

**ANALISIS KOMUNIKASI INTERAKTIF PADA TAYANGAN *LIVE*
STREAMING GAMERS DI KANAL TIKTOK GIGICERAI**

TUGAS AKHIR

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



FILLAH HAIKAL

(1201003104)

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

JAKARTA


2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Fillah Haikal

NIM : 1201003104

Tanda Tangan : 

Tanggal : 28 Agustus 2024


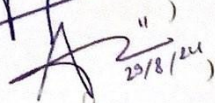
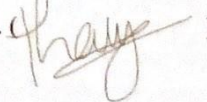
HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fillah Haikal
NIM : 1201003104
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul Skripsi : Analisis Komunikasi Interaktif Pada Tayangan
Live Streaming Gamers di Kanal TikTok GigiCera1

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 : Annisa Fitriana Lestari, S.I.K., M.Si. ( 28/8/24)
Penguji 2 : Ken Ayuthaya Purnama, S.I.Kom., M.I.Kom. ()

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 28 Agustus 2024

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Analisis Komunikasi Interaktif Pada Tayangan *Live Streaming Gamers* di Kanal TikTok GigiCeraï”. Penyusunan penelitian Tugas akhir ini disusun dalam rangka memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Bakrie. Peneliti menyadari proses yang dilalui tidak mudah ini tidak akan berjalan lancar jika tanpa bimbingan, bantuan, hingga motivasi dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga

Terima kasih kepada keluarga khususnya Ibu dan Ayah yang sudah mendukung dan juga memberikan pengertian dan perhatian sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan tepat waktu.

2. Adrian Arditiar, S.Sos., M.I.Kom.

Terima kasih kepada Mas Adrian selaku dosen pembimbing skripsi peneliti. Terima kasih sudah memotivasi, membantu, dan juga membimbing peneliti agar menyelesaikan laporan dengan baik dan tepat waktu. Terima kasih sudah mempermudah peneliti karena bantuan dan saran yang sangat berguna untuk peneliti.

3. Annisa Fitriana Lestari, S.I.Kom., M.Si.

Terima kasih kepada Miss Afel selaku dosen penguji pertama peneliti yang telah memberikan masukan yang membantu peneliti dalam mengerjakan penelitian ini.

4. Ken Ayuthaya Purnama, S.I.Kom., M.I.Kom.

Terima kasih kepada Miss Ken selaku dosen penguji kedua peneliti yang telah memberikan masukan yang membantu peneliti dalam mengerjakan penelitian ini.

5. Dosen Ilmu Komunikasi

Terima kasih kepada para seluruh dosen Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie atas ilmunya selama masa perkuliahan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

6. Komunal 2020

Terima kasih kepada teman-teman satu angkatan terutama peminatan *marketing communication*. Terima kasih sudah mewarnai perkuliahan dan juga dapat menjadi teman yang baik dari awal hingga sekarang. Terima kasih sudah membantu dan sudah menemani proses-proses yang dirasakan dari awal hingga saat ini.

7. Fillah Haikal

Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for all doing this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for just being me at all times

Dari sekian banyak bantuan, bimbingan dan dukungan dari para individu diatas membuat peneliti merasa sangat bersyukur dan mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 28 Agustus 2024



Peneliti,
Fillah Haikal
1201003104

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

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

Nama : Fillah Haikal
NIM : 1201003104
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Karya Ilmiah 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 Komunikasi Interaktif Pada Tayangan *Live Streaming Gamers* di Kanal TikTok GigiCeraí”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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 penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 28 Agustus 2024

Yang menyatakan



(Fillah Haikal)

“ANALISIS KOMUNIKASI INTERAKTIF PADA TAYANGAN *LIVE STREAMING GAMERS* DI KANAL TIKTOK GIGICERAI”

FILLAH HAIKAL

ABSTRAK

Penelitian ini fokus menganalisis komunikasi interaktif pada tayangan *live streaming gamers* di kanal TikTok pada akun @GigiCeraI. Menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengamati enam dimensi komunikasi interaktif: menginformasikan, kontrol, aktivitas, interaksi dua arah, fleksibilitas waktu, dan kesadaran terhadap tempat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi interaktif yang terjadi pada tayangan *live streaming gamers* di kanal TikTok @GigiCeraI. Data diperoleh melalui observasi digital terhadap tayangan *live streaming* dan wawancara mendalam dengan pengikut lama akun tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interaktif pada tayangan *live streaming* @GigiCeraI di TikTok berhasil menciptakan lingkungan yang ekspresif, informatif, dan interaktif yang membuat penonton tertarik. Kombinasi dari keenam dimensi komunikasi interaktif (menginformasikan, kontrol, aktivitas, dua arah, waktu fleksibel, dan kesadaran terhadap tempat) secara efektif meningkatkan keterlibatan, kepuasan, dan ketertarikan penonton. Pendekatan komunikasi interaktif ini menunjukkan bahwa keberhasilan dalam *live streaming* tidak hanya bergantung pada satu aspek komunikasi tetapi pada berbagai dimensi yang saling mendukung. Namun, masih terdapat beberapa tantangan yaitu komunikasi yang perlu diperhatikan untuk menciptakan lingkungan yang lebih positif bagi semua penonton. Saran yang diberikan untuk meningkatkan kualitas komunikasi interaktif mencakup peningkatan kontrol moderasi dan penggunaan komunikasi verbal atau non-verbal yang lebih efektif. Selain itu, penting bagi streamer untuk menghindari komunikasi toxic dengan menjaga kesadaran diri dan menggunakan bahasa yang positif.

