

# Narasi+Digit

**18%**  
Suspicious texts



**4% Similarities**

2 % similarities between quotation marks  
< 1 % among the sources mentioned

**6% Unrecognized languages**

**9% Texts potentially generated by AI**

Document name: Narasi+Digit.docx  
Document ID: dd42c802c02568b33d11f44905824aca02762c99  
Original document size: 8.18 MB

Submitter: jurnal umsida  
Submission date: 1/20/2026  
Upload type: interface  
analysis end date: 1/20/2026

Number of words: 4,436  
Number of characters: 33,986

Location of similarities in the document:



## Sources of similarities

### Main sources detected

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	<b>Strategi+Dakwah+Islam+sesuai+template+umsida++Asna+-jadi.doc...</b> #1ad0db Comes from my group 7 similar sources	2%		Identical words: 2% (78 words)
2	<b>JURNAL FII (Implementasi Pengembangan Sumber Daya Manusia dal...</b> #0e7fe7 Comes from my group 5 similar sources	1%		Identical words: 1% (63 words)
3	<b>jurnal.kwikkiangie.ac.id</b> <a href="https://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/JKB/article/download/131/28/320">https://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/JKB/article/download/131/28/320</a>	< 1%		Identical words: < 1% (22 words)

### Sources with incidental similarities

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	<b>doi.org</b> <a href="https://doi.org/10.24076/pikma.v7i1">https://doi.org/10.24076/pikma.v7i1</a>	< 1%		Identical words: < 1% (24 words)
2	<b>jurnal.anfa.co.id</b> <a href="https://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja/article/view/2626">https://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja/article/view/2626</a>	< 1%		Identical words: < 1% (19 words)
3	<b>dx.doi.org</b>   Intrepretasi Konsumen terhadap Iklan Digital Gopay Cyberpunk di M... <a href="http://dx.doi.org/10.31603/bcrev.7037">http://dx.doi.org/10.31603/bcrev.7037</a>	< 1%		Identical words: < 1% (14 words)
4	<b>scholar.google.com</b>   Paulus A. Edvra - Google Scholar <a href="https://scholar.google.com/citations?user=7NB5d0oAAAAJ&amp;hl=en">https://scholar.google.com/citations?user=7NB5d0oAAAAJ&amp;hl=en</a>	< 1%		Identical words: < 1% (13 words)
5	<b>dx.doi.org</b>   Persepsi Mahasiswa Kota Bogor Terhadap Visualisasi Postingan Akun... <a href="http://dx.doi.org/10.30997/karimahtauid.v3i2.11967">http://dx.doi.org/10.30997/karimahtauid.v3i2.11967</a>	< 1%		Identical words: < 1% (10 words)

### Referenced sources (without similarities detected) These sources were cited in the paper without finding any similarities.

- <https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/12261>
- <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/>
- <https://socialblade.com/youtube/top/country/id/mostsubscribed>
- [https://www.researchgate.net/publication/382764605\\_Keterlibatan\\_Audiens\\_dalam\\_Mendukung\\_Karya\\_Influencer\\_di\\_Instagram](https://www.researchgate.net/publication/382764605_Keterlibatan_Audiens_dalam_Mendukung_Karya_Influencer_di_Instagram)
- <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/DKVI/>

# Points of interest

Digital Storytelling Narrative in the "KKN di Desa Penari" Video Based on Walter Fisher's Narrative Paradigm  
Narasi Digital Storytelling dalam Video "KKN di Desa Penari" Berdasarkan Paradigma Naratif Walter Fisher

Cantika Aprilia Larasati \*1),



Istiqomah 2)  
1)



**dx.doi.org** | Intrepretasi Konsumen terhadap Iklan Digital Gopay Cyberpunk di Media Sosial  
<http://dx.doi.org/10.31603/bcrev.7037>

Program Studi Ilmu Komunikasi,



**Strategi+Dakwah+Islam+sesuai+template+umsida++Asna+jadi.docx** | Strategi+Dakwah+Islam+sesuai+template+umsida++Asna+jadi  
Comes from my group

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

2) Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi:

cantikalarasati956@gmail.com

Abstract.



The phenomenon of digital storytelling on YouTube, particularly Nessie Judge's video

"Kasus Viral KKN di Desa Penari!!! (Rangkuman Semua Versi)"

is compelling to study due to its strong audience engagement; this research aims to analyze the narrative quality using Walter Fisher's Narrative Paradigm and the 12 Elements of Digital Storytelling; a descriptive qualitative method with content analysis was applied through observation, documentation, and audience comments; the findings reveal that the narrative is coherent and shows high fidelity to popular cultural values, with voice, story flow, audience relationship, and content significance as the most prominent elements, while the audience actively reinforces narrative fidelity collectively.

