

**PENGARUH INTERAKTIVITAS REAL-TIME DALAM
LIVE STREAMING TERHADAP LOYALITAS AUDIENS GEN Z
(STUDI KASUS PADA CHANNEL WINDAH BASUDARA)**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi**



**Kezia Christy Abigail Siahaan
1221003163**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
TAHUN 2026**

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 : Kezia Christy Abigail Siahaan

NIM : 1221003163

Tanda Tangan :

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and lines, representing the name Kezia Christy Abigail Siahaan.

Tanggal : 31 Agustus 2026

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Kezia Christy Abigail Siahaan

NIM : 1221003163

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial

Judul Skripsi : PENGARUH INTERAKTIVITAS REAL-TIME DALAM LIVE
STREAMING TERHADAP LOYALITAS AUDIENS GEN Z (STUDI KASUS PADA
CHANNEL WINDAH BASUDARA)

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 1 : Muhammad Ilham, S.E, M.I.Kom.



Penguji 1 : Alifia Firliani, S.I.kom., M.A. (HCM)


09/02/2026

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



Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 31 Agustus 2026

KATA PENGANTAR

1 Corinthians 10:31

*“So whether you eat or drink or whatever you do,
do it all for the glory of God.”*

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Komunikasi Interaktif dalam Live Streaming terhadap Loyalitas Audiens Generasi Z (Studi pada Konten Live Streaming Windah Basudara)”** dengan baik. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta doa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus

Bapa yang senantiasa memberikan kesehatan, kekuatan, dan penyertaan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi. Penulis tidak mungkin bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini tanpa bantuan dari Tuhan Yesus. Semua hal yang penulis lakukan dan kerjakan hanya untuk kemuliaan nama Tuhan Yesus.

2. Ayah, Bunda dan Gogo

Terima kasih karena telah menjadi alasan dalam setiap langkah yang penulis ambil di dalam hidup ini. Terima kasih sudah percaya sepenuhnya dengan penulis dan selalu mendukung semua hal yang penulis lakukan, terima kasih sudah menyayangi penulis mulai dari kecil hingga saat ini penulis bisa tumbuh dewasa, terima kasih sudah mengajarkan penulis banyak hal, terima kasih karena sudah selalu mendoakan penulis di dalam setiap langkah yang penulis ambil, tanpa dukungan dan doa dari orang tua terkasih mungkin penulis sudah menyerah dalam berbagai hal termasuk dalam penyusunan skripsi ini. Belum banyak yang bisa penulis balas dari jasa Ayah dan Bunda, namun penulis selalu berharap Ayah dan Bunda bisa

dikelilingi oleh hal-hal baik ke depannya dan selalu di dalam lindungan Tuhan Yesus.

3. Arvin, Kemal, Emma, Wiri, Rayhan, Ziqo, Indra, Vanya, Irul dan Tomomi

Support system penulis yang selalu memberikan dukungan, bantuan, dan semangat kepada penulis. Untuk Arvin, terima kasih karena selalu ada untuk penulis dalam kondisi apa pun, terima kasih telah selalu percaya bahwa penulis bisa melawan rasa takut dan gelisah di setiap waktunya, terima kasih karena mau menyayangi penulis apa adanya dan selalu mendukung penulis dalam setiap hal yang penulis lakukan, terima kasih sudah mau bertumbuh dan berkembang bersama sama dengan penulis untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Untuk Kemal, Emma, Wiri, Rayhan, Ziqo, dan Indra, terima kasih telah menemani penulis di masa perkuliahan ini sehingga hari hari yang penulis jalani terasa penuh tawa, terima kasih untuk semua nasihat yang diberikan kepada penulis dan terima kasih karena sudah menjadi tempat penulis bercerita. Untuk Vanya, Tomomi, dan Irul, terima kasih telah mendukung dan menemani penulis selama magang sehingga hari hari penulis di kantor terasa lebih ringan, terima kasih atas banyak tawa dan ilmu yang diberikan selama hari hari magang ini. Doa baik dari penulis akan selalu menyertai kalian semua, semoga selalu dikelilingi oleh banyak hal baik.

