Copyright © the author(s)
Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra, **Vol. 12, No. 4, 2026**

Representasi Tumbal dalam Wacana Horor di YouTube Nadia Omara

Salma Zakiyah [1]
Neneng Nurjanah [2]
[12] Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

[1] salmazakiyah1708@gmail.com
[2] neneng.nurjanah@uinjkt.ac.id

Abstrak

Cerita horor yang disiarkan dalam bentuk siniar (*podcast*) menjadi genre sangat diminati, terutama yang mengangkat legenda urban di Indonesia, seperti wacana tumbal. Salah seorang YouTuber yang menarik perhatian publik adalah Nadia Omara. YouTuber yang berasal dari Aceh ini kerap mengangkat wacana tumbal dalam program Kisah Horor Wawak (KHW). Dengan memanfaatkan analisis wacana kritis Fairclough, artikel ini mengkaji wacana tumbal dalam siniar KHW dalam kanal YouTubenya. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ialah Tumbal Buta (KHW Part 246) dan Tumbal Pabrik (KHW Nusantara Lampung Part 132). Unit bahasa analisis dalam artikel ini berupa wacana dalam dua video tersebut. Adapun analisis data dilakukan melalui tiga dimensi Fairclough, yaitu analisis teks untuk mengidentifikasi pilihan penggunaan bahasa; praktik diskursif untuk melihat proses produksi wacana; serta praktik sosiokultural untuk mengkaji keterkaitan wacana dengan pengetahuan dan kepercayaan sosial-budaya yang hadir dalam kedua siniar tersebut. Pada dimensi teks ditemukan wacana tumbal dalam Kisah Horor Wawak Nadia Omara dibangun melalui objektifikasi atau dehumanisasi korban. Pada dimensi praktik diskursif, wacana diproduksi melalui pola sirkular dari penggemar untuk penggemar kepada Nadia Omara. Pada dimensi sosiokultural, kedua video mengandung reproduksi imajinasi budaya mengenai pesugihan serta otoritas spiritual. Temuan penelitian tidak dimaksudkan untuk memverifikasi kebenaran peristiwa gaib, melainkan untuk menganalisis konstruksi praktik tumbal dalam wacana horor.

Kata Kunci: *tumbal; wacana horor; YouTube; analisis wacana kritis; Fairclough*

Abstract

Horror stories presented in a podcast format have become a highly popular genre, particularly those exploring Indonesian urban legends such as the concept of "tumbal" (ritual sacrifice). One YouTuber who has garnered significant public attention is Nadia Omara. Hailing from Aceh, she frequently addresses the theme of "tumbal" in her series, "Kisah Horor Wawak" (KHW). Utilizing Fairclough's critical discourse analysis, this article examines the discourse surrounding "tumbal" within the KHW podcast on her YouTube channel. The data for this study are drawn from two episodes: "Tumbal Buta" (KHW Part 246) and "Tumbal Pabrik" (KHW Nusantara Lampung Part 132). The linguistic units analyzed consist of the discourse present in these two videos. The analysis follows Fairclough's three-dimensional framework: text analysis, to identify specific language choices; discursive practice, to examine the processes of discourse production; and sociocultural practice, to explore how the discourse relates to the sociocultural knowledge and beliefs embedded within the podcasts. At the textual level, the "tumbal" discourse in Nadia Omara's "Kisah Horor Wawak" is constructed through the objectification or dehumanization of the victims. Regarding discursive practice, the discourse is generated through a circular pattern: originating from fans, circulating among the fan community, and reaching Nadia Omara. At the sociocultural level, both videos reproduce cultural imaginaries concerning "pesugihan" (occult wealth-seeking

rituals) and spiritual authority. The findings of this research are not intended to verify the veracity of supernatural events, but rather to analyze how the practice of "tumbal" is constructed within horror discourse.
Keywords**:** *tumbal; horror discourse; Nadia Omara; critical discourse analysis; Fairclough*

Pendahuluan

Wacana horor merupakan salah satu wacana yang memiliki daya tarik tinggi bagi masyarakat Indonesia. Wacana horor menghadirkan pengalaman afektif berupa perasaan takut, keterkejutan, dan rasa jijik melalui berbagai motif visual dan audio (Setyaningsih, 2023). Salah satu tema yang diminati dalam wacana horor adalah legenda urban. Dalam survei yang dilakukan oleh Tiwahyupriadi & Ayuningtyas (2020) mengenai preferensi terhadap film horor Indonesia menunjukkan bahwa persentase 33,3% dari 48 responden tertarik pada film horor yang bertema legenda urban Indonesia. Survei tersebut juga menunjukkan dominasi kelompok usia 17-25 tahun di antara responden film horor. Berdasarkan sampel penelitian tersebut, legenda urban menjadi salah satu sumber wacana horor yang menghadirkan kembali cerita dan kepercayaan sosial-budaya masyarakat. Dalam proses tersebut, representasi dibentuk melalui pilihan bahasa, penggambaran tokoh, dan penyusunan peristiwa yang memberikan makna tertentu terhadap praktik yang diceritakan.

Salah satu tema yang muncul dalam wacana horor adalah wacana tentang tumbal. Wacana tumbal merupakan salah satu bentuk legenda urban yang masih hadir dalam cerita, kepercayaan, atau representasi dari kepercayaan seseorang atau kelompok tertentu. Tumbal di Indonesia berakar pada sistem kepercayaan animisme, ritual agama, dan mitos yang terus diwariskan lintas generasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2025), tumbal diartikan sebagai sesuatu yang dipakai untuk menolak penyakit atau bala, serta kurban atau persembahan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik. Dalam artikel ini, tumbal dipahami sebagai konstruksi budaya yang memperoleh makna melalui wacana. Tumbal dapat direpresentasikan sebagai bentuk pengorbanan, yakni ketika entitas tertentu digambarkan sebagai pihak yang harus dkorbankan demi tujuan tertentu. Dalam narasi yang mengaitkan dengan praktik pesugihan dan kekuatan supranatural, tumbal juga dapat membentuk gambaran tentang pertukaran, yaitu pengorbanan yang dikisahkan sebagai imbalan untuk memperoleh kekayaan atau keuntungan tertentu. Selain itu, tumbal dapat dikaji melalui relasi kuasa yang terbentuk ketika pihak tertentu digambarkan memifliki kemampuan untuk menentukan, memilih, atau mengendalikan pihak yang dijadikan korban. Dengan demikian, tumbal dalam wacana horor tidak hanya berkaitan dengan kepercayaan terhadap praktik supranatural, tetapi juga merepresentasikan hubungan antara pengorbanan, pertukaran, dan ketimpangan kuasa. Pemaknaan tersebut dapat mengalami reproduksi melalui cerita yang disebarluaskan dalam media digital sebagai bagian dari konstruksi sosial-budaya (Syaharani et al., 2025).

Salah satu kreator konten yang kerap membahas wacana horor adalah Nadia Omara. Nadia Omara merupakan salah satu kreator konten yang aktif memproduksi konten hiburan bagi masyarakat, khususnya melalui platform YouTube. Konten yang diproduksinya umumnya mengangkat genre horor dengan karakteristik penyampaian yang mampu membangun suasana mencekam sekaligus memengaruhi emosi pendengarnya. Melalui kanal YouTube, Nadia Omara menghadirkan berbagai cerita misteri, pengalaman supranatural, hingga kisah horor yang diklaim berasal dari pengalaman nyata melalui program yang diberi nama "Kisah Horor Wawak" atau disingkat KHW. Kisah Horor Wawak menjadi salah satu bentuk konsumsi media bagi masyarakat dalam memperoleh hiburan maupun informasi mengenai berbagai kisah

misteri dan sejarah kelam yang menarik perhatian para penggemar cerita horor (Ardila et al., 2026).

Popularitas Nadia Omara dapat dilihat dari besarnya jumlah audiens yang mengikuti kanal YouTube miliknya. Berdasarkan data kanal yang diakses pada Agustus 2026, kanal YouTube Nadia Omara telah memiliki sekitar 16 juta *subscriber*, dengan jumlah penayangan mencapai lebih dari 4,3 miliar *views*. Jangkauan audiens tersebut, disertai konsistensi produksi konten dan keterlibatan penonton, menjadikan Kisah Horor Wawak relevan untuk dikaji sebagai ruang produksi dan reproduksi wacana horor di media digital. Audiens Nadia Omara yang dikenal dengan sebutan "Wawak" tidak hanya berperan sebagai penonton, tetapi juga berpartisipasi dengan mengirimkan cerita horor untuk diseleksi dan diceritakan kembali oleh Nadia. Proses tersebut menunjukkan bahwa wacana horor dalam Kisah Horor Wawak tidak hanya dibentuk melalui gaya bertutur dan pilihan bahasa Nadia Omara, tetapi juga melibatkan kontribusi audiens sebagai sumber narasi. Dengan demikian, Kisah Horor Wawak menjadi ruang sirkulasi cerita yang memungkinkan representasi mengenai tumbal dan kepercayaan sosial-budaya yang berkaitan dengannya diproduksi serta direproduksi melalui media digital.

"Kisah Horor Wawak" Nadia Omara menarik perhatian banyak peneliti. Nurani & Rahmadiva (2025) dalam artikelnya yang berjudul "Analisis Personal Branding: Kesuksesan Pembawaan Cerita Kisah Horor Wawak Nadia Omara di Youtube" menkaji strategi personal branding Nadia Omara dalam membawakan cerita horor melalui program *Kisah Horor Wawak* (KHW). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis konten media dan berlandaskan pada teori personal branding Montoya. Penelitian tersebut mencakup delapan elemen, yaitu spesialisasi, kepemimpinan, kepribadian, perbedaan, visibilitas, kesatuan, ketangguhan, dan nama baik. Adapun data yang digunakan berupa tiga video KHW dengan jumlah penanyangan tertinggi, yaitu Teror Mistis Kantor (Part 47), Aku & Lynn (Part 73), dan Warung Bu Leli (Part 100). Data tersebut dianalisis melalui aspek verbal, nonverbal, visual, dan penyampaian cerita. Hasil penelitian pun menunjukkan bahwa kekhasan logat daerah, gaya bertutur yang ekpresif, konsistensi penyampaian cerita, serta interaksi dengan penonton membentuk citra Nadia Omara sebagai pencerita horor yang khas dan dekat dengan audiens.

Selain itu, terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Kusuma dalam artikelnya yang berjudul "Penerimaan Audiens tentang Urban Legend 'Jelangkung' pada Konten Youtube Nadia Omara". Penelitian tersebut mengkaji cara audiens dalam menerima dan memaknai unsur mistisisme pada konten Jelangkung dalam kanal YouTube milik Nadia Omara. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deksriptif dan metode analisis resepsi berdasarkan teori *encoding/decoding* Stuart Hall, penelitian ini menggunakan data penelitian yang diperoleh melalui wawancara yang mendalam terhadap enam informan yang merupakan penonton konten tersebut. Hasil penelitian menunjukan tiga posisi penerimaan audiens, yaitu *dominant-hegemonic, negotiated,* dan *oppositional.* Mayoritas audiens berada pada posisi *negotiated*, yaitu menerima unsur mistisme sebagai bagian dari budaya dan hiburan, namun tetap menyaringnya melalui nilai agama, logika, dan pengalaman pribadi. Sebagian audiens menerima sepenuhnya makna mistisme (*dominant-hegemonic*), sedangkan sebagian lainnya menolak makna tersebut dan menganggapnya hanya sebagai hiburan (*oppositional*)(Pratiwi & Kusuma, 2026).