Keywords - Digital Storytelling; Narrative; Paradigm; Walter Fisher

I. Pendahuluan

Digital storytelling telah menjadi strategi komunikasi yang sangat efektif di era digital. Gray, Young, dan Blomfield menyebutkan bahwa digital storytelling adalah metode yang efektif untuk menyampaikan informasi penting[1]. Metode ini memanfaatkan berbagai elemen seperti audio, visual, dan pemilihan kata yang dapat berfungsi secara bersamaan atau terpisah untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Seperti yang dinyatakan Thomas, strategi digital storytelling merupakan sebuah praktik penggabungan antara narasi atau cerita pribadi dengan multimedia gambar, audio, dan teks[2]. Digital storytelling mengombinasikan Teknik bercerita tradisional dengan penggunaan teknologi modern. Digital storytelling merupakan bentuk pengembangan aktivitas mendengarkan yang memanfaatkan kreativitas dalam mengintegrasikan multimedia dengan bercerita yang disampaikan [3]. Media sosial dan platform berbasis video seperti youtube memberikan ruang bagi kreator untuk memadukan elemen narasi, visual, dan audio untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan berkesan bagi audiensnya.

Dalam literatur komunikasi digital, digital storytelling terbagi menjadi beberapa jenis berdasarkan tujuan penyajiannya. Robin membagi digital storytelling ke dalam tiga kategori utama, yaitu personal narrative, yang menekankan pengalaman pribadi pembuat cerita; historical/documentary, yang menyajikan peristiwa nyata atau kisah sejarah dengan dukungan multimedia; dan informative/instructional content, yang digunakan untuk menyampaikan informasi tertentu kepada audiens [4][5].

Digital storytelling tipe historical/documentary merujuk pada penyajian kembali kisah atau peristiwa yang hidup di tengah masyarakat kemudian dikemas ulang dalam bentuk multimedia [5]. Pola tersebut tampak pada video "KKN di Desa Penari" karya Nessie Judge, yang memanfaatkan narasi horor populer dan menampilkan ulang kisah tersebut melalui audio, visual, serta alur cerita terstruktur. Penelitian Diego, Lestari, dan Sarmiaty menunjukkan bahwa konten horor Nessie Judge termasuk bagian dari evolusi digital storytelling di YouTube dan memiliki karakter dokumentatif karena menyatukan unsur budaya populer dan interpretasi creator. Oleh sebab itu, penelitian ini menempatkan video tersebut sebagai praktik digital storytelling dokumenter dan menggunakan Paradigma Narasi Walter Fisher sebagai pisau analisis untuk menilai aspek koherensi serta fidelity dalam penyajian kisahnya.

Audiens merupakan kelompok individu yang menjadi pembaca, pendengar, atau penonton berbagai jenis media beserta isinya, seperti pendengar radio atau penonton televisi [6]. Audiens memiliki peran penting bagi media, karena audiens berfungsi sebagai konsumen utama. Keberhasilan suatu media sangat bergantung pada kemampuan media tersebut dalam menarik perhatian dan mendapatkan jumlah pembaca, pendengar, serta penonton yang signifikan[6]. Untuk mendapatkan sebuah konten yang diminati dan menarik audiens, sebuah akun perlu memiliki strategi konten yang terencana. Barizki dan Apriani menyatakan strategi konten adalah panduan mengenai apa yang perlu dibuat untuk mencapai tujuan tertentu, dengan tetap selaras dengan identitas dan misi brand tersebut, yang dalam penelitian ini merupakan strategi digital storytelling [7].

Strategi digital storytelling melibatkan beberapa Langkah, yaitu menentukan tema, melakukan riset atau observasi, menulis scenario, dan mengembangkan naskah hingga menjadi sebuah Narasi [8]. Fenomena ini semakin relevan dengan meningkatnya jumlah konten kreator di platform seperti YouTube, yang terus mencari cara inovatif untuk menarik perhatian dan mempertahankan keterlibatan audiens.

Data dari Hootsuite and We Are Social (2024) menunjukkan bahwa YouTube adalah platform kedua yang paling sering digunakan di Indonesia, dengan lebih dari 139 juta pengguna aktif bulanan[9]. Dalam penelitian ini, Nessie Judge seorang konten kreator terkenal di Indonesia, adalah contoh nyata dari keberhasilan strategi tersebut. Melalui kanal YouTube-nya, Nessie mengangkat tema misteri yang menarik dengan gaya bercerita khas yang memadukan fakta, imajinasi, serta elemen visual dan audio yang menonjol. Bergabung sejak Juli 2012 hingga tahun 2025, Nessie telah berhasil mengumpulkan lebih dari 11 juta pelanggan, dengan total viewers lebih dari 2 miliar dengan jumlah video 1,928, menjadikan kanalnya sebagai salah satu yang paling diminati di kategori TOP 100 subscribers di Indonesia [10].



□

□

□

Gambar 2.

#### Profil About Youtube Nessie Judge

Dalam penelitian ini, audiens merujuk pada penonton konten Nessie Judge dalam channel Nessie Horror atau yang biasa disebut Nerrorist. Tunstall menyebut engagement audience (keterlibatan audiens) sebagai fenomena dalam konteks media sosial di mana pengikut berpartisipasi dalam menanggapi atau merespon informasi yang disampaikan [11]. Keterlibatan audiens adalah tanggapan positif dan aktif dari sekelompok orang terhadap unggahan konten. Menurut Wilbur engagement merupakan komunikasi dua arah atau disebut komunikasi interaksional yang didasari oleh interaksi dan feedback pada pesan [9]. Dalam komunikasi interpersonal, Engagement berperan penting karena jika audiens memiliki awareness yang tinggi, maka isi dari pesan dapat diterima dengan jelas [12].

