RANGKUMAN KRONOLOGI Pendaki JULIANA MARINS di Gunung Rinjani. | #NERROR”

“Bener kata bule brazil kmrin, yg harusnya bertanggung jawab harusnya diri sendiri.. karna alam bukan cuma menyimpan keindahan, tapi bahaya nya jg.. Kalo emg ngerasa fisiknya gak sanggup gak ush maksain, aplgi istrhat d jalur neraka dg mata minus 5.. Porter jg pasti serba slh, masa iya porter hrus antr balik dlu 1 org sdgkn bnyk org yg pngen cepet smpe puncak. Intinya klo ga mau dlm bhya ga ush muncak, klo udh bertekad buat k puncak artinya menerima tantangan berikut bahayanya.. jdi yg bertanggung jwb tentu harusnya diri sendiri, sudah mau menerima tantangan tersebut.. Porter hanya bekerja, pastinya jg mereka gamau ada kejadian seperti ini krna dpt merugikan mereka sendiri” tulis @babyMQL.

Respons serupa juga muncul dari @amalyasoediharjo9498 yang mencoba mengevaluasi peran berbagai pihak.



Gambar 7. Komentar audiens

Sumber: Kolom komentar video “RANGKUMAN KRONOLOGI Pendaki JULIANA MARINS di Gunung Rinjani. | #NERROR”

“Semuanya salah kata gue kecuali tim SAR.. juliana salah karena dia pemula naik gunung tp, tanpa riset dia langsung main naik ajaa n gak faham kapasitas dirinya.. guide salah kenapa ditinggalin sendirian itu juliana bukannya ditungguin.. travel penyelenggara juga salah kenapa di gunung se ekstrem rinjani cuma ada 1 guide mana ada yg pemula.. harusnya ada 2 - 3 guide buat jaga2 kalo ada apa2.. netijen brazil juga salah gtw apa2.. gtw rinjani kek apa main bacot ajaa di medsos pake ngata2in segala macem.. netijen indonesia yg nyalahin tim SAR lebih salah lagi.. ngapain nyalah2in tim SAR.. kan mereka juga udah berusaha kerass..”

Komentar-komentar tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan yang terbentuk tidak berhenti pada simpati emosional, tetapi berkembang menjadi keterlibatan kognitif. Audiens melakukan penalaran, evaluasi moral, serta refleksi kritis terhadap isu tanggung jawab dan risiko alam.

Dengan demikian, gaya bertutur yang personal, didukung intonasi yang variatif serta penguatan melalui bahasa tubuh, berperan besar dalam mendorong audiens untuk mengolah informasi secara aktif. Narasi tidak hanya dipahami sebagai cerita, tetapi sebagai bahan refleksi sosial yang dikaitkan dengan nilai, pengalaman, dan pengetahuan pribadi audiens.

Temuan 4: Keterlibatan dan Interaksi dengan Audiens

Temuan keempat menunjukkan bahwa Nessie Judge secara aktif membangun keterlibatan audiens dengan menjadikan mereka bagian dari proses penceritaan. Interaksi tidak hanya hadir di akhir video, tetapi telah dibangun sejak awal melalui emotional hook khususnya, seperti kalimat pembuka, *“the shifts about to go down”*, yang berfungsi menarik perhatian sekaligus membangun ekspektasi emosional audiens.

Keterlibatan semakin ditegaskan pada bagian akhir video (menit 17.07) melalui pertanyaan terbuka yang secara eksplisit mengajak audiens berdialog.