Sementara itu, praktik tumbal dan pesugihan dalam konteks sosial-budaya Indonesia telah menjadi perhatian dalam sejumlah penelitian terdahulu. Afdholy dan Murti (2020) mengkaji praktik pesugihan dalam cerita rakyat *Pesugihan Kembang Sore di Tulungagung* menggunakan konsep *symbolic efficiency Slavoj Žižek.* Penelitian tersebut

menunjukkan bahwa simbol dan ritual pesugihan tidak hanya berkaitan dengan kepercayaan budaya, tetapi juga berhubungan dengan persoalan ekonomi yang melatarbelakangi tindakan tokoh dalam cerita. Ritual seperti ziarah ke makam, hubungan seksual di luar perkawinan, dan penyembelihan kambing menjadi bagian dari konstruksi makna pesugihan dalam narasi tersebut. Widayat et al., (2020), juga melakukan penelitian yang mengkaji tentang sebuah lukisan tradisional dengan tema pesugihan karya Tjitro Waloejo. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengungkap makna budaya, moral, dan estetika yang terkadung dalam lukisan. Kedua penelitian terdahulu ini memperlihatkan bahwa pesugihan dapat dikaji sebagai praktik yang mengandung makna simbolis dan berkaitan dengan nilai sosial-budaya. Akan tetapi, keduanya belum secara detail mengkaji tentang praktik tumbal yang dapat direpresentasikan dalam wacana horor dengan praktik produksi yang sirkular dari cerita digital dan konteks sosiokultural secara terpadu melalui kacamata Norman Fairclough.

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, penelitian yang secara khusus mengkaji representasi tumbal dalam wacana horor pada konten Kisah Horor Wawak Nadia Omara masih terbatas. Penelitian terdahulu telah membahas *personal branding* Nadia Omara (Nurani & Rahmadiva, 2025), penerimaan audiens terhadap mistisisme Jelangkung (Pratiwi & Kusuma, 2026), praktik pesugihan dalam cerita rakyat (Afdholy & Murti, 2020), serta makna budaya, moral, dan estetika dalam lukisan yang bertema pesugihan (Widayat et al., 2020). Meskipun memberikan perspektif yang berbeda, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus menghubungkan pilihan bahasa dalam dimensi teks untuk melihat representasi tumbal, proses produksi teks yang membentuk sirkular pada cerita digital, serta konstruksi praktik sosiokultural dalam wacana horor. Dalam konten Kisah Horor Wawak, cerita yang bersumber dari pengalaman penggemar diseleksi dan diceritakan kembali oleh Nadia Omara, sehingga partisipasi audiens menjadi bagian dari proses produksi wacana horor digital. Dengan menggunakan dua video, yaitu *Tumbal Buta – KHW Part 246* dan *Tumbal Pabrik – KHW Nusantara Lampung Part 132* penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana tumbal direpresentasikan pada teks, bagaimana wacana diproduksi dan dikonsumsi melalui partisipasi audiens, dan bagaimana konteks sosiokultural dikonstruksi. Oleh karena itu, penelitian ini pun menghadirkan kebaruan yang terletak pada penerapan tiga dimensi Fairclough secara terpadu untuk mengkaji representasi tumbal dalam wacana horor, meliputi dimensi teks, dimensi praktik diskursif, dan dimensi praktik sosiokultural.

Sebagai wacana horor, Kisah Horor Wawak Nadia Omara memiliki hubungan dengan relasi sosial, sehingga ia tidak bisa disebut dengan ‘berdiri sendiri’. Dalam pandangan Fairclough, wacana membawa hubungan yang jauh lebih kompleks yang terdiri dari kehidupan sosial, makna, dan pemaknaan (*making meaning*). Dengan demikian, wacana tidak dapat dimaknai sebagai struktur yang bebas karena wacana mengandung selengkap relasi yang lebih kompleks termasuk relasi komunikasi antara penutur, penulis, atau orang yang terlibat dalam sebuah peristiwa komunikasi tertentu (Nurjanah, 2025). Melalui kacamata Fairclough, wacana horor yang terdapat dalam konten Nadia Omara berkaitan erat dengan aspek sosial berupa praktik tumbal yang masih hadir dalam kepercayaan budaya tertentu**.**

Oleh karena itu, Fairclough melihat bahwa sebuah wacana sejatinya memiliki keterikatan analitis dengan aspek sosial. Dalam konteks artikel ini, melalui kacamata Fairclough, wacana sebagai praktik sosial memiliki keterkaitan dengan konteks sosial dan budaya. Dalam kerangka Analisis Wacana Kritis, Fairclough membagi analisis ke dalam tiga dimensi, yaitu dimensi teks, dimensi praktik diskursif (*discourse practice)*, dan dimensi sosiokultural (*sociocultural practice*) (Eriyanto, 2017). Dimensi teks berfokus

pada analisis unsur kebahasaan yang membentuk representasi dalam wacana, meliputi pilihan kosakata, makna, metafora, dan struktur kalimat. Dalam penelitian ini, analisis teks akan mengarah pada pilihan leksikal yang berkaitan dengan tumbal, penggambaran korban, penggunaan metafora, serta penyusunan narasi dalam wacana, hingga membentuk representasi tumbal dalam wacana horor. Pada dasarnya, representasi digunakan untuk melihat bagaimana seseorang, kelompok, tindakan, dan kegiatan ditampilkan dalam teks. Melalui dimensi teks dalam artikel ini, penelitian akan menggunakan representasi untuk melihat bagaimana praktik tumbal yang dikonstruksi dalam sebuah wacana horor.

Di sisi lain, sebuah wacana perlu melihat bagaimana pola kerja, bagan kerja, dan rutinitas untuk menghasilkan sebuah wacana yang utuh dengan melewati sebuah proses yang disebut dengan proses produksi. Selain itu, wacana juga perlu melihat individu yang mengonsumsi sebuah wacana. Proses produksi dan konsumsi wacana tersebut disebut dengan dimensi *discourse practice.* Pada penelitian ini, dimensi tersebut akan digunakan untuk melihat bagaimana wacana horor diproduksi dan dikonsumsi. Sementara itu, dimensi praktik sosiokultural mengkaji hubungan antara wacana dan konteks sosial-budaya yang melingkupinya. Dimensi ini digunakan untuk menelaah bagaimana narasi tumbal merepresentasikan imajinasi budaya mengenai pesugihan, perdukunan, dan otoritas spiritual. Melalui ketiga dimensi tersebut, analisis tidak hanya menjelaskan unsur kebahasaan dalam siniar, tetapi juga menghubungkannya dengan proses produksi konten dan konteks sosial-budaya yang direpresentasikan dalam narasi.

Metode

Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif dengan pendekatan Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough. Pendekatan ini digunakan untuk mengkaji wacana tumbal dalam wacana horor melalui hubungan antara teks, praktik diskursif (*discourse practice*), dan praktik sosiokultural (*sosiocultural practice*). Data utama pada penelitian ini bersumber dari dua video yang diunggah dalam kanal YouTube Nadia Omara yang berjudul Tumbal Buta - Khw Part 246 yang diunggah pada 3 Oktober 2024 dengan durasi 26 menit 58 detik dan Tumbal Pabrik - Khw Nusantara Lampung Part 132 yang diunggah pada 20 Juli 2023 dengan durasi 29 menit 2 detik. Sementara itu, data penelitian yang akan dianalisis adalah satuan lingual, kutipan tuturan, pilihan leksikal, struktur narasi, serta unsur praktik diskursif yang relevan dengan representasi tumbal. Adapun jumlah data yang diambuk dari video Tumbal Buta adalah 13 kutipan data dan video Tumbal Pabrik adalah 9 kutipan data. Pemilihan dua video tumbal dilakukan secara purposif karena teks tersebut secara eksplisit mengangkat tema tumbal serta menghubungkannya dengan korban manusia, praktik pesugihan, dan kekuatan supranatural dalam wacana horor.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui enam tahap yang berdasarkan pada tiga dimensi Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough, yaitu teks, praktik diskursif, dan praktik sosiokultural. Pada tahap pertama, penelitian ini melakukan transkripsi video terhadap dua video yang menjadi sumber data penelitian, yaitu Tumbal Pabrik – KHW Nusantara Lampung Part 132 dan Tumbal Buta – KHW Part 246. Kedua video tersebut ditranskripsi menjadi naskah tertulis sebanyak 20 halaman. Transkripsi dilakukan untuk mengubah tuturan lisan menjadi data tertulis, sehingga memdahkan peneliti dalam mengidentifikasi pilihan bahasa, ungkapan, dan bagian narasi yang berkaitan dengan representasi tumbal. Kedua, transkrip diidentifikasi untuk menemukan unit data berupa kata, frasa, kalimat, dan bagian narasi yang berkaitan dengan representasi tumbal. Ketiga, data yang telah diidentifikasi, dikodekan berdasarkan pilihan leksikal, seperti tuturan

yang memuat leksikon tumbal, korban, mangsa, makhluk gaib, praktik pesugihan, dan relasi sosial yang berkaitan dengan fokus penelitian.

Keempat, analisis praktik diskursif dianalisis sebagai proses produksi dan distribusi wacana yang mencakup proses penyampaian cerita dan keterlibatan audiens (*engagement*) dalam konten Kisah Horor Wawak, tanpa menyimpulkan penerimaan audiens yang tidak diteliti secara langsung. Kelima, analisis praktik sosiokultural dilakukan dengan menghubungkan representasi tumbal dengan konteks sosial terhadap pesugihan, makhluk gaib, pengorbanan manusia, dan relasi kuasa yang dihadirkan dalam wacana. Keenam, hasil analisis ketiga dimensi tersebut diinterpretasikan secara terpadu untuk menjelaskan hubungan antara pilihan bahasa, proses produksi dan sirkulasi wacana, serta konteks sosial-budaya yang direpresentasikan dalam kedua video.

Keabsahan data dijaga melalui pembacaan secara cermat, pengecekan kesesuaian transkrip dengan video asli, serta triangulasi menggunakan sumber pustaka yang relevan dengan konteks sosial dan budaya. Literatur pendukung digunakan untuk membantu menafsirkan representasi tumbal, pesugihan, makhluk gaib, dan pengorbanan manusia, bukan untuk membuktikan bahwa praktik tersebut benar-benar berlangsung di seluruh masyarakat Indonesia. Pembatasan ini diperlukan karena penelitian hanya berfokus pada dua video Kisah Horor Wawak, sehingga hasil analisis tidak dapat digeneralisasikan untuk menggambarkan keyakinan dan praktik masyarakat Indonesia secara keseluruhan.