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh dua pertanyaan utama, yaitu bagaimana penerapan Paradigma Narasi Walter Fisher dalam video KKN di Desa Penari karya Nessie Judge, khususnya dalam menilai aspek koherensi dan fidelitas cerita, serta bagaimana 12 Elemen Digital Storytelling digunakan sebagai model analisis untuk mengidentifikasi unsur teknis narasi digital pada video tersebut. Sejalan dengan itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas narasi berdasarkan Paradigma Narasi Walter Fisher sebagai grand theory dan menguraikan penerapan 12 Elemen Digital Storytelling dalam membentuk pengalaman naratif yang utuh bagi audiens, sehingga dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kajian komunikasi digital di Indonesia.

Paradigma naratif yang diperkenalkan Walter R. Fisher menekankan bahwa manusia pada dasarnya adalah makhluk yang bercerita (homo narrans). Paradigma ini lahir sebagai kritik terhadap rational world paradigm yang lebih menitikberatkan pada logika dan argumentasi rasional. Menurut Fisher, narasi justru lebih mudah diterima karena manusia terbiasa memahami realitas melalui cerita yang mereka dengar dan alami sehari-hari.

Griffin, dalam membahas Paradigma Narasi Walter Fisher, menekankan bahwa narrative coherence terlihat dari konsistensi tindakan karakter [13]. cerita yang koheren secara naratif adalah cerita dimana karakter bertindak secara konsisten sesuai dengan napa yang diketahui oleh audiens. Jika karakter dalam cerita tidak bertindak sesuai dengan napa yang diharapkan orang cenderung tidak akan mempercayai cerita atau si pencerita. Narasi yang disampaikan

 **jurnal.kwikiangie.ac.id**  
<https://jurnal.kwikiangie.ac.id/index.php/JKB/article/download/131/28/320>

memiliki urutan kejadian awal, tengah, dan akhir lalu mengajak untuk mengartikan makna dan nilai-nilai dari cerita tersebut yang berguna bagi kehidupan mereka

[1].



□

Gambar 3. Rasionalitas Paradigma menurut Walter Fisher

Rasionalitas dalam paradigma naratif ditentukan oleh dua hal utama. Pertama, narrative coherence, yaitu sejauh mana sebuah cerita dianggap runtut, masuk akal, dan konsisten. Kedua, narrative fidelity, yakni kesesuaian cerita dengan pengalaman, nilai, dan keyakinan audiens. Apabila sebuah cerita dinilai koheren dan memiliki kesetiaan terhadap nilai yang dianut audiens, maka cerita tersebut akan dianggap rasional dan layak dipercaya.

Sejumlah penelitian komunikasi di Indonesia juga telah menggunakan paradigma naratif sebagai pisau analisis. Misalnya, penelitian mengenai pesan toleransi pada kanal YouTube Deddy Corbuzier menunjukkan bahwa kekuatan cerita terletak pada konsistensi alur serta kesesuaian nilai cerita dengan konteks sosial masyarakat [14]. Penelitian lain menyoroti aktivitas nongkrong di kalangan remaja, di mana narasi yang mengandung nilai positif lebih mudah diterima karena memenuhi aspek koherensi dan fidelity [15]. Bahkan, analisis pada kanal Aku & Jakarta memperlihatkan bahwa audiens lebih terlibat ketika narasi yang disajikan mampu menghadirkan alur yang runtut sekaligus resonansi secara kultural [16].

Dalam penelitian ini, paradigma naratif Fisher dipakai untuk memahami mengapa video KKN di Desa Penari oleh Nessie Judge begitu menarik perhatian publik. Dengan menilai aspek koherensi dan fidelity, penelitian ini berusaha menjelaskan bagaimana alur cerita yang dibangun mampu meyakinkan penonton sekaligus menyentuh nilai budaya yang sudah familiar di masyarakat Indonesia.



Kerangka 12 Elemen Digital Storytelling (DST) yang dikemukakan oleh Kuan et al. digunakan sebagai landasan analisis untuk melihat bagaimana sebuah narasi digital dibangun dan disampaikan secara efektif. Kerangka ini mencakup berbagai unsur, antara lain perspektif, intensi, personalisasi, pertanyaan dramatis, keterlibatan audiens (engagement), artikulasi suara, penggunaan soundtrack, prinsip minimalisme, tempo penceritaan, peta cerita, ekspresi, serta konten yang bermakna. Perspektif berperan dalam menentukan sudut pandang pencerita, baik bersifat personal maupun netral, yang secara langsung memengaruhi kedekatan audiens dengan cerita.

Intensi merujuk pada tujuan utama narasi, seperti menyampaikan informasi, memberikan hiburan, atau memancing respons emosional, yang tercermin dalam cara pesan dikemas. Unsur personal membuat cerita terasa lebih dekat dan relevan dengan audiens, sebagaimana sering ditemukan dalam format vlog atau narasi berbasis pengalaman. Sementara itu, pertanyaan dramatis digunakan sebagai pemantik rasa ingin tahu di awal cerita agar audiens terdorong untuk terus mengikuti alur narasi. Keterlibatan audiens dapat dilihat dari respons yang muncul, seperti komentar, tanda suka, maupun momen tertentu yang mampu mempertahankan perhatian penonton hingga akhir cerita.

