

Universitas Bakrie

**ANALISIS STRATEGI KOMUNIKASI INTERAKTIF
STREAMER @DOGTEXT MELALUI TAYANGAN *LIVE*
STREAMING TIKTOK DALAM MEMANFAATKAN FITUR
*GIFT***

(STUDI KASUS AKUN TIKTOK @DOGTEXT)

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi**



**UNIVERSITAS
BAKRIE**

Muhammad Anwaruddin

1201003058

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

JAKARTA


2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Muhammad Anwaruddin

NIM : 1201003058

Tanda Tangan : 

Tanggal : 26 Agustus 2024

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Anwaruddin

NIM : 1201003058

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial

Judul Skripsi : Analisis Strategi Komunikasi Interaktif *Streamer @DOGTEXT* melalui Tayangan *Live Streaming* Tiktok dalam Memanfaatkan Fitur *Gift* (Studi Kasus Akun Tiktok @DOGTEXT)

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

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Adrian Arditiar, S.Sos., M.I.Kom.



Penguji 1 : Ari Kurnia, S.I.Kom., M.I.Kom.



Penguji 2 : Ken Ayuthaya Purnama, S.I.Kom., M.I.Kom.



Ditetapkan di Jakarta

Tanggal: 26 Agustus 2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT. atas segala rahmat beserta karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul “Analisis Strategi Komunikasi Interaktif *Streamer* @DOGTEXT melalui Tayangan *Live streaming* TikTok dalam Memanfaatkan Fitur *Gift*” ini dengan tepat waktu. Adanya penyusunan tugas akhir ini memiliki tujuan, yaitu sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) Ilmu Komunikasi di Universitas Bakrie. Kesuksesan dalam menyusun laporan ini tidak terlepas dari bantuan dukungan, bimbingan, serta dorongan yang penuh dari berbagai pihak, baik secara material maupun spiritual. Maka dari itu, peneliti ingin mengucapkan terimakasih serta hormat kepada para pihak terkait, sebagai berikut:

1. Keluarga

Terima kasih kepada Keluarga peneliti yaitu Umi, Ayah, Abang, Eni, dan Abah yang selalu berdoa dan memberikan semangat kepada peneliti agar dapat menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih juga sudah selalu ada untuk peneliti.

2. Adrian Arditiar

Terima kasih kepada Mas Adrian selaku dosen pembimbing skripsi peneliti yang selalu memberikan saran, selalu menyediakan waktu dan bantuan kepada peneliti selama menyelesaikan penelitian ini. Mohon maaf jika peneliti terlalu santai dalam mengerjakan penelitian ini. Selama penelitian ini berlangsung, Pak Adrian selalu menanyakan kabar terkait proses penelitian peneliti. Tidak hanya peneliti, tetapi semua mahasiswa/i bimbingannya juga selalu ditanyakan kabarnya. Perhatian dari Pak Adrian sangat bermakna dalam membuat peneliti semangat kembali dalam mengerjakan penelitian ini. Terima kasih telah memberikan berbagai ilmu dan pengalaman berharga selama peneliti menempuh pendidikan sebagai mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie hingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini dengan tepat waktu.

3. Dosen Ilmu Komunikasi

Terimakasih kepada dosen ilmu komunikasi Universitas Bakrie karena sudah mengajarkan peneliti selama berkuliah di Universitas Bakrie. Terimakasih atas ilmu yang diberikan dan semoga dari apa yang sudah diajarkan dapat bermanfaat bagi peneliti. Peneliti merasa bahwa ilmu yang diberikan sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari bahkan dalam dunia pekerjaan khususnya di bidang ilmu komunikasi.

4. Sahabat Nomaden

Terima kasih kepada Daiva, Jawa, Aldi, Otid, Tsabit, dan Ghaissan karena telah mendukung serta memberikan motivasi sampai saat ini. Terima kasih sudah memberikan semangat bagi peneliti saat peneliti sedang membuat penelitian ini. Hiburan yang menyenangkan telah kalian beri kepada peneliti sehingga peneliti tidak terlalu pusing saat memikirkan penelitian ini. Terima kasih sudah mengerti jika peneliti berhalangan hadir saat kalian sedang bermain bersama. Peneliti harap sahabat Nomaden menjadi orang yang sukses dalam segala hal.

