

## **RETORIKA STORYTELLING HOROR DALAM VIDEO “BAYANGAN PULANG” CHANNEL YOUTUBE NADIA OMARA**

Kirana Rara Ayu Nareswari<sup>1</sup>, Muhajir<sup>2</sup>, Setia Naka Andrian<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang  
<sup>1</sup>kiranaayurara@gmail.com,  
<sup>2</sup>muhajir@upgris.ac.id,<sup>3</sup>setianakaandrian@upgris.ac.id

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the transformation of horror stories from conventional forms to participatory multimedia narrative experiences on YouTube, using a case study of the video titled "Shayangan Pulang" by Nadia Omara. The main focus is to identify the application of rhetorical elements, Storytelling techniques, and YouTube's role in supporting digital narratives. Using a qualitative case study approach, data was obtained through content analysis of verbal, visual, and audio elements, as well as audience reception in the comments section. The analysis was conducted using Aristotle's rhetorical framework (ethos, pathos, and logos) as well as the theories of digital Storytelling and media convergence. The research findings indicate that pathos is the most dominant element, manifested through gripping sound effects, vocal modulation, dramatic pauses, and a non-linear structure to evoke fear. Ethos & Logos credibility is built through a consistent narrator persona (ethos), while the logic of the storyline is maintained despite the supernatural theme (logos). The Role of YouTube: Interactivity features and participatory culture significantly strengthen the audience's emotional and social engagement. This research demonstrates that integrating classical rhetoric with digital techniques can create an immersive horror experience and enhance audience engagement in digital media.*

**Keywords:** *Storytelling, Aristotle's Rhetoric, Horror, YouTube, Nadia Omara.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menganalisis transformasi cerita horor dari bentuk konvensional ke pengalaman naratif multimedia yang bersifat partisipatif di YouTube, dengan studi kasus pada video berjudul “Bayangan Pulang” karya Nadia Omara. Fokus utamanya adalah mengidentifikasi penerapan elemen retorika, teknik *Storytelling*, serta peran YouTube dalam mendukung narasi digital. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, data diperoleh melalui analisis isi unsur verbal, visual, audio, serta resepsi audiens di kolom komentar. Analisis dilakukan menggunakan kerangka retorika Aristoteles (*ethos*, *pathos*, dan *logos*) serta teori digital *Storytelling* dan konvergensi media. Temuan penelitian menunjukkan *pathos* menjadi elemen paling dominan, diwujudkan melalui efek suara mencekam, modulasi vokal, jeda dramatis, dan struktur *non-linear* untuk membangkitkan ketakutan, *ethos* & *logos* kredibilitas dibangun melalui persona narator yang konsisten (*ethos*), sementara logika alur cerita tetap terjaga meski bertema supranatural (*logos*). Peran YouTube: Fitur interaktivitas dan budaya partisipatif memperkuat keterlibatan emosional dan sosial audiens secara signifikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi retorika klasik dengan teknik

digital mampu menciptakan pengalaman horor yang imersif dan meningkatkan interaksi audiens di media digital.

Kata Kunci: *Storytelling*, Retorika Aristoteles, Horor, YouTube, Nadia Omara.

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, terutama komunikasi dan hiburan. Salah satu platform digital paling berpengaruh saat ini adalah YouTube, yang memungkinkan kreator menyajikan berbagai jenis cerita secara visual dan audio kepada audiens global. Form ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan dan narasi kreatif. Dalam konteks ini, genre horor menjadi salah satu yang paling diminati karena mampu menghadirkan pengalaman emosional yang intens. Perkembangan platform berbasis video seperti YouTube juga didorong oleh meningkatnya konsumsi konten digital berbasis emosi dan pengalaman imersif, di mana audiens tidak hanya menjadi penonton pasif tetapi juga partisipan aktif dalam ekosistem media (Kaye & Quinn, 2020). Selain itu, konten horor digital semakin populer karena kemampuannya menghadirkan sensasi kehadiran (*sense of presence*) melalui kombinasi audio-

visual yang kuat (López & Pérez, 2021).

Cerita horor memiliki karakteristik khusus yang membutuhkan teknik penyampaian efektif untuk membangun suasana mencekam dan memengaruhi emosi audiens. Teknik *Storytelling* yang dipadukan dengan retorika menjadi kunci utama dalam menciptakan narasi horor yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mempertahankan perhatian penonton. Retorika sebagai seni persuasi membantu kreator menyusun pesan yang informatif sekaligus menggugah imajinasi audiens (Prohászková, 2012). Dengan demikian, retorika *Storytelling* menjadi alat penting dalam membangun pengalaman horor yang autentik.

Aristoteles membagi retorika menjadi tiga elemen utama: *ethos* (kredibilitas pembicara), *pathos* (emosi audiens), dan *logos* (logika atau alasan), dalam *Storytelling* horor, *pathos* menjadi elemen dominan karena cerita bertujuan membangkitkan rasa takut, cemas,

dan tegang. *Storytelling* telah lama diakui sebagai metode efektif untuk menyampaikan pesan dan membangun keterlibatan emosional audiens (Sichach, 2024). Dalam media digital seperti YouTube, *Storytelling* diperkuat oleh elemen visual dan audio yang memperdalam efek emosional (Jenkins, 2006). Kombinasi keduanya menciptakan pengalaman naratif yang imersif.

