DIGITAL STORYTELLING PADA KONTEN CHANNEL YOUTUBE DROOMP DALAM MEMBANGUN HUBUNGAN EMOSIONAL DENGAN AUDIENS PADA GAME HORROR

TUGAS AKHIR

SKRIPSI

AFIFAH ARDIANI

NIM 44122010003

PROGRAM STUDI BROADCASTING

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026

lib.mercubuana.ac.id

DIGITAL STORYTELLING PADA KONTEN CHANNEL YOUTUBE DROOMP DALAM MEMBANGUN HUBUNGAN EMOSIONAL DENGAN AUDIENS PADA GAME HORROR

TUGAS AKHIR

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

AFIFAH ARDIANI

NIM 44122010003

PROGRAM STUDI BROADCASTING

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Afifah Ardiani
NIM	:	44122010003
Fakultas/Program Studi	:	Ilmu Komunikasi/Broadcasting

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:
"DIGITAL STORYTELLING PADA KONTEN CHANNEL YOUTUBE DROOMP DALAM MEMBANGUN HUBUNGAN EMOSIONAL DENGAN AUDIENS PADA GAME HORROR" adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 6 Agustus 2026



Afifah Ardiani

lib.mercubuana.ac.id

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AKREDITASI UNGGUL

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama	:	Afifah Ardiani
NIM	:	44122010003
Program Studi	:	Ilmu Komunikasi
Bidang Studi	:	Broadcasting

Dengan judul "**DIGITAL STORYTELLING PADA KONTEN CHANNEL YOUTUBE DROOMP DALAM MEMBANGUN HUBUNGAN EMOSIONAL DENGAN AUDIENS PADA GAME HORROR**" ,telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 3 Agustus 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 18%

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 6 Agustus 2026
Administrator Turnitin

Rizki Agustin. S.Kom

KAMPUS MENARA BHAKTI
Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting). Fax. 021-584 0813
http://www.mercubuana.ac.id, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	:	Afifah Ardiani
NIM	:	44122010003
Fakultas/Program Studi	:	Ilmu Komunikasi/Broadcasting
Judul Tugas Akhir	:	DIGITAL STORYTELLING PADA KONTEN CHANNEL YOUTUBE DROOMP DALAM MEMBANGUN HUBUNGAN EMOSIONAL DENGAN AUDIENS PADA GAME HORROR

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 22 Juli dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

Mardhiyyah, S.I.Kom, M.I.Kom.
NIDN/NUPTK: 0314038802

Jakarta, 8 Agustus 2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi	Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si	Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si
NIDN/NUPTK: 0318116602	NIDN/NUPTK: 0301117301

lib.mercubuana.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Digital Storytelling pada Konten Channel YouTube Droomp dalam Membangun Hubungan Emosional dengan Audiens pada Game Horror"**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa doa, dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Mardhiyyah, S.I.Kom., M.I.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Dr. Farid Hamid, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Dr. Juwono Tri Atmodjo, M.Si., selaku dosen mata kuliah Riset Komunikasi yang telah memberikan ilmu dan arahan selama proses pembelajaran penelitian.
5. Ayah dan Ibu tercinta, Bapak Dodo dan Ibu Yuli, atas doa, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini.
6. Sahabat dan rekan seperjuangan, Nayla Asiyah Rana Adisty, Nada Salsabillah, Dela Novita Sari, Muhammad Irsyad Azzuhdi, Randy Danindra, Fabian Okvaliant, Alm. Gullistan Fath, Sulastri Marbun, Putri Tut Zaskia, dan Hijru Arsy yang telah memberikan semangat dan dukungan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi.

lib.mercubuana.ac.id

7. Sahabat sejak Sekolah Menengah Atas, Isac Nur Indira, Muhammad Daffa Adzana, Cahyo Aryo Bimo, dan Shafa Salsabilia yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan semangat.
8. Rekan magang Erajaya Beauty and Wellness, Ananda Nurfadhilah, Bianca Dharmadhi, Evelyn Dedi Putri, dan Allifa Artamevia atas pengalaman serta dukungan yang diberikan selama proses magang dan penyusunan skripsi.
9. Matthias dan Ronja, sahabat penulis dari Jerman, atas dukungan, perhatian, dan persahabatan yang telah diberikan selama perjalanan akademik penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan penelitian di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya pada kajian *digital storytelling* dan komunikasi audiovisual.