Kata Kunci: Komunikasi Interaktif, *Live Streaming*, TikTok

**“ANALYSIS OF INTERACTIVE COMMUNICATION ON GAMERS LIVE
STREAMING SHOWS ON GIGICERAI TIKTOK CHANNEL”**

FILLAH HAIKAL

ABSTRACT

This study focuses on analyzing interactive communication on broadcasts live streaming gamers on the TikTok channel on the @GigiCeraai account. Using descriptive qualitative methods to observe six dimensions of interactive communication: informing, control, activity, two-way interaction, time flexibility, and sense of place. This research aims to determine the interactive communication that occurs in gamers' live streaming broadcasts on the TikTok channel @GigiCeraai. Data was obtained through digital observation of impressions live streaming and in-depth interviews with longtime followers of the account. The research results show that interactive communication in broadcasts live streaming @GigiCeraai on TikTok has succeeded in creating an expressive, informative and interactive environment that keeps the audience interested. The combination of the six dimensions of interactive communication (inform, control, activity, two-way, flexible time, and sense of place) effectively increases audience engagement, satisfaction, and interest. This interactive communication approach shows that success in live streaming not only depends on one aspect of communication but on various dimensions that support each other. However, there are still several challenges, namely communication, that need to be considered to create a more positive environment for all viewers. Suggestions given to improve the quality of interactive communication include improving moderation controls and more effective use of verbal or nonverbal communication. In addition, it is important for streamers to avoid toxic communication by maintaining self-awareness and using positive language.

Keywords: *Interactive Communication, Live Streaming, TikTok*

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS..... | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI | vi |
| ABSTRAK | vii |
| ABSTRACT | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Fokus Penelitian | 11 |
| 1.3 Rumusan Masalah..... | 11 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 11 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 11 |
| 1.5.1 Manfaat Teoritis..... | 11 |
| 1.5.2 Manfaat Praktis..... | 12 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 13 |
| 2.1 Konsep yang Terkait | 13 |
| 2.1.1 Komunikasi Interaktif..... | 13 |
| 2.1.2 Media Sosial | 16 |
| 2.1.3 TikTok..... | 17 |
| 2.2 Penelitian Sebelumnya dan Pernyataan Kebaruan | 19 |
| 2.3 Model Kerangka Pemikiran..... | 32 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 34 |
| 3.1 Desain dan Metode Penelitian | 34 |
| 3.2 Objek dan Subjek Penelitian..... | 34 |
| 3.2.1 Objek Penelitian | 34 |
| 3.2.2 Subjek Penelitian | 35 |
| 3.3 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data | 36 |
| 3.4 Teknik Analisis Data..... | 38 |

| | |
|--|-----------|
| 3.5 Triangulasi Data..... | 39 |
| 3.6 Operasional Konsep..... | 39 |
| 3.7 Keterbatasan Penelitian | 41 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 42 |
| 4.1 Gambaran Konteks Penelitian | 42 |
| 4.1.1 Profil akun @GigiCerai..... | 42 |
| 4.1.2 Konten Streaming..... | 44 |
| 4.2 Penyajian Data..... | 45 |
| 4.2.1 Pandangan <i>Key Informan</i> Terhadap Komunikasi Interaktif yang Dilakukan @GigiCerai Pada Live Streaming | 46 |
| 4.3 Pembahasan dan Diskusi | 54 |
| 4.3.1 Analisis Komunikasi Interaktif yang Dilakukan @GigiCerai Pada <i>Live Streaming</i> di TikTok | 54 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | 66 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 66 |
| 5.2 Kendala dan Keterbatasan | 66 |
| 5.3 Saran dan Implikasi | 67 |
| 5.3.1 Saran Untuk Penelitian Selanjutnya | 67 |
| 5.3.2 Saran Untuk Akun @GigiCerai..... | 68 |
| 5.3.3 Saran Untuk Akun Serupa Streamer..... | 68 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 69 |

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Persentase Penonton *Live Streaming*.....6
 Gambar 1.2 Akun TikTok @GigiCerai8
 Gambar 2.2 Model Kerangka Pemikiran33
 Gambar 4.1 Profil Akun @GigiCerai..... 43
 Gambar 4.2 Tayangan *Live Streaming* @GigiCerai..... 44
 Gambar 4. 3 Tayangan *Live Streaming* @GigiCerai..... 56
 Gambar 4. 4 Tayangan *Live Streaming* @GigiCerai..... 58
 Gambar 4. 5 Tayangan *Live Streaming* @GigiCerai..... 60
 Gambar 4. 6 Tayangan *Live Streaming* @GigiCerai..... 62
 Gambar 4. 7 Tayangan *Live Streaming* @GigiCerai..... 63
 Gambar 4. 8 Tayangan *Live Streaming* @GigiCerai..... 65

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya 22
 Tabel 3. 1 Informasi Narasumber 35
 Tabel 3. 2 Operasional Konsep 39
 Tabel 4. 1 Data Hasil Wawancara 47
 Tabel 4. 2 Data Hasil Wawancara 48
 Tabel 4. 3 Data Hasil Wawancara 49
 Tabel 4. 4 Data Hasil Wawancara 50
 Tabel 4. 5 Data Hasil Wawancara 52
 Tabel 4. 6 Data Hasil Wawancara 53