

**ANALISIS RESEPSI PENGGEMAR TERHADAP KONTEN  
*IN REAL LIFE STREAMING ISHOWSPEED* DI INDONESIA  
MELALUI *PLATFORM YOUTUBE***

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) Ilmu Komunikasi

Universitas Bakrie, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial.



**Awanda Erlianita Faujiah**

**1211003118**

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

**JAKARTA**


**2024**

## **HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

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

Nama: Awanda Erlianita Faujiah

NIM: 1201003118

Tanda Tangan : 

Tanggal: 21 Februari 2025

## Halaman Pengesahan

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Awanda Erlianita Faujiah

NIM : 1211003118

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial

Judul Skripsi : Analisis Resepsi Penggemar Terhadap Konten *In Real Life Streaming* IShowSpeed di Indonesia Melalui Platform YouTube

Telah berhasil melakukan penelitian dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan dalam mengikuti sidang akhir pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie

### Dewan Penguji

Pembimbing : Adek Risma Dedees, S.S., M.A., M.A

Penguji 1 : Rizky Hafiz Chaniago, Ph.D

Penguji 2 : Dr. Dessy Kania, B.A., M.A



Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 25 Februari 2025

## Ungkapan Terima Kasih

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan penelitian ini dengan judul “*ANALISIS RESEPSI PENGGEMAR TERHADAP KONTEN IN REAL LIFE STREAMING ISHOWSPEED DI INDONESIA MELALUI PLATFORM YOUTUBE*” Dalam rangka untuk menyelesaikan serta memenuhi salah satu syarat agar mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Bakrie. Penulis menyadari bahwa terdapat banyak pihak yang membantu serta membimbing penulis sampai pada tahap saat ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

### **1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa**

Atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan sebaik mungkin.

### **2. Papah, Mamah dan Ema**

Terima kasih sebanyak-banyaknya untuk Papah, Mamah dan Ema selaku orang tua dari penulis karena selalu mendukung penuh apa yang penulis lakukan, terus memberi *support* dalam hal apapun kepada penulis.

### **3. Adek Risma Dedees, S.S., M.A., M.A**

Terima kasih kepada Miss Adek Risma Dedees, S.S., M.A., M.A selaku pembimbing Skripsi penulis, karena telah memberikan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.

### **4. Sandi Pratama Yudha**

Terima kasih kepada mas Sandi selaku kekasih penulis yang selalu menemani, menghibur, dan mendukung penulis dalam menyusun penelitian ini.

## **5. Teman teman penulis**

Terima kasih kepada teman teman penulis yang selalu mendukung penulis menyelesaikan penelitian ini.

Jakarta, 20 November 2024



Awanda Erlanita Faujiah

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

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

Nama : Awanda Erlianita Faujiah  
NIM : 1201003118  
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 RESEPSI PENGGEMAR TERHADAP KONTEN**  
***IN REAL LIFE STREAMING ISHOWSPEED DI INDONESIA***  
**MELALUI PLATFORM YOUTUBE**

Dengan hak ini Universitas Bakrie berhak melakukan penyimpanan, alih media mengelola, merawat dan mempublikasikan tugas karya akhir saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis pada penelitian ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 20 Februari 2025

Yang menyatakan



Awanda Erlianita Faujiah

**ANALISIS RESEPSI PENGGEMAR  
TERHADAP KONTEN *IN REAL LIFE STREAMING*  
ISHOWSPEED DI INDONESIA MELALUI *PLATFORM* YOUTUBE**

