

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGGUNAAN  
TEKNIK STORYTELLING YOUTUBER  
NESSIE JUDGE DENGAN EWING HD  
PADA KASUS VINA CIREBON**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**PRASTYO ARYAMADAN**

**2003110284**

**Program Studi Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi Penyiaran**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2024**

## BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : **PRASTYO ARYAMADAN**  
N P M : 2003110284  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Pada hari, tanggal : Kamis, 29 Agustus 2024  
W a k t u : Pukul 08.15 WIB s/d Selesai

### TIM PENGUJI

PENGUJI I : **Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAHAP, S.Sos., M.I.Kom** (.....)

PENGUJI II : **CORRY NOVRICA AP. SINAGA, S.Sos., M.A** (.....)

PENGUJI III : **ELVITA YENNI, S.S., M.Hum** (.....)

### PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

  
**Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.Si**  
NIDN : 0030017402



  
**Aspe. Prof. Dr. ABRAR ADHAN, S.Sos., M.I.Kom**  
NIDN: 0111117804

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

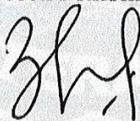
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Lengkap : **PRASTYO ARYAMADAN**  
N.P.M : 2003110284  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : **ANALISIS PERBANDINGAN PENGGUNAAN TEKNIK STORYTELLING YOUTUBER NESSIE JUDGE DENGAN EWING HD**

Medan, 26 Agustus 2024

Dosen Pembimbing



**Elvita Yenni, S.S., M.Hum**

Disetujui Oleh  
Ketua Program Studi



**AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom**

Dekan,



**Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP.**

## PERNYATAAN

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Dengan ini saya **Prastyo Aryamadan**, NPM **2003110284**, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, bukan karya orang lain atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia mengajukan banding menerima sanksi:

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang saya terima

Medan, 24 Oktober 2024

Yang menyatakan,



Prastyo Aryamadan

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**Assalamu'alaikum Wr.Wb**

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu Wa ta'ala, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dalam tenggat waktu yang telah ditetapkan. Shalawat dan salam juga penulis sampaikan kepada Nabi besar junjungan kita semua Nabi Muhammad Shalallahualaihiwassalam, karena telah membawa ilmu yang bermanfaat bagi umatnya untuk di dunia maupun di yaumul akhir kelak.

Penyusunan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi syarat wajib penyelesaian pendidikan Sarjana Strata (S1) Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU). Adapun judul pada skripsi ini, yaitu “**Analisis Perbandingan Penggunaan Teknik Storytelling Youtuber Nessie Judge Dengan Ewing HD Pada Kasus Vina Cirebon**”.

Penulis menyadari bahwa proses pengerjaan skripsi ini harus melewati banyak rintangan dan hambatan, sehingga penulis ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin memberikan ucapan terima kasih yang teramat istimewa kepada **Ayahanda Dedi Waskito dan Ibunda Khairita** atas dukungan materil, dukungan moral yang selalu

mendambakan yang terbaik bagi penulis, serta doa yang selalu senantiasa dilantunkan untuk memperlancar urusan penulis dalam menyelesaikan perkuliahan maupun dalam pengerjaan skripsi ini, dan **M. Rizky Aldiansyah** selaku abang kandung penulis juga **Aura Putri Salsabilla** selaku adik kandung penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum tentu akan berjalan dengan baik tanpa bantuan pihak lainnya, sehingga penulis juga ingin berterima kasih kepada pihak yang telah memberi doa, dukungan, memberi arahan, dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu:

1. Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa. Karena berkat rahmat dan ridhonya penulis diberikan kesehatan, keselamatan dan keberkahan selama proses pengerjaan skripsi ini berlangsung.
2. Bapak Prof. Dr. Agussani, MAP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Assoc. Prof Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Dr. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Akhyar Anshori S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Ibu Elvita Yenni, S.S., M.Hum selaku dosen pembimbing penulis yang selalu memberikan arahan dan nasihat serta sabar dalam membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Ibu Dr. Faustyna, S.Sos., M.M., M.I.Kom selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing penulis.
10. Bapak/Ibu Dosen dan Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang selalu sigap membantu penulis dalam mengurus perihal administrasi.
11. Kepada sahabat terbaik penulis Fajar Rasyid dan Ovalah Sari Sipahutar, yang telah menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Terimakasih untuk teman-teman terbaik penulis di kos Cimacan, Mardian Ismail, Rahmat Hidayat, M.Azhar Marpaung yang telah menemani penulis selama penelitian.
13. Terimakasih untuk teman-teman grup “KALIAN SEMUA NUNGGU AREP” yang telah mau berjuang bersama dalam menyelesaikan perkuliahan.

14. Seluruh pihak baik secara langsung dan tidak langsung terlibat dalam penulisan skripsi ini. Penulis ucapkan terima kasih atas segala bantuan dan kebaikannya, Insya Allah perbuatan kalian menjadi amal baik.
15. Tak lupa penulis juga berterima kasih kepada diri penulis sendiri karena telah bertahan, berjuang dan menikmati semua proses ini dengan baik.

Akhir kata, penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar menjadi perbaikan kedepannya bagi penulis. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak yang membacanya.

Medan, 21 Agustus 2024  
Penulis

Prastyo Aryamadan  
2003110284

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGGUNAAN TEKNIK  
STORYTELLING YOUTUBER NESSIE JUDGE  
DENGAN EWING HD PADA KASUS  
VINA CIREBON**

**Prastyo Aryamadan  
2003110284**

**ABSTRAK**

Storytelling adalah salah satu bentuk teknik komunikasi yang paling ampuh dan efektif dalam menyampaikan pesan, ide, dan informasi kepada khalayak. Teknik storytelling yang efektif dapat menarik minat penonton dalam membangkitkan emosi dan mendorong mereka untuk mengekspresikan perasaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan teknik storytelling youtuber Nessie Judge dengan Ewing HD pada kasus Vina Cirebon. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori dramaturgi Erving Goffman yang memuat empat unsur dalam teknik analisisnya yaitu, appearance, manner, setting, juga property dan dekorasi. Penelitian ini di sajikan dengan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data dokumentasi, yaitu men-screenshot setiap scene yang berkaitan dengan teknik storytelling. Hasil dari penelitian adalah terdapat perbedaan antara teknik story telling yang digunakan Nessie Judge dengan Ewing HD. Perbedaan tersebut meliputi penampilan, intonasi suara, cara berbicara, gerak tubuh, ekspresi wajah hingga dekorasi dan property yang di gunakan. Penelitian ini mengangkat kasus Vina Cirebon dikarenakan kedua youtuber mengangkat tema yang sama.

***Kata kunci:*** Storytelling, Youtuber, Teori Dramaturgi, Vina Cirebon

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Pembatasan Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II</b> .....	<b>8</b>
<b>URAIAN TEORITIS</b> .....	<b>8</b>
2.1 Analisis .....	8
2.2 Komunikasi Massa .....	8
2.2.1 Fungsi Komunikasi Massa.....	9
2.2.2 Karakteristik Komunikasi Massa.....	10
2.3 Youtube dan Youtuber .....	11
2.4 Storytelling .....	13
2.5 Nessie Judge .....	17
2.6 Ewing HD.....	19
2.7 Kasus Vina Cirebon.....	19
2.8 Teori Dramaturgi.....	20
<b>BAB III</b> .....	<b>24</b>
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>24</b>
3.1 Jenis penelitian .....	24
3.2 Kerangka konsep .....	24
3.3 Definisi Konsep.....	25

3.4 Kategori Penelitian .....	28
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	28
3.6 Teknik Analisis Data .....	29
3.7 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	30
3.8 Deskripsi Ringkasan Objek Penelitian .....	30
<b>BAB IV .....</b>	<b>33</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	33
4.1.1 Nessie Judge .....	34
4.1.2 Ewing HD .....	43
4.2 Pembahasan .....	48
<b>BAB V.....</b>	<b>51</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>51</b>
5.1 Simpulan.....	51
5.2 Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Keterangan Video Nessie Judge .....	30
Tabel 3.3 Keterangan Video Ewing HD .....	31

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Konsep .....	25
Gambar 3.2 Thumbnail Youtube Nessie Judge.....	30
Gambar 3.3 Thumbnail Youtube Ewing HD .....	31
Gambar 4.1 Penampilan Nessie pada videonya .....	34
Gambar 4.2 Penampilan Nessie yang berbeda dalam satu video.....	35
Gambar 4.3 Nessie menunjukkan ekspresi takut .....	36
Gambar 4.4 Nessie menunjukkan ekspresi penarasan .....	37
Gambar 4.5 Nessie menunjukkan ekspresi kaget.....	38
Gambar 4.6 Nessie menunjukkan ekspresi kecemasan.....	39
Gambar 4.7 Nessie menunjukkan ekspresi jijik.....	40
Gambar 4.8 Nessie menunjukkan ekspresi sedih.....	41
Gambar 4.9 Background pada awal video .....	42
Gambar 4.10 Background pada akhir video.....	42
Gambar 4.11 Penampilan Ewing pada videonya .....	43
Gambar 4.12 Ewing menunjukkan gerak tubuh saat menyapa .....	44
Gambar 4.13 Ewing bercerita secara detail.....	44
Gambar 4. 14 Gambar Ewing menggambarkan suasana sedang membangunkan	44
Gambar 4.15 Ewing menegaskan sebuah nama dengan gerak tubuh .....	45
Gambar 4.16 Ewing menggunakan gerak tubuh sampai akhir video.....	45

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di era digital saat ini, perkembangan dalam dunia teknologi digital semakin maju sehingga mengubah ruang lingkup dalam dunia industri hiburan dan informasi di seluruh dunia. Salah satu platform hiburan yang memegang peran penting dalam perubahan ini ialah youtube. Youtube adalah media sosial yang digunakan bagi para konten kreator untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam membuat konten video digital dengan tujuan untuk berbagi hiburan dan informasi kepada para penonton. Youtube memiliki beragam konten di dalamnya, seperti: Daily vlog, konten kuliner, konten video tutorial, konten review produk, konten tentang musik, konten tentang video game, storytelling, dan sebagainya.

Seorang yang aktif dalam membuat serta mempublikasikan video kedalam aplikasi youtube disebut juga *content creator* atau *Youtuber*. Adapun definisi dari *Youtuber* sendiri ialah sebutan bagi seseorang yang membuat konten video unik, lucu, dan menarik yang kemudian diunggah melalui akun youtube miliknya. Sebagai seorang *youtuber*, mereka harus memiliki akun youtube yang selalu aktif mengunggah video yang telah mereka buat setiap minggunya (Supriono & Yahya, 2019).

Untuk menjadi seorang *Youtuber* tidaklah sulit, modal yang diperlukan pun tidak terlalu banyak yaitu cukup memiliki alat perekam audio video, teknik basic editing, serta jaringan internet yang memadai untuk mengupload sebuah konten ke dalam channel Youtube pribadinya. Seorang *Youtuber* harus memiliki kreatifitas

dan inovasi dalam setiap konten yang ia buat agar menjadi ciri khas dan pembeda antara *youtuber* satu dengan yang lainnya, sehingga menarik penonton untuk melakukan *subscribe* dan *like* pada akun pribadinya.

Salah satu genre konten yang banyak diminati oleh penonton ialah konten *storytelling*. *Storytelling* adalah salah satu bentuk teknik komunikasi yang paling ampuh dan efektif dalam menyampaikan pesan, ide, dan informasi kepada khalayak. Teknik *storytelling* biasanya digunakan dalam cerita rakyat, mitos, legenda, film, novel, konten video youtube, dan drama. Teknik *storytelling* yang efektif dapat menarik minat penonton dalam membangkitkan emosi dan mendorong mereka untuk mengekspresikan perasaan.

Melalui *storytelling*, para *Youtuber* dapat menyampaikan sebuah cerita, pengalaman, dan perspektif mereka tentang sebuah kasus dengan cara yang menarik dan bermakna. Beberapa *youtuber* yang membuat konten bertema *storytelling* ialah: Nadia Omara, Hirotada Radifan, Detective Aldo, Sepulang sekolah, Hanifa, Nessie Judge, dan Ewing HD. Namun pada penelitian ini, penulis mengambil *youtuber* Nessie Judge dan Ewing HD untuk dianalisis. Adapun alasan penulis mengambil kedua *youtuber* tersebut untuk diteliti ialah karena keduanya termasuk dalam *youtuber* terkenal asal indonesia, selain itu kedua *youtuber* tersebut juga memiliki jumlah tayangan dan pengikut yang cukup banyak.

