

SKRIPSI
KEPUASAN SUBSCRIBERS DALAM MEMENUHI
KEBUTUHAN MELEPAS KETEGANGAN MELALUI
LIVESTREAM YOUTUBE
(Kasus Livestream YouTube Tara Arts Game Indonesia)



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

Oleh:

Aldhini Sanjaya Santosa

180906631

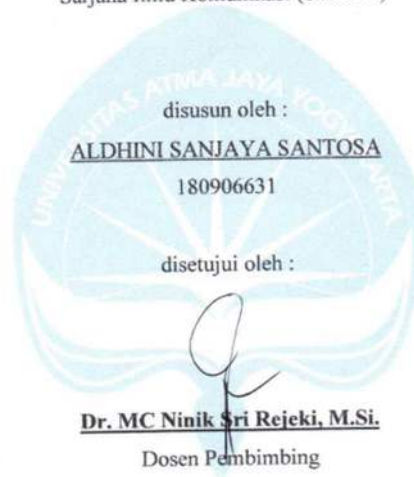
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Kepuasan Subscribers Dalam Memenuhi Kebutuhan Melepas Ketegangan Melalui
Livestream Youtube (Kasus Livestream Youtube Tara Arts Game Indonesia)

SKRIPSI

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



disusun oleh :

ALDHINI SANJAYA SANTOSA

180906631

disetujui oleh :

Dr. MC Ninik Sri Rejeki, M.Si.

Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2024

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Kepuasan *Subscribers* Dalam Memenuhi Kebutuhan Melepas Ketegangan Melalui *Livestream Youtube* (Kasus *Livestream Youtube* Tara Arts Game Indonesia)

Penyusun : Aldhini Sanjaya Santosa

NPM : 180906631

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan pada

Hari / Tanggal : Kamis, 9 Januari 2025

Pukul : 09.00 WIB

Tempat : Ruang pendadaran 3, Kampus IV Gedung Theresa Universitas Atma Jaya Yogyakarta

TIM PENGUJI

Lukas Deni Setiawan, S.I.P., M.A.

Penguji Utama

Dr. MC Ninik Sri Rejeki, M.Si.

Penguji I

Birgitta Bestari Puspita J. S.Sos., M.A.

Penguji II

Irene Santika Vidiadari, S.IKom., M.A.

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldhini Sanjaya Santosa

NPM : 180906631

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Kepuasan *Subscribers* Dalam Memenuhi Kebutuhan Melepas Ketegangan Melalui *Livestream Youtube* (Kasus *Livestream Youtube* Tara Arts Game Indonesia)

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 keserjanaan saya.

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

Yogyakarta, 19 November 2024

Saya yang menyatakan,

A 10000 Indonesian postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAL TEMPEL', and 'AMX104282075'. The signature is written in black ink over the stamp.

Aldhini Sanjaya Santosa

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kekuatan, karunia dan berkatnya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Kepuasan *Subscribers* Dalam Memenuhi Kebutuhan Melepas Ketegangan Melalui *Livestream Youtube* (Kasus *Livestream Youtube* Tara Arts Game Indonesia)”.

Seperti peribahasa, tak ada gading yang tak retak, yang artinya tak ada manusia yang sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat menyadari adanya kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini, sehingga kritik dan saran terhadap karya penelitian ini dibutuhkan. Terdapat banyak pihak yang telah memberi semangat dan bantuan untuk peneliti dalam mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini. Peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ayah dan Ibu peneliti, Budhi Prasetya dan Swaniyanti, yang telah mendoakan, mendukung, memotivasi, menekan, dan bersabar terhadap peneliti.
2. Astri Amalia Swantya, sebagai Kakak yang telah mendukung dan membantu adiknya untuk berproses dan segera menyelesaikan skripsi selama ini
3. Dr. MC Ninik Sri Rejeki, M.Si. Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membantu, membimbing, dan mendukung peneliti dengan sabar sehingga skripsi ini dapat tersusun.
4. Saudara peneliti, Novika, Samuel, dan Abraham, yang sudah membantu dan memotivasi peneliti untuk semangat mengerjakan skripsi.
5. Tim Fuego Dentsu-iProspect, Ci Airin, Ci Renata, Ce Nana, Ko Johan, Ko William, Ce Nia, Mas Tri, dan Kak Nuri. Terima kasih sudah memberikan kesempatan untuk bekerja sama dan memberikan ilmu-ilmu yang sangat bermanfaat terutama cara menganalisis dan berpikir kritis dalam dunia kerja!

6. Fauzan, Ruth, Abigail dan Ridhol sebagai rekan kerja sekaligus teman baik peneliti, terima kasih sudah mengingatkan temanmu ini untuk menyelesaikan skripsi sambil dikejar-kejar *tasks* yang seru-seru itu!
7. Mia, Rico, Rian, Sherly, dan Wilsen sebagai teman dekat peneliti yang sudah menyaksikan perjalanan skripsi dari awal hingga akhir perjalanan tugas akhir ini! Dengan ini Saya resmi menyusul kalian!
8. Sobat *End game*, Axel Hans dan Nadya Meilyza, akhirnya peneliti bisa menyusul kalian, mohon maaf sudah menunggu lama!
9. Arya Bagas dan Andreas Kevin, sebagai sesama pejuang akhir, sudah waktunya kita menyelesaikan tugas akhir ini,
10. Mas Lintang, Mas Wildan, Pak Anwar, Mas Yoga, dan Mas Adam, sebagai murid pertama saya menjadi pelatih *boxing, coach* kalian resmi lulus!