Dalam studi oleh Puspita dan Edvra (2024) pada konten YouTube Kids menyoroti pentingnya perspektif, intensi, dan engagement dalam menjaga perhatian audiens muda, yang cenderung cepat beralih jika cerita tidak menarik [17]. Pelibatan suara (voice) sebagai identitas penyampai, misalnya intonasi hangat atau penuh suspense, membantu mengubah narasi menjadi lebih hidup. Begitu juga soundtrack atau musik latar yang disisipkan—menurut penelitian di bidang edukasi, perpaduan visual, audio, dan teks mampu meningkatkan daya tarik belajar serta pemahaman siswa, yang secara alami mencakup fungsi elemen seperti soundtrack, peta cerita, dan ekspresi [18] [19].

Selanjutnya, elemen minimalisme menunjukkan bahwa sebuah narasi tidak harus dipenuhi detail untuk bisa efektif. Justru ketika cerita disampaikan secara fokus dan ringkas, pesan yang ingin disampaikan lebih mudah dipahami audiens. Tempo penceritaan juga berperan penting, karena cerita yang terlalu cepat berisiko membingungkan, sementara tempo yang terlalu

lambat dapat membuat audiens kehilangan minat. Selain itu, peta cerita membantu penataan alur, mulai dari pengenalan hingga penyelesaian konflik, sehingga cerita terasa runtut dan tidak meloncat-loncat. Unsur ekspresi, baik melalui visual maupun cara bertutur, menjadi sarana utama dalam membangun emosi dan suasana cerita. Pada akhirnya, konten yang signifikan tidak hanya dinilai dari gaya penyajiannya, tetapi dari makna yang dibawa, terutama ketika cerita mampu bersinggungan dengan nilai budaya lokal atau isu sosial yang dekat dengan pengalaman audiens.

Penelitian yang dilakukan oleh Diego,



Lestari, dan Sarmiati (2024) dalam PIKMA berjudul

“From



doi.org

<https://doi.org/10.24076/pikma.v7i1>

Tweets to Thrills:

The Evolution of Digital Storytelling on YouTube through Nessie

Judge's Horror Narratives” memiliki kesamaan objek dengan penelitian ini, yakni konten horor Nessie Judge khususnya kisah KKN di Desa Penari. Persamaannya terletak pada fokus mengkaji praktik digital storytelling yang menjadikan Nessie sebagai salah satu pelopor narasi horor populer di YouTube. Namun, perbedaan mendasar terletak pada pendekatan dan kerangka analisis: penelitian mereka menekankan pada evolusi gaya bercerita dan keterlibatan audiens dalam transformasi dari konsumsi pasif menjadi aktif, sedangkan penelitian ini lebih spesifik menggunakan Paradigma Narasi Walter Fisher sebagai grand theory untuk menilai koherensi dan fidelitas cerita, serta 12 Elemen Digital Storytelling sebagai model untuk mengurai aspek teknis narasi digital. Dengan demikian, gap yang ingin diisi oleh penelitian ini adalah memberikan analisis lebih mendalam pada kualitas narasi dan struktur teknis digital storytelling Nessie Judge, bukan hanya menelusuri perkembangan dan interaksi audiens, sehingga menghasilkan perspektif baru mengenai efektivitas narasi digital dalam konteks budaya populer Indonesia [20].

Penelitian Puspita dan Edvra (2024) mengkaji elemen digital storytelling pada konten gaming di YouTube Kids untuk melihat sejauh mana pesan dapat dipahami audiens anak-anak melalui narasi digital. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan kerangka 12 Elemen Digital Storytelling untuk membedah kualitas dan efektivitas narasi. Perbedaannya terletak pada konteks dan objek: penelitian mereka berfokus pada konten anak-anak dengan tujuan edukatif dan hiburan ringan, sementara penelitian ini menitikberatkan pada konten horor populer Nessie Judge dengan analisis yang lebih mendalam menggunakan kombinasi Paradigma Narasi Walter Fisher untuk menilai koherensi dan fidelitas cerita. Gap yang diisi penelitian ini adalah menghadirkan perspektif tentang bagaimana elemen-elemen digital storytelling bekerja dalam konten horor dewasa yang sarat nilai budaya populer, serta bagaimana keterlibatan audiens turut memperluas makna fidelity, hal yang belum disentuh dalam studi konten gaming anak[17].

.II. Metode

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan metodologi kualitatif deskriptif dengan teknik analisis isi. Analisis isi merupakan proses pengambilan data kualitatif, yang memerlukan interpretasi subjektif dari peneliti, kemudian dilakukan dengan teknik analisis isi untuk memahami makna dari data yang diperoleh [21]. Menurut Sugiyono, untuk meningkatkan kualitas data dalam penulisan, pengumpulan data dapat dilakukan melalui berbagai metode, di beragam konteks, dan dari berbagai sumber [22].

Pendekatan penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif, yang tepat untuk memahami esensi narasi dan pengalaman audio-visual dalam konten YouTube tanpa melakukan generalisasi atau pengukuran numerik. Sebagaimana diterapkan dalam studi interpretasi digital storytelling pada iklan Tokopedia, metode deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk menyelami makna narasi digital melalui wawancara dan observasi nonpartisipan terhadap konten visual [23].

