

# **PROSES KOMUNIKASI PERSUASIF DARI *STREAMER* UNTUK MEMOTIVASI *VIEWERS* PADA FACEBOOK GAMING**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

**MARIO PANKRATIO D. LADJAR**

**15 09 05757/KOM**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA  
YOGYAKARTA

2022

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mario Pankratio Dua Ladjar

NPM :150905757

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Proses Komunikasi Persuasif dari Streamer untuk Memotivasi Viewers Pada Facebook Gaming

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya dan kerja saya sendiri. Skripsi ini bukan merupakan plagiasi, duplikasi maupun pencurian hasil karya orang lain. Bila di kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia untuk diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Bila terbukti bahwa terdapat plagiasi maupun bentuk ketidakjujuran lain, saya siap dan bersedia menerima sanksi berupa pencabutan kesarjanaan saya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran sendiri dan tanpa tekanan maupun paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 5 Juli 2022  
Saya yang menyatakan,



Mario Pankratio

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PROSES KOMUNIKASI PERSUASIF DARI *STREAMER* UNTUK MEMOTIVASI *VIEWERS*  
PADA FACEBOOK GAMING**

**SKRIPSI**

Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

disusun oleh :

Mario Pankratio Dua Ladjar

150905757

disetujui oleh :



**Drs. Ign. Agus Putranto, M.Si**

Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2022

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Proses Komunikasi Persuasif dari *Streamer* Untuk Memotivasi *Viewers* pada Facebook Gaming

Penyusun : Mario Pankratio Dua

LadjarNPM : 150905757

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan pada Hari / Tanggal : Selasa, 5 Juli 2022

Pukul : 13.00 WIB

Tempat : Ruang Ujian FISIP UAJY

TIM PENGUJI

**Drs. Ign. Agus Putranto, M.Si**

Penguji Utama

**Alexander Beny Pramudyanto, S.Sos, M.Si**

Penguji I

**Immanuel Dwi Asmoro Tunggal, M.I.Kom**

Penguji II



**Rangabumi Nuswantoro, MA.**

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

## LEMBAR PERSEMBAHAN

*“The Lord is my shepherd; I shall not want. He makes me lie down in green pastures. He leads me beside still waters. He restores my soul. Even though I walk through the darkest valley, I will fear no evil, for you are with me; your rod and your staff, they comfort me.” - Psalm 23*

Pertama-tama saya ingin mengucapkan puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan lindungannya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria yang selalu menjaga, melindungi dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa juga kepada santo Pankrasius sebagai santo pelindung saya yang selalu menjaga, menemani dan melindungi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua dan kakak tercinta yang tidak pernah lelah untuk mengingatkan saya terhadap tanggung jawab saya dan juga selalu mendukung dan memberi semangat langsung maupun dalam doa.
3. Pak Agus selaku dosen pembimbing yang sudah sangat membantu dan membimbing dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Ketiga brader, Michael, Herbert dan Wicky yang selalu memberi dukungan dan tekanan serta selalu mendengarkan keluh kesah penulis selama proses pengerjaan skripsi.
5. Teman – teman Wamena di Jogja : Diva, Ogy, Novita, dan Ririn serta teman-teman lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah menemani dan banyak membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini. Wa wa wa wa wa
6. Teman – teman seperjuangan selama masa kuliah. Andrey, Fajar, Fenny, Regy, Ran, dan Nia (this is for you) atas bantuan dan dukungan yang diberikan selama ini. Buat semua masukkan, nasehat, emosi, curahan hati, lelucon dan cerita 17+ yang banyak membantu dan memotivasi dalam mengerjakan skripsi ini.
7. Bang Edo, Andry dan Rickyjo yang sudah bersedia menjadi narasumber untuk penelitian ini, tanpa mereka skripsi ini tidak dapat tercipta.
8. Teman–teman futsal semua yang sudah lulus maupun yang belum lulus.
9. Teman-teman Aroki Esport yang ada di Jogja maupun di luar.
10. Sabana murah, Jank-jank dan Mie Bandung 59 sebagai penyedia asupan bergizi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
12. Kepada diri sendiri yang selalu percaya pada diri sendiri, selalu percaya bahwa harinya akan tiba, selalu percaya bahwa jalan keluar selalu ada, selalu percaya untuk tidak berhenti ketika putus asa dan kehilangan arah, selalu mencoba untuk terus bergerak walaupun harus merangkak sekalipun. *Hard work pays off.*