Yogyakarta, 19 November 2024

Aldhini Sanjaya Santosa

ALDHINI SANJAYA SANTOSA

180906631

Kepuasan *Subscribers* dalam Memenuhi Kebutuhan Melepas Ketegangan

Melalui *Livestream YouTube*

(Kasus *Livestream YouTube* Tara Arts Game Indonesia)

ABSTRAK

Berkembangnya internet dan teknologi memungkinkan terjadinya perubahan pada media, *Streaming* menjadi *livestreaming* sebagai contohnya. Perkembangan ini memungkinkan pengguna untuk menonton secara aktif. Melalui hasil penelitian terdahulu *livestream* dapat memberikan beragam kepuasan, salah satunya adalah melepas ketegangan. Salah satu layanan penyedia *livestream* adalah *YouTube*, adanya fitur *live chat* berfungsi untuk *subscriber* berinteraksi secara langsung dengan penyiar. Salah satu bentuk interaksi dalam *live chat* adalah komentar akan suka atau tidaknya *subscribers* terhadap *livestream*. Melalui interaksi dan fakta penelitian terdahulu tersebut tujuan penelitian ini yaitu untuk mencari dan menjelaskan kepuasan *subscribers* dalam memenuhi kebutuhan melepas ketegangan melalui *livestream YouTube*. Kepuasan melepas ketegangan akan diukur melalui dimensi *reality detachment*, *cognitive distraction*, dan *anticipated relief*

Teori *uses and gratification* digunakan untuk mencapai tujuan penelitian ini. Penelitian ini memiliki pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif. Data dalam penelitian ini akan menggunakan metode survei berupa kuesioner dengan sampel penelitian sebanyak 100 responden yang telah melalui teknik *purposive sampling*. Data yang terkumpul akan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perasaan puas yang dirasakan oleh mayoritas *subscribers* pada tiap dimensi kepuasan melepas ketegangan. Berdasarkan data tabulasi silang antara frekuensi menonton dan lama menonton dengan tiap dimensi, ditemukan secara umum, *subscribers* yang menonton *livestream* selama 25-59 menit dan menonton sebanyak 3-5 kali merasa puas dalam semua dimensi. Sedangkan, *subscribers* yang menonton *livestream* hingga selesai dan selalu mengikuti *livestream* merasa sangat puas dalam setiap dimensi.

Kata kunci: Kepuasan Melepas Ketegangan, *Livestream*, *Uses and Gratification*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
1. Akademik.....	9
2. Praktik.....	9
E. Kerangka Teori.....	9
1. Media Sosial.....	9
2. Teori <i>Uses and Gratification</i>	14
3. Komunikasi Digital dan Leisure.....	17
F. Kerangka Konsep	21
G. Definisi Operasional.....	26
H. Metodologi Penelitian	27
1. Jenis Penelitian.....	27
2. Metode Penelitian	27

3.	Lokasi Penelitian.....	27
4.	Objek Penelitian.....	28
5.	Populasi dan Sampel.....	28
6.	Teknik Pengumpulan Data	30
7.	Uji Validitas dan Reliabilitas Data.....	31
8.	Teknik Analisis Data.....	34
BAB II		36
A.	Profil Tara Arts Game Indonesia	36
B.	<i>Livestream</i> Tara Arts Game Indonesia	36
BAB III.....		40
A.	Temuan Data.....	40
1.	Pola Menonton Responden	40
2.	Distribusi Frekuensi Dimensi <i>Reality Detachment</i>	42
3.	Distribusi Frekuensi Dimensi <i>Cognitive Distraction</i>	49
4.	Distribusi Frekuensi Dimensi <i>Anticipated Relief</i>	56
5.	Tabulasi Silang Lama Menonton dengan Dimensi <i>Reality Detachment</i>	64
6.	Tabulasi Silang Frekuensi Menonton dengan Dimensi <i>Reality Detachment</i>	65
7.	Tabulasi Silang Lama Menonton dengan Dimensi <i>Cognitive Distraction</i>	67
8.	Tabulasi Silang Frekuensi Menonton dengan Dimensi <i>Cognitive Distraction</i>	69
9.	Tabulasi Silang Lama Menonton dengan Dimensi <i>Anticipated Relief</i> 70	
10.	Tabulasi Silang Frekuensi Menonton dengan Dimensi <i>Anticipated Relief</i> 72	