Nessie Judge adalah seorang *youtuber* indonesia yang berasal dari solo. Tahun 2012 adalah awal Nessie membuat kanal *youtubenya*. Kala itu ia membuat video mengenai wawancaranya bersama orang asing di eropa tentang Indonesia. Saat ini Nessie telah memiliki lebih dari 10 juta subscriber pada channel pribadinya

dengan nama channel “Nessie Judge”. Nessie Judge sendiri dikenal dengan konten storytellingnya yang memfokuskan pada pengalaman pribadi dan juga isu-isu sosial. Nessi memiliki kemampuan untuk menceritakan kejadian sehari-hari dengan cara yang menarik dan emosional, sehingga penonton dapat terlibat secara personal dengan ceritanya. Konten storytelling Nessie Judge sendiri terbagi dari beberapa tema, yaitu: Misteri dan horor, kasus kriminal, teori konspirasi, segmen nerror, juga ada beberapa konten vlog dan lifestyle.

Ewing HD sendiri merupakan salah satu youtuber ternama yang juga berasal dari Indonesia. Ewing HD merupakan youtuber yang banyak menceritakan tentang cerita horor, misteri, kasus-kasus kriminal dan penyelidikan. Dengan latar belakangnya sebagai mantan penyidik polisi, Ewing HD mampu menyajikan konten investigasi dan analisis kasus yang detail dan menarik. Ewing Hd memulai kanal youtubanya dengan fokus pada tema horor, misteri dan supranatural. Channelnya sendiri dengan singkat mendapat popularitas karena penyampainnya yang menarik dan investigasinya yang mendalam tentang berbagai fenomena dan kasus. Beberapa konten dan tema dari Ewing Hd adalah menyangkut horor dan misteri, kasus kriminal, eksplorasi tempat angker, serta investigasi. Ewing HD telah menjadi salah satu sosok terkemuka dalam komunitas penggemar horor dan misteri di Indonesia. Kanal youtubanya mempunyai jutaan subscriber dan videonya sering mendapat jutaan views. Dalam hal itu terlihat bagaimana besar pengaruhnya dalam dunia Youtube.

Beberapa kasus yang pernah diangkat untuk dijadikan konten storytelling dalam channel youtube mereka yaitu: penemuan jasad dalam toren air di Tangsel,

Vina Cirebon, tragedi kerusuhan mei 1998, penemuan jasad dalam septic tank di Jepang, kematian baby Jailyn, dan masih banyak lagi. Namun pada penelitian ini, penulis mengambil konten storytelling yaitu pada kasus Vina Cirebon dalam channel youtube Nessie Judge dan Ewing HD. Adapun alasan penulis mengambil konten storytelling pada kasus Vina Cirebon dalam kedua youtuber tersebut ialah karena kasus Vina Cirebon berhasil menarik perhatian publik sehingga menjadi perbincangan publik setelah sekian lama meredup dan belum ada titik terang akan kejelasan kasus tersebut. Beberapa hal yang membuat kasus tersebut naik kembali ialah karena kasus tersebut diangkat menjadi sebuah film dan berhasil mendapatkan lebih dari 4,5 juta penonton. Selain itu, banyak juga youtuber yang membahas kasus tersebut dalam channel pribadi mereka.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai analisis teknik storytelling yang digunakan oleh youtuber Nessie Judge dengan Ewing HD dan penulis juga meneliti bagaimana perbandingan penggunaan teknik storytelling antara kedua youtuber Nessie Judge dengan Ewing HD pada kasus Vina Cirebon.

## **1.2 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah perlu dilakukan agar penulis dapat lebih memfokuskan pada tujuan yang akan diteliti. Pada penelitian ini penulis akan berfokus pada episode kasus Vina Cirebon pada channel youtube Nessie Judge dan Ewing HD.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

- Bagaimana menganalisis teknik storytelling yang dilakukan oleh youtuber Nessie Judge dengan Ewing Hd pada kasus Vina Cirebon?
- Bagaimana perbandingan penggunaan teknik storytelling youtuber Nessie Judge dengan Ewing HD pada kasus Vina Cirebon?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis teknik storytelling yang digunakan oleh youtuber Nessie Judge dengan Ewing HD. Juga untuk membandingkan penggunaan teknik storytelling dari dua youtuber Nessie Judge dan Ewing HD pada kasus Vina Cirebon.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan dilakukannya penelitian ini, Penulis berharap dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Untuk menambah wawasan bagi penulis tentang teknik storytelling yang dilakukan oleh dua youtuber ternama yaitu Nessi Judge dan Ewing Hd.

#### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah diharapkan dapat bermanfaat secara praktis untuk mengetahui dan memperluas wawasan mengenai teknik storytelling.

### 3. Manfaat Akademis

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi kampus Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara khususnya kepada fakultas ilmu Sosial dan Ilmu Politik dalam Rangka memperkaya literatur bacaan bagi para mahasiswa.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini terdiri dari latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian serta manfaat penelitian.

### **BAB II : URAIAN TEORITIS**

Pada bab ini penulis memaparkan

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bagian ini penulis menjelaskan mengenai jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, serta detail lokasi dan waktu pada saat penulis melakukan penelitian ini.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini memuat tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

**BAB V : PENUTUP**

Pada bab akhir ini berisikan tentang simpulan dan saran dari hasil penelitian yang sudah di lakukan.

## **BAB II**

### **URAIAN TEORITIS**

#### **2.1 Analisis**

Analisis merupakan kata yang sering di jumpai dalam evaluasi kegiatan. Analisis sering dilakukan untuk memperoleh kesimpulan mengenai pelaksanaan kegiatan tersebut. menurut kamus besar Bahasa Indonesia, analisis adalah penyelidikan dan penguraian terhadap suatu masalah bertujuan untuk mengetahui keadaan yang sebenar-benarnya dan proses pemecahan masalah yang dimulai dengan dugaan dan kebenarannya (Magdalena et al., 2020).

Analisis adalah kegiatan yang meliputi beberapa aktivitas. Aktivitas itu berupa membedakan, mengurai, dan memilih untuk dapat di masukkan kedalam kelompok tertentu untuk di gabungkan dengan tujuan tertentu, kemudian di cari kaitannya lalu di tafsirkan maknanya. Nana sudjana menyatakan ‘Analisis adalah upaya memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau potongan-potongan sehingga jelas hierarkinya dan susunannya (Sudjana, 2016).

#### **2.2 Komunikasi Massa**

Komunikasi massa ialah komunikasi yang menggunakan media massa sebagai alatnya, baik cetak maupun elektronik yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang melembagakan dan ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat, anonim dan heterogen. Laju perkembangan komunikasi massa begitu cepat dan memiliki bobot nilai tersendiri pada setiap sisi kehidupan sosial budaya yang sarat dengan perubahan perilaku masyarakat (Tambunan,

2018). Media memainkan peran penting dalam menyusun perspektif audiens mengenai isu yang terjadi di seluruh dunia (Puji Santoso, 2021)

### **2.2.1 Fungsi Komunikasi Massa**

Komunikasi massa atau media massa memegang peranan penting dalam perkembangan kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, komunikasi massa mempunyai peranan bagi masyarakat. fungsi komunikasi massa terbagi dari beberapa bagian, yaitu:

a. (pengawasan)

Fungsi supervisi komunikasi massa dibagi pada bentuk utama:

1. Warning of beware surveillace (pengawasan peringatan) yaitu fungsi pengawasan peringatan yang terjadi ketika media massa memberitakan adanya ancaman.
2. Instrumental surveillance (pengawasan instrumentasl) yaitu penyampaian atau penyebaran informasi yang berguna atau dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari pada khalayak.

b. Interpretation ( Penafsiran)

Media massa tidak hanya memuat fakta dan data, namun juga memberikan penafsiran terhadap peristiwa penting. Tujuan penafsiran media ingin menarik para pembaca untuk memperluas wawasan serta membahasnya lebih lanjut.

c. Linkage (pertalian)

Media massa dapat menghubungkan berbagai anggota masyarakat dengan menciptakan ikatan berdasarkan kepentingan dan peminatan.

Media mempersatukan kelompok-kelompok yang mempunyai kepentingan yang sama namun terpisah secara geografis.

d. Transmission of Values (Penyebaran Nilai-Nilai).

Fungsi ini disebut juga sosialisasi, sosialisasi mengacu pada bagaimana seorang individu mengadopsi perilaku dan nilai-nilai suatu kelompok. Media massa yang mewakili citra masyarakat itu ditonton, didengar, dan dibaca. Media massa menunjukkan kepada kita bagaimana mereka bertindak dan apa yang di butuhkan. Dengan kata lain, media mewakili kita menggunakan model peran yang kita amati serta harapkan untuk menirunya.

e. Entertainment (Hiburan)

Sulit dipungkiri bahwa sebenarnya hampir semua media massa mempunyai fungsi hiburan. Misi media massa adalah menghibur dan tujuannya adalah untuk meredakan ketegangan pikiran masyarakat karena dengan membaca berita-berita ringan atau menonton acara hiburan di televisi dapat menyegarkan kembali pikiran masyarakat (Kustiawan et al., 2022).

### **2.2.2 Karakteristik Komunikasi Massa**

Menurut Denis McQuail, komunikasi massa memiliki beberapa ciri-ciri yang membedakannya dari jenis komunikasi lainnya. Yaitu:

- Sumber komunikasi massa bukan hanya satu orang, melainkan suatu kumpulan organisasi, dan “sang pengirim” nya seringkali merupakan komunikator profesional.

- Pesannya tidak unik dan beraneka ragam, serta dapat diperkirakan. Pesan seringkali “diproses”, distandarisasi, dan selalu diperbanyak.
- Hubungan antara pengirim dan penerima bersifat satu arah dan jarang sekali bersifat interaktif. Hubungan tersebut juga bersifat impersonal, bahkan mungkin seringkali bersifat nonmoral dan kalkulatif, dalam pengertian bahwa sang pengirim biasanya tidak bertanggung jawab atas konsekuensi yang terjadi pada para individu dan pesan yang diperjualbelikan dengan uang atau ditukar dengan perhatian tertentu.
- Penerimaannya ialah bagian dari khalayak banyak.
- Komunikasi massa seringkali mencakup kontak secara serentak antara satu pengirim dengan banyak penerima, menciptakan pengaruh luas dalam waktu singkat dan menimbulkan respon seketika dari banyak orang secara serentak (Hadi et al., 2021).

### **2.3 Youtube dan Youtuber**

Youtube adalah sebuah situs web berupa kumpulan video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal yakni Steve Chen, Chad Hurley dan Jawed Karim pada Februari 2005. YouTube dapat menjadi wadah setiap orang untuk mengunggah video dan juga dapat menonton video secara gratis dan sepuasnya. Youtube merupakan salah satu bentuk media sosial berbasis video yang mulai naik daun sejak lima tahun yang lalu. Pada tahun 2015, YouTube mendapatkan antusiasme yang cukup besar dari masyarakat Indonesia. YouTube telah mengalihkan penonton televisi menjadi berkurang mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Hal ini disebabkan karena pada YouTube, penonton bisa

menentukan konten tayangan apa saja yang kita inginkan (Defianti & Basri, 2021).

Salah satu layanan Google ini memungkinkan orang meng-upload video dan dapat dilihat oleh orang lain di seluruh dunia secara gratis. YouTube adalah database video yang paling populer di internet, mungkin bahkan yang paling lengkap dan beragam. Google tidak mengembangkan YouTube pada awalnya. Namun, setelah mengambilnya, Google kemudian menggabungkannya dengan layanan lain. Dengan menguasai 43% dari total penjualan video online di Amerika Serikat dan bahkan di seluruh dunia, YouTube sekarang menjadi situs web video paling dominan. Sekitar 20 jam video diunggah ke YouTube setiap menitnya, dengan 6 miliar views setiap hari. Sekarang, YouTube telah memenuhi banyak kebutuhan penggunanya. Fitur-fitur yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi saat ini sangat bermanfaat untuk memenuhi berbagai kebutuhan pengguna yang berbeda (Faiqah et al., 2016).