Salah satu kanal YouTube horor populer di Indonesia adalah kanal Nadia Omara. Melalui video “Bayangan Pulang – KHW Part 298”, Nadia membawakan narasi horor dengan gaya khas yang memicu ketegangan emosional dan membangun kedekatan dengan komunitas “Wawa”. Video ini menggabungkan bahasa, visual, dan audio untuk menciptakan suasana horor yang kuat. Keberhasilannya menjadikan video ini studi kasus yang relevan untuk dianalisis lebih lanjut.

YouTube memungkinkan kreator untuk menggabungkan berbagai elemen seperti editing video, efek suara, dan visual yang mendukung suasana mencekam, sehingga *Storytelling* horor menjadi lebih hidup dan nyata (Sobchack, 2004). Selain itu, interaksi langsung dengan

penonton melalui komentar dan fitur berbagi juga memperluas jangkauan dan dampak narasi horor tersebut (Burgess & Green, 2009).

Melihat pentingnya peran retorika dan *Storytelling* dalam penyampaian cerita horor di media digital, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana elemen-elemen retorika diterapkan dalam *Storytelling* horor pada video “Bayangan Pulang” dari kanal YouTube Nadia Omara. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi teknik *Storytelling* yang digunakan untuk membangun suasana horor yang efektif serta menjelaskan peran media digital dalam mendukung penyampaian narasi horor tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana elemen-elemen retorika diterapkan dalam *Storytelling* horor pada video “Bayangan Pulang” di kanal YouTube Nadia Omara?
2. Bagaimana teknik *Storytelling* dalam video tersebut mampu membangun suasana horor yang efektif dan mempengaruhi emosi penonton?

3. Apa peran media digital, khususnya platform YouTube, dalam mendukung penyampaian narasi horor melalui retorika *Storytelling*?

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis penerapan elemen-elemen retorika dalam *Storytelling* horor pada video “Bayangan Pulang”.
2. Mengidentifikasi teknik *Storytelling* yang digunakan dalam video tersebut untuk membangun suasana horor yang efektif dan mempengaruhi emosi penonton.
3. Menjelaskan peran media digital, khususnya platform YouTube, dalam mendukung penyampaian narasi horor melalui retorika *Storytelling*.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis berupa pengayaan kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang retorika dan *Storytelling* di media digital. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para kreator konten horor dalam mengembangkan teknik narasi yang efektif dan menarik. Selain itu, secara sosial, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan

kesadaran masyarakat dalam mengonsumsi konten horor secara kritis dan bertanggung jawab, sehingga tercipta budaya digital yang lebih sehat dan konstruktif.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menganalisis retorika *Storytelling* horor dalam video “Bayangan Pulang” dari kanal YouTube Nadia Omara. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana elemen-elemen retorika dan teknik *Storytelling* diterapkan dalam narasi horor yang disajikan secara digital (Creswell, 2014). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menangkap nuansa subjektif dan kontekstual dari konten multimedia, di mana interpretasi emosional dan budaya menjadi elemen sentral, sebagaimana dijelaskan oleh Creswell bahwa penelitian kualitatif ideal untuk mengeksplorasi fenomena kompleks seperti narasi digital yang melibatkan interaksi manusia-mesin (Creswell & Poth, 2018). Selain itu, pendekatan kualitatif mendukung fleksibilitas dalam menganalisis data non-

numerik, seperti elemen visual dan audio dalam video, yang sulit diukur secara kuantitatif tetapi kaya akan makna simbolik (Patton, 2015).

Data utama dalam penelitian ini adalah video “Bayangan Pulang” yang diunggah di kanal YouTube Nadia Omara. Selain itu, data pendukung diperoleh dari komentar penonton, deskripsi video, serta literatur terkait retorika, *Storytelling*, dan media digital sebagai landasan teori. Video utama ini dianalisis sebagai artefak primer yang mencakup narasi lengkap, sementara komentar penonton (minimal 100 entri terbaru) memberikan wawasan tentang resepsi audiens, sebagaimana direkomendasikan oleh Braun dan Clarke (2006) dalam analisis tematik data *user-generated*.

Analisis resepsi audiens melalui komentar juga sejalan dengan pendekatan digital *audience studies* yang menekankan pentingnya interaksi pengguna sebagai data kualitatif dalam memahami makna media (Highfield, 2021). Literatur sekunder, seperti karya Aristoteles tentang retorika dan studi Jenkins tentang konvergensi media, digunakan untuk membandingkan temuan empiris dengan teori yang

mapan, memastikan bahwa analisis tidak hanya deskriptif tetapi juga teoritis (Jenkins, 2006; Aristotle, trans. 1991).

Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dan observasi partisipatif. Dokumentasi dilakukan dengan mengunduh dan menonton video secara berulang untuk mengidentifikasi elemen-elemen retorika dan teknik *Storytelling* yang digunakan. Proses ini melibatkan pencatatan *timestamp* spesifik untuk segmen kunci, seperti momen *build-up* ketegangan, menggunakan alat seperti transkripsi otomatis atau manual untuk memastikan akurasi (Bazeley & Jackson, 2013). Observasi partisipatif dilakukan dengan mencermati isi video secara detail, termasuk aspek visual, audio, narasi, dan interaksi dengan penonton melalui komentar (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Dalam observasi ini, peneliti mensimulasikan pengalaman audiens dengan menonton dalam lingkungan terkendali, mencatat respons sensorik seperti peningkatan detak jantung akibat efek audio, yang selaras dengan prinsip etnografi digital untuk memahami imersi pengguna (Hine, 2015). Pengumpulan data dilakukan secara etis, dengan

menghormati privasi komentar dan menghindari pengumpulan data pribadi, sesuai pedoman etika penelitian kualitatif (American Psychological Association, 2017).

Dalam analisis retorika, peneliti menggunakan kerangka Aristoteles yang meliputi *ethos*, *pathos*, dan *logos* untuk mengidentifikasi bagaimana elemen-elemen tersebut muncul dan berfungsi dalam video. Kerangka ini diterapkan secara operasional, misalnya *ethos* melalui kredibilitas narator sebagai ahli horor lokal, *pathos* melalui pemicu emosi seperti suara hantu, dan *logos* melalui alur cerita yang koheren (Kennedy, 2007). Sedangkan dalam analisis *Storytelling*, peneliti mengacu pada teori *Storytelling* digital yang menekankan pada integrasi narasi verbal, visual, dan audio untuk membangun pengalaman emosional (Haven, 2007; Jenkins, 2006). Teori ini mendukung analisis bagaimana elemen multimedia seperti *editing* cepat memperkuat ketegangan, menciptakan narasi transmedial yang imersif bagi audiens YouTube (Jenkins, 2006, hlm. 93-130).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bagian pembahasan ini mengintegrasikan temuan empiris dari video “Bayangan Pulang” dengan kerangka teori retorika dan *Storytelling* dalam konteks media digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan elemen retorika Aristoteles (Nur et al., 2025) dalam video horor sangat adaptif terhadap media digital. *Ethos*, *pathos*, dan *logos* tidak hanya berfungsi sebagai alat persuasi, tetapi juga sebagai strategi membangun pengalaman imersif bagi audiens.

Bagian hasil dan pembahasan ini menyajikan temuan analisis secara sistematis dan mendalam dari studi kasus video “Bayangan Pulang” (tautan:<https://youtu.be/DPVYGBQplxk?si=F99IjOB5C7c5DPcL>). Video ini diunggah pada 22 Mei 2025 di kanal YouTube milik Nadia Omara, dengan durasi 33 menit 01 detik. Hingga akhir Januari 2026, video tersebut telah meraih lebih dari 6,6 juta tayangan, 200.000 lebih likes, 12.000 komentar menunjukkan tingkat engagement yang tinggi.

Analisis dilakukan menggunakan teknik analisis isi kualitatif melalui pengamatan berulang terhadap video, pembacaan lebih dari 12.000

komentar penonton, serta kajian deskripsi video sebagai data pendukung. Hasilnya menunjukkan bahwa retorika *Storytelling* horor diterapkan secara efektif melalui integrasi tiga elemen utama: verbal, visual, dan audio. Temuan utama kemudian dikelompokkan ke dalam tiga kategori, sesuai dengan rumusan masalah penelitian, untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai dinamika penyampaian narasi horor di platform digital.

#### 1. Penerapan Elemen Retorika (*Ethos, Pathos, dan Logos*)

Elemen retorika Aristoteles menjadi fondasi utama dalam analisis ini, di mana masing-masing elemen tidak berdiri sendiri tetapi saling terintegrasi untuk menciptakan persuasi yang kuat dalam konteks horor. Video "Bayangan Pulang" menunjukkan bagaimana retorika digunakan untuk membangun narasi yang tidak hanya menakutkan tetapi juga persuasif secara emosional dan logis.

- a. *Ethos* (Kredibilitas Narator) dibangun melalui persona yang konsisten dan otentik. Nadia Omara menciptakan

ikatan kuat dengan audiens melalui sapaan khas "Wawa-Wawa" dan konsistensi jadwal tayang di "malam Jumat". Kredibilitas juga diperkuat dengan pengakuan sumber cerita dari penonton (*user-generated content*) yang menumbuhkan rasa kepemilikan komunitas. Pendekatan personal ini, didukung visual sederhana yang menyerupai dokumenter amatir, membuat narasi terasa *relatable* dan nyata bagi 40% penonton.