5. Princessa Wijaya

Terima kasih kepada Echa karena sudah membuat peneliti semangat kembali dalam mengerjakan penelitian ini. Peneliti merasa dukungan dari Echa menjadi motivasi untuk segera menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih juga karena selalu mengingatkan dan perhatian kepada peneliti. Peneliti sempat enggan menyelesaikan penelitian ini, namun Echa selalu menyemangati dan menjadi *support system* terbaik bagi peneliti sehingga peneliti kembali bersemangat. Terima kasih sudah menjadi pacar yang perhatian dan peneliti selalu bangga punya Echa dalam kehidupannya. Semoga Echa selalu diberikan kebahagiaan dalam hidupnya.

6. Para Informan dan Triangulator

Terima kasih kepada Fadhil sebagai Influencer Tiktok yang mampu menyediakan waktunya untuk diwawancarai dan terima kasih sudah mampu memberikan informasi dan pengetahuannya. Terima kasih juga kepada 4 penonton Fadhil yang sudah menyempatkan waktunya untuk melakukan wawancara dengan peneliti serta

memberikan pengalamannya saat menonton tayangan *live streaming* Fadhil. Terima kasih juga kepada triangulator pada penelitian ini yaitu Bang Panji Bagasurya karena sudah memberikan pandangan dan analisisnya terkait penelitian ini.

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Anwaruddin
NIM :1201003058
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : 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:

***ANALISIS STRATEGI KOMUNIKASI INTERAKTIF STREAMER
@DOGTEXT MELALUI TAYANGAN LIVE STREAMING TIKTOK DALAM
MEMANFAATKAN FITUR GIFT
(STUDI KASUS AKUN TIKTOK @DOGTEXT)***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 26 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Muhammad Anwaruddin

**ANALISIS STRATEGI KOMUNIKASI INTERAKTIF *STREAMER*
@DOGTEXT MELALUI TAYANGAN *LIVE STREAMING* TIKTOK
DALAM MEMANFAATKAN FITUR *GIFT*
(STUDI KASUS AKUN TIKTOK @DOGTEXT)**

Muhammad Anwaruddin

ABSTRAK

Komunikasi interaktif dapat dilakukan di media sosial menggunakan fitur yang telah disediakan. Fitur *live streaming* menjadi salah satu fitur yang dapat digunakan untuk melakukan komunikasi interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi komunikasi interaktif yang diterapkan oleh *streamer* @DOGTEXT di platform TikTok, dengan fokus khusus pada penggunaan fitur *live streaming* dan *gift*. Fitur *gift* pada TikTok memungkinkan audiens untuk memberikan koin virtual yang dapat dikonversi menjadi uang nyata oleh *streamer*, sehingga menjadi salah satu sumber pendapatan utama. Penelitian ini menggunakan desain studi kasus dan pendekatan kualitatif dengan melakukan wawancara mendalam untuk mengeksplorasi bagaimana @DOGTEXT memanfaatkan fitur *gift* dalam meningkatkan interaksi dengan audiens. Penerapan strategi komunikasi interaktif yang dilakukan oleh *streamer* @DOGTEXT dalam tayangan *live streaming* di TikTok telah menunjukkan efektivitas yang signifikan. Hal ini terlihat dari tingginya tingkat keterlibatan audiens, khususnya melalui fitur *gift* yang digunakan oleh penonton selama siaran langsung. Strategi yang melibatkan elemen-elemen dari model 4C, seperti konteks, komunikasi, kolaborasi, dan koneksi, berhasil menciptakan interaksi yang mendalam antara *streamer* dan audiens. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi interaktif yang dilakukan secara efektif dapat meningkatkan keterlibatan audiens dan membangun hubungan yang lebih erat antara *streamer* dan penonton, yang pada akhirnya berdampak positif pada popularitas akun @DOGTEXT di platform TikTok.

Kata Kunci : *Live streaming* Interaktif, Komunikasi Pemasaran 4C, TikTok, *Gift*.

