

**PERANAN KONTEN DAN FITUR *LIVE-CHAT* PADA YOUTUBE *LIVE-STREAMING* TERHADAP LOYALITAS *SUBSCRIBER* TARA ARTS
GAME INDONESIA**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi,
Fakultas Ekonomi dan Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie



EGI CHAERIZKY NOVIANTO

1141003049

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL**

UNIVERSITAS BAKRIE

JAKARTA

2018

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Egi Chaerizky Novianto

NIM : 1141003049

Tanda Tangan : 

Tanggal : 30 Agustus 2018

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Egi Chaerizky Novianto
NIM : 1141003049
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul Skripsi : Peranan Konten dan Fitur *Live-chat* pada YouTube *Live-streaming* Terhadap *Loyalitas Subscriber* Tara Arts Game Indonesia

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie

Dewan Penguji

Pembimbing : Dr. Tuti Widiastuti, M.Si

Penguji 1 : Dr. Prima Mulyasari Agustini, S.Sos, M.Si

Penguji 2 : Hanny Nurahmawati, M.Ikom



Handwritten signatures of the examiners and supervisor, enclosed in parentheses.

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 28 Agustus 2018

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan anugerah-Nya, serta izin-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul "Peranan Konten dan Fitur *live-chat* pada YouTube *Live-streaming* Terhadap Loyalitas *Subscriber* Tara Arts Game Indonesia" dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua peneliti, ayah Gati Irawarman dan Ibu Emi Chaermyatun Munifah yang telah senantiasa memberikan doa, kasih sayang, serta dukungan materi maupun non materi yang tidak pernah putus selama peneliti berkuliah di Universitas Bakrie hingga peneliti menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kakak Ega Chaernawan Febianto, yang telah memberikan perhatian, semangat, doa serta turut membantu ayah dan ibu dalam membiayai perkuliahan peneliti.
3. Ibu Dra. Suharyanti, M.S.M, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie yang selalu memberikan ilmu, semangat, dan dukungan untuk peneliti dan seluruh teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2014.
4. Ibu Dr. Tuti Widiastuti M.Si., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir peneliti yang senantiasa memberikan ilmu, nasehat, dukungan, bimbingan, semangat, dan masukannya selama peneliti membuat Tugas Akhir ini.
5. Mas Aryo Subarkah Eddyono, selaku Dosen Pembimbing Akademik peneliti yang senantiasa memberikan ilmu, nasehat, dukungan, bimbingan, semangat, dan masukannya selama peneliti menjalankan masa perkuliahan hingga menyelesaikan tugas akhir ini
6. Mbak Ari Kurnia M.Ikom, selaku Dosen peminatan Jurnalistik yang senantiasa memberikan ilmu, nasehat, dukungan, bimbingan, semangat, dan masukannya baik dalam hal akademik maupun non akademik.
7. Ibu Mirana, Mba Anas, Mba Inggried, Mas Sabil, Mas Algooth, Ibu Dianingtyas, serta seluruh staff pengajar serta administari Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie atas Ilmu, doa, bantuan, dan dukungannya selama perkuliahan hingga penyelesaian Tugas Akhir ini.