Gambar 8. Pertanyaan terbuka sebagai bentuk interaksi
Sumber: Potongan Clip Menit 17.07

“Sekarang aku mau denger dari kalian neroris, selain bahwa kita doakan agar Juliana beristirahat dengan tenang siapa yang harus bertanggung jawab atas kejadian seperti ini? Apa take away dari kasus ini dan apa yang kita bisa pelajari bersama? Apakah usaha yang sudah diberikan sama pemerintah atau pihak Indonesia bisa dibilang cukup maksimal terbaik dari yang bisa dilakukan? Mengingat bahwa semua medan di semua negara tidak bisa disamaratakan memang ada kondisi-kondisi ekstrim dari cuaca yang tidak bisa dikontrol bahkan dengan teknologi yang ada” ucap Nessie.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut tidak sekadar retorik, tetapi membuka ruang refleksi dan mendorong audiens untuk berpikir kritis. Audiens tidak diposisikan sebagai penerima pesan pasif, melainkan sebagai subjek yang diajak menilai, mempertimbangkan berbagai sudut pandang, dan membangun makna atas peristiwa yang dibahas. Pola ini sejalan dengan konsep komunikasi dialogis Paulo Freire, yang memandang komunikasi sebagai proses dua arah yang memungkinkan pertukaran makna dan pembentukan kesadaran kritis (Permadi et al., 2025).

Bentuk kedekatan emosional juga diperkuat melalui penutup yang personal. Pada menit 18.21, Nessie menyampaikan.



Gambar 9. Ucapan terimakasih kepada audiens
Sumber: Potongan Clip Menit 18.21

“Thank you semua netizens yang sudah nge-tag-in aku dan request kita untuk bahas hal ini semoga menjadi pelajaran untuk kita semua semuanya” ucap Nessie.

Ungkapan terima kasih tersebut menegaskan bahwa topik video lahir dari partisipasi audiens, sehingga tercipta rasa kebersamaan. Penutup seperti “*stay safe, dan jangan lupa subscribe karena aku gak sabar untuk ketemu kalian lagi*” berfungsi sebagai *call-to-action* yang tidak hanya mendorong langganan kanal, tetapi juga memperkuat identitas komunitas “Neroris”.



Gambar 10. *Call-to-Action*
Sumber: Potongan Clip Menit 18.28

Secara keseluruhan, keterlibatan audiens dalam konten NERROR terbentuk melalui kombinasi strategi yang saling melengkapi, mulai dari *emotional hook*, pertanyaan reflektif, ajakan personal, dan penutup yang membangun *sense of community*. Interaksi yang tercipta tidak berhenti pada penyampaian satu arah, tetapi berlanjut secara asinkron di kolom komentar, di mana audiens merefleksikan, merespons, dan menegosiasikan makna cerita. Hal ini menunjukkan bahwa *storytelling* yang dibangun Nessie bersifat partisipatif dan berorientasi pada dialog.

Pembahasan

Struktur Naratif dan Partisipasi Audiens dalam Konten NERROR

Berdasarkan temuan terhadap struktur naratif pada konten NERROR, terlihat bahwa penyusunan cerita dilakukan secara runtut melalui tahapan *exposition*, *rising action*, *climax*, hingga *resolution*. Struktur ini bukan sekadar pola teknis penceritaan, melainkan berfungsi sebagai mekanisme yang mengarahkan pengalaman emosional audiens. Tahap pengenalan membangun konteks dan kedekatan terhadap tokoh, bagian konflik meningkatkan ketegangan, sementara resolusi menghadirkan klarifikasi sekaligus refleksi. Pola bertahap ini memungkinkan audiens mengikuti peristiwa secara utuh dan terarah.

Dalam perspektif *Narrative Transportation Theory* dari Melanie C. Green dan Timothy C. Brock (2000), struktur naratif yang koheren dan emosional dapat menciptakan kondisi “keterhanyutan”, yaitu situasi ketika perhatian, emosi, dan imajinasi audiens terfokus penuh pada dunia cerita. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan suspense, penahanan informasi hingga klimaks, serta pengaturan tempo yang konsisten mendorong audiens untuk tetap mengikuti alur hingga akhir. Audiens tidak hanya menerima fakta mengenai suatu kasus, tetapi mengalami proses pengungkapan peristiwa secara bertahap. Dengan demikian, keterlibatan yang terbentuk bersifat emosional sekaligus kognitif.