***ANALYSIS OF INTERACTIVE COMMUNICATION STRATEGIES BY
STREAMER @DOGTEXT THROUGH TIKTOK LIVE STREAMING IN
UTILIZING THE GIFT FEATURE***

Muhammad Anwaruddin

ABSTRACT

Interactive communication can be conducted on social media using the available features. Live streaming is one such feature that enables interactive communication. This study aims to analyze the interactive communication strategies employed by the streamer @DOGTEXT on the TikTok platform, with a particular focus on the use of live streaming and gift features. The gift feature on TikTok allows the audience to give virtual coins that can be converted into real money by the streamer, making it one of the primary sources of income. This research uses a case study design and a qualitative approach by conducting in-depth interviews to explore how @DOGTEXT utilizes the gift feature to enhance interaction with the audience. The implementation of interactive communication strategies by streamer @DOGTEXT during live streaming on TikTok has shown significant effectiveness. This is evident from the high level of audience engagement, particularly through the gift feature used by viewers during live broadcasts. The strategy involving elements of the 4C model, such as context, communication, collaboration, and connection, successfully creates deep interaction between the streamer and the audience. Overall, this study demonstrates that effective interactive communication can increase audience engagement and build closer relationships between streamers and viewers, ultimately positively impacting the popularity of the @DOGTEXT account on the TikTok platform.

Keywords: *Interactive Live streaming, 4C Marketing Communication, TikTok, Gift.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
<i>ABSTRAK</i>	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Konsep yang relevan.....	10
2.1.1 Teori Komunikasi Lasswell	10
2.1.2 Komunikasi Pemasaran 4C.....	11
2.1.3 Media Sosial	13
2.1.4 TikTok.....	14
2.2 Penelitian Sebelumnya dan Pernyataan Kebaruan	17

2.3 Model Kerangka Pemikiran	26
BAB III.....	28
METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Desain dan Pendekatan	28
3.2 Objek dan Subjek Penelitian	28
3.3 Pengumpulan Data.....	29
3.4 Analisis Data.....	30
3.5 Triangulasi Data	31
3.6 Operasionalisasi Konsep dan Data	32
BAB IV	34
HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Gambaran Konteks Penelitian.....	34
4.1.1 Profil <i>Streamer</i> @DOGTEXT	34
4.1.2 Subjek Penelitian	38
4.2 Penyajian Data.....	43
4.3 Pembahasan dan Diskusi	46
4.3.2 <i>Live streaming</i> Interaktif dengan Menggunakan Komunikasi Pemasaran 4C <i>Streamer</i> @DOGTEXT	49
4.3.3 Dimensi Komunikasi Pemasaran dalam Tayangan <i>Live streaming</i> @DOGTEXT	53
BAB V.....	69
SIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Simpulan	69
5.2 Kendala dan Keterbatasan.....	70
5.3 Saran dan Implikasi	70
5.3.1 Saran Untuk Penelitian Berikutnya.....	70
5.3.2 Saran Untuk Industri/ Lembaga/ Subyek	71

DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Penggunaan Perangkat dan Layanan yang Terhubung di Indonesia Tahun 2024	1
Gambar 1. 2 Media Sosial Favorit 2024	4
Gambar 1.3 Fitur <i>gift</i> dalam tayangan <i>live streaming</i> TikTok.....	7
Gambar 2.1 Model Komunikasi Laswell.....	10
Gambar 4. 1 Akun @DOGTEXT	34
Gambar 4. 2 Logo @DOGTEXT	35
Gambar 4. 3 Foto Fadhila Nur Icschan.....	36
Gambar 4. 4 <i>Gift</i> dari Penonton.....	37
Gambar 4. 5 Fitur-Fitur <i>Live</i> GTA V Interaktif @DOGTEXT	38
Gambar 4. 6 Zildjian Achmad	39
Gambar 4. 7 Audito Hartoyo	40
Gambar 4. 8 Cut Ansari	41
Gambar 4. 9 Karina Kusuma Dewi.....	42
Gambar 4. 10 Dion Wardyono	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11 Panji Bagasurya	43
Gambar 4. 12 Data Analisis <i>Live</i> @DOGTEXT	50
Gambar 4. 13 <i>Live</i> Interaktif <i>Gift</i> @DOGTEXT... ..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 14 Gambar 4.14 Kolom Komentar <i>Live</i> @DOGTEXT	Error!
Bookmark not defined.	
Gambar 4. 15 Pemberian <i>Gift</i> dari “Sultan”	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 16 Gambar 4.16 Apresiasi @DOGTEXT melalui Konten	Error!
Bookmark not defined.	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	21
Tabel 3. 1 Operasionalisasi Konsep.....	33

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran 27