Analisis isi digunakan sebagai teknik inti dalam menafsirkan video “KKN di Desa Penari” oleh Nessie Judge. Sebagaimana diperkaya oleh pendekatan observasi dan dokumentasi dalam penelitian pengelolaan kanal YouTube Harian Bhirawa [24]. analisis ini berfokus pada elemen narasi, visual, audio, serta interaksi penonton melalui kolom komentar. Data dikumpulkan melalui observasi nonpartisipan, yaitu menonton video berulang kali dan mendokumentasikan unsur naratif dan visual yang relevan. Interaksi penonton ditelusuri melalui komentar di video untuk memahami keterlibatan audiens, seperti cara yang digunakan untuk menilai kualitas konten YouTube berdasarkan komentar publik [25].

III. Hasil dan Pembahasan

□ Gambar 4 Video Terpopuler Nessie Judge

Gambar 4 Video Terpopuler Nessie Judge

□

Berdasarkan pengamatan yang diterapkan pada akun youtube Nessie Judge, video dengan judul “Kasus VIRAL KKN di Desa Penari! (Rangkuman Semua Versi)” merupakan video terpopuler dengan penonton paling banyak pada segmen NERROR -Nessie Horror.



Analisis terhadap video

“Kasus VIRAL KKN di Desa Penari! (Rangkuman semua versi)”

menunjukkan bahwa narasi menjadi poros utama dalam penyajian konten tersebut. Cerita yang awalnya beredar sebagai tweet viral kemudian dirangkai ulang secara sistematis oleh Nessie Judge, dimulai dari pengenalan tokoh-tokoh utama seperti Ayu, Widy, dan Bima. Alur cerita lalu bergerak menuju bagian yang lebih intens dan penuh ketegangan, sehingga mampu mempertahankan rasa penasaran penonton hingga akhir.

Pola penceritaan yang konsisten tersebut membuat kehadiran narator terasa sepanjang video.

Dengan lebih dari 22 juta views, video yang diupload pada 30 Juli 2019 tersebut berhasil memperoleh 789k likes dan 57k komentar. Hal tersebut membuktikan tingginya engagement yang tercipta pada akun Nessie bahwa narasi ini efektif dalam menghadirkan imersi (living inside the story). Teknik penyajian audio, visual, dan struktur penceritaan yang melibatkan bukti (visual aids), serta cliffhanger dan buildup secara efektif membangun ketegangan serta memicu loyalitas audiens terhadap kanal Nessie Judge.

A. PEMBAHASAN

Analisis terhadap video “Kasus VIRAL KKN di Desa Penari (Rangkuman semua versi)” menunjukkan bahwa aspek koherensi dibangun melalui penyusunan struktur yang runtut dan sistematis. Nessie membuka narasi dengan pengenalan konteks viralnya kisah di media sosial, kemudian menguraikan tokoh-tokoh utama seperti Widy, Ayu, dan Bima, serta konflik yang mereka alami di desa penari. Setelah itu, cerita dikembangkan dengan menjelaskan berbagai versi akhir, hingga akhirnya dirangkum untuk memberi gambaran utuh kepada audiens. Struktur semacam ini membuat alur cerita mudah diikuti dan tidak meninggalkan celah yang membingungkan penonton. Selain itu, penggunaan narasi lisan dengan intonasi khas Nessie yang konsisten sepanjang video memperkuat narrative presence dan menjaga keterlibatan audiens.

□

Gambar 5. Alur dimulai dari pengenalan karakter

Dari sisi fidelitas, cerita KKN di Desa Penari yang sudah populer di media sosial sebelumnya memberi legitimasi terhadap konten Nessie. Penonton cenderung percaya pada cerita ini bukan karena fakta empiris, tetapi karena kesesuaiannya dengan nilai budaya lokal mengenai dunia gaib, mitos desa, dan pengalaman horor kolektif masyarakat Indonesia. Fisher (1987) menyebut bahwa cerita yang dianggap “ring true” oleh audiens sering kali lebih berpengaruh dibanding cerita faktual yang jauh dari pengalaman mereka. Dengan demikian, aspek fidelitas dalam video ini dapat dinilai tinggi, karena audiens menemukan relevansi nilai, kepercayaan, dan pengalaman bersama dalam kisah tersebut.

Berdasarkan analisis ini, dapat disimpulkan bahwa konten KKN di Desa Penari memenuhi kedua kriteria utama Fisher. Cerita tersusun dengan koheren, terjaga konsistensinya, dan menghadirkan fidelitas yang kuat dengan audiens Indonesia. Hal ini menjelaskan mengapa video tersebut dapat meraih jutaan penonton serta memicu diskusi luas di kolom komentar YouTube maupun media sosial lainnya.

□

□

Gambar 5 & 6. Video dibuat atas antusiasme Nerrorist

Dalam video berdurasi lebih dari setengah jam ini, kehadiran narasi (narrative presence) terlihat sangat kuat. Sejak awal Nessie memperkenalkan dirinya sebagai pencerita yang akan “merangkum semua versi” kisah KKN di Desa Penari, dan suara khasnya tetap konsisten hingga akhir tanpa adanya pengalih narator. Hal ini membuat penonton merasa ditemani sepanjang perjalanan cerita. Tujuan (purpose) dari video juga jelas: memberikan gambaran utuh tentang kisah viral tersebut. Hal ini tampak dari cara Nessie menekankan sejak awal bahwa banyak versi yang beredar, dan ia ingin membantu audiens memahami perbedaan dan persamaan di antara versi-versi itu.