Hasil

Identitas dan Struktur Data

Dalam penelitian ini, data yang dianalisis berasal dari dua video Kisah Horor Wawak (KHW) yang dibawakan oleh Nadia Omara, yaitu Tumbal Buta – KHW Part 246 yang dipublikasikan pada 3 Oktober 2024 dan Tumbal Pabrik – KHW Nusantara Lampung Part 132 yang dipublikasikan pada 20 Juli 2023. Kedua video tersebut mengangkat narasi tumbal dengan konstruksi cerita yang berbeda. Pada siniar Tumbal Buta, menceritakan rangkaian kematian misterius yang menimpa anak-anak dan seorang perempuan setelah melahirkan, dugaan praktik pesugihan yang dilakukan oleh seorang warga, serta upaya warga dalam mengungkap praktik pesugihan tersebut. Sementara dalam siniar Tumbal Pabrik mengisahkan sebuah pabrik yang digambarkan memiliki penghuni gaib dan dikaitkan dengan kecelakaan yang dipercaya sebagai bagian dari pencarian tumbal. Cerita tersebut berkembang dengan menghadirkan tokoh yang memiliki kemampuan supranatural, yaitu dapat melihat makhluk gaib (indigo).

Hasil analisis menemukan bahwa kedua video memiliki struktur narasi yang terbagi menjadi tiga, yaitu pembuka, isi, dan penutup. Adapun pada temuan kebahasaan mencakup leksikon yang menunjukan makhluk gaib sebagai elemen penting dalam wacana horor. Leksikon-leksikon tersebut seperti *sosok buta, wanita berdaster putih, ular raksasa, kuntilanak merah, dan Nyai*. Selain itu, leksikon yang merepresentasikan tumbal yang jika dikelompokkan berdasarkan medan makna meliputi korban, pelaku atau pihak yang memiliki otoritas, ritual, serta ruang dan konteks peristiwa.

Pada dimensi praktik diskursif, kedua video menunjukkan pola produksi cerita yang sama, yaitu melalui pengalaman penggemar yang dikirimkan kepada Nadia Omara serta melalui proses seleksi naskah, penceritaan kembali, dan publikasi melalui YouTube. Sementara itu, temuan pada dimensi sosiokultural mencakup narasi tentang pesugihan, praktik ritual, pengetahuan spiritual, dan makhluk gaib. Temuan-temuan tersebut menjadi dasar untuk menguraikan representasi tumbal dalam kedua video berdasarkan

dimensi teks, praktik diskursif, dan praktik sosiokultural dalam kerangka Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough.

Pembahasan

Dimensi Teks

Dimensi teks pada siniar Nadia Omara pada umumnya dibagi menjadi tiga, yaitu pembuka, isi, dan penutup. Struktur tersebut ditemukan secara relatif konsisten dalam siniar Tumbal Buta dan Tumbal Pabrik.

Bagian Pembuka

Pada bagian pembuka dimulai dengan cuplikan peristiwa yang menonjolkan unsur mengerikan dari cerita. Pada siniar Tumbal Buta, cuplikan menampilkan kejanggalan pada jasad seorang anak, sedangkan pada siniar Tumbal Pabrik, cuplikan menghadirkan gambaran manusia yang lehernya terikat seperti hewan. Kedua cuplikan tersebut terlihat dalam data berikut.

Data 1

> *"Ini agak beda wa ketika jasad itu dimandikan, warga juga melihat sebuah kejanggalan lain, di mana ada bekas semacam telapak tangan gitu loh, besar kali di dada anak itu."* (Omara, 2024)

Data 2

> *"Di sebuah pekarangan di pabrik itu, dia melihat seperti ada empat orang manusia dewasa dan satu anak kecil yang lehernya terikat macam hewan."* (Omara, 2023)

Berdasarkan kedua kutipan tersebut, cuplikan pada bagian pembuka berfungsi membangun ketegangan melalui pengungkapan sebagian periswita yang mengerikan sebelum cerita utama disampaikan. Pada siniar Tumbal Buta, frasa *"telapak tangan … besar kali di dada anak itu"* menonjolkan adanya kejanggalan fisik pada jasad anak, sedangkan frasa *"lehernya terikat macam hewan"* dalam siniar Tumbal Pabrik merepresentasikan perbandingan dengan hewan. Pilihan bahasa tersebut tidak hanya memancing sebuah rasa takut, tetapi juga memperkenalkan gambaran tubuh manusia sebagai objek yang mengalami perlakuan tidak wajar. Dengan demikian, cuplikan pembuka menjadi pintu masuk bagi representasi korban dalam wacana tumbal.

Dalam kacamata Fairclough, pilihan leksikal dan penyusunan informasi dalam wacana menunjukkan bagaimana teks dapat membangun efek tertentu terhadap audiens. Pengungkapan peristiwa secara parsial dapat menciptakan rasa penasaran terhadap penyebab dan kelanjutan dari kejadian, sedangkan gambaran tubuh yang mengalami kejanggalan atau perlakukan menyerupai hewan memperkuat kesan horor dalam wacana. Selain itu, kesan tersebut diperkuat melalui pertanyaan, "*Penasaran gimana kisah selengkapnya?"*, yang mengarahkan audiens untuk mengikuti cerita utama. Sapaan "*Wak*" dan salam yang disampaikan Nadia Omara turut membangun gaya komunikasi akrab dengan pendengar. Dengan demikian, bagian pembuka menggabungkan ketegangan naratif dan kedekatan interpersonal untuk menarik perhatian audiens sekaligus memperkenalkan representasi korban sebelum representasi tumbal dikembangkan lebih lanjut.

Bagian Isi

Pada bagian isi, dimulai dengan penjelasan asal-usul cerita yang kemudian berkembang menjadi penyampaian inti cerita yang akan dibawakan dalam siniar, seperti yang terlihat pada data berikut;

Data 3

"Oke, Wak. Jadi kisah yang aku ceritakan malam ini dikirim sama Wawa kita yang bernama Arya dari Bandung. Halo Mas Arya. Nah, jadi kisah orang yang diceritakan sama Arya ini, Wak, terjadi di desanya Arya sekitar tahun 1990-an dan terus berlanjut sampai awal tahun 2000-an ya." (Omara, 2024)

Data 4

"Oke Wak, jadi kisah yang akan aku bawakan malam ini dikirim sama Wawak aku yang kita panggil aja namanya Husni ya, dari Lampung. Halo Husni. Jadi, Wak, pengalaman horor yang Husni alami ini berkaitan dengan sebuah pabrik yang terkenal angker di Lampung" (Omara, 2023)

Berdasarkan dua data kutipan di atas, terlihat bahwa Nadia memperkenalkan pengirim cerita, asal daerah, waktu terjadinya peristiwa, serta latar belakang tokoh yang terlibat. Dalam Tumbal Buta, misalnya, Nadia menjelaskan bahwa cerita dikirim oleh Arya dari Bandung dan peristiwa tersebut terjadi di desa tempat tinggal Arya sekitar tahun 1990-an hingga awal tahun 2000-an. Sementara itu, dalam Tumbal Pabrik, cerita dikirim oleh Husni dari Lampung dan berkaitan dengan pengalaman horor yang dialaminya di sebuah pabrik yang dianggap angker. Nadia juga menjelaskan bahwa nama tokoh dan nama pabrik disamarkan untuk menjaga privasi pengirim cerita.

Setelah memberikan latar belakang, Nadia memasuki bagian inti berupa penyampaian cerita. Pada bagian ini, berbagai peristiwa horor disusun secara naratif hingga membentuk rangkaian kejadian yang menjadi inti wacana. Struktur penyampaian tersebut membuat pendengar terlebih dahulu mengenal tokoh, latar, dan situasi sebelum diarahkan menuju konflik dan peristiwa supranatural dalam cerita. Dengan demikian, informasi mengenai asal-usul cerita berfungsi sebagai jembatan antara pembuka dan narasi utama.

Bagian Penutup

Adapun pada bagian penutup siniar, diakhiri dengan respons terhadap pendengar podcast yang berupa ajakan untuk mengirim cerita horor dan ajakan kepada para pendengar untuk memberikan komentar, menyampaikan saran mengenai konten berikutnya, menyalakan notifikasi, dan melakukan *subscribe*. Bagian penutup ini dapat terlihat seperti pada data berikut;

Data 5

"Oke, Wak. Jadi itu dia tadi kisahnya. Buat kalian yang juga pengin berbagi kisah horornya, boleh langsung kirim aja cerita kalian ke email kisahhororwawa@gmail.com sertakan subjeknya, judulnya." (Omara, 2024)

Data 6

"Jadi sekian dulu videonya. Terima kasih banyak yang sudah menonton. Kalau kalian suka video ini, klik like-nya. Jangan lupa komen di bawah dan kasih saran-saran untuk selanjutnya. Jangan lupa nyalain notifikasinya supaya kalian tahu kalau ada video baru. Dan subscribe supaya kalian sama-sama menjadi bagian dari channel aku. See you next video. Bye!" (Omara, 2023)

Berdasarkan analisis terhadap dua siniar Nadia Omara yang berjudul Tumbal Buta KHW Part 246 dan Tumbal Pabrik KHW Nusantara Lampung Part 132, terdapat beberapa kata yang cukup menonjol berkaitan dengan hantu. Dalam wacana horor, hantu merupakan suatu elemen yang penting, karena hantu dalam kedua siniar Nadia Omara menjadi leksikal yang dapat membangun representasi tumbal dalam artikel ini. Adapun beberapa kata yang berkaitan dengan hantu sebagai berikut.

Data Leksikal	Sumber Video	Kategori Representasi	Interpretasi
Sosok Buta berwujud Genderuwo	Tumbal Buta	Pelaku tumbal yang berwujud makhluk gaib	Dikonstruksikan sebagai pelaku yang mengancam korban melalui pilihan kata yang menempatkan sebagai pihak aktif
Sosok wanita berdaster putih	Tumbal Buta	Korban tumbal yang hadir dalam wujud makhluk gaib	Dikonstruksikan sebagai sosok arwah dari korban yang mengalami kematian tidak wajar dan mengalami penderitaan akibat tumbal. Hal ini memperkuat representasi korban dalam wacana.
Hantu laki-laki berbadan besar	Tumbal Pabrik	Makhluk gaib di Pabrik Angker yang menjaga gerbang pertama pabrik	Dikonstruksikan sebagai pelaku yang mengancam nyawa para pengguna jalan dan menyebabkan kecelakaan di sekitar pabrik. Selain itu, ciri fisik dalam kutipan juga membangun citra ancaman dalam wacana
Sosok ular raksasa	Tumbal Pabrik	Makhluk gaib di Pabrik Angker yang menjaga gerbang kedua pabrik	Dikonstruksikan sebagai pelaku tumbal yang mengancam nyawa pengguna jalan melalui tindakan mengibaskan ekor. Tindakan yang disebutkan dalam kutipan membangun citra ancaman dalam wacana
Kuntilanak merah	Tumbal Pabrik	Makhluk gaib yang menjaga gerbang ketiga pabrik	Dikonstruksikan sebagai pelaku yang mengganggu pengguna jalan dan membangun citra ancaman bagi korban tumbal
Nyai	Tumbal Pabrik	Makhluk gaib yang menjaga gerbang keempat pabrik	Kata *"mengarahkan"* membangun relasi kuasa karena Nyai direpresentasikan sebagai pihak yang mengatur tindakan para korban tumbal berwujud makhluk gaib