Namun, keterhanyutan tersebut tidak berhenti pada pengalaman individual. Hasil observasi pada kolom komentar menunjukkan bahwa audiens tidak sekadar mengekspresikan simpati, tetapi juga membangun argumen, menyampaikan evaluasi moral, dan berdebat mengenai tanggung jawab berbagai pihak. Hal ini memperlihatkan bahwa pengalaman naratif yang bersifat personal berlanjut menjadi proses pemaknaan kolektif. Fenomena tersebut dapat dipahami melalui konsep *Participatory Culture* oleh Henry Jenkins (2006), yang menekankan bahwa audiens media digital berperan aktif dalam produksi dan negosiasi makna. Dalam konteks konten NERROR, *storytelling* berfungsi sebagai pemantik diskursus, sementara kolom komentar menjadi ruang perpanjangan cerita. Kerangka yang dibangun oleh kreator menyediakan arah interpretasi, namun makna akhir tetap dinegosiasikan bersama oleh audiens melalui interaksi yang berlangsung secara asinkron.

Jika dianalisis lebih lanjut, bentuk interaksi asinkron tersebut menunjukkan adanya keterlibatan kognitif audiens. Beberapa komentar tidak hanya berisi respons emosional, tetapi juga memperlihatkan proses penalaran, seperti mempertimbangkan faktor risiko, membahas tanggung jawab individu maupun pihak lain, serta mengaitkan kasus dengan pengalaman atau pengetahuan yang mereka miliki. Audiens terlihat mencoba memahami peristiwa secara rasional sebelum menyampaikan pendapatnya. Hal ini menunjukkan bahwa *storytelling* yang dibangun tidak hanya menggugah perasaan, tetapi juga mendorong audiens untuk

berpikir, mengevaluasi, dan mengambil posisi terhadap isu yang dibahas. Dengan demikian, kolom komentar tidak sekadar menjadi ruang ekspresi, tetapi juga ruang refleksi dan diskusi yang memperpanjang makna cerita.

Selain itu, gaya komunikasi Nessie yang santai dan personal turut memperkuat interaksi tersebut. Penggunaan bahasa sehari-hari, intonasi yang ekspresif, serta sapaan langsung kepada audiens menciptakan kesan kedekatan yang lebih akrab. Dalam konteks hubungan parasosial sebagaimana diperkenalkan oleh Horton dan Wohl (1956), pola komunikasi seperti ini dapat membangun ilusi kedekatan antara figur media dan audiens. Audiens merasa seolah-olah memiliki hubungan personal dengan kreator, meskipun interaksi berlangsung melalui media. Kedekatan ini mendorong mereka untuk lebih aktif memberikan tanggapan, menyampaikan pendapat, bahkan menunjukkan dukungan atau kritik secara terbuka. Dengan kata lain, gaya *storytelling* yang personal tidak hanya berfungsi sebagai teknik penyampaian cerita, tetapi juga sebagai strategi membangun relasi sosial yang mendorong partisipasi audiens.