## KATA PENGANTAR

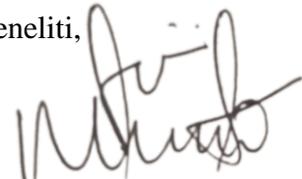
Puji dan syukur diucapkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena berkat rahmat serta kekuatan yang diberikan kepada peneliti sehingga mampu melewati proses penulisan hingga selesainya tugas akhir penulis dengan judul Proses Komunikasi Persuasif dari *Streamer* Untuk Memotivasi *Viewers* Pada Facebook Gaming sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Peneliti menyadari bahwa proses pengerjaan skripsi ini menemukan banyak sekali kendala, akan tetapi dengan bantuan, dukungan, bimbingan dan doa dari keluarga, dosen pembimbing, dan teman-teman sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Tidak lupa juga saya ucapkan terima kasih kepada para narasumber yang sudah bersedia melongkan waktunya untuk diwawancarai. Tanpa data dari mereka maka penelitian ini tidak akan bisa terselesaikan.

Akhir kata, semoga penelitian ini dapat membukakan jalan bagi penelitian-penelitian baru yang ingin meneliti hubungan antara dunia komunikasi dengan dunia teknologi. Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, maka sebab itu kritik dan saran sangat diterima untuk kemajuan dari proses pembelajaran penulis.

Yogyakarta, 20 Juni 2022

Peneliti,



Mario Pankratio

**MARIO PANKRATIO D LADJAR**

**15 09 05757/KOM**

**PROSES KOMUNIKASI PERSUASIF DARI *STREAMER* UNTUK MEMOTIVASI  
*VIEWERS* PADA FACEBOOK GAMING**

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi turut mempengaruhi dunia komunikasi dalam proses penyampaian pesan. Teknologi berjalan dinamis dan relevan dengan dunia komunikasi lewat satu media tambahan untuk berkomunikasi. Salah satu bentuk komunikasi yang menggunakan teknologi sebagai media adalah siaran langsung yang dapat dilakukan lewat internet.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat proses komunikasi persuasif dari *streamer* untuk memotivasi *viewers* pada Facebook Gaming. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan wawancara mendalam dan observasi sebagai teknik pengumpulan data. Objek penelitian ini adalah proses komunikasi persuasif dari *streamer* kepada *viewers* pada Facebook Gaming.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa proses komunikasi persuasif dari *streamer* dilakukan dengan adanya timbal balik saat proses penyampaian pesan. Komunikator yaitu *streamer* menyampaikan pesan persuasi lewat siaran langsung berupa ajakan dan bujukan untuk mengubah nilai-nilai dari *viewers* sesuai keinginan dari *streamer*. Pesan persuasi dari *streamer* dilakukan dengan memperhatikan aspek dan komponen yang membentuknya agar kemudian dapat memotivasi *viewers* untuk mengubah mengubah pengaturan dan cara bermain serta untuk bermain lebih baik sesuai dengan yang diinginkan oleh *streamer*.