4. Mas Muhammad Ilham, S.E, M.I.Kom

Selaku pembimbing tugas akhir, terima kasih karena telah membimbing, memberikan ilmunya, serta meluangkan waktunya untuk peneliti dalam penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih Mas Ilham karena selalu memberi dukungan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

5. Miss Alifia Firliani, S.I.Kom., M.A. (HCM) dan Miss Ken Ayuthaya Purnama, S.I.Kom., M.I.Kom.

Selaku penguji skripsi penulis, terima kasih karena telah memberikan masukan, kritik, bantuan, serta dukungannya dalam penyusunan tugas akhir peneliti.

6. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie

Terima kasih karena telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.

7. Seluruh Responden Penelitian

Terima kasih karena telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

8. Diri Sendiri

Terima kasih karena telah berjuang, terima kasih karena tidak menyerah, bukan proses yang mudah namun terima kasih Kezia karena sudah mau mencoba. Selalu berbuat baik dan juga selalu bersyukur kepada Tuhan, akan selalu ada jalan bagi setiap hambanya yang mengucapkan syukur di segala hal. Semangat Kezia! Kamu sudah sejauh ini, jangan lupa untuk selalu mengandalkan Tuhan di segala hal yang kamu lakukan yaa. *Let go and let God.*

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini di masa yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Jakarta, 31 Agustus 2026



Penulis

Kezia Christy Abigail Siahaan

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

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

Nama : Kezia Christy Abigail Siahaan

NIM : 1221003163

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 Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PENGARUH INTERAKTIVITAS REAL-TIME DALAM LIVE STREAMING
TERHADAP LOYALITAS AUDIENS GEN Z (STUDI KASUS PADA CHANNEL
WINDAH BASUDARA)”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalih media/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 : 31 Agustus 2026

Yang menyatakan



(Kezia Christy Abigail Siahaan)

**PENGARUH INTERAKTIVITAS REAL-TIME DALAM LIVE
STREAMING TERHADAP LOYALITAS AUDIENS GEN Z (STUDI
KASUS PADA CHANNEL WINDAH BASUDARA**

Kezia Christy Abigail Siahaan

ABSTRAK

Transformasi digital telah mengubah lanskap konsumsi media, salah satunya melalui pertumbuhan pesat platform *live streaming* di Indonesia yang audiensnya didominasi oleh Generasi Z. Berbeda dengan konten video konvensional, *live streaming* menawarkan interaktivitas *real-time* yang memungkinkan audiens berpartisipasi secara langsung dalam sesi siaran, sebagaimana ditunjukkan oleh channel YouTube kreator gaming dan variety Windah Basudara. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk interaktivitas *real-time* yang diterapkan Windah Basudara serta menguji dan mengukur pengaruhnya terhadap loyalitas audiens Gen Z. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional bersifat *cross-sectional*. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring dari 200 responden yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* yang dikombinasikan dengan *snowball sampling*, kemudian dianalisis menggunakan regresi linear sederhana berdasarkan kerangka *Stimulus-Organism-Response* (Mehrabian & Russell, 1974), Parasocial Interaction Theory (Horton & Wohl, 1956), dan Model Loyalitas Empat Tahap Oliver (1999). Hasil penelitian menunjukkan interaktivitas *real-time* mampu menjelaskan 76,1% variasi loyalitas audiens dan sisanya merupakan faktor lainnya. Hasil uji F (629,894; sig. 0,000) dan uji T (25,098; sig. 0,000) menunjukkan bahwa interaktivitas *real-time* berpengaruh signifikan terhadap loyalitas audiens Gen Z, baik secara simultan maupun parsial. Dimensi respons *streamer* dan keterlibatan emosional teridentifikasi sebagai pendorong persepsi interaktivitas yang paling kuat, sementara loyalitas kognitif merupakan tahap loyalitas yang paling banyak dicapai audiens dibandingkan loyalitas tindakan.

