

**KOMUNIKASI PERSUASIF *STREAMER* AJITE14 DALAM MEMOTIVASI  
VIEWERS**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh:**

Nama Mahasiswa : Dwi Nurhidayat

NIM : 18.96.0479

**PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI**

**S1-ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**TAHUN 2024**

**KOMUNIKASI PERSUASIF *STREAMER* AJITE14 DALAM MEMOTIVASI  
VIEWERS**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi Sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana pada Program Studi  
Ilmu Komunikasi



**Disusun oleh:**

Nama Mahasiswa : Dwi Nurhidayat

NIM :18.96.0479

**PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI**

**S1-ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**TAHUN 2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**


**Judul**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Nurhidayat  
18.96.0479**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 Juli 2024

Dosen Pembimbing,

  
Dwi Pela Agustina, S.IKom., M.A  
NIK. 190302360

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Judul**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Nurhidayat  
18.96.0479

telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Juli 2024

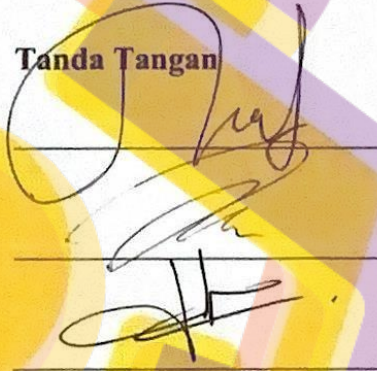
**Nama Penguji**

Angga Intuери Mahendra P., S.Sos, M.I.Kom  
NIK. 190302339

Wiwid Adiyanto, M.I.Kom  
NIK. 190302477

Dwi Pela Agustina, S.I.Kom., M.A  
NIK. 190302360

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)  
(17 Juli 2024)

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom.  
NIK. 190302125

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dwi Nurhidayat

NIM : 18.96.0479

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Komunikasi Persuasif Streamer Ajite14 Dalam Memotivasi Viewers**

Dosen Pembimbing Utama : Dwi Pela Agustina, S.I.Kom., M.A

Dosen Pembimbing Pendamping : Angga Intueri Mahendra P., S.Sos, M.I.Kom  
Wiwid Adiyanto, M.I.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 17 Juli 2024

Yang Menyatakan,

  
Dwi Nurhidayat



## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Komunikasi Persuasif *Streamer* Ajite14 Dalam Memotivasi *Viewers*” dengan baik. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ekonomi dan Sosial. Peneliti menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam setiap langkah menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, Ibu Lesnini yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi, Bapak Drs. Slamet Riyadi yang telah dengan sabar membayar biaya kuliah penulis hingga akhir, kerja keras, dan supportnya selama ini. Gelar sarjana ini penulis persembahkan untuk kalian.
3. Dosen pembimbing skripsi, Ibu Dwi Pela Agustina, S.I.Kom., M.A yang telah membimbing dengan memberikan yang terbaik untuk kelancaran skripsi ini. Terima kasih atas waktu, support yang tidak henti-hentinya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan cepat, motivasi, dan semangat dari Ibu sangat berarti bagi penulis.
4. Bunda Yuliana Fransisca, S.T yang telah memberikan support, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Khansa Miranda Farchan yang telah memberikan support dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Aulia Khairunisa, S.P yang telah memberikan motivasi serta dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Andi Adjid Arrazi M. Mapanggara selaku Streamer yang telah bersedia menjadi narasumber penulis.
8. Bapak Darryll Reffrano selaku Viewers yang telah bersedia menjadi narasumber pada penelitian ini.
9. Irham Abdullah, S.IP selaku sahabat yang sudah mensupport dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.

