

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Tuhan Yang Maha Esa, oleh karena limpahan anugerah dan kasih-Nya akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“PERANAN KOMUNITAS TWITCH INDONESIA TERHADAP POPULARITAS KANAL TWITCH STREAMER INDONESIA”** dengan Studi pada Komunitas Twitch Indonesia, sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pelita Harapan.

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Naniek Novijanti Setiadji, S.Pd., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Pelita Harapan.
2. Rambu Naha S.I.Kom., M.I.Kom., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pelita Harapan.
3. Stella Stefany S.Sos., M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing Utama.
4. Pinccany Georgiana Poluan, S.I.Kom., M.A., selaku Dosen Pembimbing Kedua.
5. Azalia Gerungan, B.Bus., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing Ketiga.
6. Sion Christian Felia.
7. Valerie Febrina Anggara

Tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, arahan dan nasihat dari berbagai pihak maka skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik. Selanjutnya peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena selama penelitian banyak hambatan yang dialami. Maka dari itu dibutuhkan kritik dan saran dari para pembaca demi menyempurnakan penelitian ini. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi kajian Ilmu Komunikasi dan bagi para pembaca.

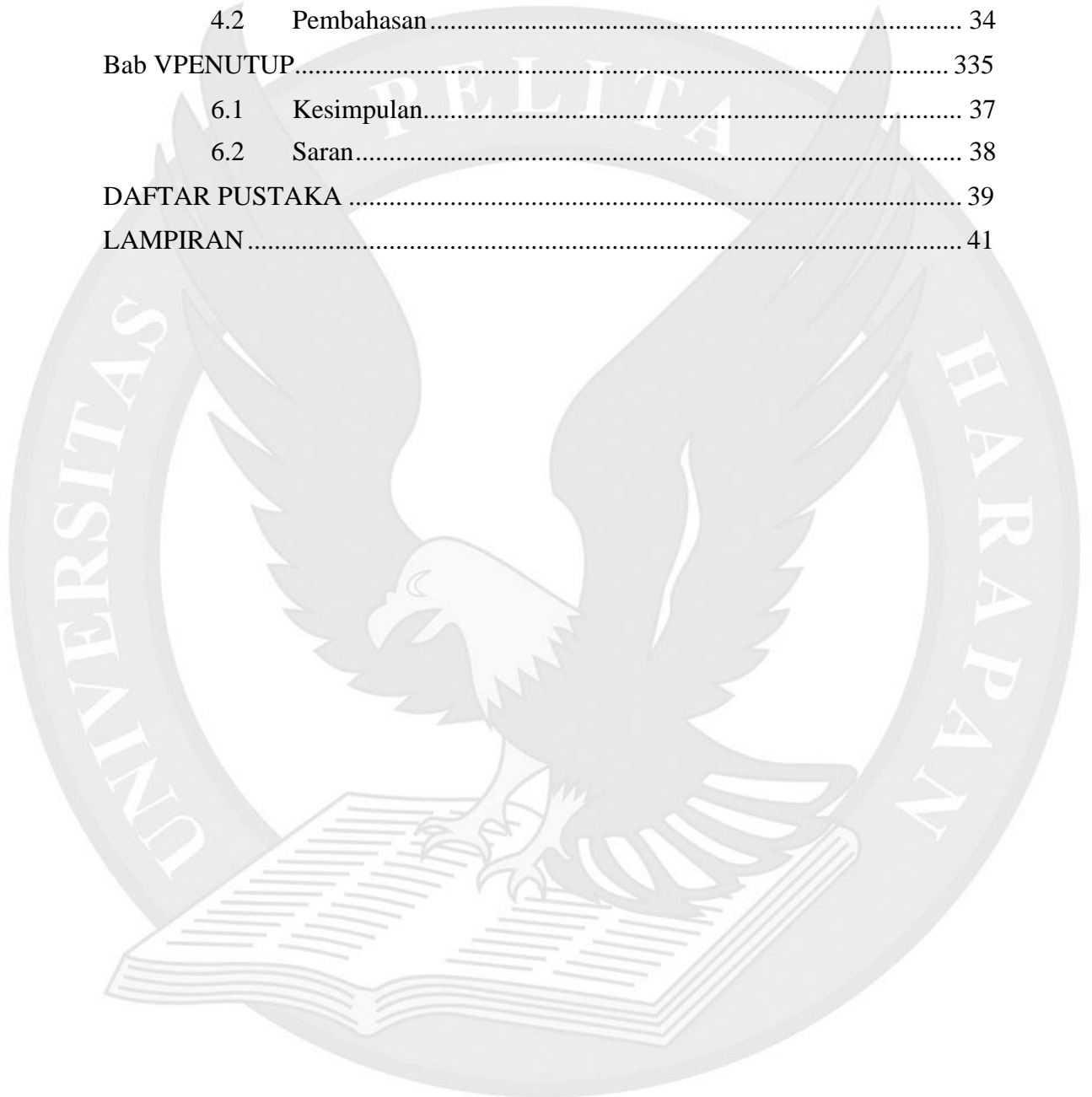
Tangerang, <<Tanggal Sidang>>

Penulis

DAFTAR ISI

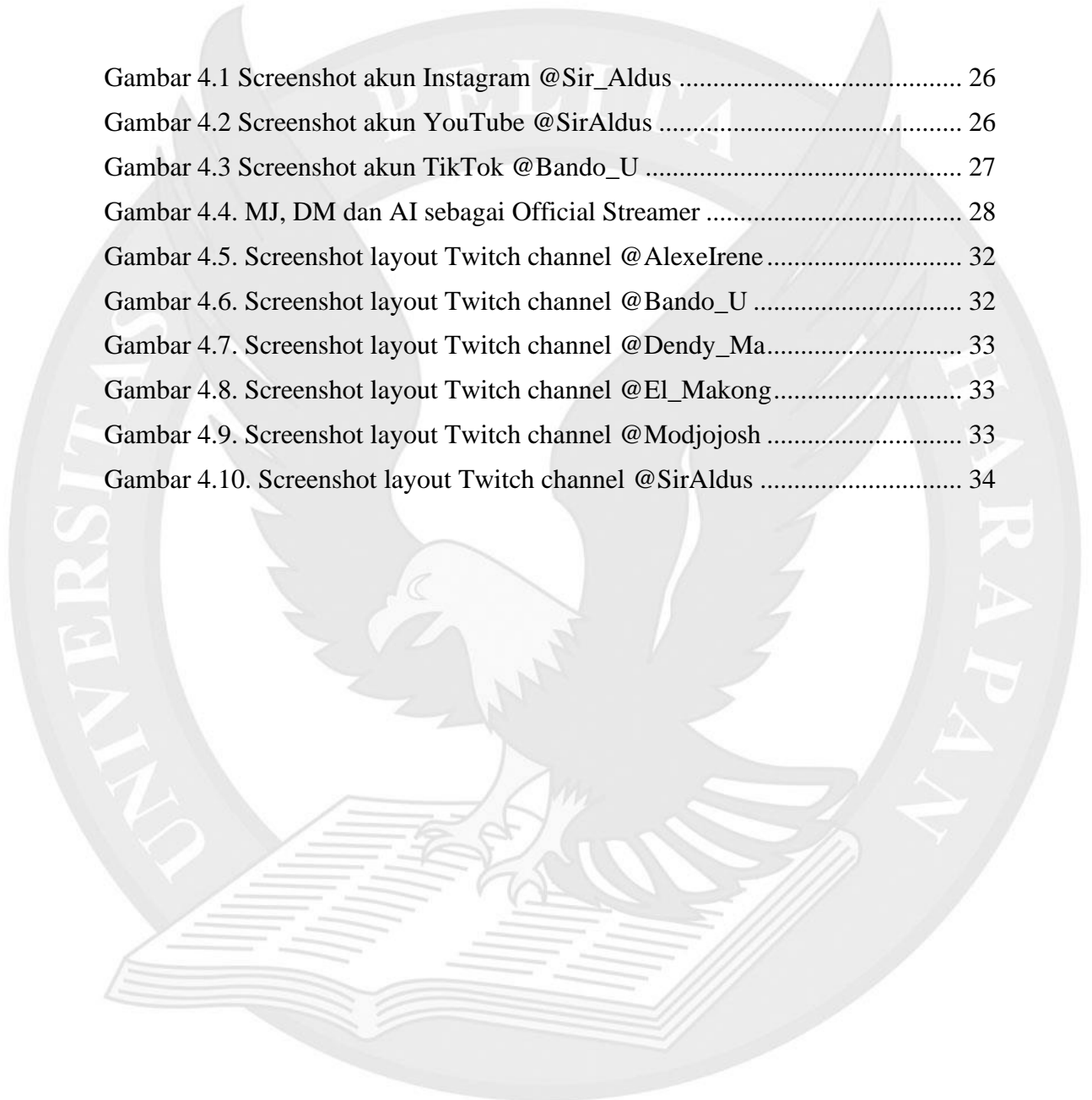
	halaman
Pernyataan dan Persetujuan Unggah Tugas Akhir	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Akademis:	4
Secara akademis: menjawab gap dari penelitian sebelumnya.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
Secara praktis: memberi kontribusi praktikal secara langsung kepada subyek penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kerangka Konseptual	6
2.2 Kerangka Teoritis	7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1 Metode Penelitian.....	19
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	19
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.4 Uji Keabsahan Data.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Hasil Penelitian	23

4.1.1	<i>Networking Outside of Twitch</i>	23
4.1.2	Pentingnya Media Sosial.....	25
4.1.3	Keuntungan Mengikuti Sebuah Komunitas	27
4.1.2	<i>Channel Development > Community Exposure</i>	29
4.2	Pembahasan.....	34
Bab VPENUTUP.....		335
6.1	Kesimpulan.....	37
6.2	Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA		39
LAMPIRAN.....		41