Kata Kunci : Proses Pesan Persuasif, *Streamer*, *Viewers*, Motivasi

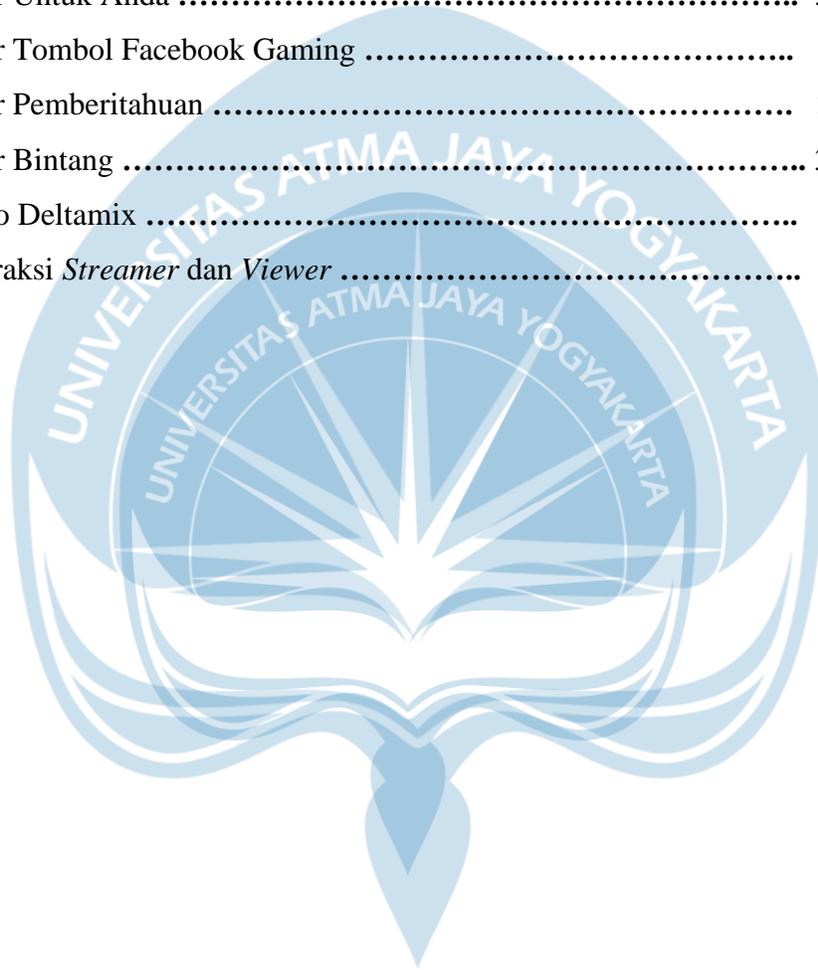
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
1. Manfaat Teoritis .....	9
2. Manfaat Praktis .....	
E. Kerangka Teori .....	9
1. Komunikasi Persuasif .....	11
a. Defisini Persuasif .....	11
b. Komponen Persuasif .....	12
c. Retorika .....	15
2. Teori Motivasi .....	18
F. Kerangka Konsep .....	20
G. Metodologi Penelitian .....	22
1. Jenis Penelitian .....	22
2. Subjek Penelitian .....	23
3. Objek Penelitian .....	24
4. Data Penelitian .....	24
5. Teknik Pengumpulan Data .....	25
6. Metode Analisis Data .....	26
7. Triangulasi Data .....	38
<b>BAB II DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN</b>	
A. Facebook Gaming .....	29
B. <i>Streamer</i> .....	35
C. Narasumber .....	36

1. <i>Streamer</i> .....	37
2. <i>Viewers</i> .....	38
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Temuan Data .....	39
1. Kredibilitas <i>Streamer</i> .....	40
2. Pesan yang Disampaikan .....	43
3. Suasana yang Dibangun .....	45
4. Perubahan Nilai yang Dimiliki .....	47
5. Pemenuhan Kebutuhan <i>Viewers</i> .....	50
6. Motivasi <i>Viewers</i> .....	51
B. Analisis Data .....	52
1. Sisi <i>Streamer</i> .....	53
a. Kredibilitas <i>Streamer</i> .....	55
b. Pesan yang Disampaikan .....	55
c. Suasana yang Dibangun .....	55
2. Proses Komunikasi Persuasif .....	56
3. Sisi <i>Viewers</i> .....	60
a. Perubahan Nilai yang Dimiliki .....	60
b. Pemenuhan Kebutuhan <i>Viewers</i> .....	61
c. Motivasi <i>Viewers</i> .....	64
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	66
<b>LAMPIRAN</b> .....	68
<b>TRANSKRIP WAWANCARA</b> .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Fitur chat live streaming .....	4
Gambar 1.2 Halaman Beranda Facebook Gaming .....	6
Gambar 1.3 Pemberitahuan Saat Live Streaming .....	8
Gambar 1.4 Maslow Hierarchy of Need .....	19
Gambar 2.1 Fitur Untuk Anda .....	30
Gambar 2.2 Fitur Tombol Facebook Gaming .....	31
Gambar 2.3 Fitur Pemberitahuan .....	35
Gambar 2.4 Fitur Bintang .....	34
Gambar 2.5 Logo Deltamix .....	37
Gambar 3.1 Interaksi <i>Streamer</i> dan <i>Viewer</i> .....	49



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Kerangka Konsep ..... 21