Istilah youtuber mengacu pada seseorang yang membuat video yang unik, lucu, dan menarik kemudian diunggah melalui akun YouTube mereka. YouTubers biasanya memiliki akun YouTube yang selalu aktif mengunggah video mereka setiap minggu (Supriono & Yahya, 2019).

Seseorang yang mengunggah, memproduksi, atau tampil di video yang ada di Youtube. Sederhannya seseorang dikatakan YouTuber, jika sudah memproduksi dan tampil di sebuah video yang diunggah (*upload*) di YouTube (Rosidah, 2019). Youtuber merupakan pemeran penting dari penyedia informasi yang dibutuhkan oleh peikmat youtube. Dengan video yang diunggah oleh youtuber tentunya

akan membuat para penikmat semakin mudah dan lebih nyaman dalam mencari dan memperoleh informasi yang di butuhkan (Putra, 2018).

## **2.4 Storytelling**

*Storytelling* merupakan salah satu daya pikat utama dalam seni berbicara, khususnya dalam ilmu public speaking. *Storytelling* dapat mempermudah audiens untuk memahami tentang apa yang sedang disampaikan. Tidak hanya itu, cerita yang disampaikan juga harus mengandung emosi sehingga audiens yang mendengarkan cerita tersebut menjadi terbawa suasana dan semakin antusias untuk mengetahui kelanjutan dari setiap sequens yang disampaikan. Audiens dengan seksama akan mengikuti alur pembicaraan kita (Sulistyo & Arswendi, 2021).

*Storytelling* (bercerita) berbeda dengan cerita. *Storytelling* atau biasa disebut bercerita adalah sebuah proses dimana seseorang menyampaikan sebuah cerita. Sedangkan cerita (*Story*) adalah sebuah narasi mengenai suatu peristiwa atau serangkaian peristiwa yang disampaikan, dan dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi, pengetahuan, menarik perhatian, menghibur, serta memberi arahan pada audiens yaitu pembaca atau pendengar (Christin et al., 2021).

Boltman mendefinisikan *storytelling* sebagai sebuah seni keterampilan bernarasi dari cerita-cerita dalam bentuk syair atau prosa, yang ditampilkan atau dibawakan oleh satu orang di hadapan audiens secara langsung dimana cerita tersebut dapat dinarasikan dengan cara menceritakan atau menyanyikan, dengan musik ataupun tidak, gambar, maupun dengan iringan lain yang mungkin dapat

dipelajari secara lisan, baik melalui sumber tercetak ataupun melalui sumber rekaman mekanik (Arindi, 2020).

*Storytelling* juga dapat dikatakan sebagai seni untuk menggambarkan sebuah peristiwa baik secara nyata maupun fiksi dan disampaikan menggunakan gambar ataupun suara. Sedangkan sumber lain mengatakan bahwa *storytelling* merupakan penggambaran tentang kehidupan yang dapat berupa gagasan, kepercayaan, pengalaman pribadi, dan pembelajaran tentang hidup melalui sebuah cerita (Haifa, 2018).

Stanley dan Dillingham mendefinisikan *storytelling* sebagai “*Storytelling is an oral activity to grab audiences attention by using multisensory stirring emotion of an event in a story, it involves improvisation in telling story, facial gestures, and body movement*”. Dengan kata lain *storytelling* adalah sebuah aktivitas berbicara untuk menarik perhatian penonton melalui sebuah kejadian pada cerita, mimik wajah, dan gerakan tubuh. Kegiatan *storytelling* memerlukan kemampuan yang lebih, mulai dari memulai cerita, mengembangkan cerita, dan mengakhiri cerita (Desiofiah, 2022). Selain itu, dalam pelaksanaan *storytelling* juga diperlukan aspek-aspek lain seperti gerak tubuh maupun mimik wajah.

Beberapa manfaat *storytelling* ialah dapat membangun emosional bagi para pendengarnya (audiens). Selain itu *storytelling* juga berguna untuk menyederhanakan pesan agar mudah untuk dicerna karena pada dasarnya *storytelling* merupakan teknik penyampaian cerita menggunakan kata-kata untuk menciptakan imajinasi bagi para pembaca atau pendengar.

Ketika sedang melakukan kegiatan bercerita, pencerita dapat melakukan teknik yang menarik agar pesan yang disampaikan oleh penulis atau pengarang cerita dapat disampaikan dengan baik. Hal ini dapat dilakukan dengan cara: pengucapan atau peniruan suara, intonasi atau nada suara, penghayatan watak tokoh cerita, ekspresi, gerak dan penampilan, serta kemampuan bahasa yang komunikatif (Muallifah, 2013).

Terdapat tiga tahapan ketika ingin melakukan *storytelling*, yaitu: persiapan sebelum *storytelling*, saat *storytelling* berlangsung, dan sesudah kegiatan *storytelling* selesai.

- Persiapan sebelum *storytelling*

Sebelum bercerita atau melakukan penceritaan, sebaiknya memilih cerita yang menarik untuk didongengkan sesuai dengan target audiensnya. Jika target audiens merupakan anak-anak, maka bercerita tentang mitos atau legenda tanah air seperti bawang merah bawang putih, si kancil, dan malin kundang menjadi pilihan yang tepat. Setelah memilih dan memahami sebuah cerita, hal yang selanjutnya dilakukan ialah mendalami karakter dalam cerita yang ingin disampaikan. Semakin jelas pembawaan sebuah karakter, semakin mudah pula cerita tersebut di cerna (Syarifuddin, 2017).

- Saat *storytelling* berlangsung

Beberapa faktor yang mendorong suksesnya proses *storytelling* agar menjadi menarik untuk disimak yaitu:

1. Kontak mata

Ketika *storytelling* sedang berlangsung, ada baiknya melakukan kontak mata dengan *audience*. Dengan begitu, *audience* akan merasa dirinya diperhatikan dan diajak untuk berinteraksi.

## 2. Mimik wajah

Mimik wajah sangat diperlukan ketika sedang melakukan aktivitas *storytelling*. Pelaku *storytelling* harus dapat mengekspresikan wajahnya sesuai dengan situasi dalam cerita.

## 3. Gerak tubuh

Gerak tubuh akan mendukung serta merefleksikan apa yang dilakukan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut. Lain halnya jika pelaku *storytelling* hanya diam saja, maka *audience* akan merasa bosan ketika mendengarkannya.

## 4. Suara

Tinggi rendahnya intonasi suara akan sangat mendukung kesuksesan dalam melakukan teknik *storytelling*. Selain itu, para pelaku *storytelling* yang profesional biasanya mampu menirukan suara dari tiap tiap tokoh karakter yang dibawakannya.

## 5. Kecepatan

Jangan terlalu cepat ketika sedang bercerita, aturlah kecepatan serta tempo agar *audience* tidak menjadi bingung dan bosan.

## 6. Alat peraga

Ketika sedang melakukan proses *storytelling* dengan target audience anak-anak, dalam hal ini maka alat peraga seperti boneka dan kostum-kostum yang sesuai dengan isi cerita akan sangat diperlukan.

- Kegiatan *storytelling* selesai

Setelah proses *storytelling* selesai, pelaku *storytelling* akan mengevaluasi cerita tersebut. Artinya pelaku *storytelling* akan menanyakan kepada penonton tentang hakikat cerita yang disampaikan dan nilai yang dapat diambil darinya. Melalui cerita-cerita ini, kita bisa mempelajari segalanya. Pelaku *storytelling* kemudian akan mengajak *audience* untuk gemar membaca dan mendorong mereka untuk membaca buku sesuai dengan tema yang sedang dibicarakan, atau merekomendasikan buku dengan tema lain yang lebih menarik sesuai dengan usia dan perkembangan psikologis (Haifa, 2018).

## 2.5 Nessie Judge

Channel YouTube Storytelling merupakan salah satu konten yang saat ini banyak digemari oleh para pecinta horor selain menonton film atau membaca buku. Berisi banyak informasi yang belum pernah kita dapatkan sebelumnya, hal-hal mistis, kasus-kasus yang masih misterius atau cerita seram berdasarkan pengalaman nyata seseorang, diceritakan oleh para youtuber dengan gaya dan ciri khasnya masing-masing sehingga mudah dipahami oleh penontonnya. sekaligus meningkatkan rasa ingin tahu. Dengan adanya konten tersebut semakin menambah pilihan masyarakat untuk menonton konten di YouTube. Nessie Judge

merupakan salah satu storyteller di Indonesia yang memiliki ciri khas dan keistimewaan tersendiri dalam menceritakan suatu cerita atau peristiwa kepada penontonnya dan memiliki subscriber terbanyak (Sagita & Adim, 2022).

Nasreen "Nessie" Anisputri atau lebih dikenal dengan Nessie Judge adalah seorang konten kreator YouTube dan influencer media sosial Instagram asal Indonesia. Dia membuat akun YouTube-nya pada tahun 2012 dan menggunakannya untuk berbagi vlog yang dia perankan sendiri. Isinya berupa keluh kesah atau pembahasan mengenai hal-hal yang menarik minatnya. Seperti yang sudah kita ketahui, namanya sempat heboh saat mengunggah video belajar bahasa Inggris. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, dia telah membuat karya horor berjudul *Nerror* (Nessie Horror). Lewat segmen ini, namanya melambung ke angkasa. Hingga saat ini, ia memiliki setidaknya 8 juta pelanggan di YouTube (S. A. A. Pratiwi, 2018).

Fenomena konten video *NERROR* selain konten populer juga terlihat identik dengan konten *NERROR*, seperti slogannya pada pembukaan video "Shits About Go Down", kolom chat menunjukkan antusiasme dan opini penonton, hadirnya *NERROR Takeover*. Fenomena lain terlihat pada segmen konten *NERROR*, bahkan sebagian besar mempromosikan konten jelek sehingga memiliki banyak penggemar. Namun yang membuat kontennya unik adalah tidak hanya membahas tentang horor, tetapi juga isu-isu lain seperti isu sosial, peristiwa, atau teori konspirasi yang ada di masyarakat (Subanda et al., 2023).

## **2.6 Ewing HD**

Hanya segelintir YouTuber Indonesia yang sukses membuat konten horor. Salah satu yang bisa disebut sukses adalah Hujwiriawan Ewing atau biasa dikenal dengan Ewing HD. Di channel YouTube-nya, ia membuat konten video horor unik yaitu di kemas dalam bentuk gaming dan trivia (Merdekawan, 2016).

Sejak tahun 2015, Ewing HD konsisten membagikan kisah horor dan hal-hal menyeramkan yang beredar di internet. Dengan ciri khasnya yakni #MalamJumat, Ewing gak pernah absen membuat para pemirsa konten horor merinding. Berkat suaranya yang serak dan berat, Ewing terus berinovasi untuk menyampaikan cerita-cerita horornya selama beberapa tahun belakangan ini (Sinaga, 2020).

Ewing HD merupakan nama yang cukup dikenal di komunitas pecinta horor di Indonesia. Ewing HD telah membangun reputasi sebagai seorang YouTuber yang mengunggah video-video horor yang menegangkan. Salah satu hal yang membuat Ewing HD mudah dikenal adalah kalimat pembukanya yang khas, dengan slogan "Hai semua, nama gue Ewing dan terima kasih telah memberi gue kesempatan untuk menemani malam jumat lo." Kalimat ini telah menjadi ciri khasnya dan selalu menyapa penontonnya ketika memulai video baru (Firmansyah, 2023).