Sosok Buta sebagai Genderuwo

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2025), genderuwo memiliki arti sebagai hantu yang konon serupa manusia yang tinggi besar dan berbulu tebal. Adapun dalam konteks pada data siniar artikel ini, Genderuwo merupakan pelaku yang mencabut nyawa pada ritual tumbal di dalam kisah tersebut. Hal ini dapat dilihat pada kalimat berikut;

Data 7

"Dia tinggi, berbulu hitam, gigit panjang-panjang, tajam gitu, macam Genderuwo lah. Cuman bedanya nih, bedanya sosok buta ini sering diminta untuk melakukan pesugihan gitu,.." (Omara, 2024)

Menurut Widihastuti (2023), terdapat unsur kepercayaan animistik dalam sebagian tradisi budaya Jawa. Sebagian tradisi budaya Jawa percaya bahwa kejadian mistis dapat berkaitan dengan makhluk astral maupun kekuatan gaib, salah satunya Genderuwo. Menurut Galba dan Adonis dalam penelitian Puspa & Saputri (2024), Genderuwo sangat senang mengganggu anak kecil dengan cara yang sama seperti pada saat mengganggu perempuan, yaitu dengan berubah wujud menjadi seperti orang tua atau pun kerabat yang dikenal dari korban Genderuwo. Dalam siniar Tumbal Buta, sosok Buta yang digambarkan berwujud Genderuwo hanya mengincar anak kecil dan perempuan yang sedang hamil saja sebagai mangsa tumbal. Hal ini disebutkan dalam data berikut;

Data 8

"Kemungkinan si jin itu tuh mintanya ya ciri-cirinya kayak gitu, wanita hamil atau wanita setelah melahirkan sama anak kecil. Makanya meninggalnya kayak gitu, caranya pun sama." (Omara, 2024)

Sosok Wanita Berdaster Putih

Dalam siniar Tumbal Buta KHW part 246, terdapat makhluk halus yang disebut sebagai "wanita berdaster putih" yang digambarkan sebagai wanita yang meninggal dunia akibat tumbal. Dalam sebuah rubrik jawa *Alaming Lelembut,* hantu wanita biasanya tampak begitu cantik dan menarik. Namun, ia seketika bisa berubah menjadi seram dan membawa sebuah kemalangan (Halimah, 2017) . Hal ini sesuai dengan kutipan dari siniar Tumbal Buta, sebagai berikut;

Data 9

"puncaknya, pada suatu hari ada nih, Wak, salah satu warga yang nengok sesosok wanita berdaster putih, rambutnya panjang, lagi nangis di depan rumahnya Ira. Setelah dia tengok lagi dengan lebih jelas nih, lebih saksama nih, hah! Sama kayak Mang Maman tadi, Wak. Si warga ini juga nengok si sosok wanita itu nyerupain almarhumah Ira." (Omara, 2024)

Berdasarkan kutipan tersebut, sosok wanita berdaster putih yang tergambar adalah sosok wanita hamil yang sudah meninggal kemudian mendatangi manusia yang ia kenal untuk memperlihatkan kemalangannya. Kutipan tersebut membangun wacana bahwa hantu perempuan digambarkan sebagai korban kematian tidak wajar. Pada siniar Tumbal Buta, sosok wanita berdaster putih tersebut ialah wanita yang menjadi korban tumbal sosok Buta pada saat melahirkan, sehingga ia bergentayangan. Hal ini tercantum pada kutipan berikut;

Data 10

""Kayaknya Ira ini pengin ngasih tahu sesuatu lah, tapi dia ini enggak tahu gimana caranya. Dan setahu saya nih, Wi, ya kalau arwahnya itu dijadikan budak, ya itu karena dia dijadikan tumbal sama orang lain," kata sih nenek." (Omara, 2024)

Dalam siniar Tumbal Pabrik, kata yang menunjukkan hantu, yaitu sosok laki-laki tinggi besar, sosok ular raksasa, segerombolan kuntilanak jahat yang berbaju merah, dan sosok Nyai. Dari keempat kata tersebut, imaji yang muncul adalah jenis makhluk spiritual yang dikenal dengan siluman menurut legenda masyarakat.

Sosok Laki-Laki Tinggi Besar

Berdasarkan siniar Tumbal Pabrik, sosok laki-laki dalam siniar itu dimaknai sebagai hantu yang menjaga gerbang pertama pabrik yang suka mengganggu pengguna jalan dengan lidahnya yang panjang. Hal ini dapat dilihat dari data berikut;

Data 11

"Pertama, gerbang yang pertama dihuni oleh sosok laki-laki tinggi besar. Badannya berwarna hitam, matanya melotot sampai mau keluar, ya."

"sosok laki-laki yang bertubuh hitam legam itu, yang besar, matanya mau keluar tuh, dia akan menjulurkan lidahnya yang sangat panjang di jalan tersebut." (Omara, 2023)

Hantu dengan deskripsi seperti data tersebut dalam pengetahuan umum masyarakat Indonesia mendekati ciri dari hantu Genderuwo. Genderuwo dikenal dengan makhluk yang sering menakut-nakuti manusia dengan ciri berbadan besar, berambut tebal, dan berwujud seperti kera. Genderuwo dalam mitologi jawa termasuk ke dalam kelompok memedi yang dipercaya memiliki karakter jahat dan bejat (Fuadi et al., 2026).

Sosok Ular Raksasa

Berdasarkan siniar Tumbal Pabrik, sosok ular raksasa dalam konteks ini dimaknai sebagai siluman yang menjaga gerbang kedua pabrik. Ular raksasa itu memiliki panjang dari depan pabrik hingga ke ujung belakang pabrik. Hal ini dapat dilihat pada data berikut ini;

Data 12

"di gerbang kedua dihuni oleh sosok ular raksasa yang panjangnya dari depan pabrik sampai ke ujung belakang pabrik. Pabrik itu luas kali, Wak. Ah, sebesar itulah ular tuh."

"sosok ular yang menghuni gerbang dua itu akan mengibas-ngibaskan ekornya ke kanan dan ke kiri di jalan itu" (Omara, 2023)

Imaji yang muncul mengenai sosok ular raksasa ini adalah siluman. Siluman dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2025) berarti makhluk halus yang sering menampakkan diri sebagai manusia atau binatang. Di Indonesia, siluman ular dipercaya suka meminta tumbal dari pengantin perawan dan perjaka yang cantik dan tampan. Menurut legenda urban yang berkembang di masyarakat daerah Kabupaten Ciamis, dalam penelitian Noviadi et al., (2024), terdapat siluman ular yang menghuni jembatan Cirahong dan sering meminta tumbal agar proyek pembangunan jembatan dapat berjalan dengan lancar. Siluman ular tersebut dipercaya masyarakat yang merupakan wujud dari Nyai Odah dan Aki Boh'ang.

Kuntilanak Merah

Berdasarkan siniar Tumbal Pabrik, gerombolan Kuntilanak Merah dalam konteks ini dimaknai sebagai hantu yang menjaga gerbang ketiga pabrik dan suka mengganggu pengendara yang melamun. Representasi tersebut terlihat dalam kutipan berikut;

Data 13

"Terus para kuntilanak-kuntilanak yang berbaju merah ini, Wak, yang ada di gerbang tiga itu akan mengganggu pengendara yang melamun dan juga enggak fokus." (Omara, 2023)

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa Kuntilanak Merah direpresentasikan sebagai sosok yang menimbulkan gangguan dan ancaman bagi pengendara di sekitar pabrik. Penggambarannya dibangun melalui penyebutan lokasi kemunculan, ciri pakaian berwarna merah, serta tindakan mengganggu pengendara yang sedang melamun dan tidak fokus. Dalam konteks wacana horor, Kuntilanak Merah tidak hanya berfungsi sebagai sosok yang menimbulkan ketakutan, tetapi juga memperkuat suasana mistis di kawasan pabrik. Kuntilanak Merah menjadi bagian dari rangkaian narasi yang menggambarkan pabrik sebagai tempat yang berkaitan dengan keberadaan makhluk gaib dan peristiwa tumbal.

Sosok Nyai

Berdasarkan siniar Tumbal Pabrik, sosok Nyai digambarkan sebagai makhluk supranatural yang berada di gerbang keempat pabrik dan berperan mengarahkan para korban tumbal sebelumnya untuk mengganggu pengendara. Representasi tersebut terlihat dalam kutipan berikut.Representasi tersebut terlihat pada kutipan berikut;

Data 14

"Dan sosok Nyai yang ada di gerbang empat juga akan mengarahkan para korban tumbal sebelumnya, Wak, untuk ikut mengganggu pengendara yang juga lewat di sepanjang Jalan Mawar Melati itu." (Omara, 2023)

Menurut Andayani & Jupriono (2019), Nyai merupakan gelar bagi perempuan Jawa yang memiliki status sosial tinggi dan memiliki makna yang sama dengan Nyi. Dalam konteks Tumbal Pabrik, penggunaan istilah Nyai dapat dikaitkan dengan peran tokoh tersebut dalam mengarahkan para korban tumbal. Pilihan kata 'mengarahkan' menunjukkan adanya tindakan memengaruhi atau mengatur tindakan pihak lain. Hal ini menempatkan Nyai sebagai sosok yang memiliki kendali atas para korban tumbal dalam teks. Jika dikaitkan dengan makna gelar Nyai sebagai penanda status sosial, penggambaran tersebut dapat ditafsirkan sebagai konstruksi hierarki di antara makhluk-makhluk gaib dalam cerita, dengan Nyai menempati posisi yang memiliki otoritas terhadap korban tumbal sebelumnya. Dengan demikian, sosok Nyai tidak hanya berfungsi sebagai unsur horor, tetapi juga digambarkan memiliki peran dominan dalam menggerakkan makhluk gaib lain untuk mengganggu pengendara.

Tumbal

Dalam penelitian terhadap dua siniar Nadia Omara, ditemukan sejumlah leksikon yang berkaitan dengan representasi tumbal, yaitu *Tumbal Buta, Teror Kematian, Wanita Hamil, Anak Kecil, Kiai Ageng, Tanah Kuburan, dan Abeh Sumanta*. Leksikon tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan medan makna yang meliputi korban, pelaku atau pihak yang memiliki otoritas, ritual, serta ruang dan konteks peristiwa.

