



UNIVERSITAS NASIONAL

**INTERAKSI SIMBOLIK ANTARA HOST DENGAN
VIEWERS PADA APLIKASI LIVE STREAMING
DAZZ LIVE**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

CINDY MAUREN APRILIANY

213516516118

**FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCE
COMMUNICATION SCIENCE STUDY PROGRAM**

FEBRUARY 2025



UNIVERSITAS NASIONAL

**SYMBOLIC INTERACTION BETWEEN HOST AND
VIEWERS STREAMER IN DAZZ LIVE APPLICATION**

THESIS

Submitted as one of the requirements for obtaining a Bachelor of
Communication Science (S.Ikom)

CINDY MAUREN APRILIANY

213516516118

**FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCE
COMMUNICATION SCIENCE STUDY PROGRAM**

FEBRUARY 2025

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Cindy Mauren Aprilliany
NPM : 213516516118
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Public Relations
Judul Skripsi : INTERAKSI SIMBOLIK ANTARA HOST
DENGAN VIEWERS PADA APLIKASI LIVE
STREAMING DAZZ LIVE
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
Universitas Nasional

Disetujui untuk diujikan

Jakarta, 40 Februari 2025

Dosen Pembimbing

Nursatyo, S.Sos., M.Si.

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Djudjur Luciana R., S.Sos., M.Si.

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cindy Mauren Aprilliny

Nomor Pokok Mahasiswa : 213516516118

Judul Skripsi : INTERAKSI SIMBOLIK ANTARA HOST
DENGAN VIEWERS PADA APLIKASI LIVE
STREAMING DAZZ LIVE

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan tanpa pengakuan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau jash pada Universitas Nasional atau perguruan tinggi lainnya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional.

Demikian pernyataan ini saya buat,

Jakarta, 13 Februari 2025

Yang membuat pernyataan

Cindy Mauren Aprilliny



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama	:	Cindy Mauren Apriliany
NPM	:	213516516118
Program Studi	:	Ilmu Komunikasi
Konsentrasi	:	Publik Relations
Judul Skripsi	:	INTERAKSI SIMBOLIK ANTARA HOST DENGAN VIEWERS PADA APLIKASI LIVE STREAMING DAZZ LIVE
Diajukan Untuk	:	Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Nasional
Disetujui untuk disahkan		
Jakarta, 17 Maret 2025		

Dosen Pembimbing

Nursatyo, S.Sos, M.Si.

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dr. Erna Ermawati Chotim., M.Si.

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TELAH DIREVISI

Nama : Cindy Mauren Apriliany
 NPM : 213516516118
 Fakultas/Akademik : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
 Prodi & Konsetrasi : Ilmu Komunikasi & Public Relations
 Tanggal Sidang : 12 Maret 2025

JUDUL SKRIPSI DALAM BAHASA INDONESIA

**INTERAKSI SIMBOLIK ANTARA HOST DENGAN VIEWERS PADA APLIKASI LIVE
STREAMING DAZZ LIVE**

JUDUL SKRIPSI DALAM BAHASA INGGRIS

**SYMBOLIC INTERACTION BETWEEN HOST AND VIEWERS STREAMER IN DAZZ
LIVE APPLICATION**

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL :	TGL :	TGL :
 Nursatyo, S.Sos, M.Si.	 Djudjur Luciana R, S.Sos., M.Si.	 Cindy Mauren Apriliany



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PENGESAHAN KELULUSAN UJIAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Cindy Mauren Apriliany

NPM : 213516516118

Program Studi : Ilmu Komunikasi / Public Relations

Judul Skripsi : INTERAKSI SIMBOLIK ANTARA HOST DENGAN
VIEWERS PADA APLIKASI LIVE STREAMING DAZZ LIVE

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana 12 Maret 2025 pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.

DEWAN PENGUJI

1. Ketua Sidang : Dr. Aos Yuli Firdaus, S.I.P, M.Si

2. Pembimbing : Nursatyo, S.Sos, M.Si

3. Penguji I : Drs. Adi Prakosa, M.Si

4. Penguji II : Nursatyo, S.Sos, M.Si

Ditetapkan di: Jakarta

Tanggal: 12 Maret 2025



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

FORMULIR 4
Persetujuan Perbaikan Skripsi

Nama Mahasiswa : Cindy Mauren Apriliany
Nomor Pokok Mahasiswa : 213516516118
Fakultas / Akademik : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Prodi / Konsetrasi : Ilmu Komunikasi / Public Relations
Judul Skripsi : INTERAKSI SIMBOLIK ANTARA HOST DENGAN VIEWERS PADA APLIKASI LIVE STREAMING DAZZ LIVE

Benar telah memperbaiki Skripsi berdasarkan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi pada tanggal, 12 Maret 2025, sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Ujian Skripsi".

