

**PENGARUH PENGGUNAAN *DIGITAL STORYTELLING* TERHADAP
TINGKAT LITERASI MEDIA KHALAYAK KANAL YOUTUBE
“KOK BISA?”**

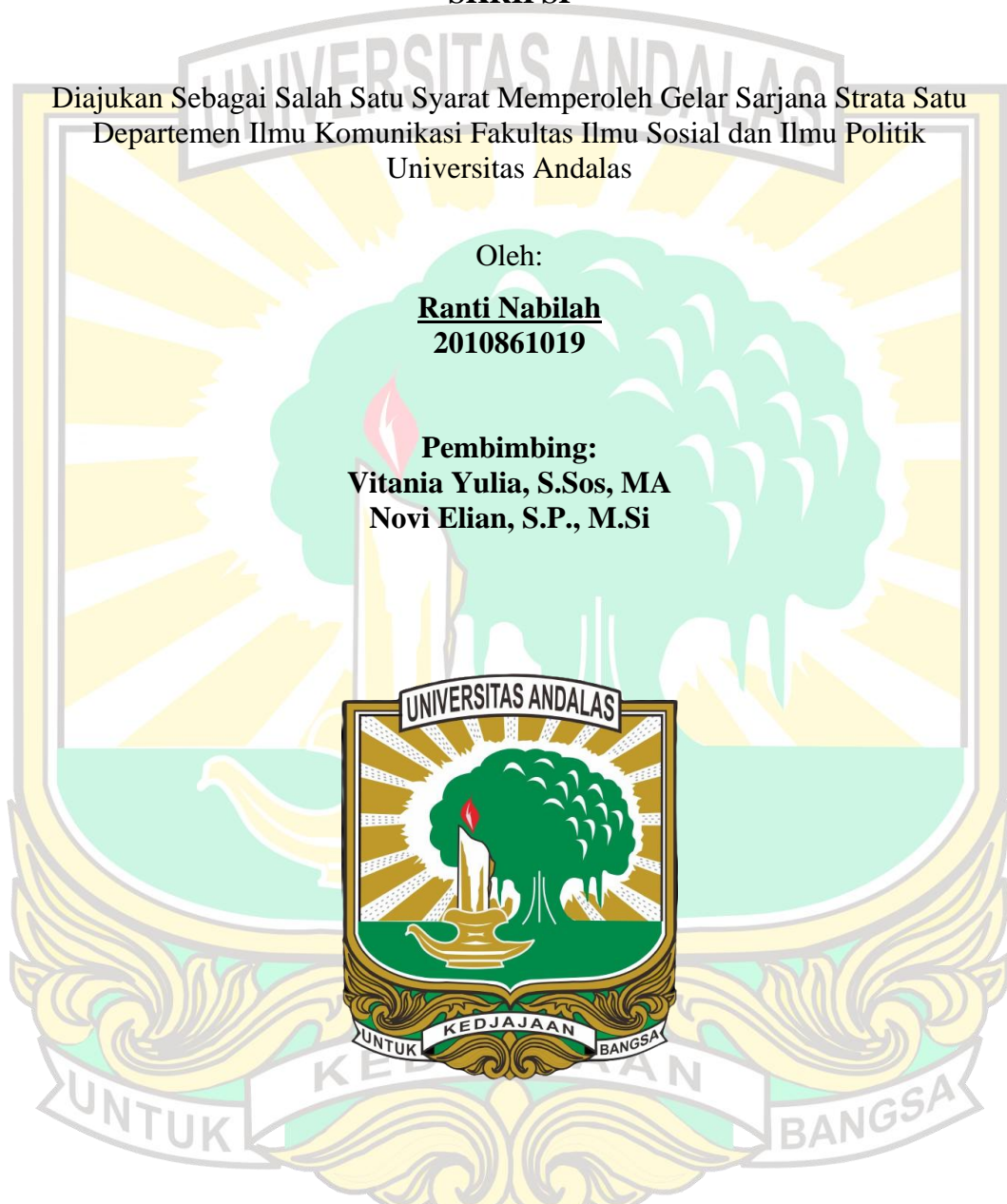
SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu
Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Andalas

Oleh:

Ranti Nabilah
2010861019

Pembimbing:
Vitania Yulia, S.Sos, MA
Novi Elian, S.P., M.Si



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG**

2025

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN DIGITAL STORYTELLING TERHADAP TINGKAT LITERASI MEDIA KHALAYAK KANAL YOUTUBE “KOK BISA?”