Pada medan makna korban, leksikon *wanita hamil* dan *anak kecil* merujuk pada kelompok yang digambarkan menjadi sasaran tumbal dalam wacana. Pada medan makna pelaku dan otoritas spiritual, nama *Abeh Sumanta* dan *Kiai Ageng* menghadirkan dua posisi berbeda dalam cerita, yaitu Abeh Sumanta dikaitkan dengan dugaan sebagai pelaku pesugihan, sedangkan Kiai Ageng digambarkan memiliki pengetahuan spiritual untuk menjelaskan kondisi korban. Selanjutnya, pada medan makna ritual, leksikon *tanah kuburan* merujuk pada unsur yang digunakan dalam ritual untuk menguji dugaan terhadap Abeh Sumanta. Adapun medan makna ruang, leksikon *teror kematian* merujuk pada rangkaian peristiwa kematian yang dikaitkan dengan kekuatan supranatural dan medan makna entitas supranatural, leksikon *Tumbal Buta* merepresentasikan tumbal yang dilakukan oleh makhluk supranatural.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2025), tumbal berarti sesuatu yang digunakan untuk menolak penyakit atau bala, maupun kurban atau persembahan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik. Dalam siniar Tumbal Buta, makna tumbal dikonstruksikan melalui korban, pelaku, otoritas spiritual, ritual, ruang, dan entitas supranatural. Dengan demikian, leksikon-leksikon tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi membentuk rangkaian makna yang merepresentasikan tumbal sebagai praktik pengorbanan yang dikaitkan dengan kekuatan supranatural dalam narasi. Representasi tersebut merupakan konstruksi dalam cerita dan tidak dapat dijadikan bukti bahwa praktik serupa berlangsung secara umum di seluruh Indonesia.

Tumbal Buta

Tumbal dalam siniar Tumbal Buta yaitu KHW Part 246 "Tumbal Buta" berlatar di Kota Bandung mengangkat sebuah praktik budaya yang dibagikan melalui cerita seorang narasumber bernama Arya. Dalam siniar Tumbal Buta, tumbal yang dimaksud dalam konteks ini ialah pengorbanan seseorang dengan menggunakan ilmu hitam dan menjadikan makhluk mistis bernama Buta sebagai pihak yang menjalankan praktik ritual Pesugihan.

Data 15

> *"pada masa itu, Wak, di desa Wawa ini ada suatu teror dari si sosok buta ini yang mengakibatkan beberapa warga meninggal dunia secara misterius. Bahkan nih, Wak ya, saking banyaknya warga yang meninggal, teror itu sampai-sampai dikenal dengan sebutan teror kematian di desa mereka ini."* (Omara, 2024)

Berdasarkan data tersebut, warga di Desa Wawa, termasuk Arya, meyakini bahwa kematian yang dialami beberapa warga di desanya disebabkan oleh adanya suatu "teror". Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2025), teror berarti usaha untuk menciptakan ketakutan, kengerian, dan kekejaman, serta dapat berupa ancaman atau tindakan kekerasan yang menimbulkan rasa takut. Dalam konteks narasi tersebut, "teror" dipahami masyarakat sebagai ancaman dari suatu entitas yang tidak terlihat dan dianggap berkaitan dengan ilmu hitam. Kepercayaan tersebut menunjukkan adanya pandangan bahwa kematian misterius yang terjadi bukan semata-mata peristiwa alamiah, melainkan dipengaruhi oleh kekuatan supranatural. Animisme merupakan pandangan bahwa berbagai entitas di alam, baik yang hidup maupun yang telah mati, memiliki roh atau esensi spiritual yang dapat memengaruhi kehidupan manusia (Putra et al., 2025).

Wanita hamil dan anak kecil pada siniar Tumbal Buta dimaknai sebagai objek dari ritual pesugihan. Ritual pesugihan tersebut menjadikan wanita yang sedang mengandung

atau baru melahirkan dan anak kecil yang berusia 9 tahun sebagai target tumbal untuk memperoleh kekayaan. Hal ini dapat terlihat pada data berikut;

Data 16

"Abeh ini balik lagi melanjutkan aksinya dengan menumbalkan target-target berikutnya. Kemungkinan si jin itu tuh mintanya ya ciri-cirinya kayak gitu, wanita hamil atau wanita setelah melahirkan sama anak kecil. Makanya meninggalnya kayak gitu, caranya pun sama." (Omara, 2024)

Wanita yang sedang hamil dan anak kecil dianggap sebagai entitas yang rentan untuk dijadikan target kekerasan, bahkan dalam praktik pesugihan. Dalam wacana horor Nadia Omara, ritual pesugihan yang terjadi melibatkan seorang bernama 'Abeh Sumanta' dengan menjadikan wanita hamil dan anak kecil sebagai tumbal pesugihan untuk mendapatkan kekayaan. Ia digambarkan sebagai tokoh yang disegani karena memiliki aura yang berbeda dari kebanyakan warga.

Dalam proses penyelesaian masalah di dalam sebuah wacana horor, Nadia Omara menghadirkan tokoh Kiai Ageng sebagai sosok yang dipercaya mampu menjelaskan penyebab penyakit asep melalui pengetahuan supranatural. Kiai Ageng merupakan tokoh yang memiliki karakter serba tahu dan sakti, sehingga dipercaya dapat menghilangkan sakit akibat ilmu hitam. Penggambaran ini menempatkan Kiai Ageng sebagai figur yang memiliki otoritas spiritual dalam penyelesaian masalah yang dihadapi keluarga Asep.

Selain itu, dalam siniar Tumbal Buta, pemeriksaan medis belum memberikan penjelasan yang dianggap memadai oleh keluarga dan warga mengenai kondisi Asep. Situasi tersebut kemudian diikuti oleh upaya warga untuk mengungkap dugaan praktik pesugihan melalui cara supranatural. Peralihan ini menunjukkan bahwa narasi bergerak dari pemeriksaan kondisi fisik menuju pencarian penjelasan melalui ritual yang dipercaya dapat mengungkap pelaku tumbal. Salah satu leksikon yang menonjol dalam proses tersebut adalah tanah kuburan, sebagaimana terlihat dalam kutipan berikut.

Data 17

"Nah, ngerasa dia enggak beres, di situ Ibu pun segera langsung membawa Asep ke rumah sakit buat diperiksa, ya kan. Tapi setelah diperiksa, Wak, dokter itu tidak menemukan adanya keanehan gituah dalam tubuhnya si Asep. "Tulang-tulangnya baik kok, Bu. Sarafnya juga baik nih setelah saya periksa." Pokoknya enggak ada penyakit sedikit pun lah, Wak. "Di situ anak Ibu kecapekan mungkin. Mungkin dah, bawa aja istirahat," kata dokter kayak gitu." (Omara, 2024)

Berdasarkan data tersebut, penyakit yang diderita Asep digambarkan tidak kunjung menemukan penyelesaian meskipun kondisinya terlihat lemah dan dokter menyarankannya untuk pulang serta beristirahat. Adapun salah satu leksikon yang menonjol dalam siniar Tumbal Buta adalah '*Tanah Kuburan'*, yang dikaitkan dengan ritual untuk mengungkap dugaan pelaku pesugihan. Hal ini terlihat dalam kutipan berikut.

Data 18

"Akhirnya nih, untuk membuktikan perkataan nenek dan juga dugaan para warga, Wak, ada salah satu warga yang menyarankan supaya mereka ini melakukan ritual khusus gitu. yaitu mengambil tanah kuburan dari orang yang betul-betul baru meninggal di hari itu. Lalu tanah itu ditaburkan di rumahnya Abeh pada malam Jumatnya. Kalau Abeh adalah pelakunya, maka dia ini akan menerima konsekuensi atas apa yang sudah dia lakukan. Tapi kalau misalnya dia bukan pelakunya, ya udah, dia bakal baik-baik aja, gitu kan." (Omara, 2024)

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa tanah kuburan ditempatkan sebagai bagian dari ritual yang dipercaya dapat mengungkap kebenaran mengenai dugaan praktik pesugihan. Penggunaan tanah dari orang yang baru meninggal dan penaburannya di rumah yang menjadi terduga pelaku, yaitu Abeh Sumanta memberikan gambaran mengenai cara warga dalam cerita berusaha untuk membuktikan dugaan yang belum dapat dipastikan. Dengan demikian, tanah kuburan bukan sekadar berfungsi sebagai benda mistis dalam cerita, tetapi menjadi sarana untuk menguji dugaan melalui mekanisme spiritual. Narasi ini mengonstruksi warga dalam cerita sebagai pihak yang mempercayai ritual tersebut dan menggunakannya untuk mencari kepastian atas dugaan pesugihan.

Tumbal Pabrik

Dalam siniar Tumbal Pabrik, terdapat beberapa kata yang merujuk pada wacana tumbal, antara lain *mencari tumbal, tumbal incarannya, tumbal berikutnya, korban tumbal, korban, mencari korban, mencari mangsa, mangsa, menelan korban jiwa, menelan korban, korban jiwa, mencari makan, makanan demit-demit, santapan demit-demit, disembelih, diikat macam hewan, manusia yang terlihat sebagai hewan, perawan, perjaka, korban laki-laki, korban perempuan, jin, penghuni gaib, makhluk astral, demit, sosok, kuntilanak, nyai, ular raksasa,* dan sebagainya. Leksikon tersebut memperlihatkan bahwa representasi tumbal dalam narasi dibangun melalui penggambaran korban, tindakan terhadap korban, karakteristik manusia yang menjadi sasaran, serta keberadaan makhluk supranatural yang terlibat dalam rangkaian peristiwa.

Frasa *mencari tumbal, tumbal incarannya, korban tumbal,* dan *tumbal berikutnya* memperkuat representasi tumbal sebagai korban yang menjadi sasaran pengorbanan atau 'sengaja dipilih'. Adapun pilihan verba *mencari* menempatkan pihak yang melakukan pencarian sebagai pelaku tindakan, sedangkan kata *tumbal* atau *korban* menempatkan manusia sebagai pihak yang menjadi sasaran tindakan tersebut. Hubungan ini menunjukkan adanya perbedaan posisi antara pihak yang mencari dan pihak yang dicari. Pihak pertama direpresentasikan memiliki kemampuan untuk menentukan sasaran, sementara pihak kedua berada dalam posisi yang rentan karena objek pencarian dan pengorbanan. Penggunaan frasa *tumbal incarannya* juga memberikan kesan bahwa korban telah menjadi sasaran tertentu, bukan sekadar pihak yang mengalami peristiwa secara kebetulan. Dengan demikian, pilihan leksikal tersebut membangun relasi kuasa dalam narasi melalui penggambaran pihak yang bertindak aktif dan manusia yang ditempatkan sebagai sasaran tindakan.

Pola representasi berikutnya terlihat melalui frasa *mencari mangsa*, *mencari korban, mencari makan*, *makanan demit-demit*, *santapan demit-demit*, dan *menelan korban jiwa*. Pilihan leksikal tersebut membangun metafora konsumsi yang menghubungkan manusia dengan mangsa atau makanan bagi makhluk supranatural. Manusia tidak lagi semata-mata digambarkan sebagai individu yang mengalami ancaman atau kematian, tetapi sebagai sesuatu yang diburu dan dikonsumsi. Penggambaran ini dapat dipahami sebagai bentuk dehumanisasi karena identitas dan kedudukan manusia sebagai subjek dikaburkan, sementara fungsi tubuhnya sebagai objek buruan atau santapan lebih ditonjolkan. Metafora konsumsi tersebut memperkuat gambaran korban sebagai pihak yang berada di bawah kendali makhluk supranatural sekaligus meningkatkan kesan mengerikan dalam wacana horor.