## **2.7 Kasus Vina Cirebon**

Kasus Vina Cirebon adalah kasus pembunuhan sepasang kekasih yang terjadi pada 27 Agustus 2016. Ketika itu, warga menemukan pelajar berusia 16 tahun ini tak berdaya di jembatan layang Talun, sekitar 1 kilometer dari Kampung Saladara. awalnya, polisi menduga keduanya korban kecelakaan (Ashri, 2024). Kala itu,

Vina bersama kekasihnya Muhammad Risky Rudiana (Eki) mengalami pengeroyokan oleh geng motor di Jalan Perjuangan, depan SMP 11 Kali Tanjung Cirebon sampai akhirnya tewas. Na'asnya, sebelum nyawanya meregang, Vina terlebih dahulu diperkosa secara bergantian oleh 11 orang. Usai pengusutan oleh pihak kepolisian Cirebon Kota, polisi setempat telah menetapkan 8 nama dari 11 pelaku. Kedelapan pelaku ini adalah Eka Sandi, Jaya, Supriyanto, Hadi Saputra, Sudirman, Eko Ramadhani, Rivaldi Aditya Wardana, dan Saka Tatal. Sementara itu, tiga pelaku lainnya, yaitu Pegi alias Pegong, Andi, dan Dani masih menjadi buronan sampai saat ini (Bhayangkara, 2024).

Kasus itu kembali viral setelah tayang nya film Vina: sebelum tujuh hari di bioskop, namun sampai saat ini kasus itu punbelum juga terselesaikan.

## **2.8 Teori Dramaturgi**

Teori Dramaturgi merupakan kajian teori yang telah dipopulerkan oleh Erving Goffman. Ia merupakan salah satu pakar sosiolog yang lahir pada 11 juni 1922 di kota Manville Alberta Canada Strata 1 di Universitas Toronto serta mendapat gelar doctor di Universitas Chicago. Erving Goffman mengenalkan konsep dari teori dramaturgi mempunyai sifat layaknya pertunjukkan teater, yaitu menggambarkan bahwa kita sebagai manusia berperan sebagai aktor yang berupaya menelaraskan ambisi dalam sebuah "Pertunjukkan Teater" (Mutia, 2017).

Dramaturgi merupakan teori yang diungkapkan oleh Erving Goffman pada tahun 1959 lewat bukunya yang berjudul *The Presentation of Self in Everyday Life* (Dewi & Janitra, 2018). Karya ini berisi tentang diri dalam interaksionisme

simbolik. Ia banyak dipengaruhi oleh Mead dalam hubungan "I" dan "Me", namun dia berbeda dengan mead dalam melihat hal ini. baginya ketegangan antara "I" dan "Me" dikonsepsikan dengan "ketidaksesuaian antara diri manusiawi kita dan diri kita sebagai hasil sosialisasi". Ketegangan itu terjadi karena perbedaan antara apa yang kita lakukan dengan apa yang diharapkan orang lain untuk kita lakukan. Dari pemikirannya, lahirlah teori dramaturgi yang kita kenal hingga saat ini (Rahayu, 2021).

Berdasarkan definisi yang telah dijelaskan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa teori dramaturgi merupakan teori yang menjabarkan bahwa interaksi sosial diartikan serupa dengan pertunjukan drama atau teater yang ada di atas panggung. Manusia berperan sebagai aktor memiliki upaya dalam mengelola karakteristik dalam personal dan tujuan pada khalayak umum melalui pertunjukan dramanya sendiri. Dalam permainannya, manusia akan menggunakan bahasa verbal maupun nonverbal yang didukung oleh atribut tertentu (Firdaus, 2022).

Goffman berpendapat bahwa ketika orang berinteraksi, mereka ingin menyampaikan gambaran dirinya yang akan diterima orang lain. Ia menyebut upaya ini sebagai "manajemen pesan", yang berarti teknik yang digunakan aktor untuk menumbuhkan kesan dalam situasi tertentu guna mencapai tujuan tertentu. Aktor harus memusatkan pikirannya agar tidak terpelehet lidahnya, sadar diri, melakukan gerakan, menjaga nada suara serta mengekspresikan wajah sesuai dengan situasi (Mahadi & Susilo, 2015).

Seiring dengan berkembangnya teknologi, interaksi social manusia pun mengalami transformasi. Individu bisa saling berinteraksi atau berkomunikasi

melalui media digital, yang dikenal dengan istilah computer mediated communication (CMC). Terkait dengan teori Goffman, pengguna media digital juga memainkan peran mereka di ranah CMC (Dewi & Janitra, 2018).

Goffman membagi teori ini menjadi 2 pokok pikiran yaitu: panggung depan (*Front stage*) dan panggung belakang (*Back stage*). *Front stage* merupakan tindakan yang dilakukan oleh individu untuk menampilkan peran formalnya di hadapan publik, dalam hal ini individu diibaratkan sedang memainkan peran di hadapan khalayak penonton. Sedangkan *Back stage* merupakan tindakan yang dilakukan individu dalam menjalankan kehidupan sehari-hari tanpa dikontrol dan memikirkan penilaian orang lain atau dapat dibilang sebagai sifat asli seorang individu (Nabilla et al., 2024)

Goffman membagi *Front stage* menjadi beberapa bagian yaitu:

- Penampilan (*Appearance*), merujuk pada segala sesuatu yang menciptakan kesan visual, seperti: pakaian dan aksesoris atau make up.
- Gaya bicara dan gerak tubuh (*Manner*), meliputi: cara berbicara, intonasi suara, gerakan tubuh, dan ekspresi wajah.
- Pengaturan (*Setting*), meliputi latar belakang atau lokasi dimana hal tersebut terjadi. Seperti rumah, panggung, maupun studio.
- Dekorasi dan properti, yaitu objek dan elemen visual di latar belakang yang mendukung narasi dan menciptakan suasana tertentu. Seperti: sound effect, background musik, dan background video.

Sedangkan pada wilayah *back stage* (panggung belakang), merupakan wilayah yang tersembunyi dari pandangan khalayak. Apa yang tampak di depan

tidak mesti yang terjadi di belakang. Di area ini individu akan tampil “seutuhnya” atau dalam artian identitas aslinya.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis penelitian**

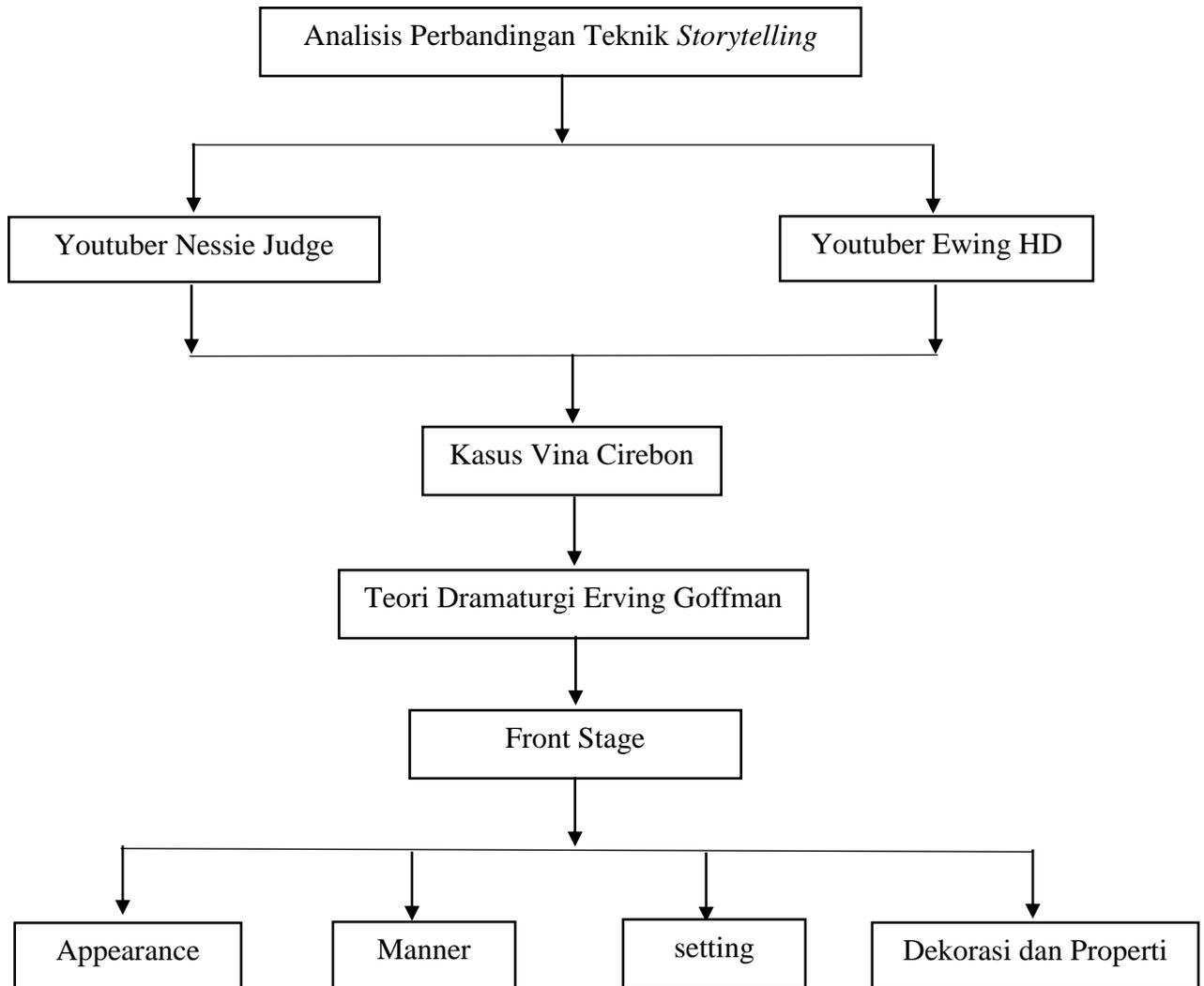
Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sehingga dapat dengan mudah menjelaskan serta menjabarkan hasil yang telah diteliti secara deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam mengenai suatu fenomena sosial, budaya, hingga perilaku manusia melalui teknik pengumpulan dan analisis data yang bersifat deskriptif, naratif, dan interpretatif (Faustyna, 2023).

Selanjutnya penelitian ini menggunakan teori analisis Dramaturgi dengan sebuah pendekatan sosiologis dalam memahami interaksi sosial, yang dikembangkan oleh Erving Goffman. Teori ini menekankan bahwa perilaku sosial dapat dipahami seperti adegan dalam sebuah video youtube.

#### **3.2 Kerangka konsep**

Kerangka konsep di artikan sebagai suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lain dari masalah yang akan diteliti. Kerangka konsep ini berguna untuk menghubungkan atau menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu topik yang akan dibahas (Tanjaya & Wijaya, 2019). Kerangka konsep dalam penelitian berjudul "Analisis Perbandingan Penggunaan Teknik StoryTelling Youtuber Nessie Judge Dengan Ewing HD Pada Kasus Vina Cirebon" ini adalah sebagai berikut :

**Gambar 3.1 Kerangka Konsep**



Sumber: Olahan Peneliti, 2024

### 3.3 Definisi Konsep

Definisi konsep adalah penjabaran dari kerangka konsep. Berikut ini merupakan definisi konsep dari kerangka konsep di atas:

#### a) StoryTelling

*Storytelling* merupakan salah satu daya pikat utama dalam seni berbicara, khususnya dalam ilmu public speaking. *Storytelling* dapat mempermudah audiens untuk memahami tentang apa yang sedang disampaikan. Tidak hanya

itu, cerita yang disampaikan juga harus mengandung emosi sehingga audiens yang mendengarkan cerita tersebut menjadi terbawa suasana dan semakin antusias untuk mengetahui kelanjutan dari setiap sequens yang disampaikan. Audiens dengan seksama akan mengikuti alur pembicaraan kita (Sulistyo & Arswendi, 2021).

#### b) Youtuber

Istilah youtuber mengacu pada seseorang yang membuat video yang unik, lucu, dan menarik kemudian diunggah melalui akun YouTube mereka. YouTubers biasanya memiliki akun YouTube yang selalu aktif mengunggah video mereka setiap minggu (Supriono & Yahya, 2019). Sederhannya seseorang dikatakan YouTuber, jika sudah memproduksi dan tampil di sebuah video yang diunggah (*upload*) di YouTube (Rosidah, 2019).