AWANDA ERLIANITA FAUJIAH

**ABSTRAK**

IShowSpeed streamer yang melakukan *IRL streaming* di tiga kota besar Indonesia yaitu Jakarta, Bali dan Yogyakarta pada bulan September 2024. Rumusan masalah pada penelitian ini, bagaimana posisi dalam resepsi penggemar terhadap konten *in real life streaming* IShowSpeed di Indonesia. Tujuan penelitian, akan mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana penggemar IShowSpeed di Indonesia menanggapi konten *In Real Life Streaming*, memberikan dukungan, memberikan kritik, dan berpartisipasi secara aktif dalam streaming melalui komentar. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif studi kasus dan pendekatan teori Stuart Hall (1980) dalam penelitian ini menggunakan *Focus Group Discussion (FGD)* dan wawancara terstruktur sebagai teknik pengumpulan data. Hasil *FGD* menunjukkan, pengalaman *IRL streaming* IShowSpeed berbeda antara penggemar *online* dan *offline*. Penggemar online menikmati spontanitas dan interaksi digital yang intens, sedangkan penggemar offline lebih menghargai kontrol dalam interaksi langsung. Meskipun streaming menciptakan keterlibatan emosional yang mendalam, kehadiran kerumunan besar sering mengganggu fokus dan menimbulkan dampak negatif, sehingga diperlukan strategi pengendalian massa. Di samping itu, media sosial memperkuat ilusi partisipasi meskipun keputusan akhir tetap berada di tangan idola. Saran untuk praktisi atau konten kreator agar dapat mempertimbangkan strategi adaptasi konten yang lebih inklusif bagi audiens *online* dan *offline*. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan dengan menggunakan penelitian dapat memperluas cakupan dengan menggunakan teori ilusi agensi untuk memahami keterlibatan digital dan ekonomi atensi dalam *live streaming*.

**Kata Kunci:** IShowSpeed, *IRL Streaming*, Resepsi Penggemar, Encoding/Decoding, Ilusi Agency

**ANALYSIS RECEPTION OF ISHOWSPEED'S IN REAL LIFE  
STREAMING CONTENT IN INDONESIA  
ON THE YOUTUBE PLATFORM**

AWANDA ERLIANITA FAUJIAH

**ABSTRACT**

*IShowSpeed is a streamer who conducted IRL (In Real Life) streaming in three major Indonesian cities Jakarta, Bali, and Yogyakarta in September 2024. This study examines the reception of IShowSpeed's IRL streaming content among Indonesian fans. The research questions focus on how fans position themselves in response to IShowSpeed's IRL streaming content. The study aims to explore how Indonesian fans of IShowSpeed respond to IRL streaming content, whether by showing support, offering criticism, or actively participating through comments. This research adopts a qualitative case study methodology, using Stuart Hall's (1980) reception theory as its theoretical framework. Data collection methods include Focus Group Discussions (FGD) and structured interviews. The FGD results reveal significant differences between the experiences of online and offline fans. Online fans appreciate the spontaneity and intense digital interaction, while offline fans value the ability to control their direct interactions. Although IRL streaming fosters deep emotional engagement, the presence of large crowds often disrupts focus and creates negative impacts, highlighting the need for crowd management strategies. Additionally, social media reinforces the illusion of participation, even though ultimate decisions remain in the hands of the streamer. This study suggests that content creators and industry practitioners consider more inclusive content adaptation strategies to accommodate both online and offline audiences. Further research could expand the scope by using illusion of agency theory to understand digital engagement and the attention economy in live streaming.*

*Keywords: IShowSpeed, IRL Streaming, Fan Reception, Encoding/Decoding, Emotional Connection, illusion of agency*