Dengan demikian, penelitian ini melihat bahwa *digital storytelling* dalam konten NERROR bekerja pada dua lapisan yang saling berkaitan. Pertama, pada level psikologis, struktur naratif dan pengelolaan emosi membangun keterhanyutan audiens. Kedua, pada level sosial, keterhanyutan tersebut membuka ruang partisipasi yang memungkinkan audiens mengartikulasikan pandangan, melakukan penalaran, serta membentuk diskursus bersama di kolom komentar. *Storytelling* tidak hanya menjadi teknik penyampaian informasi, tetapi juga menjadi medium yang menghubungkan pengalaman emosional individu dengan pembentukan interaksi dan pemaknaan kolektif di ruang publik digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *digital storytelling* yang diterapkan oleh Nessie Judge dalam konten NERROR tidak hanya terletak pada penyusunan cerita yang runtut dan emosional, tetapi juga pada integrasi elemen *visual*, *audio*, dan gaya komunikasi yang konsisten. Struktur naratif yang jelas memungkinkan audiens mengikuti perkembangan peristiwa secara sistematis, sementara penggunaan atmosfer visual dan audio memperkuat pengalaman menonton secara imersif. Di sisi lain, gaya komunikasi yang personal dan autentik berkontribusi pada terbentuknya kedekatan antara kreator dan audiens. Temuan ini menjawab tujuan penelitian, yakni mengidentifikasi bagaimana strategi *digital storytelling* digunakan untuk membangun interaksi audiens di YouTube. *Digital storytelling* dalam konteks ini tidak sekadar berfungsi sebagai teknik penyampaian informasi, melainkan sebagai praktik komunikasi yang mampu membangun keterlibatan emosional dan kognitif secara simultan. Dengan demikian, praktik naratif kreator di media sosial, khususnya YouTube, dapat dipahami sebagai proses pembentukan makna yang bersifat interaktif dan partisipatif. *Digital storytelling* berperan sebagai penghubung antara pengalaman individual audiens dan berkembangnya diskusi kolektif di ruang publik digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F., Rahmah, A., & Aeni, N. (2026). Sikap Konsumtif Sebagai Budaya Populer Dan Komunikasi Antar Budaya Dalam Platform Digital. In *JANUARI* (Number 1).
- Angga, & Hendra. (2024). Pentingnya Storytelling Dalam Strategi Content Marketing. *Student Scientific Creativity Journal*, 3(1), 189–197. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v3i1.4980>
- Aripadono, H. W. (2020). Penerapan Komunikasi *Digital storytelling* Pada Media Sosial Instagram. *Teknika*, 9(2), 121–128. <https://doi.org/10.34148/teknika.v9i2.298>
- Aryamadan, P. (2024). *Analisis Perbandingan Penggunaan Teknik Storytelling Youtuber Nessie Judge Dengan Ewing Hd Pada Kasus Vina Cirebon*.
- Astagini, N., Kaihatu, V., & Prasetyo, Y. D. (2019). *Interaksi Dan Hubungan Parasosial Dalam Akun Media Sosial Selebriti Indonesia*.
- Baharudin Fahmi, & Ii Rahmanudin. (2022). *317.+Implementasi+Strategi+Digital+Story+Telling+(DST)+dalam+Pembelajaran+Bahasa+Arab+(Studi+Kasus+di+SMP+Arrifaie+Gondanglegi+Malang) (1)*.
- Besty Fortinasari, P., Wahyu Anggraeni, C., & Malasari, S. (2022). *Digital storytelling Sebagai Media Pembelajaran Yang Kreatif Dan Inovatif Di Era New Normal*. 5(1). <https://doi.org/10.36257/aps.vvix>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The Sage handbook of qualitative research*. Sage Publications.
- Dwi, & Septina. (2023). Pengaruh Media Youtube *Digital storytelling* Terhadap Literasi Sejarah Peserta Didik Sma Negeri 1 Taman. In *Journal Pendidikan Sejarah* (Vol. 13, Number 2). <https://dataindonesia.id/>,