□

□

Gambar 7 & 8. Nessie Judge memberikan gambaran latar kejadian dan interaksi audiens

Elemen living inside the story terbangun ketika Nessie menggambarkan suasana hutan, desa, dan ritual mistis dengan detail. Misalnya, pada saat karakter dalam cerita memasuki hutan, mendengarkan alunan gamelan dan menemukan makam yang semuanya ditutupi oleh kain hitam dan terdapat sesajen, menggambarkan aura menyeramkan sehingga audiens bisa membayangkan atmosfer mencekam seolah berada di lokasi. Hubungan dengan audiens (audience relationship) diperkuat dengan gaya komunikatifnya, misalnya ketika Nessie bertanya, “Kalau kalian, lebih percaya versi yang mana?” atau memberi komentar ringan di sela cerita. Hal ini mendorong penonton untuk tidak hanya mendengar, tetapi juga bereaksi di kolom komentar.

□

Gambar 9. Nessie Judge memainkan intonasi saat bercerita

Kekuatan utama Nessie ada pada voice. Intonasinya sengaja diturunkan ketika memasuki bagian menegangkan, misalnya saat tokoh melihat sosok penari misterius, lalu kembali naik saat menjelaskan konflik antar tokoh. Suara inilah yang menjaga emosi audiens tetap terikat. Efek suara ini diperkuat oleh soundtrack berupa musik latar bernuansa horor yang muncul pada momen tertentu. Misalnya, ketika cerita masuk ke bagian tokoh melanggar aturan desa, musik minor perlahan naik, menambah suasana menegangkan. Namun musik segera mereda ketika Nessie menjelaskan detail kronologi, agar fokus tetap pada narasi.

□

Gambar 10. Tempo bercerita Nessie Judge yang sesuai

Tempo penceritaan (pacing) diatur naik turun. Bagian awal video berjalan lambat, memberikan latar cerita dan pengenalan tokoh, kemudian menjadi lebih cepat saat Nessie mulai membandingkan versi-versi akhir, lalu kembali melambat ketika ia menutup dengan rangkuman. Durasi yang panjang tetap bisa dijaga karena variasi tempo ini. Dari segi efisiensi (economy), meski membawa banyak versi, Nessie hanya mengambil inti dari setiap cerita: siapa tokoh utama, konflik yang dialami, dan bagaimana akhir cerita. Tidak ada detail yang berlebihan, meski pada beberapa bagian informasi terasa padat sehingga audiens harus benar-benar memperhatikan.

□

□

Gambar 11 & 12. Nessie Judge memberikan gambaran visual tokoh.

Sudut pandang (point of view) yang digunakan adalah perspektif kuratorial. Nessie tidak pernah mengaku sebagai saksi, melainkan menegaskan bahwa ia sekadar menyajikan kembali cerita yang sudah beredar. Ia juga menambahkan bahwa ia tidak bisa meyakinkan cerita tersebut merupakan asli. Hal ini memberikan kesan objektif dan membuat penonton bebas menilai versi mana yang lebih logis. Visual atau imagery ditampilkan melalui teks, ilustrasi tokoh, dan gambar latar. Misalnya, saat Nessie menyebut nama Ayu atau Widya, muncul teks penanda agar penonton tidak bingung. Walau sederhana, visual ini cukup membantu, meski tidak sekuat bila ada rekonstruksi dramatik.

□

□

Gambar 13 & 14 Komentar Audiens terkait Narasi Nessie Judge

Alur cerita (story flow) tersusun rapi. Nessie memulai dengan pengantar mengapa kisah ini viral, lalu menjelaskan versi utama yang paling dikenal, dilanjutkan dengan penjabaran versi-versi alternatif, kemudian ia merangkum semua versi sehingga yang ia ceritakan merupakan gabungan semua versi yang sudah beredar di internet. Ia juga menjelaskan bahwa cerita dalam versi Nur dan Widya sinkron meskipun ditulis dengan persepsi yang berbeda, sehingga audiens tidak kehilangan arah meski cerita bercabang. Signifikansi isi (content significance) terlihat dari keberhasilan video ini menjadi salah satu yang paling populer di kanal Nessie, dengan puluhan juta penayangan. Hal ini karena video tidak hanya menyajikan ulang cerita horor, tetapi juga merangkum narasi populer masyarakat dalam satu format digital yang lengkap.

Penelitian ini menemukan bahwa video “Kasus VIRAL KKN di Desa Penari (Rangkuman semua versi)” karya Nessie Judge menghadirkan seluruh unsur dalam kerangka 12 Elemen Digital Storytelling. Elemen yang paling menonjol adalah voice, Nessie memainkan suara sesuai dengan narasi yang ia sampaikan, misalkan suasana mencekam, maka Nessie menceritakannya dengan suasana tersebut.. Story flow, atau alur cerita yang tersusun rapi dan runtut dari awal hingga akhir, audience relationship terlihat di sela-sela Nessie bercerita yang selalu menanyakan pendapat audiensnya, sehingga menunculkan diskusi antar audiens pada kolom komentar. Content significance terlihat dari popularitas video ini dibanding video Nessie Judge lainnya, yang terbukti menjaga alur cerita tetap koheren sekaligus meningkatkan keterlibatan audiens. Sebaliknya, elemen imagery relatif lemah karena terbatas pada teks dan ilustrasi sederhana. Selain itu, muncul temuan baru bahwa audiens tidak hanya berperan sebagai penerima cerita, melainkan juga sebagai pihak yang ikut memvalidasi dan memperluas makna narasi melalui komentar dan diskusi di kolom interaksi. Temuan ini menunjukkan bahwa fidelitas atau kesesuaian cerita dengan kepercayaan audiens pada Paradigma Narasi Walter Fisher tidak hanya bergantung cara narator membangun cerita, tetapi audiens juga turut berkontribusi melalui komentar dan diskusi, sehingga menegaskan kepercayaan terhadap narasi yang disampaikan.