Selain itu, representasi dehumanisasi juga terlihat melalui frasa *disembelih* dan *diikat macam hewan*. Kedua ungkapan tersebut mengasosiasikan perlakuan terhadap manusia dengan tindakan yang lazim dilakukan terhadap hewan. Kedua frasa ini

menonjolkan perlakuan terhadap tubuh korban sebelum atau selama pengorbanan. Tubuh manusia diposisikan sebagai objek yang dapat diikat dan disembelih oleh pihak lain, sehingga kehendak serta kendali korban atas tubuhnya tidak ditonjolkan dalam wacana. Dalam konteks ini, tubuh menjadi bagian penting dari konstruksi tumbal karena pengorbanan direpresentasikan melalui tindakan yang menghilangkan posisi manusia sebagai subjek dan menempatkannya sebagai sasaran perlakuan pihak yang lebih dominan.

Pada frasa*, perawan, perjaka, korban laki-laki, korban perempuan* membentuk imaji bahwa tumbal bukan korban yang dipilih sembarangan, tetapi menunjukan adanya kategori korban yang dicari oleh makhluk supranatural. Dalam konteks wacana Tumbal Pabrik Nadia Omara, karakteristik yang menjadi sasaran tumbal adalah seorang perawan dan seorang perjaka. Penyebutan karakteristik ini membuat identitas korban tidak hanya dibangun berdasarkan posisinya sebagai manusia, tetapi juga berdasarkan karakteristik seksual dan gender yang dilekatkan kepadanya. Perawan dan perjaka menjadi penanda yang membedakan korban yang dicari dari individu lainnya dalam cerita. Dengan demikian, tubuh manusia direpresentasikan sebagai sesuatu yang memiliki karakteristik tertentu yang menjadikannya sasaran pengorbanan. Dalam kerangka representasi aktor sosial, manusia yang menjadi korban lebih banyak ditampilkan berdasarkan kategori yang melekat pada dirinya dan fungsinya dalam peristiwa tumbal, bukan melalui identitas, pengalaman, atau kehendak personalnya.

Pada frasa *tumbal incarannya* dan *tumbal berikutnya*, imaji yang muncul memberikan kesan bahwa korban ditempatkan sebagai sasaran yang ditentukan dalam sebuah rangkaian peristiwa. Makhluk gaib dalam wacana tersebut direpresentasikan sebagai pihak yang aktif mencari dan menentukan korban, sedangkan manusia berada dalam posisi sebagai objek yang diburu dan dikorbankan. Relasi ini menunjukkan adanya sebuah ketimpangan agensi dalam narasi, yaitu pihak atau pelaku yang mencari sangat berperan aktif, sementara korban atau objek lebih banyak direpresentasikan melalui tindakan yang dikenakan terhadap dirinya. Oleh karena itu, tubuh dalam siniar *Tumbal Pabrik* tidak hanya idak sekadar menjadi bagian dari penggambaran horor, tetapi juga menjadi tempat berlangsungnya relasi kuasa antara pihak yang menentukan pengorbanan dan manusia yang dijadikan sasaran. Representasi tersebut memperkuat konstruksi tumbal sebagai praktik pengorbanan yang menempatkan korban dalam posisi rentan dan mengurangi penggambarannya sebagai subjek yang memiliki kendali atas dirinya sendiri.

Dimensi Praktik Diskursif

Pada dimensi praktik diskursif, wacana horor dalam program Kisah Horor Wawak Nadia Omara diproduksi melalui cerita pengalaman horor yang dikirimkan penggemar kepada Nadia Omara melalui email. Cerita tersebut kemudian diseleksi, diceritakan kembali, dan dipublikasikan melalui kanal YouTube Nadia Omara dalam bentuk video. Keterlibatan penggemar dalam proses produksi wacana terlihat melalui ajakan Nadia Omara kepada penonton untuk mengirimkan kisah horor mereka, sebagaimana disampaikan dalam kutipan berikut.

Data 19

> *"Dan juga jangan lupa buat kalian yang pengin berbagi pengalaman horor kalian, boleh langsung kirim email ke email yang baru ya Wak, di kisahhororwawa@gmail.com dengan subjek judul kisah kalian."* (Omara, 2023)

Berdasarkan kutipan tersebut, terlihat bahwa penonton tidak hanya ditempatkan sebagai penerima cerita, tetapi juga diberi kesempatan untuk berkontribusi sebagai sumber wacana. Penyebutan alamat email beserta petunjuk untuk mencantumkan subjek dan judul memperlihatkan adanya mekanisme pengiriman cerita yang diarahkan secara langsung oleh Nadia Omara. Produksi wacana dalam Kisah Horor Wawak melibatan partisipasi penggemar sebagai pemasok bahan cerita dan Nadia Omara berperan dalam menyeleksi dan menyampaikan kembali cerita tersebut. Pola produksi teks Nadia Omara dapat dikatakan bersifat sirkular, yaitu penggemar mengirimkan cerita yang berasal dari pengalaman pribadi mereka kepada Nadia Omara, Nadia menyeleksi cerita, menceritakan kembali cerita tersebut, kemudian mengajak penggemar untuk kembali mengirimkan cerita lainnya. Pola tersebut menunjukkan bahwa pendengar tidak hanya berperan sebagai konsumen wacana, tetapi juga sebagai pihak yang turut memproduksi bahan cerita dalam Kisah Horor Wawak dan Nadia Omara menempati posisi sebagai mediator yang mengubah pengalaman personal penggemar.

Adapun proses seleksi serta penceritaan ulang yang dilakukan Nadia Omara merupakan suatu tindakan Komoditas Naratif Digital, yaitu narasi atau informasi diolah menjadi produk hiburan yang memiliki nilai ekonomi (Hadibroto et al., 2025). Nadia Omara mengubah pengalaman personal penggemarnya menjadi konten cerita Kisah Horor Wawak yang dikemas dengan penyampaian gaya *storytelling* dan penyusunan narasi sehingga dapat dinikmati oleh khalayak yang lebih luas melalui media digital atau YouTube (Nurlimah et al., 2025). Publikasi melalui YouTube selanjutnya memungkinkan cerita memperoleh penayangan, dibagikan, dan memunculkan interaksi audiens. Dengan demikian, pengalaman personal tidak lagi hanya beredar sebagai cerita individual, tetapi juga menjadi bahan produksi konten hiburan digital yang berpotensi memiliki nilai ekonomi.

Hal yang menjadi keunikan dari wacana horor Nadia Omara, pola produksi wacana tidak hanya terjadi antara Nadia Omara dan penggemarnya di dalam kanal YouTube, tetapi juga berkembang melalui media sosial lainnya. Inisiatif Nadia Omara untuk mengajak penonton mengirimkan cerita sempat menjadi tren di TikTok pada tahun 2023 melalui ungkapan seperti “kirim ceritanya ke email Nadia Omara” yang digunakan warganet ketika menemukan kisah horor pada video orang lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa ajakan Nadia Omara untuk mengirimkan cerita telah berkembang menjadi bagian dari pola interaksi antara kreator dan penggemarnya. Dengan kata lain, produksi wacana Kisah Horor Wawak tidak berhenti pada proses Nadia Omara menyampaikan cerita kepada penonton, tetapi juga menciptakan mekanisme yang memungkinkan penonton untuk terus memasok cerita baru kepada Nadia Omara.

Siklus produksi yang bersifat sirkular Nadia Omara berpotensi membangun persepsi autentisitas terhadap cerita yang disampaikan karena cerita diperkenalkan sebagai pengalaman pribadi penggemar Nadia Omara. Namun, posisi cerita sebagai pengalaman personal tidak secara otomatis membuktikan keaslian peristiwa yang diceritakan. Dengan demikian, terdapat perbedaan antara klaim pengalaman pribadi sebagai sumber cerita dan kebenaran faktual dari peristiwa yang dikisahkan. Dalam konteks ini, Nadia Omara berperan sebagai mediator yang menyampaikan kembali pengalaman tersebut kepada khalayak melalui gaya *storytelling* yang khas. Proses penceritaan kembali tersebut membentuk kesan bahwa cerita yang disampaikan dalam Kisah Horor Wawak berasal dari pengalaman nyata para penggemarnya.

Dimensi Sosiokultural

Berdasarkan dua siniar Kisah Horor Wawak Nadia Omara, wacana tumbal memperlihatkan representasi praktik sosial dan kepercayaan terhadap kekuatan supranatural yang berkaitan dengan konteks sosial-budaya masyarakat Indonesia. Dalam video Tumbal Buta, wacana menghadirkan situasi ketika upaya penanganan medis terhadap penyakit tidak memberikan penyelesaian yang diharapkan, sehingga muncul dugaan atas keterlibatan pesugihan dan kekuatan supranatural. Penggambaran tersebut membangun oposisi antara penjelasan medis dan penjelasan spiritual dalam memahami suatu peristiwa. Sementara itu, dalam video Tumbal Pabrik, tumbal dikaitkan dengan pesugihan, pengorbanan manusia, serta upaya memperoleh kekayaan melalui bantuan kekuatan supranatural. Kedua wacana tersebut memperlihatkan bagaimana praktik spiritual dan kepercayaan terhadap pesugihan dikonstruksi sebagai bagian dari rangkaian peristiwa horor.

Dalam konteks masyarakat Indonesia yang memiliki keragaman tradisi dan keyakinan, representasi tersebut dapat dibaca sebagai reproduksi unsur-unsur kepercayaan sosial-budaya melalui media digital. Dimensi praktik sosiokultural dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana narasi horor menghubungkan tumbal dengan penjelasan spiritual, pesugihan, dan pencarian kekayaan, serta bagaimana hubungan tersebut membentuk makna tumbal dalam wacana digital.

Wacana Perdukunan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2025), kata dukun berarti orang yang mengobati, menolong orang sakit, memberi jampi-jampi (mantra, guna-guna, dan sebagainya). Secara umum, dukun atau tabib ialah orang yang memiliki kemampuan dalam hal supranatural yang dapat membuat mereka memahami hal-hal gaib serta mampu melakukan komunikasi dengan makhluk gaib, sehingga dapat membantu memecahkan masalah yang terjadi di masyarakat seperti gangguan sihir. Dukun atau tabib dikenal dengan sebutan ‘orang pintar’ dan menjadi salah satu pekerjaan yang tidak asing di masyarakat.

Dalam konteks sosial-budaya, praktik perdukunan memiliki beragam fungsi yang berkaitan dengan kebutuhan dan harapan masyarakat. Dalam sebagian tradisi yang dipercaya masyarakat, seseorang dapat mendatangi dukun untuk memperoleh jimat yang dipercaya dapat membantu melancarkan karier dan usaha, mencari alternatif pengobatan dengan biaya yang lebih terjangkau, maupun berkonsultasi mengenai masa depan. Di beberapa daerah, dukun atau tabib memiliki sebutan yang berbeda-beda. Di Jawa, dukun memiliki banyak macam seperti Dukun *Siwer* (dukun pencegah kemalangan), Dukun *Prewangan* (dukun penghubung manusia dengan roh), Dukun Beranak (dukun yang membantu persalinan), dan Dukun Susuk (dukun yang ahli menanam jarum pendek untuk kepentingan manusia) (Friyadi & Fikri, 2024).