## Daftar Isi

|   |             |
|---|-------------|
| <b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>             | <b>i</b>    |
| <b>Halaman Pengesahan.....</b>                          | <b>ii</b>   |
| <b>Ungkapan Terima Kasih.....</b>                       | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>    | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                     | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRACT.....</b>                                    | <b>vii</b>  |
| <b>Daftar Isi.....</b>                                  | <b>viii</b> |
| <b>Daftar Gambar.....</b>                               | <b>x</b>    |
| <b>Daftar Tabel.....</b>                                | <b>xi</b>   |
| <b>BAB I.....</b>                                       | <b>1</b>    |
| <b>PENDAHULUAN.....</b>                                 | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang.....                                | 1           |
| 1.2. Rumusan Masalah.....                               | 8           |
| 1.3. Tujuan Penelitian.....                             | 8           |
| 1.4. Manfaat Penelitian.....                            | 9           |
| 1.4.1. Manfaat Teoritis.....                            | 9           |
| 1.4.2. Manfaat Praktis.....                             | 9           |
| <b>BAB II.....</b>                                      | <b>10</b>   |
| <b>TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                            | <b>10</b>   |
| 2.1. Konsep Yang Relevan.....                           | 10          |
| 2.1.1. Resepsi Stuart Hall.....                         | 10          |
| 2.1.2. In Real Life Streaming.....                      | 14          |
| 2.2. Penelitian Sebelumnya dan Pernyataan Kebaruan..... | 19          |
| 2.2.1 Penelitian Sebelumnya.....                        | 22          |
| 2.3. Model Kerangka Pemikiran.....                      | 27          |
| <b>BAB III.....</b>                                     | <b>28</b>   |
| <b>METODE PENELITIAN.....</b>                           | <b>28</b>   |
| 3.1. Desain dan Pendekatan.....                         | 28          |
| 3.2. Obyek dan/ atau Subyek.....                        | 29          |
| 3.3. Pengumpulan Data.....                              | 31          |
| 3.3.1. Sumber Data.....                                 | 31          |
| 3.3.2. Teknik Pengumpulan Data.....                     | 31          |
| 3.4. Analisis Data.....                                 | 32          |
| 3.5. Triangulasi Data.....                              | 34          |
| 3.6. Operasional Konsep.....                            | 35          |
| <b>BAB IV.....</b>                                      | <b>36</b>   |
| <b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                        | <b>36</b>   |
| 4.1 Gambaran umum.....                                  | 36          |
| 4.1.1 IShowSpeed.....                                   | 36          |
| 4.1.2 Fenomena In Real Life (IRL) Streaming.....        | 37          |

|  |           |
|--|-----------|
| 4.2 Penyajian data.....  | 40        |
| 4.2.1 Dominant Hegemonic Reading Position: Penggemar Terlibat Secara Emosional Saat Menonton IShowSpeed Baik Secara Online maupun Offline..... | 42        |
| 4.2.2 Negotiated Reading Position: Penggemar Mengalami Sensasi Mendalam dan Gangguan Saat Menonton IRL IShowSpeed.....                         | 44        |
| 4.2.3 Oppositional Reading Position: Penggemar Menunjukkan Antusiasme dan Partisipasi Semu dalam Kolom Komentar YouTube.....                   | 46        |
| 4.3 Pembahasan dan diskusi.....  | 54        |
| 4.3.1 Penggemar Terlibat Secara Emosional dan Gangguan Saat Menonton IShowSpeed Baik Secara Online maupun Offline.....                         | 54        |
| 4.3.2 Perspektif Penggemar Online pada Popularitas Idola Membentuk Kerumunan.....  | 59        |
| 4.3.3 Ilusi Agency sebagai Strategi Membangun Keterlibatan Penggemar di Media Sosial.....  | 62        |
| <b>BAB V.....</b>  | <b>67</b> |
| <b>SARAN DAN KESIMPULAN.....</b>   | <b>67</b> |
| 5.1 Kesimpulan.....  | 67        |
| 5.2 Kendala dan Keterbatasan.....  | 68        |
| 5.3 Saran.....   | 69        |
| 5.3.1 Saran Praktisi.....  | 69        |
| 5.3.2 Saran Akademik.....  | 69        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>   | <b>70</b> |

## Daftar Gambar

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Moment IShowSpeed mencoba berjalan melintasi pohon kembar di Yogyakarta dengan menutup matanya menggunakan kain..... | 16 |
| Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....  | 27 |
| Gambar 4.1 IShowSpeed Aktif Membaca Kolom Komentar YouTube.....   | 38 |

## Daftar Tabel

|   |           |
|---|-----------|
| <i>Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu.....</i>          | <i>26</i> |
| <i>Tabel 1.2 Tabel Operasionalisasi Konsep.....</i> | <i>35</i> |
| <b>Tabel 4.1 Temuan Utama.....</b>                  | <b>53</b> |