Jakarta

Peneliti,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Afifah Ardiani

44122010003

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Afifah Ardiani
NIM	:	44122010003
Fakultas/Program Studi	:	Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir	:	DIGITAL STORYTELLING PADA KONTEN CHANNEL YOUTUBE DROOMP DALAM MEMBANGUN HUBUNGAN EMOSIONAL DENGAN AUDIENS PADA GAME HORROR

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jakarta, 6 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Afifah Ardiani

lib.mercubuana.ac.id

DIGITAL STORYTELLING PADA KONTEN CHANNEL YOUTUBE DROOMP DALAM MEMBANGUN HUBUNGAN EMOSIONAL DENGAN AUDIENS PADA GAME HORROR

Afifah Ardiani

ABSTRAK

YouTube telah berkembang menjadi salah satu platform digital yang dimanfaatkan sebagai media komunikasi dan hiburan melalui konten audiovisual, termasuk konten game horror. Di tengah meningkatnya popularitas konten tersebut, Channel YouTube Droomp dikenal memiliki karakteristik penyampaian cerita yang runtut dan didukung oleh pemanfaatan unsur komunikasi audiovisual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan digital storytelling pada konten Channel YouTube Droomp dalam membangun hubungan emosional dengan audiens pada game horror. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme dengan pendekatan kualitatif dan metode analisis isi kualitatif model Krippendorff. Objek penelitian terdiri atas lima video konten game horror yang diunggah pada periode April–Mei 2025 dan dipilih secara purposive berdasarkan kesesuaian dengan fokus penelitian. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan studi pustaka, kemudian dianalisis menggunakan teori komunikasi audiovisual serta konsep digital storytelling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digital storytelling pada Channel YouTube Droomp dibangun melalui keterpaduan unsur narasi, dialog, efek suara, efek visual, musik, warna dan atmosfer, serta artikulasi naratif yang saling mendukung dalam menyampaikan cerita. Narasi menjadi unsur yang paling dominan karena disampaikan secara runtut, jelas, dan mudah dipahami sehingga membantu audiens mengikuti alur permainan sekaligus membangun keterlibatan emosional selama proses menonton. Berdasarkan analisis elemen digital storytelling, karakteristik penyampaian konten Droomp termasuk ke dalam jenis *information-based stories*, yaitu storytelling yang berfokus pada penyampaian informasi melalui penjelasan alur cerita, karakter, konflik, dan makna yang terdapat dalam game horror. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan digital storytelling yang didukung unsur komunikasi audiovisual mampu membangun hubungan emosional dengan audiens melalui pengalaman menonton yang informatif, menarik, dan mudah dipahami.

Kata Kunci: Digital Storytelling, YouTube, Droomp, Hubungan Emosional, Game Horror.

lib.mercubuana.ac.id

DIGITAL STORYTELLING IN DROOMP YOUTUBE CHANNEL CONTENT IN BUILDING EMOTIONAL CONNECTIONS WITH THE AUDIENCE IN HORROR GAMES