Pada siniar Tumbal Buta, praktik perdukunan direpresentasikan melalui tokoh Kiai Ageng yang dipercaya mampu memberikan pengobatan alternatif dan mengungkapkan penyebab penyakit Asep melalui pengetahuan supranatural. Representasi tersebut terlihat ketika keluarga Asep mendatangi Kiai Ageng setelah upaya pengobatan sebelumnya belum memberikan hasil yang diharapkan. Dalam wacana, representasi tersebut dapat terliha pada kutipan berikut.

Data 20

"Sesampainya di sana, Wak, Kiai Ageng pun langsung menyambut mereka dengan berkata, "Kalian datang dari Bandung ya? Belum ada yang bisa ngobatin anak kalian kan?" kata Kiai Ageng kayak gitu.
Kaget Ibu. "Eh, Kiai Ageng tahu dari mana? Padahal kami belum cerita apa-apa loh." Itu tahun 90-an, Wak. Berita tuh enggak secepat itu bisa nyampai, ya kan.
Nah, nenek langsung nanya di situ, "Sebenarnya cucu saya ini kenapa ya, Kiai? Kenapa penyakitnya susah kali disembuhkan?"
Nah, Kiai ini jawab, "Cucu kamu ini sudah diincar oleh seseorang untuk dijadikan tumbal. Orang itu menugaskan sosok berwujud Buta untuk mengambil rohnya Asep, tapi enggak kunjung berhasil. Dan sebagai gantinya, Asep ini ya dibikinnya jadi sakit parah," gitu loh." (Omara, 2024)

Berdasarkan kutipan tersebut, sesampainya di tempat Kiai Ageng, keluarga Asep disambut dengan pertanyaan, "Kalian datang dari Bandung ya? Belum ada yang bisa ngobatin anak kalian kan?". Melalui tuturan tersebut, terlihat bahwa Kiai Ageng digambarkan sebagai tokoh yang sudah mengetahui asal keluarga dan kondisi pengobatan Asep sebelum mereka menyampaikan informasi tersebut. Pada tuturan yang diucapkan ibu Asep, "Eh, Kiai Ageng tahu dari mana? Padahal kami belum cerita apa-apa loh," sebagai respons memperkuat konstruksi kemampuan Kiai Ageng sebagai sosok yang memiliki pengetahuan di luar informasi yang tersedia dalam percakapan biasa.

Selain itu, otoritas pengetahuan Kiai Ageng juga semakin diperkuat melalui penjelasannya mengenai penyebab penyakit Asep. Ia menyatakan, "Cucu kamu ini sudah diincar oleh seseorang untuk dijadikan tumbal. Orang itu menugaskan sosok berwujud Buta untuk mengambil rohnya Asep, tapi enggak kunjung berhasil. Dan sebagai gantinya, Asep ini ya dibikinnya jadi sakit parah". Pilihan verba *menyatakan* dan *menjelaskan* dapat dapat digunakan untuk mengidentifikasi tindakan bahasa Kiai Ageng sebagai pihak yang memberikan penafsiran terhadap kondisi Asep. Sementara itu, penggunaan bentuk deklaratif "sudah diincar" dan "dibikinnya jadi sakit parah" menyampaikan dugaan penyebab penyakit dalam bentuk pernyataan yang tegas, bukan sebagai kemungkinan yang masih perlu diperiksa. Dalam struktur narasi tersebut, Kiai Ageng menempati posisi sebagai pihak yang mengidentifikasi penyebab penyakit sekaligus memberikan penjelasan mengenai keterkaitannya dengan tumbal dan makhluk supranatural. Meskipun demikian, ketegasan tuturan tersebut menunjukkan cara pengetahuan dibangun dalam cerita, bukan bukti bahwa penyebab penyakit Asep benar-benar bersifat supranatural.

Dalam perspektif Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough, representasi tersebut memperlihatkan bagaimana otoritas pengetahuan dibangun melalui pilihan bahasa dan hubungan antartokoh. Dokter dan Kiai Ageng menempati posisi yang berbeda dalam narasi. Pengobatan medis digambarkan belum berhasil menyelesaikan penyakit Asep, sedangkan Kiai Ageng ditampilkan mampu mengidentifikasi penyebab yang sebelumnya belum terungkap dalam cerita. Perbedaan posisi ini membangun oposisi antara pengetahuan medis yang belum memberikan penyelesaian dan pengetahuan spiritual yang menawarkan penjelasan mengenai dunia gaib. Otoritas Kiai Ageng juga diperkuat melalui respons terkejut keluarga Asep, yang menunjukkan bahwa pengetahuannya dipandang tidak biasa oleh tokoh-tokoh lain dalam cerita. Dengan demikian, narasi tidak hanya menghadirkan perdukunan sebagai bentuk pengobatan alternatif, tetapi juga membangun legitimasi pengetahuan spiritual melalui penggambaran kemampuan tokoh dalam mengungkap informasi dan menjelaskan penyebab penyakit.

Pada dimensi praktik sosiokultural, konstruksi tersebut dapat dibaca sebagai representasi hubungan antara pengobatan medis dan kepercayaan terhadap kekuatan supranatural dalam narasi horor. Ketika pengobatan sebelumnya digambarkan belum memberikan hasil yang diharapkan, penjelasan spiritual melalui Kiai Ageng menjadi alternatif untuk memahami kondisi Asep. Narasi ini memperlihatkan bagaimana persoalan kesehatan dikaitkan dengan penafsiran supranatural, khususnya melalui konsep tumbal dan pengambilan roh.

Praktik kepercayaan terhadap kemampuan supranatural dukun dalam wacana perdukunan juga ditemukan dalam kehidupan masyarakat Desa Jambur Pulau, Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Syafitri & Zuhri (2022), ditemukan bahwa masyarakat di daerah Serdang Bedagai, masih menggunakan jasa tabib atau dukun untuk menyelesaikan berbagai persoalan, termasuk penyakit yang tidak kunjung sembuh setelah mendapatkan pengobatan medis. Dalam kajian tersebut, dukun dipahami sebagai sosok yang memiliki kemampuan supranatural untuk memahami hal-hal gaib serta dipercaya mampu mengetahui hal-hal yang akan terjadi di masa depan. Dengan demikian, representasi Kiai Ageng dalam Kisah Horor Wawak memperlihatkan wacana yang sejalan dengan praktik kepercayaan yang ditemukan dalam kehidupan masyarakat, yaitu dukun ditempatkan sebagai figur yang memiliki pengetahuan dan kemampuan khusus dalam mengatasi persoalan yang dianggap berkaitan dengan dunia gaib.

Wacana Pesugihan dalam Perspektif Spiritual

Wacana tumbal sudah ada dalam benak masyarakat Indonesia. Dalam sebuah survei yang dilakukan Pahar (2025), menunjukkan bahwa pesugihan justru dapat menjadi daya tarik wisata bagi orang-orang asing yang berkunjung ke Indonesia, salah satunya Pesarean Gunung Kawi. Namun, masyarakat justru menjadikan wacana pesugihan menjadi sebuah tantangan untuk mengubah mitos yang berkembang di masyarakat menjadi sebuah daya tarik yang unik untuk menarik orang agar berkunjung ke Gunung Kawi. Walaupun stigma pesugihan tidak bisa dihilangkan, tetapi bisa dikemas menjadi sebuah produk yang unik dan bisa meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung ke Pesarean Gunung Kawi.

Pesugihan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2025) berarti proses, cara, atau perbuatan untuk menjadi sugih, sedangkan sugih berarti kaya atau berada. Dengan demikian, pesugihan dapat dipahami sebagai upaya seseorang untuk memperoleh kekayaan atau meningkatkan kondisi ekonomi melalui cara-cara yang berkaitan dengan kekuatan supranatural. Praktik pesugihan cukup dikenal dalam masyarakat dan umumnya dikaitkan dengan keinginan memperoleh kekayaan secara cepat melalui bantuan dukun maupun makhluk gaib seperti jin. Dalam pelaksanaannya, pelaku pesugihan umumnya mengikuti ritual yang dipimpin oleh seorang dukun dan dipercaya memperoleh imbalan berupa kekayaan dari jin atau kekuatan supranatural. Pesugihan dalam berbagai kepercayaan masyarakat tidak hanya berkaitan dengan upaya memperoleh kekayaan secara instan, tetapi juga melibatkan ritual, dukun, makhluk supranatural, serta pengorbanan manusia atau hewan sebagai tumbal (Yeyeng et al., 2024).

Dalam konteks artikel ini, praktik pesugihan tersebut direpresentasikan melalui wacana tumbal dalam Kisah Horor Wawak Nadia Omara. Pada siniar Tumbal Buta, misalnya, pesugihan digambarkan sebagai praktik yang melibatkan makhluk supranatural dan pengorbanan manusia. Sosok Buta dalam cerita direpresentasikan sebagai makhluk yang dapat diminta untuk melakukan pesugihan, sementara manusia

menjadi pihak yang dikorbankan sebagai tumbal. Hal tersebut terlihat dalam kutipan berikut.

Data 21

"sosok buta ini sering diminta untuk melakukan pesugihan gitu, Wak." (Omara, 2024)

Data tersebut menunjukkan bahwa pesugihan dalam wacana Nadia Omara tidak hanya dikonstruksikan sebagai upaya memperoleh kekayaan, tetapi juga sebagai praktik yang menghubungkan manusia dengan makhluk supranatural melalui pengorbanan manusia sebagai tumbal. Dengan demikian, keberadaan makhluk gaib dan tumbal menjadi dua unsur yang saling berkaitan dalam konstruksi wacana pesugihan yang disampaikan Nadia Omara.

Selain melibatkan makhluk supranatural dan tumbal, praktik pesugihan dalam kepercayaan masyarakat juga dapat berkaitan dengan ruang atau tempat tertentu yang dianggap memiliki kekuatan spiritual. Pada penelitian yang dilakukan oleh Taufiqurrohim (2019), di Gresik terdapat tempat yang biasa digunakan untuk praktik pesugihan, yaitu Bukit Surowiti. Tempat tersebut digunakan oleh masyarakat untuk melakukan praktik yang berkaitan dengan pesugihan, seperti berdoa di makam yang dianggap suci maupun melakukan ritual tertentu untuk memperoleh kekayaan. Dengan demikian, tempat dalam praktik pesugihan tidak hanya berfungsi sebagai latar berlangsungnya suatu peristiwa, tetapi juga dapat dikonstruksikan sebagai ruang yang memiliki hubungan dengan kekuatan supranatural dan praktik ritual.

Konstruksi mengenai tempat pesugihan tersebut juga ditemukan dalam wacana Tumbal Pabrik Nadia Omara. Namun, berbeda dengan Bukit Surowiti yang secara eksplisit digambarkan sebagai tempat masyarakat melakukan ritual untuk memperoleh kekayaan, pabrik dalam cerita Nadia Omara dikonstruksikan sebagai ruang yang secara terus-menerus menghasilkan korban tumbal. Hal tersebut terlihat dalam kutipan berikut.

