

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN KONTEN ANIME UNTUK MENINGKATKAN
PERFORMA DI AKUN TIKTOK @CHUKANGOMONG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
(A.Md) Ahli Madya Ilmu Komunikasi



Disusun oleh:

AUDY KAYLA ANANTA

NIM : 2370404026

PROGRAM STUDI PERIKLANAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Konten Anime Untuk Meningkatkan Performa
Di Akun TikTok @chukangomong

Penulis : Audy Kayla Ananta

NIM : 2370404026

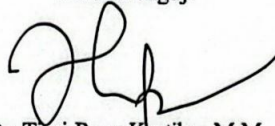
Program Studi : Periklanan

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada hari Kamis,
16 Juli 2026

Disahkan oleh:

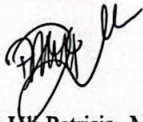
Ketua Penguji



Dr. Tipri Rose Kartika, M.M.

NIP. 197606112009122002

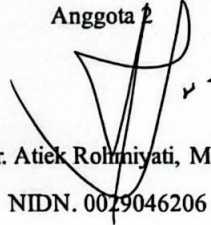
Anggota 1



Dr. Ressa Uti Patrisia, M.I.Kom.

NUPTK. 8250760661230173

Anggota 2



Dr. Atiek Rohmiyati, M.Pd.

NIDN. 0019046206

Disahkan oleh :

Ketua Jurusan Komunikasi



Imanuel Ronald David Mongkau, M.M

NIP. 197106062006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Konten Bertema Anime untuk Meningkatkan

Performa di Akun TikTok @chukangomong

NIM : 2370404026

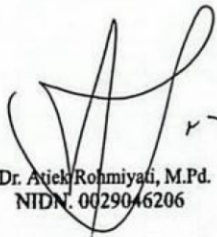
Program Studi : Periklanan

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

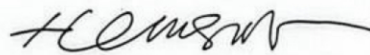
Ditandatangani di Jakarta, 11 Juni 2026

Pembimbing 1



Dr. Atiek Rohmiyati, M.Pd.
NIDN. 0029046206

Pembimbing 2



Heru Susanto, M.I.Kom

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Periklanan



Zaenab, S.S., M.Si.
NIP. 199211132019032025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Audy Kayla Ananta
NIM	: 2370404026
Program Studi	: Periklanan
Jurusan	: Komunikasi
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Pembuatan Konten Anime untuk Meningkatkan Performa di Akun @chukangomong adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Jakarta, 09 Juni 2026

Audy Kayla Ananta

NIM: 2370404026

Nama : Audy Kayla Ananta
NIM : 2370404026
Program Studi : Periklanan
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

Pembuatan Konten Anime untuk Meningkatkan Performa di Akun @chukangomong adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

NIM: 2370404026

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Audy Kayla Ananta
NIM : 2370404026
Program Studi : Periklanan
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pembuatan Konten Anime untuk Meningkatkan Performa di Akun @chukangomong.

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif 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.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 09 Juni 2026
Yang menandatangani,

NIM: 2370404026

ABSTRAK

The @chukangomong account is not performing optimally, as evidenced by its low reach. Interaction, and audience engagement, therefore, a content strategy is needed to improve the account's performance. The objective of this study is to explain the process of creating anime content on the @chukangomong account to improve its performance using theories based on the STP (Segmenting, Targeting, Positioning) and AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) models. The author used data collection methods such as observation, literature review, interview and documentation, while the research method employed a project-based approach. Anime content creation was carried out by analyzing the account using STP, creating content with an anime concept, and evaluating the content using AISAS. The results of implementing anime content showed an increase in views from 1.800.000 to 3.200.000, likes from 239.000 to 455.000, comments from 5.446 to 6.744, saves from 4.500 to 17.405, and shares from 14.000 to 33.000, this indicates that the anime content successfully boosted the performance of the @chukangomong account, earning a positive response from Blssed.

Keywords: *Content Creator, Anime Content, @chukangomong, Account Performance, TikTok*

Akun @chukangomong belum optimal terlihat dari rendahnya jangkauan, interaksi, dan keterlibatan audiens sehingga di perlukan strategi konten yang mampu meningkatkan performa akun. Tujuan dalam penulisan ini menjelaskan proses pembuatan konten anime pada akun @chukangomong untuk meningkatkan performa akun dengan teori berbasis model STP (*Segmenting, Targeting, Positioning*) dan AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*). Penulis menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi, studi pustaka, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan metode penelitian menggunakan pendekatan pembuatan (project-based). Pembuatan konten anime dilakukan dengan menganalisis akun melalui STP, membuat konten dengan konsep anime dan evaluasi konten dengan AISAS. Hasil implementasi konten anime diperoleh jumlah views dari 1.800.000 menjadi 3.200.000, likes dari 239.000 menjadi 455.000, comments dari 5.446 menjadi 6.744, save dari 4.500 menjadi 17.405, shares dari 14.000 menjadi 33.000, menunjukan bahwa konten anime berhasil meningkatkan performa akun @chukangomong sehingga mendapat tanggapan baik dari pihak Blssed.