Afifah Ardiani

ABSTRACT

YouTube has evolved into one of the most widely used digital platforms for communication and entertainment through audiovisual content, including horror game videos. Amid the growing popularity of this genre, the Droomp YouTube channel is recognized for its structured storytelling and effective use of audiovisual communication elements. This study aims to examine the implementation of digital storytelling in Droomp's YouTube content in building emotional connections with the audience in horror games. The study employed a constructivist paradigm with a qualitative approach and Krippendorff's qualitative content analysis method. The research objects consisted of five horror game videos uploaded between April and May 2025, which were purposively selected based on their relevance to the research focus. Data were collected through observation, documentation, and literature review, and were analyzed using Audiovisual Communication Theory and the concept of digital storytelling. The findings indicate that digital storytelling in Droomp's content is constructed through the integration of narrative, dialogue, sound effects, visual effects, music, color and atmosphere, as well as narrative articulation, all of which work together to deliver the story effectively. Narrative emerged as the most dominant element because it is presented in a clear, well-structured, and easy-to-understand manner, enabling audiences to follow the storyline while fostering emotional engagement throughout the viewing experience. Based on the analysis of digital storytelling elements, Droomp's storytelling characteristics are classified as information-based stories, which focus on delivering information through explanations of the storyline, characters, conflicts, and meanings contained in horror games. This study concludes that the implementation of digital storytelling, supported by audiovisual communication elements, is capable of building emotional connections with the audience by providing an informative, engaging, and easily understandable viewing experience.

Keywords: *Digital Storytelling, YouTube, Droomp, Emotional Connection, Horror Games.*

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL 0
HALAMAN JUDUL..... i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI ii
PERNYATAAN SIMILARITY CHECK iii
HALAMAN PENGESAHAN..... iv
KATA PENGANTAR.....v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORY UMB vii
ABSTRAK viii
ABSTRACT ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR TABEL..... xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....1
1.2 Fokus Penelitian 9
1.3 Tujuan Penelitian.....10
1.4 Manfaat Penelitian.....10
1.4.1 Manfaat Akademis 10
1.4.2 Manfaat Praktis 10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 11
2.1 Penelitian Terdahulu 11
2.2 Kajian Teoritis 18
2.2.1 Komunikasi online 18

lib.mercubuana.ac.id

2.2.1.1 Karakteristik komunikasi Online 19
2.2.1.2 Teori komunikasi online 20
2.2.2 Gaya Storytelling 20
2.2.2.1 Elemen Digital Storytelling 21
2.2.2.2 Jenis Digital Storytelling 23
2.2.3 New media 24
2.2.4 Komunikasi audiovisual 25
2.2.4.1 Narasi 26
2.2.4.2 Dialog 26
2.2.4.3 Efek Suara 26
2.2.4.4 Efek Visual 26
2.2.4.5 Musik 27
2.2.4.6 Warna 27
2.2.5 Media sosial 27
2.2.6 Youtube 28
2.2.7 Game 28
2.2.8 Game Horror 29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 31
3.1 Paradigma Penelitian 31
3.2 Metode Penelitian 32
3.3 Unit Analisis 36
3.4 Teknik Pengumpulan Data 37
3.4.1 Data Primer 37
3.4.2 Data Sekunder 38
3.5 Teknik Analisis Data 38

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 42
4.1 Gambaran Umum Obyek penelitian 42
4.1.1 Informasi Umum 42
4.2 Hasil Penelitian 43
4.2.1 Analisis Unsur Komunikasi Audiovisual 44
4.2.1.1 Analisis Video pertama 45
4.2.1.2 Analisis video kedua 52
4.2.1.3 Analisis video ketiga 61
4.2.1.4 Analisis video keempat 73
4.2.1.5 Analisis video kelima 85
4.2.2 Analisis kelima video berdasarkan elemen digital storytelling 111
4.2.2.1 Engagement 111
4.2.2.2 Artikulasi 111
4.2.2.3 Soundtrack 112
4.2.2.4 Tempo 113
4.2.2.5 Peta Cerita 114
4.2.2.6 Ekspresi 115
4.2.2.7 Konten Signifikan 116
4.3 Pembahasan 118
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 126
5.1 Kesimpulan 126
5.2 Saran 126
5.2.1 Saran Akademis 126
5.2.2 Saran Praktis 127
DAFTAR PUSTAKA 128