8. Bang Diwantara Anugrah Putra selaku pemilik *channel* YouTube Tara Arts Game Indonesia yang senantiasa membantu dan bersedia diganggu waktunya ketika peneliti ingin bertanya mengenai YouTube *live-streaming*.
9. Danu, Gerald, Muklas, dan Kiwi selaku informan peneliti yang telah sangat membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Nurandini Alya Sam, Giraldy Gumelar, Pricila Putri Mediani, dan Firstananda Rindu Harini yang mau direpotkan peneliti selama Tugas Akhir ini berjalan.
11. Danu Darrya Pratama dan Tashya Febriani, yang sudah dianggap saudara sendiri oleh peneliti sejak semester awal perkuliahan dimulai sampai sekarang.
12. AntiDrama Federation, Azzahra Nur Namira, Lila Wisna Putri, Farah Devianti Putri, Lintang Aulia Pratama, Hazismalyadi, Apriza Satria Pinandita, Anak Agung Arke, Novia Putri, Reiza Riansyah Putra, dan Farhandhika Alamsyah yang sudah menjadi tempat *sharing* bersama serta bercengkrama bersama
13. Debby Muthia, Habel Andreas Zebua, Wisnu Adi Wicaksono, dan Muhammad Firdaus Basyaiban, selaku teman peminatan jurnalistik yang selalu menjadi *partner* liputan.
14. Anak Buah Aryo 2014, Adri Oktobianto, Hazismalyadi, Anak Agung Arke, Asri Puspa, Debby Muthia, Dhea Apatarina, Nur Fadhilah Natsir, Nurandni Alya Sam, Fadly Winandar, Farah Devianti Putri, Febrika Indirawati, Firtsnanda Rindu Harini, Giraldy Gumelar, Habel Andreas, Lila Wisna Putri, Muh. Firdaus, Radha Akhsyin Wilson, Rizqy Nur Amalia, Sinta Munika, dan Valentino Ario A. Terima Kasih atas dukungan, kerjasamanya, bahkan untuk pertengkaran yang pernah terjadi selama masa perkuliahan di peminatan Jurnalistik dan Media Massa Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie sampai peneliti menyelesaikan Tugas Akhir ini.
15. Teman-Teman Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie angkatan 2014 (Komunal 2014 Tersayang), teman seperjuangan selama delapan semester hingga peneliti menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terima kasih untuk semua pengalaman serta cerita baik suka maupun duku, kebersamaan, dukungan, dan segala hal selama ini.

16. Kakak-Kakak Komunal 2010, 2011, 2012, dan 2013, serta adik-adik Komunal 2015, 2016, dan 2017 yang selalu memberikan dukungan, do'a, serta semangatnya kepada angkatan 2014.
17. Para pengurus Media Club Universitas Bakrie Periode 2016/2017 yang telah membantu dan memberi dukungan kepada peneliti selama menjabat di Media Club Universitas Bakrie.
18. Syifa Rahmawati, yang sudah datang saat sidang akhir peneliti dan memberikan hadiah.
19. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per Satu

Peneliti berharap semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu peneliti hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Peneliti menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar nantinya dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Demikian, peneliti mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 30 Agustus 2018



Egi Chaerizky Novianto

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai Sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Egi Chaerizky Novianto
NIM : 1141003049
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free-Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“PERANAN KONTEN DAN FITUR *LIVE-CHAT* PADA YOUTUBE *LIVE-STREAMING* TERHADAP LOYALITAS SUBSCRIBER TARA ARTS GAME INDONESIA”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini, Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalalan data (*database*) , merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 30 Agustus 2018

Yang menyatakan,



(Egi Chaerizky Novianto)

PERANAN KONTEN DAN FITUR *LIVE-CHAT* PADA YOUTUBE *LIVE-STREAMING* TERHADAP LOYALITAS *SUBSCRIBER* TARA ARTS GAME INDONESIA

Egi Chaerizky Novianto

ABSTRAK

Perkembangan teknologi membuat khalayak ramai yang sebelumnya mengonsumsi media massa tradisional mulai mengonsumsi media baru yang lebih dikenal dengan sebagai media internet berbasis *online*. Peralihan media massa tradisional menjadi media berbasis *online* tentu saja membuat pertukaran informasi menjadi hitungan detik, sehingga pengguna media *online* pun harus lebih berhati-hati dalam menelan informasi. Perubahan media juga memengaruhi cara seseorang memilih seorang *model*. Munculnya banyak *model* ini juga didukung oleh sosial media yang sedang banyak digunakan oleh khalayak, yang salah satunya adalah YouTube.

YouTube memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Salah satu fitur YouTube yang bisa melakukan siaran secara langsung tanpa melakukan. Salah satu *YouTube* yang memakai fitur YouTube *live-streaming* adalah *channel* Tara Arts Game Indonesia.

Teori yang digunakan adalah teori *Uses & Gratification* dimana manusia sebagai khalayak yang bersifat aktif dalam menghadapi terpaan pesan melalui media. Dalam penelitian ini menggunakan metode Kualitatif Deskriptif yang dimana menggunakan *Interview*. YouTube *live-streaming* memiliki kekurangan dan kelebihan, tergantung dari bagaimana *YouTuber* mengelola kontennya dengan baik dan semenarik mungkin.