#### c) Teori Dramaturgi

Dramaturgi merupakan teori yang diungkapkan oleh Erving Goffman pada tahun 1959 lewat bukunya yang berjudul *The Presentation of Self in Everyday Life* (Dewi & Janitra, 2018). Karya ini berisi tentang diri dalam interaksionisme simbolik. Ia banyak dipengaruhi oleh Mead dalam hubungan "I" dan "Me", namun dia berbeda dengan mead dalam melihat hal ini. baginya ketegangan antara "I" dan "Me" dikonsepsikan dengan "ketidaksesuaian antara diri manusiawi kita dan diri kita sebagai hasil sosialisasi". Ketegangan itu terjadi karena perbedaan antara apa yang kita lakukan dengan apa yang diharapkan orang lain untuk kita lakukan. Dari pemikirannya, lahirlah teori dramaturgi yang kita kenal hingga saat ini (Rahayu, 2021).

Berdasarkan definisi yang telah dijelaskan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa teori dramaturgi merupakan teori yang menjabarkan bahwa interaksi sosial diartikan serupa dengan pertunjukan drama atau teater yang ada di atas panggung. Manusia berperan sebagai aktor memiliki upaya dalam mengelola karakteristik dalam personal dan tujuan pada khalayak umum melalui pertunjukan dramanya sendiri. Dalam permainannya, manusia akan menggunakan bahasa verbal maupun nonverbal yang didukung oleh atribut tertentu (Firdaus, 2022).

d) Ewing HD

Ewing HD merupakan nama yang cukup dikenal di komunitas pecinta horor di Indonesia. Ewing HD telah membangun reputasi sebagai seorang YouTuber yang mengunggah video-video horor yang menegangkan. Salah satu hal yang membuat Ewing HD mudah dikenal adalah kalimat pembukanya yang khas, dengan slogan "Hai semua, nama gue Ewing dan terima kasih telah memberi gue kesempatan untuk menemani malam jumat lo." Kalimat ini telah menjadi ciri khasnya dan selalu menyapa penontonnya ketika memulai video baru (Firmansyah, 2023)

e) Nessie Judge

Nasreen "Nessie" Anis putri atau lebih dikenal dengan Nessie Judge adalah seorang konten kreator YouTube dan influencer media sosial Instagram asal Indonesia. Dia membuat akun YouTube-nya pada tahun 2012 dan menggunakannya untuk berbagi vlog yang dia perankan sendiri. Isinya berupa keluh kesah atau pembahasan mengenai hal-hal yang menarik minatnya. Seperti

yang sudah kita ketahui, namanya sempat heboh saat mengunggah video belajar bahasa Inggris. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, dia telah membuat karya horor berjudul Nerror (Nessie Horror). Lewat segmen ini, namanya melambung ke angkasa. Hingga saat ini, ia memiliki setidaknya 8 juta pelanggan di YouTube (S. A. A. Pratiwi, 2018).

### 3.4 Kategorisasi Penelitian

*Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian*

No.	Kategori Penelitian	Kategorisasi
1.	<i>Appearance</i> (Penampilan)	- Pakaian - Aksesoris atau make up
2.	<i>Manner</i> (Gaya bicara dan gerak tubuh)	- Cara berbicara - Intonasi suara - Gerakan tubuh - Ekspresi wajah
3.	<i>Setting</i> (Pengaturan)	- Latar tempat atau lokasi
4.	Dekorasi dan Properti	- Sound effect - Background music - Background video

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan oleh penulis untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa:

1. Pengamatan

Pengamatan dilakukan dengan cara menonton konten video youtube Nessie Judge dan ewing HD pada kasus Vina Cirebon yang kemudian dilanjutkan dengan menganalisis setiap scene berdasarkan kategori yang telah ditetapkan.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa tangkapan layar pada setiap scene yang termasuk dalam kategorisasi penelitian. Tangkapan layar pada setiap adegan yang diambil tersebut akan dianalisis kedalam teori Dramaturgi. Adapun dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk menjadi bukti serta pendukung terhadap objek yang sedang dianalisis

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dan kemudian menganalisisnya dengan menggunakan teori Dramaturgi melalui beberapa tahapan yaitu:

- a. Penulis menonton video youtube Nessie Judge Dan video youtube Ewing HD pada kasus Vina Cirebon.
- b. Penulis melakukan tahapan tangkapan layar untuk mengambil setiap scene dalam video yang berkaitan dengan teknik storytelling yang akan di teliti.
- c. Penulis menganalisis serta menjelaskan setiap scene menggunakan teori dramaturgi sesuai dengan kategorisasi penelitian yang telah dijelaskan, yaitu : Appearance, manner, setting,dan dekorasi serta property
- d. Penulis kemudian mengambil kesimpulan dari hasil yang telah dianalisis.

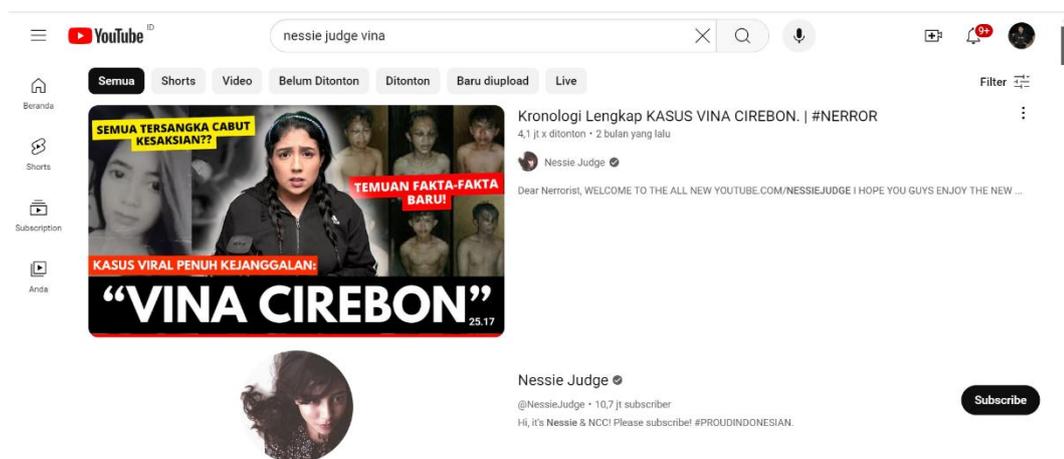
### 3.7 Waktu dan Lokasi Penelitian

Dikarenakan objek penelitian ini ialah youtube Nessie Judge dan Ewing HD, maka Penelitian ini hanya melalui proses pengamatan langsung dengan cara menganalisis setiap scene yang termasuk dalam kategorisasi penelitian. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan di Jalan karya,Gg.Cimacan. Dimana alamat tersebut merupakan tempat tinggal penulis sendiri. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan Agustus 2024.

### 3.8 Deskripsi Ringkasan Objek Penelitian

#### 3.1.1 Nessie Judge

#### Thumbnail Video Nessie Judge Tentang Kasus Vina Cirebon



Gambar 3.2 Thumbnail Youtube Nessie Judge

Tabel 3.2 Keterangan Video Nessie Judge

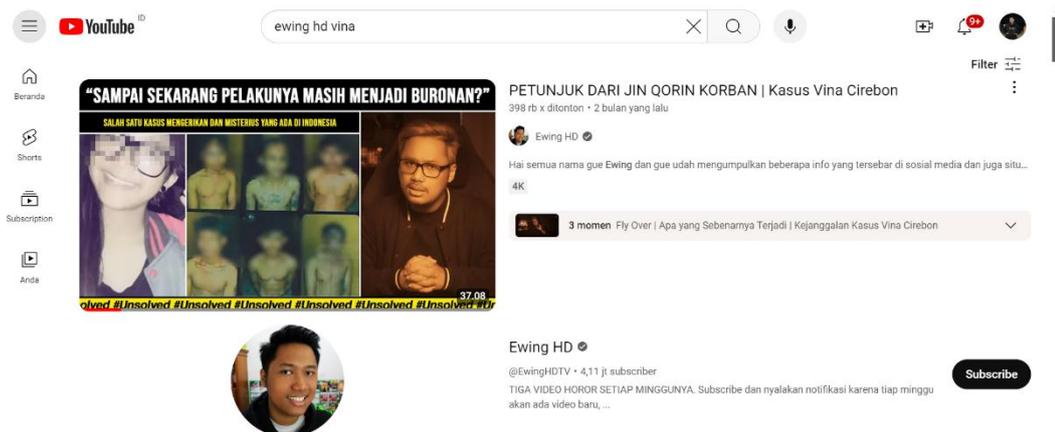
<b>Judul</b>	Kronologi Lengkap KASUS VINA CIREBON. #NERROR
<b>Sumber</b>	Channel Nessie Judge

<b>Tanggal Rilis</b>	21 Mei 2024
<b>Durasi</b>	25 Menit 16 Detik
<b>Bahasa dan Negara</b>	Indonesia
<b>Backsound</b>	Youtube Creation Tools
<b>Media</b>	Youtube

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

### 3.1.2 Ewing HD

#### Thumbnail Video Ewing HD Tentang Kasus Vina Cirebon



Gambar 3.3 Thumbnail Youtube Ewing HD

Tabel 3.3 Keterangan Video Ewing HD

<b>Judul</b>	PETUNJUK DARI JIN QORIN KORBAN   KASUS VINA CIREBON
<b>Sumber</b>	Channel Ewing HD
<b>Tanggal Rilis</b>	21 Mei 2024
<b>Durasi</b>	37 Menit 07 Detik
<b>Bahasa dan Negara</b>	Indonesia

---

<b>Backsound</b>	Unsolved by Ewing HD
<b>Media</b>	Youtube

---

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Pada bab ini akan membahas data serta hasil dari penelitian penulis terhadap analisis perbandingan penggunaan teknik storytelling youtuber Nessie Judge dengan Ewing HD pada kasus vina cirebon sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan pada Bab 1, mengenai teknik story telling antara dua youtuber tersebut. Penulis menggunakan teknik teori Analisis Dramaturgi Erving Goffman serta hasil dari penelitian akan disajikan menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Dalam penelitian ini penulis berupaya mengumpulkan data dengan cara menonton youtube Nessie Judge dan Ewing HD pada konten mengenai kasus vina Cirebon. Selanjutnya data akan di analisis menggunakan teknik analisis teori Dramaturgi Erving Goffman yang pada teori miliknya dikategorikan menjadi 4 kategori yaitu appearance, manner, setting, dekorasi dan properti.

### 4.1.1 Nessie Judge

#### A. *Appearance* (Penampilan)

Appearance atau disebut penampilan adalah hal pertama yang orang lain lihat pada diri kita seperti pakaian, rambut, kebersihan kulit dan postur tubuh. Salah satu cara untuk membangun personal branding adalah melalui



*Gambar 4.1 Penampilan Nessie pada videonya*

appearance kita.

Pada gambar 4.1 terlihat bahwa nessie berpenampilan cukup santai, dengan menggunakan jaket berwarna hitam yang membuat kesan bahwa semua penonton di ajak untuk menikmati videonya dengan santai, tidak terlalu serius namun tetap sopan.

Telihat juga tambahan aksesoris seperti bando pada kepala yang berfungsi untuk menjaga rambutnya agar tetap tertata, juga kalung yang digunakan serta 2 cincin yang terdapat pada tangan kanan dan kiri nessie

berfungsi sebagai pemanis penampilan. Lalu untuk riasan wajah Nessie menggunakan make up yang cukup terlihat dimana pada bagian alis tebal juga hitam dan pipi terlihat kemerahan.

Selain pada aksesoris yang di kenakan, penampilan pada rambut juga ia tunjukkan, seperti rambut yang di ke pang dua untuk menambah kecantikan pada dirinya. Hal ini sangat cocok dipadukan dengan kulit Nessie yang berwarna kuning langsung.



***Gambar 4.2 Penampilan Nessie yang berbeda dalam satu video***

Pada menit 6:44 tepat saat Nessie mendengarkan rekaman suara arwah Vina yang memasuki tubuh temannya, Nessie terlihat menggunakan pakaian yang berbeda dengan saat di awal video, sepertinya pada bagian scene rekaman suara ini, rekaman video di ambil di hari yang berbeda dengan video pada awal dan akhir video.