Jakarta, 17 Maret 2025

Ketua Sidang : Dr. Aos Yuli Firdaus, S.I.P, M.Si

Penguji I : Drs. Adi Prakosa, M.Si

Penguji II : Nursatyo, S.Sos, M.Si

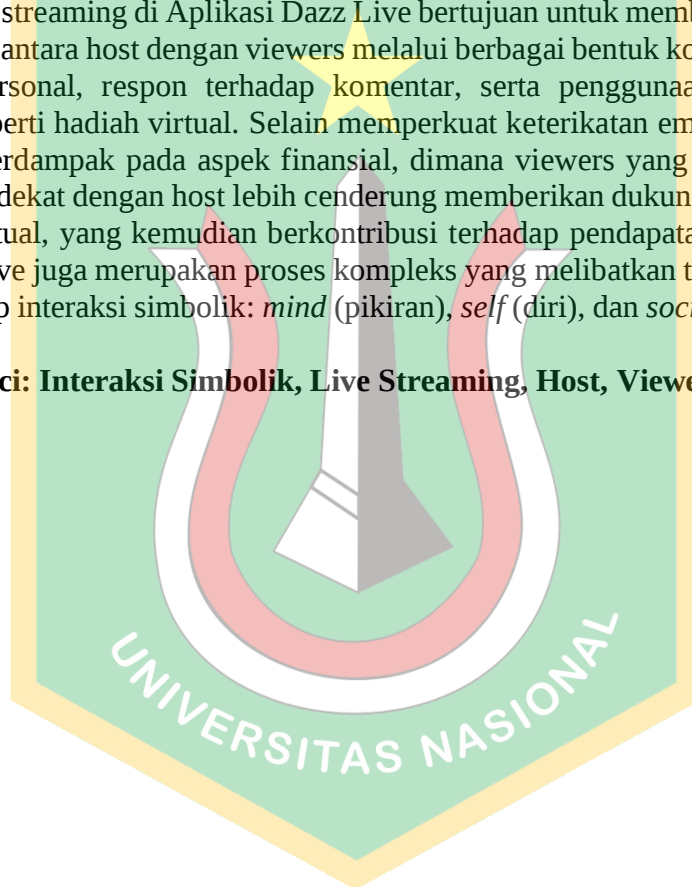
Keterangan :

- *) Lembaran ini dapat diminta di Sekretariat FISIP, apabila Skripsinya telah diujikan dan dinyatakan **LULUS**, halaman ini tidak dijilid.

ABSTRAK

Live streaming di aplikasi Dazz Live menjadi ruang interaksi sosial digital yang dinamis, di mana host dan viewers berkomunikasi melalui komentar, gift, dan simbol lainnya. Interaksi ini mencerminkan proses komunikasi simbolik, namun belum banyak diteliti secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis interaksi simbolik antara host dan viewers dalam live streaming dengan menggunakan Teori Interaksi Simbolik dari George Herbert Mead, yang mencakup konsep Mind (pikiran), Self (diri), dan Society (masyarakat). Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis konten dari sesi live streaming. Data dianalisis menggunakan analisis tematik dan triangulasi untuk meningkatkan validitas hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi simbolik yang terjadi dalam live streaming di Aplikasi Dazz Live bertujuan untuk membangun hubungan emosional antara host dengan viewers melalui berbagai bentuk komunikasi, seperti sapaan personal, respon terhadap komentar, serta penggunaan simbol-simbol khusus seperti hadiah virtual. Selain memperkuat keterikatan emosional, interaksi ini juga berdampak pada aspek finansial, dimana viewers yang merasa memiliki hubungan dekat dengan host lebih cenderung memberikan dukungan dalam bentuk hadiah virtual, yang kemudian berkontribusi terhadap pendapatan Host. Interaksi di Dazz Live juga merupakan proses kompleks yang melibatkan tiga elemen utama dari konsep interaksi simbolik: *mind* (pikiran), *self* (diri), dan *society* (masyarakat).