#### IV. Simpulan

Pada video “Kasus VIRAL KKN di Desa Penari (Rangkuman Semua Versi)” karya Nessie Judge menghadirkan 12 elemen digital storytelling, dengan kekuatan utama pada voice yang dimainkan sesuai dengan narasi yang ia sampaikan, story flow yang tersusun rapi dan runtut dari awal hingga akhir, dan audience relationship terlihat di sela-sela Nessie bercerita yang selalu menanyakan pendapat audiensnya, sehingga menunculkan diskusi antar audiens pada kolom komentar, serta content significance yang terlihat dari popularitas video ini

disbanding video Nessie Judge lainnya. Analisis melalui Paradigma Narasi Walter Fisher menunjukkan narasi yang dibuat koheren dan memiliki fidelitas tinggi karena relevan dengan nilai budaya masyarakat. Temuan dalam penelitian ini adalah audiens berperan aktif sebagai ko-narator melalui komentar, dan e-mail sehingga fidelity terbentuk secara kolektif.

Penelitian ini terbatas pada satu video sehingga belum memberi gambaran perbandingan lintas konten atau genre. Penelitian berikutnya disarankan menganalisis lebih banyak objek dan menambah metode triangulasi. Untuk Nessie Judge, hasil ini menegaskan pentingnya mempertahankan kekuatan naratif sekaligus mengoptimalkan aspek visual agar cerita lebih imersif secara audiovisual.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas rahmat dan kemudahan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan dosen penguji atas bimbingan, arahan, serta masukan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi. Penulis turut mengapresiasi dukungan dari keluarga dan teman-teman yang telah memberikan bantuan, doa, serta semangat. Tidak lupa, terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini.

Referensi

Q. I. Assilah, "Strategi Digital Storytelling Pada Organisasi Crowdfunding Di Media Sosial Instagram @Lazisnubanyuwangi,"



Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam, vol. 14, no. 2, pp. 77-92, 2023, doi: 10.30739/darussalam.v14i2.

1997.

B. Fahmi and I. Rahmanudin, "Implementasi Strategi Digital Story Telling (DST) dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus di SMP Arrifaie Gondanglegi Malang),"



Jurnal Kewarganegaraan, vol. 6, no. 2, pp. 5057-5066, 2022.

E. Q. Jannah, N. Wahdah, Y. Rahmah, and A.



History,

"FA'ALIYATU ISTIRAATIJIYAT RIWAYATI AL-QHOSHAHI AR\_RAQMIYYAH LITARQI YATI QUDRATU AT-TULLAB 'ALA MAHAARATI AL-KALAM," vol. 20, no. 1, pp. 15-30, 2021, doi: 10.20414/tsaqafah.v20i1.3300.

B. R. Robin, The Educational Uses of Digital Storytelling. Houston, TX: University of Houston, 2006.

Rachmawati, Media Baru Digital Storytelling, Undergraduate Thesis, Universitas Diponegoro, 2020. [Online]. Available: <https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/12261>

N. April, N. P. Falaqiah, A. Jl, K. H. A. Dahlan, K. C. Tim, and K. T. Selatan, "Pelibatan Audiens Generasi Milenial Pada Program' Netizen Bertanya Ustad Menjawab 'Di Televisi Muhammadiyah mengizinkan setiap penggunaannya tidak hanya sekedar mengkonsumsi informasi , tetapi massa yang tampak atau dapat dilihat dari jarak jauh oleh kh," no. 2, 2024.

R. N. Barizki and Y. Apriani, "STRATEGI KONTEN KREATIF DOTEENS DALAM MENINGKATKAN AUDIENCE ENGAGEMENT MELALUI INSTAGRAM," vol. 5, no. 1, pp. 29-36, 2024.

Sa'diyah, H., Sari, R. R., & Maesaroh, M. Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Penuh Inovasi dan Kontemporer Sebagai Alternatif Untuk Keterampilan Berbicara dan Menulis Bahasa Arab. Nusantara Global Press. 2019

Hootsuite and We Are Social. "Digital 2024: 5 billion social media users." <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/> [Diakses: 20 Desember 2024]  
Social Blade. 100 YouTuber terpopuler di Indonesia berdasarkan jumlah pelanggan. [Online]Tersedia: <https://socialblade.com/youtube/top/country/id/mostsubscribed> [Diakses: 5 Januari 2025]

A. W. Erli Alifah Natasya Putri, "AUDIENCE ENGAGEMENT IN SUPPORTING INFLUENCER WORK,"



Jurnal Netnografi Komunikasi 3(1):17-33, vol. 3, no. 1, pp. 17-33,

2024.[Online].Available: [https://www.researchgate.net/publication/382764605\\_Keterlibatan\\_Audiens\\_dalam\\_Mendukung\\_Karya\\_Influencer\\_di\\_Instagram](https://www.researchgate.net/publication/382764605_Keterlibatan_Audiens_dalam_Mendukung_Karya_Influencer_di_Instagram)