Kata Kunci: interaktivitas *real-time*; *live streaming*; loyalitas audiens; Generasi Z; Windah Basudara

**INFLUENCE OF REAL-TIME INTERACTIVITY IN LIVE
STREAMING ON GENERATION Z AUDIENCE LOYALTY (A CASE
STUDY ON WINDAH BASUDARA YOUTUBE CHANNEL)**

Kezia Christy Abigail Siahaan

ABSTRACT

Digital transformation has reshaped media consumption patterns, reflected in the rapid growth of *live streaming* platforms in Indonesia that are predominantly consumed by Generation Z audiences. Unlike conventional video content, *live streaming* offers real-time interactivity that allows audiences to participate directly during a broadcast session, as demonstrated by the YouTube channel of Indonesian gaming and variety content creator Windah Basudara. This study aims to identify the forms of real-time interactivity applied by Windah Basudara and to examine and measure its influence on Generation Z audience loyalty. This study employs a quantitative approach with a *cross-sectional* correlational design. Data were collected through an online questionnaire from 200 respondents selected using *purposive sampling* combined with *snowball sampling*, and were analyzed using simple linear regression based on the *Stimulus-Organism-Response* Framework (Mehrabian & Russell, 1974), Parasocial Interaction Theory (Horton & Wohl, 1956), and Oliver's Four-Stage Loyalty Model (1999). The results show that real-time interactivity explains 76.1% of the variance in audience loyalty. The F-test (629.894; sig. 0.000) and T-test (25.098; sig. 0.000) results indicate that real-time interactivity has a significant effect on Generation Z audience loyalty, both simultaneously and partially. The streamer response and emotional engagement dimensions were identified as the strongest drivers of perceived interactivity, while cognitive loyalty was the most attained loyalty stage compared to action loyalty.

Keywords: *real-time interactivity; live streaming; audience loyalty; Generation Z; Windah Basudara*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoritis	10
1.4.2 Manfaat Praktis	12
BAB II	14
TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Teori yang Relevan	14
2.1.1 Teori Komunikasi Massa	14
2.1.2 Stimulus-Organism-Response Framework	17
2.1.3 Parasocial Interaction Theory	21
2.1.4 Four-Stage Loyalty Model	25
2.1.5 <i>Live streaming</i> di Era Media <i>Digital</i>	29

2.1.6 Generasi Z Sebagai Audiens <i>Digital</i>	30
2.2 Penelitian Terdahulu	30
2.3 Pernyataan Kebaruan dan Pernyataan Hipotesis	36
2.3.1 Pernyataan Kebaruan	36
2.3.2 Pernyataan Hipotesis	37
2.4 Model Kerangka Hipotesis	38
2.5 Hipotesis Penelitian	39
BAB III	40
METODE PENELITIAN	40
3.1 Pendekatan dan Desain Penelitian	40
3.2 Populasi dan Sampel	41
3.2.1 Populasi Penelitian	41
3.2.2 Sampel Penelitian	41
3.2.3 Teknik Sampling	42
3.3 Teknik Pengumpulan Data	43
3.3.1 Data Primer	43
3.3.2 Data Sekunder	44
3.4 Teknik Pengukuran	44
3.5 Teknik Analisis Data	45
3.5.1 Analisis Statistik Deskriptif	45
3.5.2 Uji Asumsi Klasik	46
3.5.3 Uji Hipotesis	46
3.6 Teknik Keabsahan Data	47
3.6.1 Uji Validitas	47
3.6.2 Uji Reliabilitas	48
3.7 Operasionalisasi Variabel	48