B. Pembahasan	74
BAB IV	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	81
1. Saran Akademis	81
2. Saran Praktis.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Halaman <i>Channel YouTube</i> Tara Arts Game Indonesia	3
Gambar 1.2 <i>Livestream</i> Tara Arts Game Indonesia.....	4
Gambar 1.3 Sampel Komentar Positif dari Penonton <i>Livestream</i>	5
Gambar 1.4 Sapaan <i>Subscribers</i> untuk Tara Arts Game Indonesia.....	6
Gambar 1.5 Kebutuhan yang Digratifikasi oleh Media	22
Gambar 1.6 Kerangka Berpikir Peneliti.....	25
Gambar 2.1 <i>Channel</i> Tara Arts Haters Indonesia	38
Gambar 2.2 Perilaku <i>Subscribers</i> dalam <i>Live Chat</i> Tara Arts Game Indonesia...	39

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Uji Validitas <i>Reality Detachment</i>	32
Tabel 1.2 Hasil Uji Validitas <i>Cognitive Distraction</i>	32
Tabel 1.3 Hasil Uji Validitas <i>Anticipated Relief</i>	32
Tabel 1 4 Hasil Uji Reliabilitas.....	33
Tabel 1.5 Penilaian <i>Item Rating Scale</i>	34
Tabel 3.1 Frekuensi Menonton <i>Livestream</i> dalam Satu Bulan	41
Tabel 3.2 Distribusi Responden Lama Menonton <i>Livestream</i> Setiap Sesi	41
Tabel 3.3 Distribusi Responden dalam Pernyataan Kepuasan Menonton <i>Livestream</i> untuk Melarikan Diri dari Permasalahan Sehari-hari.....	43
Tabel 3.4 Distribusi Responden Berdasarkan Pernyataan Kepuasan Menonton <i>Livestream</i> untuk Melupakan Permasalahan Sehari-hari.....	44
Tabel 3.5 Distribusi Responden Berdasarkan Pernyataan Kepuasan Menonton <i>Livestream</i> Ketika Merasa Terlibat dalam Suasana <i>Livestream</i>	46
Tabel 3.6 Distribusi Responden Berdasarkan Pernyataan Kepuasan Menonton <i>Livestream</i> Ketika Merasa Terhubung dengan Cerita dalam <i>Livestream</i>	47
Tabel 3.7 Distribusi Responden dalam Kepuasan Melepas Ketegangan Dimensi <i>Reality Detachment</i>	48
Tabel 3.8 Distribusi Responden Berdasarkan Pernyataan Kepuasan Menonton <i>Livestream</i> untuk Mengalihkan Pikiran dari Pikiran-pikiran Buruk.....	50
Tabel 3.9 Distribusi Responden Berdasarkan Pernyataan Kepuasan Menonton <i>Livestream</i> untuk Mengalihkan Pikiran dari Hal-hal yang Mengganggu	51
Tabel 3.10 Distribusi Responden Berdasarkan Pernyataan Kepuasan Menonton <i>Livestream</i> untuk Mengalihkan Pikiran dari Permasalahan yang Dihadapi	53
Tabel 3.11 Distribusi Responden dalam Kepuasan Melepas Ketegangan Dimensi <i>Cognitive Distraction</i>	55
Tabel 3.12 Distribusi Responden Berdasarkan Pernyataan Kepuasan Menonton <i>Livestream</i> untuk Mengurangi Stres	56

Tabel 3.13 Distribusi Responden Berdasarkan Pernyataan Kepuasan Menonton <i>Livestream</i> untuk Meredakan Perasaan Cemas.....	57
Tabel 3.14 Distribusi Responden Berdasarkan Pernyataan Kepuasan Menonton <i>Livestream</i> untuk Suasana Santai.....	59
Tabel 3.15 Distribusi Responden Berdasarkan Pernyataan Kepuasan Menonton <i>Livestream</i> untuk Perasaan Lega.....	60
Tabel 3.16 Distribusi Responden Berdasarkan Pernyataan Kepuasan Menonton <i>Livestream</i> untuk Meredakan Rasa Khawatir	61
Tabel 3.17 Distribusi Responden dalam Kepuasan Melepas Ketegangan Dimensi <i>Anticipated Relief</i>	63
Tabel 3.18 Tabulasi Silang Lama Menonton dengan Kepuasan Melepas Ketegangan Dimensi <i>Reality Detachment</i>	64
Tabel 3.19 Tabulasi Silang Frekuensi Menonton dengan Kepuasan Melepas Ketegangan Dimensi <i>Reality Detachment</i>	66
Tabel 3.20 Tabulasi Silang Lama Menonton dengan Kepuasan Melepas Ketegangan Dimensi <i>Cognitive Distraction</i>	68
Tabel 3.21 Tabulasi Silang Frekuensi Menonton dengan Kepuasan Melepas Ketegangan Dimensi <i>Cognitive Distraction</i>	69
Tabel 3.22 Tabulasi Silang Lama Menonton dengan Kepuasan Melepas Ketegangan <i>Anticipated Relief</i>	71
Tabel 3.23 Tabulasi Silang Frekuensi Menonton dengan Kepuasan Melepas Ketegangan <i>Anticipated Relief</i>	73