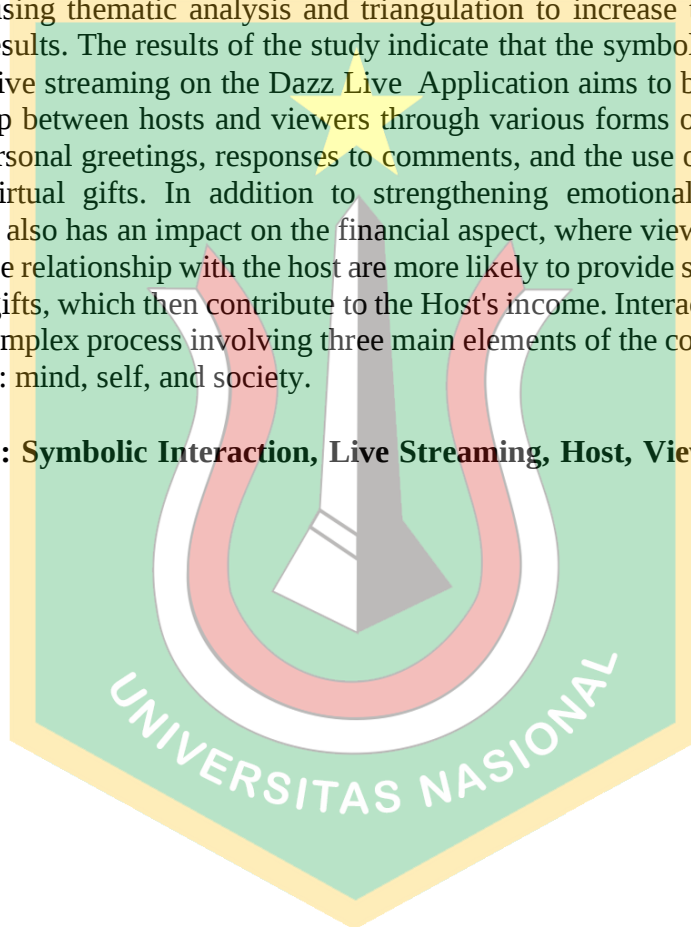
Kata Kunci: Interaksi Simbolik, Live Streaming, Host, Viewers, Dazz Live.



ABSTRACT

Live streaming on the Dazz Live application is a dynamic digital social interaction space, where hosts and viewers communicate through comments, gifts, and other symbols. This interaction reflects the process of symbolic communication, but has not been studied in depth. This study aims to analyze the symbolic interaction between hosts and viewers in live streaming using George Herbert Mead's Symbolic Interaction Theory, which includes the concepts of Mind, Self, and Society. The research method used is descriptive qualitative with in-depth interview techniques, participant observation, and content analysis of live streaming sessions. Data were analyzed using thematic analysis and triangulation to increase the validity of the research results. The results of the study indicate that the symbolic interaction that occurs in live streaming on the Dazz Live Application aims to build an emotional relationship between hosts and viewers through various forms of communication, such as personal greetings, responses to comments, and the use of special symbols such as virtual gifts. In addition to strengthening emotional attachment, this interaction also has an impact on the financial aspect, where viewers who feel they have a close relationship with the host are more likely to provide support in the form of virtual gifts, which then contribute to the Host's income. Interaction in Dazz Live is also a complex process involving three main elements of the concept of symbolic interaction: mind, self, and society.

Keywords: Symbolic Interaction, Live Streaming, Host, Viewers, Dazz Live.



KATA PENGANTAR

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi. Di era digital ini, muncul berbagai platform yang memfasilitasi komunikasi antar individu secara real-time. Salah satu fenomena yang semakin populer adalah live streaming sebuah bentuk interaksi sosial digital di mana pengguna dapat berbagi konten secara langsung kepada audiens melalui internet. Aplikasi Dazz Live merupakan salah satu platform live streaming yang saat ini banyak digunakan untuk berbagai aktivitas, termasuk berinteraksi sosial, berbagi pengalaman, dan mengekspresikan diri.

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **INTERAKSI SIMBOLIK ANTARA HOST DENGAN VIEWERS PADA APLIKASI LIVE STREAMING DAZZ LIVE** ini dapat diselesaikan. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Nasional Jakarta. Saya sadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai dengan selesainya skripsi ini tidaklah mudah. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini saya ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Dr. El Amry Bernawi Putera, M.A., selaku Rektor Universitas Nasional.
2. Dr. Erna Ermawati Chotim, M.Si. selaku Dekan fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
3. Dr. Aos Yuli Firdaus, S.IP., M.Si., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
4. Angga Sulaiman, S.IP., M.Si., selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
5. Nursatyo, S.Sos., M.Si. selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi sekaligus dosen pembimbing skripsi saya. Saya sangat berterima kasih kepada beliau karena telah meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran, dan kesabarannya untuk mengarahkan dan membimbing saya dalam penyusunan skripsi dengan baik.