Kata Kunci: *Content Creator, Konten Anime, @chukangomong, Performa Akun, TikTok*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan jalan yang luas untuk penulis untuk menyatukan pikiran dan perasaannya dalam menjalankan perannya sebagai mahasiswa yang menuangkan seluruh tenaganya hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan tugas akhir ini adalah untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Periklanan Jurusan Komunikasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Tugas akhir ini didasarkan pada studi kasus saat penulis menjalani Praktik Industri, dimana penulis bekerja sebagai Content Creator Intern yang bertanggung jawab untuk membuat konten di Blssed pada akun @chukangomong. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada individu yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D. sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerja Sama.
3. Imanuel Ronald David Mongkau, M.M., selaku Ketua Jurusan Komunikasi.
4. Irpan Riana, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi.
6. Zaenab, S.S., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Periklanan.
7. Sartika Ekadyasa, S.Kom., M.I.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Periklanan.
8. Dr. Atiek Rohmiyati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I Penulisan Laporan Tugas Akhir.
9. Heru Susanto, M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing II Penulisan Laporan Tugas Akhir.
10. Seluruh dosen dan tenaga pendidikan, beserta civitas Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu pengetahuan, layanan, bantuan, serta bimbingan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Program Studi Periklanan Politeknik Negeri Media Kreatif.

11. Bapak Herman, Nenek Ebet dan Ebet Fams yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif.
12. Teman-teman dumprend dan kekey yang sudah memberikan dukungan serta membantu penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
13. Tempat-tempat kopi yang sudah mendukung serta membantu penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
14. Teman-teman Program Studi Periklanan yang saling mendukung satu sama lain dan membantu penulis selama berkuliah di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulis yakin masih banyak kurangnya baik saat membuat laporan tugas akhir ini. Semoga laporan tugas akhir ini bisa memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca. Penulis sangat menghargai kritik dan saran yang membangun dari pembaca dan penguji yang ingin memberikan masukan. Semoga penulis dapat melakukan yang lebih baik lagi. Demikian yang penulis sampaikan, terima kasih atas partisipasi dan kontribusi yang diberikan.

Jakarta, 09 Juni 2026

Penulis,



Audy Kayla Ananta

NIM: 2370404026

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	
DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penulisan	8
F. Manfaat Penulisan	8
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Komunikasi	10
B. Periklanan	14
C. Media Sosial	17
D. Engagement Rate	20
E. Pengelolaan Konten	21
F. Performa Akun	23
G. Content Creator	24
H. Konten Anime	25
I. Brand	26
J. STP (Segmentation, Targeting, Positioning)	27
K. Model AISAS	28

BAB III	31
METODE PELAKSANAAN	31
A. Data Perusahaan	31
B. Teknik Pengumpulan Data	36
C. Ruang Lingkup	38
D. Langkah Kerja	40
BAB IV	47
PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Pekerjaan	47
B. Langkah Kerja Meningkatkan Performa Akun	48
C. Hasil Karya	87
D. Hasil Performa Akun	90
BAB V	97
PENUTUP	97
A. Simpulan	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis STP	48
Tabel 2. Analisis AISAS Pillar Daily Life	59
Tabel 3. Analisis AISAS Pillar Point Of View/Roleplay	65
Tabel 4. Analisis AISAS Pillar Tren Dnace/Sound	71
Tabel 5. Analisis AISAS Pillar Wibu Relatable	77
Tabel 6. Analisis AISAS Pillar Interaction	83
Tabel 7. Analisis Performa Sebelum	91
Tabel 8. Analisis Performa Sesudah	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Daftar Media Sosial yang Paling Sering Diakses di Indonesia	2
Gambar 2. Jumlah Penggemar Anime di seluruh dunia	6
Gambar 3. Rumus Engagement Rate	21
Gambar 4. AISAS (<i>Attention, Interest, Search, Action, Share</i>)	28
Gambar 5. Logo Red Communication	31
Gambar 6. Struktur Blssed	33
Gambar 7. Profile TikTok @chukangomong	35
Gambar 8. Alur Kerja Content Creator	40
Gambar 9. Content/Editorial Plan	41
Gambar 10. Pembuatan Konten	43
Gambar 11. Proses Edit	44
Gambar 12. Konten TikTok @chukangomong	45
Gambar 13. Overview Performance, Most Viewed dan Least Viewed	46
Gambar 14. Target @chukangomong	48
Gambar 15. Content Pillar	51
Gambar 16. Timeline @chukangomong	52
Gambar 17. Diskusi Bersama	53
Gambar 18. Script Brief	55
Gambar 19. Hasil Konten	57
Gambar 20. Contoh Caption	58
Gambar 21. Script Brief	61
Gambar 22. Hasil Konten	63
Gambar 23. Script Brief	68
Gambar 24. Hasil Konten	69
Gambar 25. Script Brief	73
Gambar 26. Hasil Konten	75
Gambar 27. Script Brief	79
Gambar 28. Hasil Konten	80
Gambar 29. Contoh Balas <i>Comment</i>	82
Gambar 30. Most dan Least Konten	86
Gambar 31. List Konten dan Performanya	88
Gambar 32. Contoh Hasil Konten	89
Gambar 33. Contoh Hasil Konten	90
Gambar 34. Performa Akun @chukangomong sebelum dilakukan Peningkatan Akun	92
Gambar 35. Konten @chukangomong sebelum dikelola penulis	92
Gambar 36. Contoh Komentar	95
Gambar 37. Metrik dan Grafik Performa Akun @chukangomong setelah dilakukan Peningkatan Akun	95
Gambar 38. Konten @chukangomong sesudah dikelola penulis	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup	101
Lampiran 2. Lembar Kartu Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing 1	104
Lampiran 3. Lembar Kartu Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing 2	105
Lampiran 4. Bukti Pelaksanaan Praktik Industri	106
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	107
Lampiran 6. Sertifikat Kompetensi	108
Lampiran 7. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Tugas Akhir	109