Terlihat kali ini Nessie masih menggunakan jaket namun dengan model yang berbeda, terlihat juga pada bagian rambut yang tidak di ke pang 2, Pada bagian aksesoris juga Nessie tidak menggunakan bando pada kepalanya dan

juga cincin yang di gunakan pada jempol tangannya. Untuk make up juga tidak di terlalu mencolok seperti video pembuka.



*Gambar 4.3 Nessie menunjukkan ekspresi takut*

### **B. Manner (Gaya bicara dan gerak tubuh)**

Pada menit 0:30 terlihat ekspresi nessie yang menggambarkan rasa takut. Takut adalah ekspresi seseorang saat sedang ketakutan terhadap suatu objek tertentu. Dimana di tantai dengan kedua alis yang terangkat bersamaan dengan kedua mata bagian atas terangkat (Mawardi, 2022). Ekspresi Nessie pada awal video itu menunjukkan bahwa isi video selanjutnya akan menceritakan tentang hal-hal menakutkan, yang dapat membuat penonton merasa terbawa suasana.

Gerakan tangan juga ia tunjukkan untuk menggambarkan sesuatu secara non-verbal gerakan tangan dapat bermanfaat dalam menyempurnakan komunikasi. Selain itu juga dapat membantu kita berpikir sehingga bahasa

lisan bisa lebih efektif. Nada bicara dan intonasi Nessie juga terdengar pelan dan melambat namun menggambarkan Suasana tegang dan



***Gambar 4.4 Nessie menunjukkan ekspresi penasaran***

menakutkan.

Pada menit 6:46 Nessie menunjukkan ekspresi penasaran saat sedang mendengar kesaksian arwah vina yang sedang merasuki badan dari temannya vina. Ekspresi penasaran tersebut ditandai dengan adanya gerakan tangan yang memegang bibir bagian atas.

Kemudian pada bagian alis, terlihat mengerut yang menandakan rasa penasaran yang mendalam mengenai rekaman suara kesaksian dari arwah Vina. Mengerutkan alis pada kedua mata menunjukkan ekspresi rasa ingin tahu dan ketertarikan akan suatu hal ungkap Laura (Kompas, 2012).



*Gambar 4.5 Nessie menunjukkan ekspresi kaget*

Pada gambar 4.4 di menit ke 6:49 dapat terlihat ekspresi kaget yang ditunjukkan oleh Nessie karena mendengar bahwa pelaku yang menyebabkan vina meninggal sebanyak 12 orang. Ekspresi kaget yang ditampilkan oleh Nessie ditandai dengan kedua alis yang terangkat atau naik secara bersamaan, pupil mata membesar serta mulut yang terbuka.

Mengangkat alis dapat diartikan sebagai beberapa hal, seperti merasa takut, tidak nyaman, khawatir, hingga terkejut. Sedangkan jika pupil mata membesar, dapat diartikan sebagai dirinya sedang terkejut, tertarik, atau bahkan bersemangat dengan informasi atau topik yang sedang didiskusikan (H. Pratiwi, 2024).

Pada detik ini, Nessie juga mengeluarkan suara dengan bunyi “haahhh” menandakan dia sangat kaget dengan rekaman suara yang sedang dia dengar pada saat itu.



*Gambar 4.6 Nessie menunjukkan ekspresi kecemasan*

Kemudian di gambar 4.5 ini tepatnya pada menit 6:58 Nessie lagi lagi menunjukkan ekspresi berbeda saat mendengarkan rekaman suara Vina, yang dimana Vina berkata jika tangannya di pukul pakai balok hingga patah, dia mengkerutkan alis di barengi dengan menggigit jari nya yang memandakan rasa cemas sekaligus akan cerita pada rekaman suara itu.

Kebiasaan menggigit kuku diduga merupakan salah satu jenis kelainan perilaku, yang biasa dilakukan untuk menenangkan diri saat merasa cemas atau stres. Misalnya, ketika panik karena harus berbicara di depan umum, akan menjalani wawancara kerja, dan jenis situasi menegangkan lainnya (Handayani, 2020).



*Gambar 4.7 Nessie menunjukkan ekspresi jijik*

di menit 8:33 Nessie menunjukkan ekspresi sedang jijik saat mendengar rekaman yang mengatakan bahwa vina lagi di perkosa. ini ditunjukkan dengan ekspresi wajah mengerutkan hidung atau mengangkat bibir sampai terlihat sedikit gigi.

Ekspresi jijik bisa muncul saat kita melihat perilaku buruk orang lain. Misalnya, pelecehan seksual, aksi pornografi, dan perbuatan jahat lain. Emosi jijik kerap dialami oleh manusia normal kapanpun itu tanpa waktu yang di tentukan.

Untuk scene ini Nessie tidak ada berbicara yang otomatis tidak ada intonasi suara, dia hanya mendengar rekaman suara saja. Dari scene ini Nessie menunjukkan bahwa dia sedang tidak menyukai atas perilaku pelaku yang memperkosa Vina pada kasus Vina Cirebon.



*Gambar 4.8 Nessie menunjukkan ekspresi sedih*

enit 8:38 Nessie mengeluarkan ekspresi sedih dikarenakan Vina bercerita pada saat itu ia sudah ingin menikah dengan kekasihnya Egi. Ekspresi sedih di tunjukkan dengan alis dan kedua mata turun, juga dengan bibir yang rapat sekaligus turun.

Perasaan Sedih bisa muncul karena berbagai hal, seperti saat merasa kecewa, merasa putus asa, atau bahkan karena melihat kesedihan orang lain.

### **C. Setting (pengaturan)**

Meliputi latar belakang atau lokasi dimana hal tersebut terjadi, seperti: rumah, panggung, maupun studio. Di setiap videonya, Nessie selalu membuat konten di studio pribadinya, hal ini yang membuat Nessie bisa rekaman kapan saja dia mau.

## D. D



*Gambar 4.9 Background pada awal video*

### an properti

Pada gambar 4.7 dan 4.8 ini terlihat bahwa Nessie hanya menggunakan dekorasi dan property yang sama sepanjang vidionya mulai dari awal hingga akhir video. Pada background video terlihat di belakang Nessie banyak dekorasi untuk menambah kesan estetik seperti tulisan Nerror yang menyala, dimana Nerror ini merupakan program konten yang membuat nama Nessie banyak di kenal orang. Ada juga hiasan lilin yang menambah



*Gambar 4.10 Background pada akhir video*

kesan gelap dan horror. Untuk background music, Nessie menggunakan dari “Youtube Creation Tools” saja sesuai apa yang di cantumkan pada deskripsi vidionya.

#### 4.1.2 Ewing HD

##### A. *Appearance* (Penampilan)



*Gambar 4.11 Penampilan Ewing pada videonya*

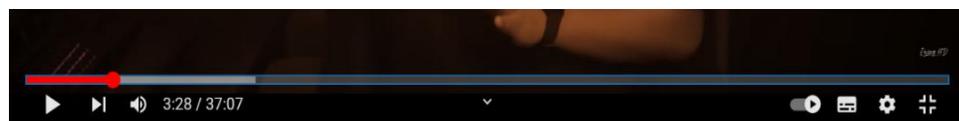
Pada gambar 4.11 dapat terlihat bahwa Ewing hanya menggunakan kaos berwarna hitam serta aksesoris pendukung berupa jam tangan dan kacamata saja. Pakaian yang ia gunakan untuk membuat video mengenai kasus vina cirebon terbilang cukup simpel, sehingga terkesan santai ketika sedang menjelaskan runtutan kronologi pada cerita tersebut. Baju kaos polos hitam yang ia gunakan juga cocok dengan background videonya, sehingga penonton tidak terdistraksi dengan keberadaannya dan terus fokus dengan apa yang sedang ia sampaikan.

Selain pada aspek pakaian dan aksesoris, Ewing juga tampak tidak menggunakan makeup atau riasan apapun diwajahnya, sehingga membuat dirinya menjadi lebih natural. Selain itu, Ewing juga menata rambutnya ke arah sisi bagian kanan serta menyukur kumis dan jenggotnya, hal tersebut membuat dirinya terlihat lebih rapih dan juga segar untuk pandang oleh para audiens atau penontonnya.

### B. *Manner* (Gaya bicara dan gerak tubuh)



*Gambar 4.12 Ewing menunjukkan gerak tubuh saat menyapa*



*Gambar 4. 14 Gambar Ewing menggambarkan suasana sedang membangun*



*Gambar 4.13 Ewing bercerita secara detail*



*Gambar 4.15 Ewing menegaskan sebuah nama dengan gerak tubuh*



*Gambar 4.16 Ewing menggunakan gerak tubuh sampai akhir video*

Terlihat pada beberapa gambar diatas, Ewing lebih banyak menggunakan gerakan tubuh dibandingkan mengeluarkan ekspresi wajah ketika sedang

bercerita. Pada gambar 4.12 terlihat bahwa Ewing sedang menyapa para penonton yang digambarkan dengan gerakan tubuh melambaikan tangan sambil tersenyum, kemudian melontarkan slogan yang berbunyi “hai semua nama gue Ewing, terimakasih telah memberikan gue kesempatan untuk menemani malam jum’at lo”.

Pada gambar 4.13 terlihat bahwa Ewing sedang bercerita mengenai kronologi Vina yang sedang membangunkan egi, hal itu digambarkan dengan gerakan tangan kanan yang seolah mengangkat kepala dan tangan kiri yang seolah berusaha membangunkan dengan cara menepuk bagian tubuh.

Pada gambar 4.14 terlihat bahwa Ewing sedang melakukan gerakan tangan dengan cara mengangkat kedua tangannya sambil mengepitkan kedua jarinya, gerakan tersebut Ewing lakukan karena pada saat itu ia sedang menjabarkan kronologi kejadian secara mendetail.

Pada gambar 4.15 terlihat bahwa Ewing sedang menunjukkan dua jari telunjuk yang di bengkok-kan, yang dimana pada saat itu ia sedang menegaskan sebuah nama yang menyangkut kesaksian dari peristiwa Vina.

Pada gambar 4.16 yang dimana itu adalah bagian akhir dari video, terlihat Ewing tetap menggunakan gerakan tangan untuk menggambarkan sesuatu pada ceritanya.

Cara berbicara Ewing ketika sedang bercerita terkesan santai namun tetap tegas, dengan intonasi suara yang monoton dimana hanya mempertegas

intonasi pada awal kata saja. Kemudian, pada ekspresi wajah juga menunjukkan hal yang sama, yaitu wajah serius sepanjang ia bercerita.

### **C. Setting (pengaturan)**

Meliputi latar belakang atau lokasi dimana hal tersebut terjadi, seperti: rumah, panggung, maupun studio. Pada gambar 4.2 dan 4.6 terlihat bahwa dari awal hingga akhir video Ewing hanya berada pada lokasi dan tempat yang sama yaitu studio konten miliknya sendiri.

### **D. Dekorasi dan properti**

Untuk dekorasi dan properti dari awal hingga akhir video seperti yang terlihat pada gambar 4.2 hingga 4.6 Ewing hanya menggunakan dekorasi yang sama mulai dari awal hingga akhir video. Pada background video terlihat simpel, hanya ada properti video api untuk menambah sedikit pencahayaan serta foto anaknya sebagai penambah hiasan. Hal ini Ewing lakukan karena ia mengusung tema gelap agar menyesuaikan cerita yang sedang ia angkat. Background musik yang digunakan oleh Ewing ialah *Unsolved by Ewing HD*.

## **4.2 Pembahasan**

Nessie Judge dan Ewing HD merupakan dua youtuber ternama asal Indonesia yang sama-sama berfokus pada konten storytelling. Mereka sudah terjun di dunia storytelling cukup lama, Nessie sendiri memulai channel Youtubenya lebih awal sejak tahun 2012 sedangkan Ewing memulai pada tahun 2015.

Kasus Vina Cirebon adalah peristiwa tragis yang cukup viral belakangan ini, sehingga menarik perhatian Nessie Judge dan Ewing HD untuk membahas peristiwa ini dalam konten mereka dengan teknik story telling yang berbeda sesuai dengan ciri khas mereka.