N. L. Arifah and M. L.



Anggapuspa,

**5** **dx.doi.org** | Persepsi Mahasiswa Kota Bogor Terhadap Visualisasi Postingan Akun Instagram @Cretivox @Cretivox (Studi Kasus Terhadap Postingan Bertagar #Cretivoxzodiac)  
<http://dx.doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11967>

"Pengaruh

Elemen Visual Pada Konten Instagram Rintik Sedu Dalam Meraih

**6** **doi.org** | Manajemen Reputasi Media Cetak di Era Konvergensi Digital  
<https://doi.org/10.29313/bcscm.v5i2.19631>

Engagement

Audiens,"

Jurnal Barik, vol. 4, no. 3, pp. 141-151, 2023, [Online]. Available:

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

E. Griffin, A. Ledbetter, and G. Sparks, Communication. 2019.

M. Mukaromah and A.-E.



Oktavia,

"Narasi pesan toleransi pada tayangan 'Login' channel YouTube Deddy Corbuzier dalam kajian naratif paradigma,"

Jurnal Ilmu Komunikasi UHO, vol. 10, no. 1, pp. 294-311, 2025, doi: 10.52423/jkuho.v10i1.1525

J.

Tantama and G.



Agustiningasih,

"Studi paradigma naratif Walter Fisher pada aktivitas 'nongkrong' di kalangan remaja madya,"

Jurnal Komunikasi dan Bisnis, vol. 1, no. 1, May 2013, pp. 58-74.

Y. Bintang,

"Analisis paradigma naratif video kanal 'Aku & Jakarta' pada CNNIndonesia.com (Periode Januari Hingga Desember 2019),"

B.Sc. thesis, Universitas Multimedia Nusantara,

2019. [Online]. Available: <https://kc.umn.ac.id/eprint/11161/>

B. B. Puspita dan P. A. Edvra, "Eksplorasi



scholar.google.com | Paulus A. Edvra - Google Scholar

<https://scholar.google.com/citations?user=7NB5d0oAAAAJ&hl=en>

Elemen Digital Storytelling dalam Konten Gaming YouTube Kids,

Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi

Informasi,

vol. 16, no. 1, Mar. 2024. [Online]. Available: <https://journals2.ums.ac.id/index.php/komuniti/article/view/4543>

S. F. K. Edwin, "Pengembangan



jurnal.anfa.co.id

<https://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja/article/view/2626>

Teknologi Digital Storytelling untuk Meningkatkan Literasi Budaya dalam Mata Pelajaran Seni Tari pada Peserta Didik Kelas 7 Sekolah Menengah

Pertama,"



Seroja: Jurnal Pendidikan, vol. 3, no. 3, pp. 270-277, Des. 2024.

[Online]. Available: <https://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja/article/view/2626>

S. B. Putri, V. N. Haliza, dan Y. Wahyuningsih, "Efektivitas Metode Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran IPS Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), vol. 5, no. 1,

2023. [Online]. Available: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11399>

Y. L. Diego, Y. Lestari, dan Sarmiati, "From



doi.org

<https://doi.org/10.24076/pikma.v7i1>

Tweets to Thrills: The Evolution of Digital Storytelling on YouTube through Nessie

Judge's Horror Narratives," PIKMA: Public Communication Magazine, Universitas Andalas, vol. 7, no. 1, pp. 24-36, Mar. 2024. Jurnal Amikom

R.



P. Marthen and Y. A. Poetra,

"Analisis Isi Pesan Sarkasme Pada Animasi Tekotok Di Youtube,"

MASSIVE: Jurnal Ilmu Komunikasi, vol. 3, no. 2, p. 1, 2024, doi: 10.35842/massive.v3i2.89.

Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif,



Kuantitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2019.

Siswanti, G. M., dan A. N.

Rahmani, "Interpretasi Digital Storytelling Pada Iklan Tokopedia," Jurnal Digital Media & Relationship, vol. 1, no. 1, pp. 1-10, 2019. [Online]. Available:

<https://ejournal.ars.ac.id/index.php/jdigital/article/view/159>

N. T. Putri, J. P. M., dan G. R. Q. Farrasdzaki, "Pengelolaan

## Media Sosial YouTube sebagai Strategi Digital Public Relations di Harian

Bhirawa," RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi, vol. 5, no. 04, pp. 14–21, 2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.69957/relasi.v5i04.1873>  
Utomo, M. A. Andadinata, dan D.



Widhiandono,

"Analisis Kualitas Konten YouTube Berdasarkan Kolom Komentar dari Channel YouTube Baim Paula,"

RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi,

vol. 3, no. 03, pp. 24–33, 2023. [Online]. Available: <https://aksiologi.org/index.php/relasi/article/view/634>



JURNAL FII (Implementasi Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Kinerja Te (1).docx | JURNAL FII (Implementasi Pengembangan Sumber Da...  
Comes from my group



Strategi+Dakwah+Islam+sesuai+template+umsida+-+Asna+-jadi.docx | Strategi+Dakwah+Islam+sesuai+template+umsida+-+Asna+-jadi  
Comes from my group

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.