- Hidayanto, S. (2019). *Participatory Culture: Anekdote Dan Meme Dalam Fenomena #Crazyrichsurabayandi Media Sosial*.
- Hock Kuan, T., Shiratuddin, N., & Bin Harun, H. (2012). *Core Elements of Digital storytelling from Experts' Perspective*.
- Ilham, B. (2024). *Studi Netnografi Pada Chanel Youtube Satu Persen Konten "Psychology Of Finance" Sebagai Media Informasi Pengembangan Diri*. 28.
- Iskandar, I. N. I., & Zarkasi, I. R. (2025). Analisis Naratif Video Viral: Elemen *Digital storytelling* dalam Video Ulasan Destinasi Kuliner TikTok. *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)*, 4(1), 74. <https://doi.org/10.36722/psn.v4i1.3532>
- Lindsay, F. (2015). *The Seven Pillars of Storytelling*. <http://sparkol.com/books>
- Mingga Ratih, Sumiyadi, S., & Rudi Adi Nugroho. (2024). Media *Digital storytelling* pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa SMP di Bandung. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 3119–3126. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4052>
- Nasution, K. M., & Hidayat, T. W. (2025). Studi Literatur Perbandingan Komunikasi dan Hubungan Masyarakat: Transformasi Era Awal Digital Hingga Sekarang (1990 – 2024). *Jurnal Ilmu Pemerintahan, Administrasi Publik, Dan Ilmu Komunikasi (JIPIKOM)*, 7(2), 165–171. <https://doi.org/10.31289/jipikom.v7i2.6042>
- Papacharissi, Z. (2015). *Affective Publics: Sentiment, Technology, and Politics*. Oxford University Press.
- Patton, M. Q. (1999). Enhancing the quality and credibility of qualitative analysis. *Health Services Research*, 5(2), 1189–1208.
- Permadi, D., Suparto, D., Sofia, N., & Dwi, W. (2025). Journal of Innovative and Creativity Development of Gen Z Participatory Communication Models in the Digital Information Crisis. In *Journal of Innovative and Creativity* (Vol. 5, Number 3).
- Permana Endang. (2025). *Interpretasi Audiens digital tentang kritik sosial pada iklan Om jin pengen kurus di platform tiktok Analisis wacana kritis Teun A. Van Dijk*.
- Podara, A., Giomelakis, D., Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kotsakis, R. (2021). *Digital storytelling in cultural heritage: Audience engagement in the interactive documentary new life. Sustainability (Switzerland)*, 13(3), 1–22. <https://doi.org/10.3390/su13031193>
- Puspita, B. B., & Edvra, P. A. (2024). Eksplorasi Elemen *Digital storytelling* dalam Konten Gaming Youtube Kids. *Komuniti: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 16(1), 75–105. <https://doi.org/10.23917/komuniti.v16i1.4543>
- Rofiqoh, Andi, Agussatriana, & Oktaviani. (2020). Pelatihan *Storytelling* dan *Digital storytelling* bagi Guru dan Peserta Didik SMPN 12 Palu. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1.
- Saudah, S., Mariani, A., & Amalia, P. A. (2022). *Digital storytelling* Home of Humans di Instagram. *Jurnal Komunikasi Global*, 11(1), 164–186. <https://doi.org/10.24815/jkg.v11i1.25044>
- Sharp, L. (2017). Henry Jenkins, Sam Ford and Joshua Green, Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture. *Journal of Consumer Culture*, 17(2), 454–456. <https://doi.org/10.1177/1469540516642379>
- Suminar, P., Sunaryanto, H., & Raya Kandang Limun, J. (2020). Transformasi Karakteristik Komunikasi Di Era Konvergensi Media_Transformation of Characteristics Communication Media in Convergence Era 1) 2) 3). *Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 6(1), 83–134. <http://journal.ubm.ac.id/>
- Susilo, Y. N. (2021). Efektivitas Penggunaan *Digital storytelling* Kanal Youtube “Ilmu Komunikasi Unj” Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi. *JIKE : Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*, 4(01), 68–77. <https://doi.org/10.32534/jike.v4i01.1059>
- unpas.ac.id. (2022, January 22). *Dosen Fotografi dan Film Unpas Ungkap Alasan Film Horor Banyak Diminati Masyarakat Indonesia*. <https://www.unpas.ac.id/dosen-fotografi-dan-film-unpas-ungkap-alasan-film-horor-banyak-diminati-masyarakat-indonesia/>.
- Wahyudi, S. A., Praptiningsih, N. A., & Hayat, H. (2025). Peran *Storytelling* dalam Membentuk Narasi yang Berdampak pada Era Digital. *KOMUNIKA*, 12(2), 82–92. <https://doi.org/10.22236/komunika.v12i2.18265>
- Widuhung, S. M. (2021). Efek Komunikasi Tayangan Horor YouTube JURNALRISA. *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, 21(2), 108–115.