Data 22

"teror mistis yang tidak kalah menyeramkan tentang pabrik angker yang konon katanya rutin menelan korban jiwa sebagai tumbal." (Omara, 2023)

Berdasarkan kutipan tersebut, ruang pabrik tidak hanya berfungsi sebagai latar tempat berlangsungnya cerita, tetapi juga memperoleh makna sebagai ruang yang diasosiasikan dengan ancaman supranatural dan pengorbanan manusia. Frasa *"pabrik angker"* membangun citra pabrik sebagai tempat yang menyimpang dari fungsi umumnya sebagai ruang produksi, sebab pabrik justru dihadirkan melalui narasi tentang teror dan kematian. Dalam perspektif analisis wacana kritis Fairclough, pilihan leksikal tersebut dapat dipahami sebagai cara teks membentu representasi ruang melalui makna yang sudah melekat. Dengan demikian, citra pabrik sebagai ruang supranatural tidak muncul semata-mata karena lokasi cerita, tetapi dibangun melalui penggunaan bahasa yang menghubungkannya dengan teror dan tumbal.

Frasa *"rutin menelan korban jiwa"* memperkuat konstruksi dalam narasi. Adverbia *"rutin"* memaknai adanya keberulangan kejadian, sehngga kematian dalam wacana tidak direpresentasikan sebagai kejadian atau peristiwa tunggal, melainkan sebagai rangkaian kejadian yang seolah-olah terus berlangung. Repetisi yang dibangun melalui pilihan kata ini menciptakan kesan bahwa korban tumbal merupakan bagaian dari pola yang melekat pada pabrik. Sementara itu, metafora "*menelan*" memindahkan tindakan yang lazimnya dilakukan oleh makhluk hidup ke dalam gambaran sebuah tempat. Pabrik seolah-olah menjadi entitas yang memiliki kemampuan untuk menerima, menghilangkan, atau

melahap manusia. Metafora tersebut mengaburkan pelaku yang bertanggung jawab atas kematian dan justru menempatkan pabrik sebagai pusat ancaman dalam narasi. Akibatnya, manusia direpresentasikan sebagai korban yang rentan, sedangkan pabrik dikonstruksikan sebagai ruang yang secara simbolis memiliki kuasa atas keselamatan mereka.

Frasa "*sebagai tumbal"* memberikan makna khusus terhadap kematian yang disebutkan dalam narasi. Korban tidak hanya sekadar direpresentasikan sebagai orang yang meninggal, tetapi ditempatkan dalam kerangka pengorbanan yang berkaitan dengan kekuatan supranatural. Hubungan antara pabrik, keberulangan korban, dan metafora *"menelan"* membentuk konstruksi ruang yang menakutkan sekaligus mengadung ketimpangan kuasa, yaitu pabrik digambarkan sebagai ruang yang mengancam, sementara manusia ditempatkan sebagai pihak yang menjadi korban. Dengan demikian, melalui Tumbal Buta dan Tumbal Pabrik, Nadia Omara membangun wacana pesugihan melalui hubungan antara kekuatan supranatural, tumbal, korban, dan ruang yang dianggap memiliki keterkaitan dengan praktik gaib.

Simpulan

Berdasarkan temuan-temuan di atas, melalui Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough terlihat bahwa wacana tumbal dalam Kisah Horor Wawak Nadia Omara dibangun melalui objektifikasi atau dehumanisasi korban pada level teks, sirkulasi pengalaman penggemar pada praktik diskursif, dan reproduksi imajinasi budaya mengenai pesugihan serta otoritas spiritual pada level sosiokultural. Temuan dalam penelitian ini dipahami sebagai konstruksi representasional dalam dua video, yaitu Tumbal Buta – KHW Part 246 dan Tumbal Pabrik – KHW Nusantara Lampung Part 132. Dengan demikian, penelitian tidak mengarah pada bukti faktual mengenai praktik tumbal atau gambaran terhadap kepercayaan seluruh masyarakat Indonesia.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menganalisis dua video dan tidak mengkaji respons audiens secara langsung. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas korpus, menganalisis komentar dan respons penonton, multimodalitas, atau membandingkan konten dari kreator lain. Perluasan tersebut dapat memperdalam pemahaman mengenai hubungan antara bahasa, praktik produksi konten digital, dan reproduksi wacana budaya dalam wacana horor.

Daftar Pustaka

Afdholy, N., & Murti, G. H. (2020). Menimbang Spiritualitas dan Seksualitas: Simbolik Efisiensi dalam Praktik Pesugihan Kembang Sore di Tulungagung. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, *4(1)*(1), 34–42. https://doi.org/10.22219/satwika.v4i1.11623

Andayani, A., & Jupriono, D. (2019). Representation of Nyi Roro Kidul in Myth, Legend, and Popular Culture. *Anaphora : Journal of Language, Literary, and Cultural Studies*, *2(1)*(1), 28–36. https://doi.org/10.30996/anaphora.v2i1.2724

Ardila, R., Yelsey, & Fatmawati. (2026). Campur Kode Sebagai Strategi Dramatisasi Narasi Horor "Wawak" Pada Podcast Nadia Omara. *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, *5(3)*(3), 2096–2105.

Bahasa, B. P. dan P. (2025). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*.

Eriyanto. (2017). *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS Group.

Friyadi, A., & Fikri, A. (2024). The Educational Content of Pesulap Merah in Exposing Shamanistic Practices in Indonesia: a Contextual Study of the Hadith on Al-Kahanah.

Nabawi: Journal of Hadith Studies, *5(2)*(2), 180–203. https://doi.org/10.55987/njhs.v5i2.136

Fuadi, S. I., Syam, R. S. E. S., & Zulfa, L. N. (2026). Pendidikan Islam tentang Mistikasi Hantu Legend di Indonesia. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, *18(1)*(1).

Hadibroto, J. U., Nurdiansyah, Nurdiansyah, D., & S, N. P. (2025). The Commodification of Family Scandals on YouTube : Capitalist Logic in the Norma Risma Interview Phenomenon. *Advances in Social Sciences Research Journal*, *12*(12), 162–173.

Halimah, U. (2017). Hantu Perempuan Jawa dalam Alaming Lelembut sebagai Representasi Femme Fatale. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, *10(1)*, 1–23.

Noviadi, A., Mulyani, S., Gunawan, H., Mulyono, A., & Warmah. (2024). Legenda Urban Jembatan Cirahong di Kabupaten Ciamis. *JKDB: Jurnal Konservasi Dan Budaya*, *1(2)*(1), 37–48.

Nurani, D. C., & Rahmadiva, L. A. (2025). Analisis Personal Branding: Kesuksesan Pembawaan Cerita Kisah Horor Wawak Nadia Omara di YouTube. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *4(3)*(3), 1055–1069. https://doi.org/10.54259/mukasi.v4i3.5328

Nurjanah, N. (2025). Representasi Perempuan Arab dalam Stand Up Comedy Sakdiyah Ma'Ruf. *Widyaparwa*, *53(1)*(1), 57–74.

Nurlimah, N., Akmali, R. M., Herlina, R., & Idris, A. Bin. (2025). Building Digital Engagement Through Archipelagic Horror Narratives: The " Wawak " Community 'S Responses To Nadia Omara ' S Storytelling Content. *Islamic Communication Journal*, *10(2)*(2), 215–238.

Omara, N. (2023). *Tumbal Pabrik - Khw Nusantara Lampung Part 132*. https://youtu.be/QWgp6ytj-cY?si=GjssOVoktJvpHoRc

Omara, N. (2024). *Tumbal Buta - Khw Part 246*. https://youtu.be/L3FoF7_f5xs?si=cfE1M0I0etf-dUWW

Pahar, B. (2025). Study of the Potential of the Myth of Pesugihan As a Tourist Attraction in Pesarean Gunung Kawi, Malang Regency. *Jurnal Kepariwisataan*, *24(1)*(1), 129–136. https://doi.org/10.52352/jpar.v24i1.1762

Pratiwi, A. D., & Kusuma, A. (2026). Penerimaan Audiens tentang Urban Legend "Jelangkung" pada Konten Youtube Nadia Omara. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *9(2)*(2), 1525–1532. https://doi.org/10.54371/jiip.v9i2.10633

Puspa, F. T., & Saputri, D. E. (2024). Wujud Mistis dalam Novel Sumirat Ing Mripat Karya Irul S. Budianto (Antropologi Sastra). *Jurnal Online Baradha*, *20(1)*(2), 232–244.

Putra, R. W., Sukerna, N., Sukerta, P. M., & Haris, A. S. (2025). Mitos dan Animisme: Struktur Imajinatif dalam Kesenian Saluang Sirompak. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, *26(2)*(2), 436–449. https://doi.org/10.23960/aksara/v26i2.pp436-449

Setyaningsih, T. W. (2023). Rekreasi Ketakutan: Sebuah Kajian Menonton Film Horor di Masa Pasca Pandemi. *Jurnal Imaji: Film, Fotografi, Televisi, Dan Media Baru*, *14(1)*(1), 57–72. https://doi.org/10.52290/i.v14i1.100

Syafitri, Y., & Zuhri, M. (2022). Pengaruh Praktek Tabib atau Dukun terhadap Kehidupan Beragama (Studi Kasus di Desa Jambur Pulau Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai). *Khazanah : Journal of Islamic Studies*, *1(3)*, 1–5.

Syaharani, A., Putri, K. A., Farkhah, N., Milatina, S., Oktaviani, S., & Mukhlis, A. (2025). Folklor Lokal dan Identitas Sosial: Kajian Sosiologi Sastra terhadap Asal-Usul Desa Tumbal. *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, *4(4)*(4), 222–230. https://doi.org/10.58218/literasi.v4i4.2131

Taufiqurrohim. (2019). Finding Appropriated Practice of The Pilgrimage Space: Ideological Contestation on The Sacred Site in Surowiti Gresik, East Java. *Jurnal Ulumuna*, *23(2)*(2), 316–331. https://doi.org/10.20414/ujis.v23i2.352

Tiwahyupriadi, D., & Ayuningtyas, Y. (2020). Indonesian Horror Film: Deconstruction of Repetitive Elements of Indonesian Urban Legend for Cultural Revitalization, Creativity, and Critical Thinking. *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies, KnE Social Sciences*, *2020*, 115–125. https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.7589

Widayat, R., Saat, M. K. M., Adi, S. P., & Mataram, S. (2020). The Aesthetics and Meaning of Traditional Paintings: Forbidden Wealth (Pesugihan) by Tjitro Waloejo in Surakarta. *Wacana Seni Journal of Arts Discourse*, *19*, 29–45. https://doi.org/10.21315/ws2020.19.3

Widihastuti, R. A. (2023). Animisme dan Dinamisme Masyarakat Jawa dalam Rubrik Alaming Lelembut Majalah Panjebar Semangat Edisi Januari-Juni 2022. *Arbitrer: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *5(2)*, 905–916.

Yeyeng, A. T., Tajuddin, M. S., & Saleh, E. F. (2024). The Spirit of Parakang in The Bugis Myth of Indonesia: an Islamic Educational Perspective. *Jurnal Adabiyah*, *24(2)*(2).