Ciri khas yang diperlihatkan oleh Nessie Judge ialah terdapat pada penampilannya. Ia kerap kali berpakaian santai dengan menggunakan jaket pada kontennya dengan beberapa aksesoris pendukung seperti bando, cincin, dan juga kalung yang menambah keindahan pada dirinya. Ia juga mempunyai tagline “*Stop senyum-senyum, cause shit’s about to go down*” pada awalan videonya. Ciri khas lainnya terdapat pada *Manner* yang meliputi: cara bicara, intonasi, gerak tubuh, dan ekspresi wajah. Cara berbicara Nessie Judge pada kontennya terkesan lebih santai dengan kosa kata yang ringan sehingga mudah untuk dipahami. Intonasi suara yang beragam membuat suasana kontennya lebih hidup. Nessie Juga lebih ekspresif ketika sedang bercerita, ia selalu mengutarakan ekspresi yang berbeda pada setiap kejadian dalam ceritanya sehingga terkesan tidak monoton. Hal ini dapat terlihat pada gambar 4.3 sampai 4.8. Nessie tidak terlalu banyak menggunakan gerak tubuh untuk menggambarkan suatu hal, ia sesekali menggerakkan kedua tangannya agar tidak terlihat kaku.

Pada dekorasi dan properti, Nessie lebih banyak menggunakan hiasan pendukung sebagai background videonya untuk menambah ke estetikan pada videonya. Bagian yang paling mencolok dalam background tersebut adalah tulisan NERROR yang menyala berwarna putih. NERROR sendiri adalah suatu program andalan pada channel youtubenanya. Hiasan lainnya seperti lampu berbentuk lilin, tanaman hias, juga lampu berwarna biru dan hijau yang membuat videonya lebih nyaman untuk di tonton.

Sedangkan Ewing HD mempunyai ciri khas dari penampilannya yang selalu menggunakan pakaian berwarna hitam pada setiap kontennya. Ia menggunakan

aksesoris jam tangan serta kacamata sebagai pelengkap penampilan. Ewing juga mempunyai tagline “Hi semua, nama gue Ewing terimakasih telah memberikan gue kesempatan untuk menemani malam jum’at lo” pada setiap awalan vidionya. Ciri khas lainnya terdapat pada manner yang meliputi: cara bicara, intonasi, gerak tubuh, dan ekspresi wajah. Ciri khas Ewing terletak pada suaranya yang berat dan juga maskulin, sehingga Ketika ia sedang bercerita terkesan tegas dan enak di dengar walau dengan intonasi yang monoton dimana hanya mempertegas intonasi pada awal kata saja. Hal yang sama juga terlihat pada dirinya yang tidak terlalu ekspresif ketika sedang bercerita, dimana ia hanya menunjukkan wajah serius di sepanjang videonya. Ewing lebih banyak mengekspresikan ceritanya melalui gerak tubuh. Ia selalu mem-visualisasikan ceritanya melalui gerak tangannya.

Pada dekorasi dan properti Ewing menggunakan dekorasi yang terlihat simpel dimana hanya terdapat sedikit properti seperti LED monitor yang menampilkan video efek api. Selain itu video ewing mengusung konsep bertema gelap yang lebih memfokuskan pada diri Ewing sendiri.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian berjudul Analisis Perbandingan Penggunaan Teknik Storytelling Youtuber Nessie Judge Dengan Ewing HD Pada Kasus Vina Cirebon menggunakan teori Dramaturgi oleh Erving Goffman, adalah sebagai berikut:

Terdapat beberapa perbedaan teknik storytelling antara Nessie Judge dengan Ewing HD. Perbedaan pertama terdapat pada penampilan, Nessie Judge lebih sering menggunakan Jaket pada kontennya, sedangkan Ewing lebih sering menggunakan pakaian kaos berwarna hitam. Perbedaan kedua terdapat pada cara berbicara, intonasi suara, Gerakan tubuh dan ekspresi wajah. Cara berbicara Nessie Judge di setiap kontennya terkesan lebih santai dengan kosa kata yang ringan. Sedangkan Ewing HD terkesan lebih tegas karena ciri khas suaranya yang berat dan maskulin.

Pada Intonasi suara, Nessie menggunakan intonasi suara yang beragam mengikuti alur suasana dalam ceritanya. Sedangkan Ewing terkesan monoton dari awal hingga akhir video. Nessie lebih banyak menggunakan ekspresi wajah dalam menggambarkan setiap suasana dalam ceritanya di bandingkan menggunakan Gerakan tubuh. Berbanding terbalik dengan Ewing yang lebih dominan menggunakan gerakan tangan untuk memvisualisasikan sesuatu. Untuk dekorasi lebih baik karena terlihat lebih berwarna dan dengan sentuhan properti yang lebih

banyak sehingga menambah nilai estetika dibandingkan Ewing yang terlihat sangat simpel dan membosankan.

## **5.2 Saran**

Adapun saran yang penulis sampaikan terkait hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang bisa penulis sajikan, ialah sebagai berikut:

- a. Penulis berharap agar youtuber storytelling lebih memperhatikan teknik storytelling yang mereka gunakan, khususnya pada aspek intonasi suara, cara berbicara, gerakan tubuh, dan juga ekspresi wajah. Karena ke empat aspek tersebut merupakan hal yang paling penting dalam storytelling.
- b. Hasil dari penelitian yang dilakukan penulis diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang membahas mengenai teknik storytelling.
- c. Penulis juga berharap dengan adanya penelitian ini, masyarakat dapat lebih mengetahui mengenai storytelling.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arindi, D. (2020). *Implementasi Storytelling Dalam Membentuk Karakter Religious 5-6 Tahun di TK IT Bunayya 7 Al-Hijrah Jl. Perhubungan Dusun II Laud Dendang Deli Serdang TA 2019/2020*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Ashri, A. F. (2024). *Dukungan untuk Pegi Setiawan dalam Kasus Vina Cirebon Terus Mengalir*. Kompas.Id. <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2024/06/25/dukungan-untuk-peg-setiawan-dalam-kasus-vina-cirebon-terus-mengalir>
- Bhayangkara, C. S. (2024). *Cerita Vina: Sebelum 7 Hari Kisah Nyata? Ini Kronologi Lengkap Kasus Vina Cirebon yang Menyayat Hati*. Suara.Com. <https://www.suara.com/lifestyle/2024/05/17/161016/cerita-vina-sebelum-7-hari-kisah-nyata-ini-kronologi-lengkap-kasus-vina-cirebon-yang-menyayat-hati>
- Christin, M., Obadyah, A. B., & Ali, D. S. F. (2021). *Transmedia Storytelling* (R. Khathir (ed.)). Syiah Kuala University Press.
- Defianti, R., & Basri, A. I. (2021). Efektivitas Youtube Terhadap Minat Beli. *Equilibrium: Jurnal Ilmu Manajemen*, 1(1), 24–31. <https://journal.actual-insight.com/index.php/equilibrium/article/view/53>
- Desiofiah, C. (2022). *Bimbingan Belajar Dengan Teknik Storytelling Dalam Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Usia Dini Di Tk Kemala Bhayangkari 04 Sumbawa*. Universitas Islam Negeri Mataram.
- Dewi, R., & Janitra, P. A. (2018). DRAMATURGI DALAM MEDIA SOSIAL: SECOND ACCOUNT DI INSTAGRAM SEBAGAI ALTER EGO. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(3), 340–347.
- Faiqah, F., Nadjib.Muh, & Amir, A. S. (2016). Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram. *Contemporary Buddhism*, 5(2), 259–272. <https://doi.org/10.1080/14639947.2015.1006801>
- Faustyna. (2023). *METODE PENELITIAN QUALITATIF KOMUNIKASI (TEORI DAN PRAKTEK)* (Rudianto, P. Santoso, & S. Hajar (eds.)). UMSU PRESS.
- Firdaus, W. (2022). *Pengaruh Dramaturgi Penggunaan Second Account Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa*.
- Firmansyah, H. (2023). *Profil Ewing HD Serta Faktanya, YouTuber Malam Jumat yang Diadaptasi Menjadi Film*. Duniagames.Co.Id. <https://duniagames.co.id/discover/article/profil-ewing-hd-serta-faktanya>
- Hadi, I. P., Wahjudianata, M., & Indrayani, I. I. (2021). *Komunikasi Massa*. CV. PENERBIT QIARA MEDIA.
- Haifa, A. U. (2018). *Pengaruh Penerapan Metode Story Telling Terhadap Hasil*

*Belajar Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Inpres Pullauweng Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng.* Universitas Muhammadiyah Makassar.

- Handayani, V. V. (2020). *Penjelasan Psikologis di Balik Kebiasaan Menggigit Kuku.* Halodoc. [https://www.halodoc.com/artikel/penjelasan-psikologis-di-balik-kebiasaan-menggigit-kuku?srsItd=AfmBOoqh\\_ko77xm-I8isciHMrqd\\_\\_PIrkfB\\_niHML1NR2zDMat3MITrP](https://www.halodoc.com/artikel/penjelasan-psikologis-di-balik-kebiasaan-menggigit-kuku?srsItd=AfmBOoqh_ko77xm-I8isciHMrqd__PIrkfB_niHML1NR2zDMat3MITrP)
- Kompas. (2012). *10 Arti Bahasa Tubuh.* Kompas.Com. <https://megapolitan.kompas.com/read/2012/08/24/16423556/10.arti.bahasa.tubuh>
- Kustiawan, W., Siregar, F. K., Alwiyah, S., Lubis, R. A., Gaja, F. Z., Pakpahan, N. S., & Hayati, N. (2022). Komunikasi Massa. *Journal Analytica Islamica*, 11(1), 134. <https://doi.org/10.30829/jai.v11i1.11923>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mahadi, U., & Susilo, K. R. (2015). *Komunikasi & dakwah kontemporer : pendekatan fenomenologi, interaksi simbolik dan dramaturgi.*
- Mawardi, R. A. (2022). *pengertian ekspresi dan 7 jenisnya yang diakui universal.* Detikedu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6133459/pengertian-ekspresi-dan-7-jenisnya-yang-diakui-universal>
- Merdekawan, G. (2016). *Ewing HD, Kreator YouTube Yang Suka Bikin Video Horror.* Kapanlagi.Com. <https://www.kapanlagi.com/showbiz/selebri/ewing-hd-kreator-youtube-yang-suka-bikin-video-horor-a5de2a.html>
- Muallifah. (2013). Storytelling Sebagai Metode Parenting Untuk Pengembangan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Psikoislamika*, 10(1).
- Mutia, T. (2017). Generasi Milenial, Instagram dan Dramaturgi : Suatu Fenomena Dalam Pengelolaan Kesan Ditinjau Dari Perspektif Komunikasi Islam. *Jurnal Pemikiran Islam*, 42(2).
- Nabilla, D. U., Setyaningrum, R., & Kharimah, I. (2024). Analisis Fenomena Lepas Pasang Hijab ada Mahasiswa Universitas Jember Melalui Pendekatan Teori Dramaturgi. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11). <https://doi.org/10.5281/zenodo.11637170>
- Pratiwi, H. (2024). *Mengenal 10 Bahasa Tubuh Manusia, Kontak Mata Artinya Apa?* Detik.Com. <https://www.detik.com/jateng/berita/d-7445616/mengenal-10-bahasa-tubuh-manusia-kontak-mata-artinya-apa>
- Pratiwi, S. A. A. (2018). Persepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Makassar Terhadap Tayangan Channel Youtube Nessi Judge. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49–58.
- Puji Santoso. (2021). Framing Pemberitaan Media Televisi Berita Terhadap Figur