Kata kunci : YouTube, YouTube *live-streaming*, *Uses & Gratification*, Kualitatif Deskriptif.

THE ROLE OF CONTENT AND LIVE-CHAT FEATURES ON YOUTUBE LIVE-STREAMING AGAINST LOYALTY OF TARA ARTS GAME INDONESIA'S SUBSCRIBER

Egi Chaerizky Novianto

ABSTRACT

The development of the technology makes his formerly consuming the mass media traditional start consuming new media which is recognized with as a medium the internet based online. Traditional intermediate mass media to be the medium online closely held firm based of course, made exchange information becomes a matter of seconds , so users of any online media must be more careful in the swallowing of information .Media change also impacted on in the manner of someone choose a fashion model .The emergence of a lot of models is founded on social media that is being much used by by the people , one of which is youtube .

YouTube allows users upload, watch, the video sharing and. One feature you tube which can do did nothing to broadcast directly. One of YouTube who wears features YouTube live-streaming is channel Tara Arts Game Indonesia .

The theory used is a theory uses & gratification where humans as audience that are active in the face of messages by media. A message received audience, processed according to the experience owned each audiences and used to make ends meet. In this research in a qualitative where use descriptive interview. YouTube live-streaming having a deficiency and advandtage, depending on how YouTuber manage the content well and more interest.

Keywords: *YouTube, YouTube live-streaming, Uses & Gratification, Descriptive Qualitative.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.3.2.1 Manfaat Akademis	5
1.3.2.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Pustaka Terkait Penelitian Sebelumnya	7
2.2 Tinjauan Pustaka Terkait Kerangka Pemikiran	24
2.2.1 Teori <i>Uses and Gratification</i>	24
2.2.2 Komunikasi Digital	30
2.2.3 Media Massa	35
2.2.4 Media Sosial	39
2.2.5 <i>Youtube</i>	42
2.2.6 Konten	43
2.2.7 Loyalitas	44
2.2.8 <i>Live-Streaming</i>	45
2.2.8.1 <i>Media Streaming</i>	45
2.3 Kerangka Pemikiran	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	48

3.1	Metologi Penelitian	48
3.2	Objek Penelitian	48
3.3.	Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	49
3.3.1	Sumber Data	49
3.3.2	Teknik Pengumpulan Data	49
3.4	Definisi Konseptual dan Operasionalisasi Konsep	50
3.4.1.	Definisi Konseptual	50
3.5	Teknik Analisis Data	52
3.6	Teknik Pengujian Keabsahan Data	53
3.7	Keteratasan Penelitian	53
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1.	Profil Lokasi Penelitian	56
4.1.1.	Sejarah Youtube	56
4.1.2.	YouTube <i>Live-streaming</i>	57
4.1.3.	Genre Game dalam Youtube	58
4.1.4.	Tara Arts Game Indonesia	59
4.2.	Hasil Penelitian	61
4.2.1.	Pemahaman YouTube <i>Live-streaming</i>	61
4.2.2.	Fitur <i>Live-chat</i> pada YouTube	62
4.2.3.	Pro dan Kontra dalam YouTube <i>Live-streaming</i>	63
4.3.	Pembahasan	64
4.3.1.	Peranan <i>Uses & Gratification Theory</i> dalam YouTube <i>Live-Streaming</i>	64
4.3.2.	<i>Subscriber</i> Tara Arts Game Indonesia	67
4.3.3.	Pro & Kontra dalam Youtube <i>Live-Streaming</i>	69
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1.	Kesimpulan	73
5.2.	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Hasil Penelitian Sebelumnya	10
Tabel 3.2. Operasionalisasi Konsep	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2. Kerangka Pemikiran	47
Gambar 4.1. Logo YouTube	57
Gambar 4.2. Tampilan YouTube <i>Live-Streaming</i>	59
Gambar 4.3. Beranda <i>Channel</i> YouTube Tara Arts Game Indonesi	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	79
Lampiran 2	83
Lampiran 3	88
Lampiran 4	91
Lampiran 5	94
Lampiran 6	97