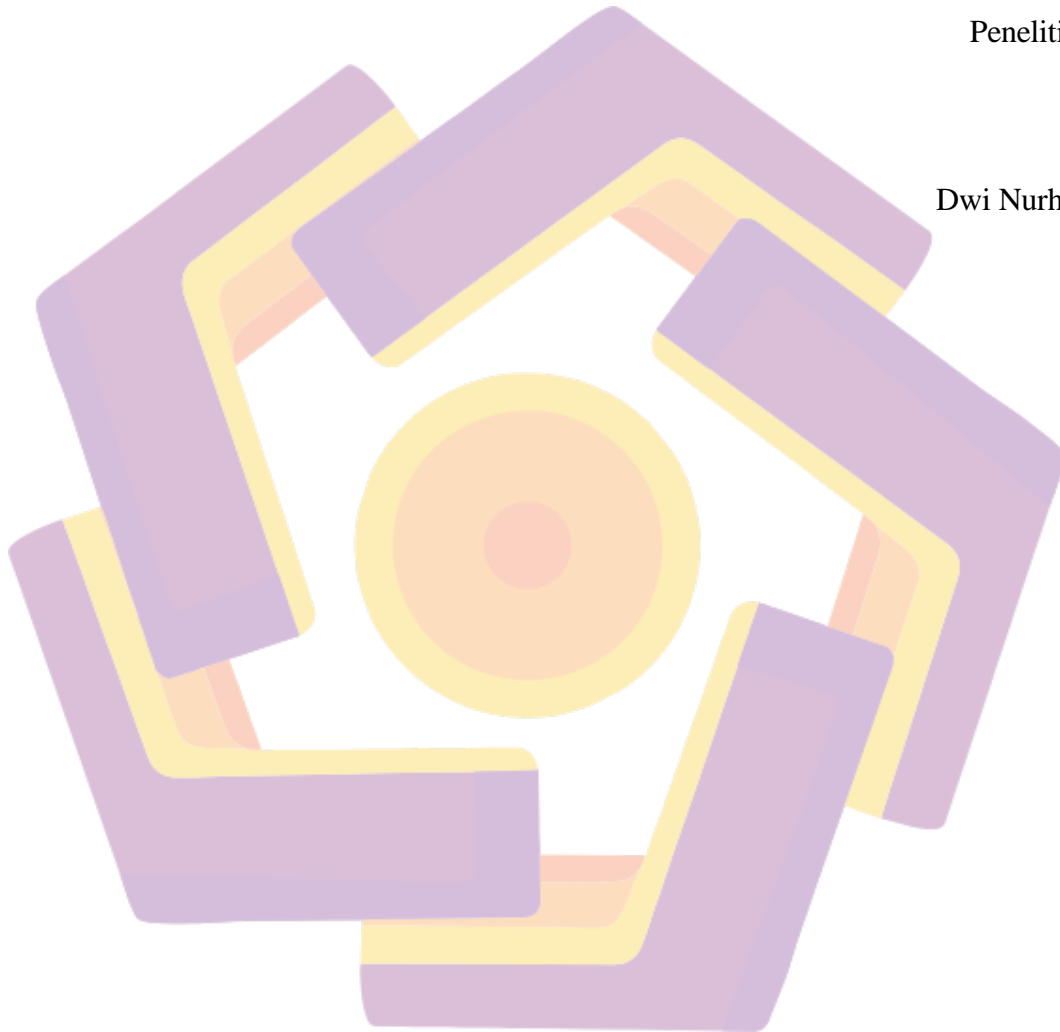
10. Mega Tri Lestari, S.Ip., M.Tr.IP selaku sahabat yang sudah mensupport dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan untuk menyempurnakan skripsi ini agar bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Yogyakarta, Juli 2024

Peneliti

Dwi Nurhidayat



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I</b> .....	
<b>1</b>	
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 RUMUSAN MASALAH</b> .....	<b>5</b>
<b>1.3 TUJUAN PENELITIAN</b> .....	<b>5</b>
<b>1.4 MANFAAT PENELITIAN</b> .....	<b>5</b>
<b>1.5 SISTEMATIKA BAB</b> .....	<b>5</b>
<b>BAB II</b> .....	<b>7</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
<b>2.1 Penelitian Terdahulu</b> .....	<b>7</b>
<b>2.2 Landasan Teori</b> .....	<b>8</b>
<b>2.2.1 Komunikasi Persuasif</b> .....	<b>9</b>
<b>2.2.2 Teori Motivasi</b> .....	<b>12</b>
<b>2.3 Kerangka Konsep</b> .....	<b>14</b>
<b>BAB III</b> .....	
<b>16</b>	
<b>METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>16</b>
<b>3.1 Paradigma Penelitian</b> .....	<b>16</b>
<b>3.2 Pendekatan Penelitian</b> .....	<b>16</b>
<b>3.3 Metode Penelitian</b> .....	<b>16</b>
<b>3.4 Subjek Dan Objek Penelitian</b> .....	<b>17</b>
<b>3.5 Teknik Pengambilan Data</b> .....	<b>17</b>
<b>3.6 WAKTU PENELITIAN</b> .....	<b>18</b>
<b>3.7 Teknik Analisis Data</b> .....	<b>19</b>
<b>3.8 Teknik Keabsahan Penelitian</b> .....	<b>19</b>
<b>BAB IV</b> .....	<b>20</b>