Oleh:

Ranti Nabilah
2010861019

Pembimbing:

Vitania Yulia, M.A
Novi Elian, M.Si

Digital storytelling merupakan salah satu metode komunikasi dengan menggunakan teknik bercerita atau narasi dalam menyampaikan sebuah informasi. Salah satu kanal Youtube yang menggunakan metode *storytelling* dalam menyampaikan isi kontennya adalah “Kok Bisa?”. Sebagai kanal edukasi terbesar di Indonesia, “Kok Bisa?” memanfaatkan teknik *digital storytelling* dan mengangkat informasi-informasi yang dekat dengan individu dalam rangka meningkatkan literasi media melalui konten yang edukatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian gabungan (*mix method*) kuantitatif-kualitatif dengan bentuk eksplanatoris sekuensial. Penelitian ini menggunakan metode survei pada penonton konten “Kok Bisa?” sebanyak 100 responden dan wawancara dengan beberapa kriteria informan sebanyak 5 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian kuantitatif dan kualitatif adalah *purposive sampling*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setiap indikator pada *digital storytelling* memiliki penilaian cukup tinggi dalam penggunaannya *digital storytelling* pada “Kok Bisa?”. Indikator yang memiliki skor penggunaan *digital storytelling* tertinggi adalah indikator *dramatic question* dan durasi konten sebesar 343. Penonton menilai bahwa *dramatic question* menjadi ciri khas dari “Kok Bisa?”. Pertanyaan yang menggugah mampu meningkatkan atensi penonton secara psikologis untuk menonton dan tertarik pada konten Kok Bisa? lainnya. Sedangkan durasi konten antara 3-10 menit dinilai sangat ideal pada konten edukasi. Waktu ini dinilai oleh penonton tidak menjadikan konten edukasi membosankan karena dikemas dengan singkat namun tetap edukatif. Lalu musik pengiring memiliki skor terendah pada penilaian *digital storytelling* sebesar 318. Penonton menilai permainan emosi pada musik pengiring masih minim sehingga dinilai kurang mampu menarik emosi penonton secara mendalam. Didapatkan hasil pada literasi media penonton bahwa dengan kemudahan informasi pada Kok Bisa? mampu meningkatkan kemampuan pemahaman informasi pada penonton. Maka dari itu didapatkan hasil tingkat literasi media penonton Kok Bisa? sebesar 85,25% dengan kategori sangat tinggi. Selanjutnya didapatkan hasil regresi linear sederhana bahwa *digital storytelling* memberikan pengaruh sebesar 70% dalam meningkatkan literasi media penonton “Kok Bisa?”. Sedangkan 30% persennya dipengaruhi oleh faktor lain seperti rasa ingin tahu, kontrol diri, dan lingkungan keluarga.

Kata Kunci: *Digital Storytelling*, “Kok Bisa?” Literasi Media, Teori Potter

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING DIGITAL STORYTELLING ON MEDIA LITERACY AUDIENCE OF “KOK BISA?” YOUTUBE CHANNEL

By:

**Ranti Nabilah
2010861019**

Supervisors:

**Vitania Yulia, M.A
Novi Elian, M.Si**

Digital storytelling is a communication method that utilizes storytelling or narrative techniques to convey information. One of the YouTube channel that uses the storytelling method in delivering its content is “Kok Bisa?”. As the largest educational channel in Indonesia, “Kok Bisa?” employs digital storytelling techniques and features information relatable to individuals to enhance media literacy through educational content. This study is a mixed-method research (quantitative-qualitative) with a sequential explanatory design. It uses a survey method involving 100 respondents who are viewers of “Kok Bisa?” content, and interviews with 5 informants selected based on specific criteria. The sampling technique used for both the quantitative and qualitative research is purposive sampling. The findings of this study show that each indicator of digital storytelling received relatively high evaluations for its application in “Kok Bisa?” content. The indicator with the highest score of 343 is the dramatic question and content duration. Viewers perceived the dramatic question as a distinctive feature of “Kok Bisa?”. Thought-provoking questions were found to psychologically capture viewers’ attention, encouraging them to watch and engage with other “Kok Bisa?” content. Meanwhile, content duration of 3–10 minutes was considered ideal for educational content. This duration was viewed by the audience as concise yet still educational, preventing the content from becoming boring. On the other side, backsound received the lowest score in the skor of digital storytelling with the skor is 318. Viewers felt that the emotional effect of the backsound was minimal, it making less effective in deeply engaging viewers’ emotions. The results obtained on the audience's media literacy show that with the ease of information on Kok Bisa?, it can improve the audience's ability to understand information. Therefore, the results of the audience's media literacy level Kok Bisa? of 85.25% are obtained with a very high category. Furthermore, the results of a simple linear regression show that digital storytelling has an influence of 70% in increasing the media literacy of the audience “Kok Bisa?”. Meanwhile, 30% of the percentage is influenced by other factors such as curiosity, self-control, and family environment.

Keywords: *Digital Storytelling, “Kok Bisa?”, Media Literacy, Potter Theory*