- “Habib.” *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 19(3), 281–291.
- Putra, P. A. (2018). *Penerapan perhitungan pajak penghasilan youtuber orang pribadi di Indonesia dengan norma perhitungan penghasilan neto*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/13920/1/16520100.pdf>
- Rahayu, M. (2021). *Dramaturgi Dalam Sosial Media: Penggunaan Second Account Di Instagram Pada Kalangan Mahasiswa/I Forum Studi Islam (Fsi) Universitas Islam Riau*. Universitas Islam Riau.
- Rosidah, S. (2019). “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Penghasilan Dalam Sistem Monetasi Youtube*” *Fakultas Syari’ Ah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1440 H / 2019 M* “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Penghasilan Dalam Sistem Monetasi 1440 H / 2019 M*.
- Sagita, N. A. S., & Adim, A. K. (2022). Motif Subscribers Menonton Channel Youtube Nessie Judge. *EProceedings ...*, 9(3), 1611–1618. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/18044%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/18044/17673>
- Sinaga, H. (2020). *Biodata Ewing HD, Lengkap Umur dan Agama, YouTuber #MalamJumat yang Punya 2 Juta Subs*. Kuyou.Id. <https://kuyou.id/homepage/read/13577/biodata-ewing-hd-lengkap-umur-dan-agama-youtuber-malamjumat-yang-punya-2-juta-subs>
- Subanda, I. N., Wismayanti, K. W. D., Putri, M. N., & Araasani. (2023). *DIALEKTIK PROSES SELEKTIF KONTEN NERROR OLEH YOUTUBER NESSIE JUDGE*. 4(5).
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulistyo, P. B., & Arswendi, R. (2021). *Teknik Storytelling Dalam Public Speaking Bagi Pelaku Pariwisata Di Kabupaten Lebak, Provinsi Banten*. 3(2).
- Supriono, & Yahya, A. H. (2019). New Media Dan Strategi Periklanan (Analisis Diskursus Youtubers Stealth Marketing). *AKTUALITA*, 9(1), 17–31.
- Syarifuddin, N. (2017). *Pengaruh Model Storytelling Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas V Mi Jamiatul Khaerat Kota Makassar*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Tambunan, N. (2018). Pengaruh Komunikasi Massa Terhadap Audiens. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1475>
- Tanjaya, V., & Wijaya, Wi. (2019). Pengaruh Saluran Distribusi Dan Personal Selling Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Pt. Bilah Baja Makmur Abadi. *Jurnal Manajemen*, 5(2), 145–152.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UMSU**  
 Unggul | Cerdas | Terpercaya  
Buku ini tidak boleh disalin atau dipindai ulang tanpa izin penerbitnya

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XX/2022  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20230 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
<https://fkip.umsumedan.ac.id> fkip@umsumedan.ac.id @umsumedan umsumedan

Sk-1

**PERMOHONAN PERSETUJUAN  
 JUDUL SKRIPSI**

Kepada Yth. Bapak/Ibu  
 Program Studi Ilmu Komunikasi  
 FISIP UMSU  
 di  
 Medan.

Medan, 22 Mei 2024

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : Prastyo Arya Medan  
 NPM : 2003110284  
 Program Studi : Ilmu Komunikasi  
 SKS diperoleh : 148,0 SKS, IP Kumulatif 3,42

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	ANALISIS PERBANDINGAN PENGGUNAAN TEKNIK STORYTELLING YOUTUBER MESSIE JUDGE DENGAN EWING HD PADA KASUS VIHA GIREBON	 22 Mei 2024
2	ANALISIS SEMIOTIKA FILM DUA GARIS BIRU dan DUA HATI BIRU TENTANG DUALITAS KEHIDUPAN DAN PILIHAN MEMBENTUK TAKDIR	
3	REPRESENTASI IDENTITAS NASIONAL PADA FILM AHIRAH KARYA RIRI RIZA DAN BEFORE, NOW & THEN KARYA KAMILA ANDINI	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

- Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
- Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Rekomendasi Ketua Program Studi:  
 Diteruskan kepada Dekan untuk  
 Penetapan Judul dan Pembimbing.

183.20.311

Medan, tanggal 28 Mei 2024

Ketua  
 Program Studi Ilmu Komunikasi

NIDN: 0127048401

Pemohon,

(Prastyo Arya Medan)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk  
 Program Studi Ilmu Komunikasi

(Elvika Yenni)  
 NIDN:





**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> [fisip@umsu.ac.id](mailto:fisip@umsu.ac.id) [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/@umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI  
DAN PEMBIMBING  
Nomor : 869/SK/IL.3.AU/UMSU-03/F/2024**

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M Tentang Panduan Penulisan Skripsi dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **28 Mei 2024**, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut

Nama mahasiswa : **PRASTYO ARYAMADAN**  
N P M : 2003110284  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2023/2024  
Judul Skripsi : **ANALISIS PERBANDINGAN PENGGUNAAN TEKNIK STORY TELLING YOUTUBER NESSIE JUDGE DENGAN EWING HD PADA KASUS VINA CIREBON**  
Pembimbing : **ELVITA YENNI., S.S., M.Hum.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU Tahun 2021.
2. Penetapan judul skripsi dan pembimbing skripsi sesuai dengan nomor yang terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 183.20.311 tahun 2024.
3. Penetapan judul skripsi, pembimbing skripsi dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

**Masa Kadaluarsa tanggal: 28 Mei 2025.**

Ditetapkan di Medan,  
Pada Tanggal, 21 Dzulqa'idah 1445 H  
29 Mei 2024 M

Dekan,  
  
**Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.**  
NIDN. 0030017402



**Tembusan :**

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peringgal.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Dasri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> [fisip@umsu.ac.id](mailto:fisip@umsu.ac.id) [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/umsumedan)

Sk-3

PERMOHONAN  
 SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Kepada Yth.

Medan, 26 Juni 2024

Bapak Dekan FISIP UMSU

di

Medan.

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : PRASTYO ARYAMADAN  
 N P M : 2003110284  
 Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor 869 /SK/II.3.AU/UMSU-03/F/2024, tanggal 28 Mei 2024 dengan judul sebagai berikut :

ANALISIS PERBANDINGAN PENGGUNAAN TEKNIK STORYTELLING  
YOUTUBER MESSIE JUDGE DENGAN EWING HD PADA KASUS VIMA  
CIREBON

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM (Transkrip Nilai Sementara) yang telah disahkan,
4. Foto Copy Kartu Hasil Studi (KHS) Semester I s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proposal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Menyetujui :

Pembimbing

*[Signature]*

(.....)

NIDN: 0131038201

Pemohon,

*[Signature]*

(Prastyo Aryamadan)





**UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Nomor : 1101/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Hari, Tanggal : Sabtu, 20 Juni 2024  
Waktu : 10.00 WIB s.d. selesai  
Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2  
Pemimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
11	SYAHARANI	2003110015	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	KOMUNIKASI PEMASARAN RS COLOMBIA ASIA AKSARA DALAM MENINGKATKAN KUNJUNGAN PASIEN
12	YOPI SHINTIA	2003110195	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. YAN HENDRA., M.Si.	STRATEGI KOMUNIKASI PROGRAM PERIKAMAN CERDAS DALAM MENINGKATKAN PEREKONOMIAN MASYARAKAT DESA SIKABAU PASAMAN BARAT
13	PRASTYO ARYAMADAN	2003110284	CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	ELVITA YENNI, SS., M.Hum.	ANALISIS PERBANDINGAN PENGGUNAAN TEKNIK STORY TELLING YOUTUBER NESSIE JUDGE DENGAN EWING HD PADA KASUS VINA CIREBON
14	SAFIRA QUEEN TANIA	2003110184	CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA FILM "UNLOCKED" KARYA KIM TAE-JOON DAN "MISSING" KARYA NICHOLAS D. JOHNSON
15	HABIB ZAHARI HARAHAP	2003110273	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos., M.I.Kom.	AKTIVITAS KOMUNIKASI ACM PRODUCTION DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN DAN KREATIVITAS KEPADA FOTOGRAFER AMATIR DI KOTA TEBING TINGGI

Medan, 20 Dzulhijjah 1445 H  
27 Juni 2024 M

  
Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.





**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bisa mengawatir surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
https://fisip.umsu.ac.id fisip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-5

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama lengkap : Prastyo Arjamadan  
N P M : 2003110284  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : ANALISIS PERBANDINGAN PENGGUNAAN TEKNIK STORYTELLING YOUTUBER  
MESSIE JUDGE DENGAN EWING HD PADA KASUS VINA CIREBON

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/ Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	22/5/2024	ACC Judul Skripsi	<i>[Signature]</i>
2	28/5/2024	Penetapan Judul Skripsi	<i>[Signature]</i>
3	6/6/2024	Bimbingan Proposal	<i>[Signature]</i>
4	20/6/2024	Bimbingan Proposal	<i>[Signature]</i>
5	24/6/2024	Bimbingan Proposal	<i>[Signature]</i>
6	26/6/2024	ACC Proposal	<i>[Signature]</i>
7	23/7/2024	Bimbingan BAB IV - V	<i>[Signature]</i>
8	29/7/2024	Bimbingan BAB IV - V	<i>[Signature]</i>
9	20/8/2024	Bimbingan BAB IV - V	<i>[Signature]</i>
10	22/8/2024	ACC Skripsi	<i>[Signature]</i>

Medan, 26 Agustus 2024.



Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP.  
NIDN: 0030017402

Ketua Program Studi,

*[Signature]*  
Alkhatir Anshori, S.Sos., M.Ikom  
(.....)  
NIDN: 0127048401

Pembimbing,

*[Signature]*  
ELVITA YENNI  
NIDN: 0131038201





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN PANGGILAN UJIAN TUGAS AKHIR  
Nomor : 1514/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Hari, Tanggal : Kamis, 29 Agustus 2024  
Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai  
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJUI			Judul Skripsi
			PENGUJUI I	PENGUJUI II	PENGUJUI III	
21	AZIZAH AZ ZAHRA	2003110231	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos, M.I.kom.	Assoc. Prof. Dr. YAN HENDRA, M.Si.	POLA KOMUNIKASI SEKOLAH DALAM MENCIPTAKAN PROGRAM SEKOLAH RAMAH ANAK DI SMA KHAIRUL IMAM
22	PRASTYO ARYAMADAN	2003110284	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos, M.I.Kom	CORRY NOVRIKA AP. SINAGA, S.Sos., M.A.	ELVITA YENNI, S.S, M.Hum	ANALISIS PERBANDINGAN PENGGUNAAN TEKNIK STORY TELLING YOUTUBER NESSIE JUDGE DENGAN E'WING HD PADA KASUS VINA CIREBON
23	M. FAJAR ICHSAN THARIQ	2003110016	Dr. RIBUT PEJADI, S.Sos, M.I.Kom	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos, M.I.Kom	CORRY NOVRIKA AP. SINAGA, S.Sos., M.A.	ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE TERHADAP TINDAK PELECEHAN SEKSUAL DALAM FILM LIKE AND SHARE DAN DEAR DAVID
24	M. RIO SYAHPUTRA	2003110112	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom	Assoc. Prof. Dr. LEYLIA KHARANI, M.Si	Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom	ANALISIS ISI PESAN DAKWAH PADA CHANNEL YOUTUBE LOGIN EPISODE "SETELAH BERTAHUN TAHUN VIDI AKHIRNYA PERCAYA TUHAN"
25	AKMAL MIRZA MAULANA	2003110185	Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom	H. TENERMAN, S.Sos, M.I.Kom	Dr. JUNAIDI, S.Pd, M.Si	ANALISIS PENGARUH KONTEN DAKWAH JENAKA TERHADAP PEMAHAMAN ACAMA PADA MASYARAKAT MEDAN DELI

Notulis Sidang :

1.



Medan, 22 Shafar 1446 H  
27 Agustus 2024 M



Ketua :  
Sekretaris :  
Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Data Pribadi Penulis

Nama : PRASTYO ARYAMADAN  
Tempat dan tanggal lahir : Medan, 01 Desember 2002  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Status Perkawinan : Belum Menikah  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Anak Ke : Dua  
Alamat : JL DC BARITO NO 71-B MEDAN  
Email : prastyoaryam01@gmail.com

### Nama Orang Tua

Nama Ayah : Dedi Waskito  
Nama Ibu : Khairita  
Alamat : JL DC BARITO NOM 71-B MEDAN

### Pendidikan Formal

2008-2012 : SDN 060899  
2012-2014 : SDN 1 CAMPAKA SARI  
2014-2017 : SMPN 1 CAMPAKA  
2017-2020 : SMAN 1 CAMPAKA  
2020-2024 : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA