

**PENGARUH PESAN NARASI HOROR DI CHANNEL YOUTUBE NADIA
OMARA TERHADAP TINGKAT KEPUASAN HIBURAN SUBSCRIBER
(STUDI USES AND GRATIFICATIONS)**

BAGAS RIZKI PRIMAPUTRA

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya konsumsi konten narasi horor di platform YouTube yang dimanfaatkan sebagai sarana hiburan digital, khususnya oleh remaja dan dewasa muda. Konten horor identik dengan rasa takut, channel YouTube Nadia Omara justru memiliki jumlah subscriber yang tinggi dan terus bertambah. Penelitian kuantitatif mengenai pengaruh pesan narasi horor terhadap tingkat kepuasan hiburan subscriber pada channel YouTube horor di Indonesia masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pesan narasi horor di channel YouTube Nadia Omara terhadap tingkat kepuasan hiburan subscriber. Penelitian ini berlandaskan teori Uses and Gratifications yang menekankan bahwa audiens bersifat aktif dalam memilih media untuk memenuhi kebutuhan hiburan mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei yang bersifat eksplanatif, dengan melibatkan 100 responden yang merupakan subscriber channel YouTube Nadia Omara. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar 12,731 lebih besar dibandingkan t tabel 1,984 dengan tingkat signifikansi $p < 0,001$, sehingga hipotesis (H_1) diterima dan membuktikan adanya pengaruh signifikan pesan narasi horor terhadap tingkat kepuasan hiburan subscriber. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai $R^2 = 0,623$, yang berarti bahwa variabel pesan narasi horor mampu menjelaskan sebesar 62,3% variasi tingkat kepuasan hiburan subscriber. Hasil uji regresi linear juga menunjukkan nilai koefisien regresi sebesar 0,744, yang mengindikasikan adanya hubungan positif antara pesan narasi horor dan kepuasan hiburan subscriber. Selain itu, hasil uji F menunjukkan nilai $F = 162,0$ dengan signifikansi $p < 0,001$, sehingga model regresi linear sederhana yang digunakan terbukti layak dan signifikan secara statistik.

Kata Kunci: Kepuasan hiburan, Pesan narasi horor, Subscriber, Uses and Gratifications, Youtube

**THE INFLUENCE OF HORROR NARRATIVE MESSAGES ON NADIA
OMARA'S YOUTUBE CHANNEL TOWARD SUBSCRIBERS'
ENTERTAINMENT SATISFACTION (A USES AND GRATIFICATIONS
STUDY)**

BAGAS RIZKI PRIMAPUTRA

ABSTRACT

This study is motivated by the increasing consumption of horror narrative content on YouTube as a form of digital entertainment, particularly among adolescents and young adults. Horror content is commonly associated with fear. The YouTube channel Nadia Omara has a high and continuously growing number of subscribers. Quantitative research on the influence of horror narrative messages on subscribers' entertainment satisfaction in Indonesian horror YouTube channels remains limited. This research is grounded in the Uses and Gratifications theory, which emphasizes that audiences actively select media to fulfill their entertainment needs. The study employs a quantitative research method with an explanatory survey approach, involving 100 respondents who are subscribers of the Nadia Omara YouTube channel. The results of the hypothesis testing indicate that the calculated t -value of 12.731 is greater than the t -table value of 1.984, with a significance level of $p < 0.001$, indicating that the hypothesis (H_1) is accepted and that horror narrative messages have a significant effect on subscribers' entertainment satisfaction. Furthermore, the coefficient of determination test shows an R^2 value of 0.623, meaning that horror narrative messages explain 62.3% of the variance in entertainment satisfaction. In addition, the linear regression analysis reveals a regression coefficient of 0.744, indicating a positive relationship between horror narrative messages and subscribers' entertainment satisfaction. Moreover, the F -test result ($F = 162.0, p < 0.001$) confirms that the regression model is statistically significant and appropriate.

Keywords: *Entertainment satisfaction, Horror narrative messages, Subscribers, Uses and Gratifications, Youtube*