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

LAMPIRAN 132

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Most Popular Video Game Formats 2
Gambar 1. 2 Peringkat Situs Web Berdasarkan Jumlah Kunjungan Bulanan (Desember 2024 – Februari 2025) 3
Gambar 1. 3 Sepuluh Negara dengan Pengguna YouTube Terbanyak di Dunia Tahun 2025 4
Gambar 1. 4 Channel YouTube Droomp 5
Gambar 1. 5 Channel YouTube SyaninSs 6
Gambar 4. 1 Thumbnail konten PLOT: Pengalaman Mengerikan Seorang Ojol | Kisah Horror: Ojol The Game 45
Gambar 4. 2 Scene Droomp menggunakan elemen humor "permen sugus" pada karakter Pocong 47
Gambar 4. 3 Scene Droomp menggunakan elemen humor "dicium om-om" 48
Gambar 4. 4 Penggunaan elemen teks highlight untuk memberikan penekanan pada pola narasi penting 49
Gambar 4. 5 Tampilan warna dan visual dari game yang dibawakan 50
Gambar 4. 6 Thumbnail video PLOT: Pengalaman Berlibur yang Mengerikan | The Stalked 2 52
Gambar 4. 7 Tangkapan layar Droomp memasukkan humor pada salah satu NPC 54
Gambar 4. 8 Tangkapan layar Droomp menambahkan efek highlight untuk menunjukkan nama setiap karakter di Game 55
Gambar 4. 9 Tangkapan Droomp menambahkan efek highlight dan zoom in 56
Gambar 4. 10 Tangkapan layar elemen visual dan mood permainan pada kanal YouTube Droomp. 58
Gambar 4. 11 Tangkapan layar elemen visual dan mood permainan pada kanal YouTube Droomp. 58
Gambar 4. 12 Tangkapan layar penutup bagian plot dari game The Stalked oleh Droomp 59

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

Gambar 4. 13 Thumbnail PLOT: Ada Sesuatu Mengerikan di Dalam Apartemen Ini | Haunted Property 61
Gambar 4. 14 Tangkapan layar dimana Rizuki berbicara dengan manajer apartemen 63
Gambar 4. 15 Tangkapan layar dimana salah satu NPC memperingatkan Rizuki akan sesuatu yang mengikutinya..... 64
Gambar 4. 16 Tangkapan layar dimana Droomp memasukkan candaaan ringan di dalam kontennya 65
Gambar 4. 17 Tangkapan layar dimana Droomp Droomp memanfaatkan ekspektasi penonton terhadap jumpscare 66
Gambar 4. 18 Penggunaan overlay burn dan film texture pada konten Droomp.. 68
Gambar 4. 19 Penggunaan highlight teks pada konten Droomp..... 69
Gambar 4. 20 Atmosfer dan visual yang disajikan sepanjang game..... 71
Gambar 4. 21 Thumbnaill video PLOT: Tersesat di Desa Jepang Berkabut | Brokenlore : Low 73
Gambar 4. 22 Tangkapam layar saat Droomp memasukkan elemen humor saat momen menegangkan..... 77
Gambar 4. 23 Tangkapam layar saat pergantian babak dalam konten plot Brokenlore..... 79
Gambar 4. 24 Tangkapam layar saat Droomp memberikan highlight untuk menjelaskan poin dari teks tersebut 80
Gambar 4. 25 Tangkapam layar saat Droomp menambahkan teks highlight saat tokoh di dalam game 80
Gambar 4. 26 Tangkapam layar warna dan atmosfer sepanjang game berlangsung 83
Gambar 4. 27 Thumbnail konten PLOT: Seseorang Menunggumu di Depan Apartemen | Brokenlore: Don't Watch 85
Gambar 4. 28 Visual pembagian setiap babak pembahasan yang digunakan oleh Droomp 92
Gambar 4. 29 Penggunaan visual teks pada konten Droomp..... 93
Gambar 4. 30 Tangkapan layar pergeseran visual game realistis menjadi pixel... 95

lib.mercubuana.ac.id

Gambar 4. 31 Tangkapan layar dimana mata dan daging muncul di dalam game 96

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 14
Tabel 4. 1 Daftar video 44
Tabel 4. 2 Analisis unsur-unsur komunikasi audiovisual pada video Droomp periode Mei-April 98

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id