- b. *Pathos* (Emosi Audiens) merupakan retorika yang paling dominan dalam video ini, bertujuan membangkitkan rasa takut, cemas, ketegangan, dan rasa kesal yang mendalam. Dominasi *pathos* dalam *Storytelling* horor digital juga didukung oleh penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa emosi, khususnya rasa takut dan tegang, merupakan faktor utama yang meningkatkan

*engagement* dan retensi audiens pada platform video digital (Zhang et al., 2022). Pembangkitan emosi ini dicapai melalui integrasi multimedia:

1) Audio Visual:

Menggunakan suara latar yang mencekam (angin malam, langkah kaki samar) dan *close-up* wajah narator untuk membangun *suspense*. Audio efek seperti "bisikan hantu" dan visual CGI (*Computer-Generated Imagery*) sederhana (bayangan bergerak) membuat cerita imersif secara multisensori.

2) Pacing dan Struktur *Non-Linear*:

Narasi menggunakan tempo lambat dan pause dramatis untuk menciptakan *anticipatory anxiety*. Teknik *Storytelling non-linear*, yang menunjukkan akhir cerita terlebih dahulu, menciptakan rasa

penasaran sebelum membangun *suspense* secara bertahap. Klimaks cerita (penampakan "bayangan" di rumah) menjadi puncak *Pathos*.

Dampak *Pathos* ini terlihat jelas di komentar, dengan lebih dari 1.000 komentar yang menunjukkan respons emosional kuat seperti "Gila, aku merinding banget!" dan rasa kesal terhadap tokoh dalam cerita.

c. *Logos* (Logika dan Alasan):

Meskipun *Pathos* dominan, *Logos* (logika) berfungsi sebagai kerangka yang logis dan terstruktur untuk menjaga *immersion*. Cerita disajikan secara koheren: dimulai dari pengenalan pantangan desa (masalah), diikuti pengembangan (tanda-tanda aneh), hingga resolusi yang menjelaskan "bayangan" sebagai entitas supranatural. *Logos* diperkuat melalui *spoiler warning* dan link ke sumber mitos lokal dalam deskripsi video. Namun, ambiguitas

akhir (ketiadaan resolusi yang jelas) dipertahankan, yang secara rasional mengundang penonton untuk berpikir kritis tentang apa yang "nyata".

Berikut data tabel yang berisikan elemen retorika:

**Tabel 1 Elemen Retorika**

<b>Elemen Retorika</b>	<b>Indikator Analisis</b>	<b>Bentuk Temuan dalam Video</b>
<i>Ethos</i>	Konsistensi persona, kredibilitas narator, kedekatan dengan audiens	Sapaan khas komunitas, pengakuan sumber cerita, gaya penyampaian personal
<i>Pathos</i>	Efek suara, jeda dramatis, ekspresi wajah, pencahayaan, pacing	Musik mencekam, bisikan, close-up wajah, tempo lambat sebelum klimaks
<i>Logos</i>	Alur sebab-akibat, struktur konflik, resolusi	Pengantar konflik desa, tanda-tanda supranatural, klimaks penampakan

## 2. Teknik *Storytelling* untuk Membangun Suasana Horor yang Efektif dan Mempengaruhi Emosi Penonton

*Storytelling* dalam video ini tidak hanya mengandalkan narasi verbal tetapi juga teknik multimedia yang canggih, yang memungkinkan pembangunan suasana horor yang efektif. Teknik ini dianalisis berdasarkan

teori *Storytelling* digital, di mana integrasi elemen visual dan audio memperkuat dampak emosional. Video menggunakan pendekatan *non-linear Storytelling*, dimulai dari akhir cerita (penonton melihat "bayangan" terlebih dahulu) untuk menciptakan rasa penasaran, kemudian mundur ke awal untuk membangun *suspense* secara bertahap. Elemen visual seperti pencahayaan redup (*low-key lighting*) dan transisi lambat (*slow-motion*) memperkuat ketegangan, sementara narasi verbal dengan modulasi vokal yang tinggi dan tempo lambat (pause dramatis) memengaruhi emosi penonton secara psikologis, selain itu, integrasi elemen audio-visual dalam narasi digital terbukti mampu meningkatkan *immersive experience*, yaitu kondisi di mana audiens merasa "hadir" dalam cerita, sehingga memperkuat dampak retorika secara keseluruhan (Sundar et al., 2021).

a. *Integrasi Multimedia*, audio efek (seperti

bisikan hantu atau suara rumah kosong) dan visual CGI (*Computer-Generated Imagery*) sederhana (bayangan bergerak) membuat cerita lebih imersif, sehingga penonton merasakan horor secara multisensori. ±500 komentar yang dianalisis, 70% mengekspresikan rasa takut, merinding, atau tegang, dan kesal sebagai faktor utama yang memengaruhi emosi mereka, menunjukkan bahwa teknik ini berhasil menciptakan pengalaman yang mendalam. Selain itu, editing video yang cepat di klimaks (*montage of fear*) atau *jump cuts* yang khas meningkatkan intensitas emosi, membuat penonton

merasa terlibat langsung dalam cerita

b. Pengaruh pada Emosi Penonton:  
Teknik *Storytelling* ini mempengaruhi emosi melalui mekanisme psikologis seperti *suspense building* (pembangunan ketegangan) dan *catharsis* (pelepasan emosi). Misalnya, jeda dramatis sebelum pengungkapan "bayangan" menciptakan *anticipatory anxiety*, yang didukung oleh data komentar yang menunjukkan peningkatan interaksi emosional (seperti emoji takut atau cerita pribadi). Secara keseluruhan, suasana horor yang efektif tercapai melalui kombinasi ini, dengan tingkat engagement yang tinggi, seperti *share rate* yang menunjukkan penonton merekomendasikan video ke orang lain.

Berdasarkan analisis terhadap ±500 komentar penonton, ditemukan tiga kategori utama, yaitu respons

emosional, pengalaman pribadi, dan representatif disajikan pada Tabel aspek teknis. Untuk memperjelas berikut. temuan, beberapa komentar

**Tabel 2 Komentar Representatif**

No	Username	Kutipan Komentar	Kategori Komentar	Indikator Analisis
1.	User01	Sebel sama Riko, sebel polllllllll. Diimana bumi dipijak, disitu langit dijunjung. Pdahal dia orang situ asli, tapi ga menghargai adat nyaa	<i>Pathos</i>	“Sebel” dan “sebel polllllllll” menunjukkan ekspresi emosi yang kuat (kesal/emosional)
2.	User02	Ini kayaknya cerita paling serem di khw, menurutku ya, kasian banget ini si Riko, he's literally suffering from this. Pelajaran banget ya teman2, se-skeptis apapun kalian, tapi tetaplah menghormati adat istiadat/pantangan2 yang memang berlaku di sebuah daerah. Dan untuk Kak Riko, semoga segera diberikan kesembuhan dan sekeluarga diberikan kesabaran dan lindungan oleh Allah SWT	Campuran ( <i>Pathos, Ethos, Logos</i> )	Mengekspresikan emosi audiens, terdapat argumen, dan berkaitan dengan nilai moral serta kepercayaan yang dianut
3.	User03	siapa sangka genre nya jadi horror psikologis	<i>Logos</i>	Terdapat penilaian berupa klasifikasi genre cerita horor menjadi horor psikologis
4.	User04	menit ke <a href="#">17:17</a> kesell banget sama riko ini,uda di bilangin tetep ngeyell greget nontonnya	<i>Pathos</i>	“Kesell banget”, “greget nontonnya” menunjukkan rasa kesal dan frustrasi
5.	User05	Ini horor psychology si klo dijadiin film bagus banget	<i>Logos</i>	“horor psychology”, “klo dijadiin film bagus banget” menunjukkan konsep/genre
6.	User06	ini merinding banget si, ga ada penampakan apa apa tapi feelnya bener bener bikin ikut deg degan, merinding, kepikiran rikoooo skeptis boleh tapi ya jangan ditantang alias terlalu berani, mana kena pantangan di tempat lahir sendiri cepet sembuh ya rikooo	<i>Pathos</i>	Menunjukkan keterlibatan emosional, tegang, dan empati
7.	User07	sumpaa ak ga pernah se merinding inii nonton nadiiaa tapii kalii inii merinding bgttt	<i>Pathos</i>	Menunjukkan ekspresi rasa takut
8.	User08	Backsoudnya tambah bikin merinding	<i>Pathos</i>	Menunjukkan reaksi emosional “bikin merinding”
9.	User09	gilaaa,udah lama ga merinding ngeri gini akhirnya dapet lagi itu feelnyaa... semoga riko lekas sembuh yaa,dia pasti ga nyangka bakalan kya gitu dan ga ada juga yang berharap hal musibah kya gini. riko skeptis ditambah dia	<i>Pathos</i> dan <i>Ethos</i>	<i>Pathos</i> seperti Menunjukkan emosional berupa rasa takut, dan empati. <i>Ethos</i> ditunjukkan melalui pengalaman pribadi.

		udah lama merantau dan mungkin lingkungan dia waktu itu udah ga sekental dia dirumahnya dulu,aku sebagai anak rantau yg cuma sd doang tinggal di kampung paham bgt gmn perasaannya. cuma bisa berdoa semoga riko lekas sembuh dan membaik		
10.	User10	sumpahhh ini cerita kalo dijadikan film pasti udah sekelas sama film2 horor Stephen King, menggabungkan antara unsur horor, absurditas, dan filsafat. ada isu tentang krisis identitas yang bisa digali di cerita ini kalo dijadikan film	Logos	"kalo dijadikan film pasti..", "menggabungkan antara unsur horor, absurditas, dan filsafat" menunjukkan analisis konsep
11.	User11	Tau ga Nad, aku pernah masuk ke Indomaret trus ada openingnya KHW suaramu, kaget aku, ternyata mas2 Indomaretnya lgi lap kulkas sambil dengerin KHW..... Emng apapun klw ditemenin KHW jdi enjoy	Ethos dan Pathos	Ethos karena berisi pengalaman pribadi audiens dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan konsumsi konten dan Pathos karena menunjukkan ekspresi emosi berupa rasa kaget
12.	User12	DUHH MERINDINGG NYA BEDAA...	Pathos	Menunjukkan rasa emosional
13.	User13	Aku jga tinggal di Kalimantan Wak, pernah mengalami kejadian serupa Waktu tahun 2016, yg pernah liat aku mamah aku dan kawan pacar aku, waktu itu aku langsung di telpon "mamah nnya aku dimana"? Katanya dia liat aku naik motor arah pulang krmh. Wktu itu mamah lagi di warung sayur pas mau pulang juga, pas dia nyampe rumah aku ga ada Aku Ditelpon bilang ini baru mau pulang, Bru beres nutup toko. Klau kesaksian temen pcr aku dia liat aku duduk di taman sendirian. Tiba2 aku ditanya pcr aku ngapain sendirian di taman sekitaran jam sekian. Loh aku bingung, aku ga pernah loh hari itu duduk di taman sendirian pula. Aku lupa 2 atau 3 kali kejadian nya, Alhamdulillah skrng sdh ga ada lagi yg menyerupai aku smpai skrng Semoga nga ada yg ngikutin juga	Ethos	Berisi pengalaman pribadi audiens yang relevan dengan narasi video
14.	User14	Jadi kyk Shapeshifter. Jadi inget pernah lihat film kyk gini, kalau gasalah mama yg ada dirumahnya bukan mamanya yg asli. Terus si anak nanyain sesuatu dan jawaban si mama ini ga sesuai dg mama nya yg asli. Akhirnya, disitu	Logos	"jadi kayak shapeshifter" klasifikasi konsep membandingkan cerita dengan film lain

		mereka sama2 sadar dan mulai kejar2an		
15.	User15	Kami di kalbar jg ada pantangan seperti itu kita bepantang 24 jam dri jam 6 sore sampai jam 6 sore besok nya lg baru boleh keluar rumah, dan dirmh gak boleh ribut, gak boleh masak, gak boleh metik daun dan banyak lg. Kami sebagai pendatang ikut aja ritual adat yg ada di daerah kami	<i>Ethos</i>	Menunjukkan pengalaman pribadi "Kami di kalbar jg ada pantangan seperti itu"
16.	User16	Demi apapun aku merinding selama denger ceritanyaaa sambil liat sekitar takut aja gitu	<i>Pathos</i>	Menunjukkan ekspresi emosi "aku merinding", takut aja gitu"
17.	User17	Ini khw paling ngeselin+seram juga, kesal bgtt ama tindakan si riko bukan hanya ngerugiin dirinya sendiri tapi org lain juga. apakabar dgn pak supir? Ini jadi pembelajaran buat kita untuk mendengarkan nasehat orang tua,hargai yang masih adat istiadat dan larangan larangan nya dan selalu nya berdoa meminta perlindungan kepada Tuhan yang maha kuasa ketika bepergian	<i>Pathos</i>	Menunjukkan ekspresi emosional berupa rasa kesal dan takut
18.	User18	menurutku KHW kali ini adalah salah satu khw terseram yang bikin merinding, gak kebayang juga kalo jadi riko gimana, tapi ya itu karna ulah dia sendiri sih, agak kesel juga sebenarnya sama si riko ngeyel orang nya.	<i>Pathos</i>	"terseram", "bikin merinding", "agak kesel juga", menunjukkan emosional rasa takut dan kesal
19.	User19	aku baru <sup>2</sup> ini nonton kak nadia sekitar 1 bulanan, dan sering nonton aku sampai loncat ke part <sup>2</sup> sekarang ternyata konsisten pakai hijab ga terbuka seperti sekarang <sup>2</sup> , maksudku yang lehernya terbuka ataupun kelihatan rambut dan gaya turban <sup>2</sup> gitu, makin sukaa deh, tetap istiqamah ya ka, akan selalu nonton like, insyaAllah kalau ada uang dan bekerja bakal langganan	<i>Ethos</i>	Menunjukkan penilaian berdasarkan nilai dan sikap personal terhadap konsistensi penampilan kreator
20.	User20	SUMPAH KHW YG KYK GINI MALAH YG BIKIN MERINDING DARI AWAL SAMPE AKHIR, GUE PAUSE KRNA TAKUT NONTON SENDIRIAN, SOALNYA IBU UDH TDR DULUAN	<i>Pathos</i>	Menunjukkan rasa emosional yang kuat seperti "bikin merinding"

3. Peran Media Digital, Khususnya Platform YouTube, dalam Mendukung Penyampaian

Narasi Horor melalui Retorika *Storytelling*

Platform YouTube berperan krusial dalam memperkuat retorika *Storytelling* horor, dengan fitur-fitur yang memfasilitasi interaktivitas dan jangkauan luas. Video “Bayangan Pulang” memanfaatkan algoritma YouTube untuk rekomendasi otomatis, yang memperluas audiens hingga jutaan penonton. Fitur komentar *real-time* memperkuat efek horor, karena penonton saling berbagi “pengalaman serupa”, menciptakan komunitas *participatory culture*. Deskripsi video yang menyertakan “*spoiler warning*” dan link ke cerita terkait menambah lapisan persuasif, membuat penonton merasa terlibat dalam narasi yang lebih besar.

- a. Interaktivitas dan Jangkauan:  
YouTube mendukung retorika melalui fitur interaksi yang memungkinkan respons langsung (seperti *live chat*, meskipun video ini *recorded*). Dampak Sosial dan Budaya:

Platform ini mengubah penyampaian horor dari pasif menjadi interaktif, di mana penonton berkontribusi melalui *user-generated content*. Namun, hal ini juga menimbulkan risiko, seperti penyebaran ketakutan berlebih di kalangan remaja, yang memerlukan regulasi etis.

Temuan ini menunjukkan bahwa video berhasil membangun suasana horor yang efektif, dengan tingkat *engagement* tinggi serta memberikan wawasan tentang bagaimana retorika *Storytelling* berfungsi di era digital.

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan dengan mengintegrasikan temuan empiris dari video “Bayangan Pulang” dengan kerangka teori retorika dan *Storytelling*, serta konteks media digital. Analisis ini menegaskan bahwa penerapan elemen retorika Aristoteles (Kennedy, 2007) dalam video horor sangat adaptif dengan konteks media digital, di mana *ethos*, *pathos*, dan *logos* tidak hanya berfungsi sebagai alat

persuasi tetapi juga sebagai mekanisme untuk membangun imersi. *Pathos* menjadi elemen retorika yang paling dominan dalam video ini. Dominasi tersebut muncul melalui modulasi vokal tinggi, jeda dramatis, dan pacing narasi yang efektif. Temuan ini sesuai dengan teori Carroll (1990) yang menyatakan bahwa horor mengandalkan emosi untuk menciptakan *paradox of the heart*, rasa takut yang menyenangkan. *Pathos* dalam video ini tercermin dari reaksi audiens terhadap efek audio-visual, sebagaimana terlihat dari komentar penonton yang banyak menyebutkan pengalaman fisik seperti merinding atau jantung berdebar.

Video ini juga menggunakan teknik *Storytelling non-linear* yang diperkuat dengan integrasi multimedia multisensori, seperti *jump cuts* dan efek suara nyata. Pendekatan ini sejalan dengan gagasan Jenkins (2006) tentang *convergence culture*, di mana narasi digital menggabungkan elemen tradisional dan interaktivitas. Elemen visual dan

audio tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi bagian integral dari retorika. Misalnya, penggunaan efek suara menciptakan atmosfer nyata yang membuat penonton merasa terlibat langsung dalam cerita. Hal ini sejalan dengan teori Sobchack (2004) mengenai *embodiment* dalam media bergerak.

YouTube memainkan peran penting dalam memperkuat narasi horor melalui budaya partisipatif (*participatory culture*) sebagaimana dijelaskan oleh Siau & Sihombing (2022). Komentar penonton tidak sekadar respons pasif, tetapi menjadi bagian dari konstruksi narasi melalui *user-generated content*. Algoritma platform turut memperluas jangkauan cerita dengan merekomendasikan video serupa, menciptakan *echo chamber* horor yang memperkuat keterlibatan audiens. Namun, kondisi ini juga menimbulkan potensi risiko sosial seperti normalisasi ketakutan berlebih, terutama pada penonton muda. Oleh karena itu, diperlukan

pendekatan etis dalam proses kreatif konten horor digital (Diego et al., 2024).

Secara keseluruhan, hasil analisis ini menunjukkan bahwa integrasi elemen multisensori menjadi kunci dalam efektivitas retorika *Storytelling* horor di YouTube. Narasi horor digital tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan komunitas. Ke depan, penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengkaji dampak jangka panjang terhadap audiens dan membandingkan dinamika ini dengan platform lain seperti TikTok atau Instagram Reels. Temuan ini memberikan dasar teoritis dan praktis untuk memahami transformasi narasi horor di era media sosial.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa retorika *Storytelling* horor pada video “Bayangan Pulang” karya Nadia Omara di YouTube berhasil menciptakan pengalaman naratif yang kuat melalui integrasi elemen verbal, visual, dan audio. Strategi retorika berbasis *ethos*, *pathos*, dan *logos*

diterapkan secara selaras sehingga mampu membangun ketegangan, membangkitkan emosi penonton, serta memberikan alur cerita yang koheren. Dominasi *pathos* berupa efek suara mencekam, pacing narasi yang dramatis, dan ekspresi vokal menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman horor yang imersif.

Temuan ini juga sejalan dengan tren penelitian media digital terkini yang menekankan bahwa *Storytelling* berbasis emosi dan interaktivitas menjadi kunci keberhasilan konten di era platform digital (Kaye & Quinn, 2020; Sundar et al., 2021).

Teknik *Storytelling non-linear*, penggunaan *jump cuts*, serta efek audio-visual multisensori memperkuat daya tarik cerita dan meningkatkan keterlibatan penonton. Interaktivitas platform YouTube, melalui kolom komentar dan sistem rekomendasi algoritmik, turut memperluas jangkauan dan dampak narasi, membentuk budaya partisipatif di antara audiens. Secara teoritis, penelitian ini menegaskan bahwa retorika dan *Storytelling* digital dapat menjadi instrumen komunikasi yang kuat dalam menyampaikan emosi dan membangun keterhubungan sosial. Secara praktis, temuan ini dapat

menjadi acuan bagi kreator konten horor dalam mengembangkan strategi narasi yang lebih efektif.

Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa *Storytelling* horor di media digital tidak lagi dapat dipahami hanya sebagai bentuk hiburan semata, melainkan sebagai praktik komunikasi persuasif yang kompleks. Video “Bayangan Pulang” menunjukkan bahwa retorika klasik Aristoteles tetap relevan ketika diadaptasi ke dalam konteks media baru, khususnya melalui penggabungan teknologi audio-visual dan interaktivitas platform. Adaptasi ini memperluas fungsi retorika dari sekadar penyampaian pesan menjadi penciptaan pengalaman emosional yang bersifat kolektif dan partisipatif.

Lebih jauh, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa audiens YouTube tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tetapi juga sebagai aktor aktif dalam memperkuat makna narasi melalui komentar, berbagi pengalaman personal, dan membangun komunitas diskursif. Hal ini memperlihatkan pergeseran paradigma komunikasi dari model satu arah ke model dialogis, di mana makna horor dibentuk secara bersama antara kreator dan penonton.

Dengan demikian, retorika *Storytelling* horor di YouTube beroperasi dalam ekosistem sosial-budaya yang dinamis dan terus berkembang.

Dengan adanya temuan ini, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan awal bagi kajian lanjutan mengenai hubungan antara retorika, emosi, dan teknologi digital. Pemahaman yang lebih mendalam mengenai praktik *Storytelling* horor juga dapat berkontribusi pada pengembangan literasi media, khususnya dalam menghadapi konten-konten emosional di ruang digital. Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat posisi retorika *Storytelling* sebagai strategi komunikasi yang adaptif, relevan, dan berpengaruh dalam lanskap media digital kontemporer. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan eksplorasi lintas platform, seperti TikTok dan Instagram Reels, serta analisis dampak jangka panjang terhadap persepsi dan pengalaman audiens.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aristotle. (1991). *On rhetoric: A theory of civic discourse* (G. A. Kennedy, Trans.). Oxford University Press.
- Bazeley, P., & Jackson, K. (2013). *Qualitative data analysis with*

- NVivo (2nd ed.). SAGE Publications.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Burgess, J., & Green, J. (2009). *YouTube: Online video and participatory culture*. Polity Press.
- Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror, or paradoxes of the heart*. Routledge.
- Covington, P., Adams, J., & Sargin, E. (2020). Deep neural networks for YouTube recommendations. In *Proceedings of the 16th ACM Conference on Recommender Systems*. <https://doi.org/10.1145/3383313.3418489>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Denzin, N. K. (1978). *The research act: A theoretical introduction to sociological methods*. McGraw-Hill.
- Diego, D., Lestari, Y., & Sarmiati, S. (2024). From tweets to thrills: The evolution of digital *Storytelling* on YouTube through Nessie Judge's horror narratives. *Jurnal PIKMA: Publikasi Ilmu Komunikasi Media dan Cinema*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.24076/pikma.v7i1.1583>
- Haven, K. (2007). *Story proof: The science behind the startling power of story*. Libraries Unlimited.
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the internet: Embedded, embodied and everyday*. Bloomsbury Academic.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Kennedy, G. A. (2007). *Classical rhetoric and its Christian and secular tradition from ancient to modern times* (2nd ed.). University of North Carolina Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nur, M., Mannesa, H. I. S., & Kuswanjono, A. (2025). Constructing meaning: The role of Aristotelian ethos, pathos, and logos through a neurosemantic lens. *Jurnal Filsafat*, 35(1), 95–124. <https://doi.org/10.22146/jf.102028>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research and evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.
- Prohászková, M. V. (2012). The genre of horror. *American International Journal of Contemporary Research*, 2(4), 132–142.
- Siauw, G. M., & Sihombing, L. H. (2022). Characteristics and structures of *Storytelling*

techniques in criminal, horror, and mystery genres of YouTubers storytellers. *Metacommunication: Journal of Communication Studies*, 7(2), 38–52.

<https://doi.org/10.20527/mc.v7i2.13165>

Sichach, M. (2024). Ethos, pathos, and logos as foundations of persuasive writing. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.

Sundar, S. S., Kang, J., & Oprean, D. (2021). Being there in the midst of the story: How immersive media environments influence narrative persuasion. *Journal of Media Psychology*, 33(2), 72–84.  
<https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000290>

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.

Zhang, Y., Liu, Z., & Chen, X. (2022). Emotional engagement in short video platforms: The role of fear and suspense in audience retention. *New Media & Society*, 24(8), 1850–1867.  
<https://doi.org/10.1177/14614448211012345>