<b>TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>20</b>
<b>4.1 Temuan Penelitian .....</b>	<b>20</b>
4.1.1 Profil Informan.....	20
<b>4.2 Hasil Wawancara <i>Streamer</i> .....</b>	<b>21</b>
<b>4.3 Hasil Wawancara <i>Viewers</i> .....</b>	<b>22</b>
<b>4.4 Pembahasan.....</b>	<b>24</b>
<b>BAB V .....</b>	<b>29</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>29</b>
<b>5.1 KESIMPULAN .....</b>	<b>29</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>29</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>30</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	
Gambar 1. 1 Akun Youtube Ajite14 .....	1
Gambar 1. 2 <i>live chat</i> Youtube Ajite14.....	2
Gambar 4. 1 <i>Streamer</i> menjawab dan menanggapi <i>viewers</i> .....	26
Gambar 4. 2 Membership Youtube Ajite14 .....	26
Gambar 4. 3 <i>Streamer</i> siaran langsung <i>in real life</i> .....	27

## INTISARI

*Streamer* yang melakukan siaran langsung turut mempengaruhi dunia komunikasi dalam proses penyampaian pesan. Siaran langsung berjalan dinamis dan relevan dengan dunia komunikasi lewat media untuk berkomunikasi. Salah satu bentuk komunikasi yang menggunakan siaran langsung sebagai media dapat dilakukan lewat *Youtube*.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat proses komunikasi persuasif dari *streamer* untuk memotivasi *viewers* dari akun *Youtube* Ajite14. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan wawancara pembicaraan informal dan observasi sebagai teknik pengambilan data. Objek penelitian ini adalah proses komunikasi persuasif dari *streamer* kepada *viewers* pada *youtube* Ajite14.

Bedasarkan 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 persuasif lewat siaran langsung berupa ajakan dan bujukan untuk mengubah nilai-nilai dari *viewers* sesuai keinginan dari *streamer*. Pesan persuasif dari *streamer* dilakukan dengan memperhatikan aspek komponen yang membentuknya agar kemudian dapat memotivasi *viewers* untuk mengubah cara berinteraksi yang baik serta membawa suasana dalam siaran langsung lebih kondusif agar *viewers* bisa menikmati siaran langsung tersebut.

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

## ABSTRAK

*Streamers who broadcast live also influence the world of communication in the process of conveying messages. Live broadcasts are dynamic and relevant to the world of communication through media for communication. One form of communication that uses live broadcasts as a medium can be done via YouTube.*

*This research aims to look at the streamer's persuasive communication process to motivate viewers of the Ajite14 Youtube account. This research uses a qualitative method using informal conversation interviews and observation as data collection techniques. The object of this research is the persuasive communication process from streamers to viewers on YouTube Ajite14.*

*Based on the results of the research that has been carried out, it can be seen that the streamer's persuasive communication process is carried out by reciprocity during the message delivery process. Communicators, namely streamers, convey persuasive messages through live broadcasts in the form of invitations and persuasions to change the values of viewers according to the wishes of the streamer. Persuasive messages from streamers are carried out by paying attention to the component aspects that make them up so that they can then motivate viewers to change their way of interacting properly and make the atmosphere in the live broadcast more conducive so that viewers can enjoy the live broadcast.*

**Keywords: Streamer, Viewers, Motivation, Persuasive Message Process, YouTube**