3.7.1 Variabel Independen (X): Interaktivitas <i>Real-time</i>	48
3.7.2 Variabel Dependen (Y): Loyalitas Audiens Gen Z	52
BAB IV	58
HASIL DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Gambaran Konteks Penelitian	58
4.1.1 Profil Windah Basudara	58
4.2 Penyajian Data	59
4.2.1 Karakteristik Responden	59
4.2.2 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	66
4.2.3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	67
4.2.4 Analisis Deskriptif per Pernyataan	71
4.2.5 Hasil Uji Asumsi Klasik	94
4.2.6 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana dan Pengujian Hipotesis	98
4.3 Pembahasan dan Diskusi	102
BAB V	106
PENUTUP	106
5.1 Kesimpulan	106
5.2 Kendala dan Keterbatasan	108
5.3 Saran	110
5.3.1 Saran Teoritis	110
5.3.2 Saran Praktis	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Pengguna Media Sosial di Indonesia	2
Gambar 1.2 Pasar Live streaming Dunia	3
Gambar 1.3 Komposisi Penduduk Indonesia	4
Gambar 1.4 Data Subscription Fatigue	6
Gambar 1.5 Channel YouTube Windah Basudara	8
Gambar 2.1 Kerangka Hipotesis Penelitian	38
Gambar 4.1 Foto Windah Basudara	58
Gambar 4.2 Channel YouTube Windah Basudara	59
Gambar 4.3 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	60
Gambar 4.4 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	61
Gambar 4.5 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Mengikuti Live Streaming Windah Basudara	62
Gambar 4.6 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Menonton Live Streaming di YouTube	64
Gambar 4.7 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Keikutsertaan dalam Komunitas Windah Basudara	65
Gambar 4.8 Visualisasi Normal P-P Plot	95
Gambar 4.9 Visualisasi Scatterplot	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	31
Tabel 3.1 Skala Likert	44
Tabel 3.2 Skor Rata Rata	45
Tabel 3.3 Operasional Variabel X	49
Tabel 3.4 Tabel Operasional Variabel Y	53
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	60
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	61
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Mengikuti Live Streaming Windah Basudara	62
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Menonton Live Streaming di YouTube	63
Tabel 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Keikutsertaan dalam Komunitas Windah Basudara	65
Tabel 4.6 Statistik Deskriptif per Dimensi Variabel	66
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Instrumen (r hitung $>$ r tabel)	67
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Variable X	70
Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	71
Tabel 4.10 Kategorisasi Skor Rata-Rata	72
Tabel 4.11 Distribusi Jawaban Responden Item P01	72
Tabel 4.12 Distribusi Jawaban Responden Item P02	72
Tabel 4.13 Distribusi Jawaban Responden Item P03	73
Tabel 4.14 Distribusi Jawaban Responden Item P04	74
Tabel 4.15 Distribusi Jawaban Responden Item P05	75
Tabel 4.16 Distribusi Jawaban Responden Item P06	75
Tabel 4.17 Distribusi Jawaban Responden Item P07	76
Tabel 4.18 Distribusi Jawaban Responden Item P08	77
Tabel 4.19 Distribusi Jawaban Responden Item P09	77
Tabel 4.20 Distribusi Jawaban Responden Item P10	79
Tabel 4.21 Distribusi Jawaban Responden Item P11	79
Tabel 4.22 Distribusi Jawaban Responden Item P12	80

Tabel 4.23 Distribusi Jawaban Responden Item P13	81
Tabel 4.24 Distribusi Jawaban Responden Item P14	81
Tabel 4.25 Distribusi Jawaban Responden Item P15	82
Tabel 4.26 Distribusi Jawaban Responden Item P16	83
Tabel 4.27 Distribusi Jawaban Responden Item P17	83
Tabel 4.28 Distribusi Jawaban Responden Item P18	84
Tabel 4.29 Distribusi Jawaban Responden Item P19	85
Tabel 4.30 Distribusi Jawaban Responden Item P20	86
Tabel 4.31 Distribusi Jawaban Responden Item P21	86
Tabel 4.32 Distribusi Jawaban Responden Item P22	87
Tabel 4.33 Distribusi Jawaban Responden Item P23	88
Tabel 4.34 Distribusi Jawaban Responden Item P24	88
Tabel 4.35 Distribusi Jawaban Responden Item P25	89
Tabel 4.36 Distribusi Jawaban Responden Item P26	90
Tabel 4.37 Distribusi Jawaban Responden Item P27	91
Tabel 4.38 Distribusi Jawaban Responden Item P28	91
Tabel 4.39 Distribusi Jawaban Responden Item P29	91
Tabel 4.40 Distribusi Jawaban Responden Item P30	92
Tabel 4.41 Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	94
Tabel 4.42 Hasil Uji Linearitas (ANOVA Table)	96
Tabel 4.43 Hasil Uji Koefisien Regresi (Coefficients)	98
Tabel 4.44 Hasil Uji Model	100
Tabel 4.45 Hasil Uji F (ANOVA)	101