6. Yudha Pradhana, S.Ikom., M.Si, selaku Dosen Pembimbing Akademik. Terima kasih atas tujuh semester untuk selalu memberikan arahnya tentang akademik perkuliahan.
7. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Nasional yang telah memberikan segala ilmu pengetahuan yang sangat berharga kepada Peneliti, dan juga tidak lupa kepada seluruh staff dan Karyawan Sekretariat Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah membantu segala administrasi Peneliti dari awal masuk perkuliahan hingga akhir.
8. Orang tua penulis Rahmadi Hami, S.H dan Evi Yunara Dewi yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan semangat yang tiada henti.
9. Orang tersayang dari penulis, Stephanie Chorina, Reygita Laura dan Erina yang selalu memberikan doa, dan semangat kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
10. Teman seperjuangan selama masa perkuliahan, Shelly Agatha, Zabrina Maharani, Fauzia Azzahra, Audiah Azzahra Putri Chania, Putri Chairunnisa.
11. Teman-teman mahasiswa Ilmu Komunikasi 2021 yang telah memberikan dukungan serta bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang komunikasi digital.

Jakarta, 12 Februari 2025

Cindy Mauren Aprilliany

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.1.1 Research Gap.....	13
2.1.2 Kebaruan Penelitian.....	15
2.2 Landasan Teori.....	16
2.2.1 Teori Interaksi Simbolik.....	16
2.2.2 Simbol dan makna dalam interaksi sosial	20
2.3 Landasan Konsep	20
2.3.1 Interaksi	20
2.3.2 Syarat Syarat Terjadinya Interaksi Sosial.....	22
2.3.3 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial	23
2.3.4 Ciri-ciri Interaksi Sosial	23
2.3.5 Simbolik	24
2.3.6 Host Streamer dan Viewers.....	25
2.3.7 Live Streaming	26
2.3.8 Tinjauan Masyarakat Digital	27
2.4 Kerangka Pemikiran	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	32
3.1 Paradigma Penelitian.....	32
3.2 Pendekatan Penelitian	32
3.2.1 Karakteristik Penelitian Kualitatif.....	33

3.3 Penentuan Informan	34
3.4 Jenis dan Sumber Data	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data	36
3.5.1 Wawancara Mendalam	36
3.5.2 Analisis Konten	36
3.5.3 Observasi	37
3.7 Analisis Data	38
3.8 Etika Penelitian	41
3.9 Jadwal Penelitian	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Dazz Live	43
4.1.1 Profil Aplikasi Dazz Live	43
4.1.2 Fitur-Fitur Aplikasi Dazz Live	44
4.1.3 Aturan Host Dazz Live	58
4.2 Bentuk Interaksi di Dalam Dazz Live	65
4.2.1 Jenis-Jenis Siaran Live	65
4.2.2 Simbol Dalam Interaksi	73
4.2.3 Strata Sosial di Dazz Live	78
4.3 Hambatan Komunikasi Dalam Interaksi di Dazz Live	80
4.3.1 Hambatan Fisik	80
4.3.2 Hambatan Psikologis	82
4.3.3 Hambatan Sematik	83
4.3.4 Hambatan Budaya	84
4.4 Pembahasan	90
4.4.1 Analisis Konsep Mind (Pikiran) dalam Interaksi di Dazz Live	90
4.4.2 Analisis Konsep Self (Diri) dalam Interaksi di Dazz Live	88
4.4.3 Analisis Konsep Society (Masyarakat) dalam Interaksi di Dazz Live	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	98
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu.....	7
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	42
Tabel 4. 1 Nama item gift dan nilai koin.....	50
Tabel 4. 2 Tabel daftar harga koin di Dazz mall	57
Tabel 4. 3 Aturan Host Dazz Live	59
Tabel 4. 4 Bahasa Istilah	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan live di aplikasi Dazz Live.....	3
Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran	31
Gambar 4. 1 logo aplikasi Dazz live	43
Gambar 4. 2 Live Streaming	46
Gambar 4. 3 Obrolan Real Time.....	48
Gambar 4. 4 Koin dan Hadiah.....	50
Gambar 4. 5 Fitur Game.....	53
Gambar 4. 6 Notifikasi dan Pembaruan.....	55
Gambar 4. 7 Dazz mall.....	57
Gambar 4. 8 Beauty Filter	58
Gambar 4. 9 Beauty Filter	58
Gambar 4. 10 Live PK di aplikasi Dazz Live.....	67
Gambar 4. 11 Live Multi di Aplikasi Dazz Live.....	70
Gambar 4. 12 Live Multi di Aplikasi Dazz Live.....	70
Gambar 4. 13 Bukti Strata Sosial di Dazz Live.....	79