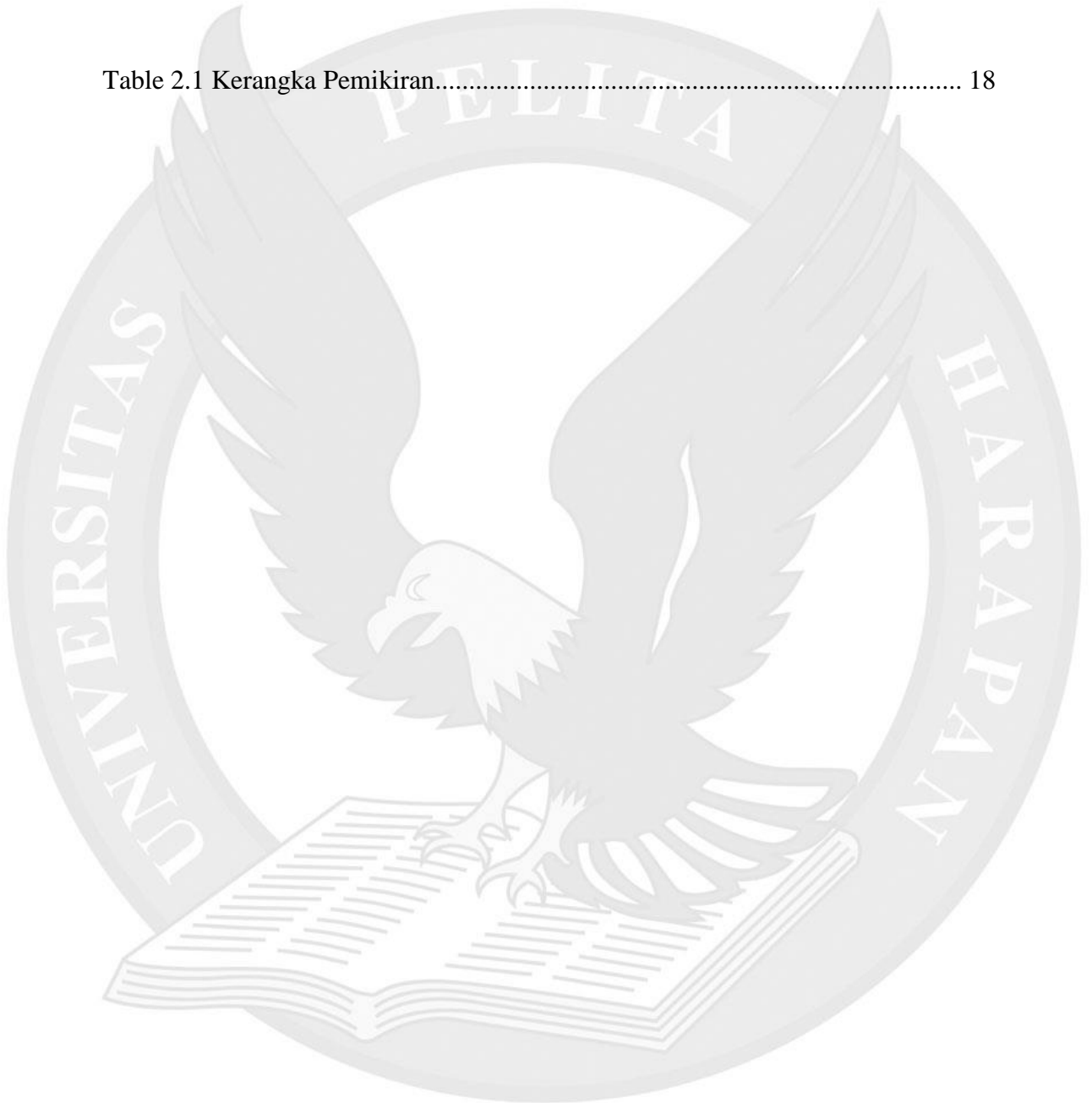
DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 4.1 Screenshot akun Instagram @Sir_Aldus	26
Gambar 4.2 Screenshot akun YouTube @SirAldus	26
Gambar 4.3 Screenshot akun TikTok @Bando_U	27
Gambar 4.4. MJ, DM dan AI sebagai Official Streamer	28
Gambar 4.5. Screenshot layout Twitch channel @AlexeIrene	32
Gambar 4.6. Screenshot layout Twitch channel @Bando_U	32
Gambar 4.7. Screenshot layout Twitch channel @Dendy_Ma.....	33
Gambar 4.8. Screenshot layout Twitch channel @El_Makong.....	33
Gambar 4.9. Screenshot layout Twitch channel @Modjojosh	33
Gambar 4.10. Screenshot layout Twitch channel @SirAldus	34



DAFTAR TABEL

	halaman
Table 2.1 Kerangka Pemikiran.....	18



DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1: Pedoman Wawancara	1
Lampiran 2: Transkrip Wawancara 1.....	3
Lampiran 3: Transkrip Wawancara 2.....	33
Lampiran 4: Transkrip Wawancara 3.....	48
Lampiran 5: Transkrip Wawancara 4.....	65
Lampiran 6: Transkrip Wawancara 5.....	75
Lampiran 7: Transkrip Wawancara 6.....	104
Lampiran 8: Uji Turnitin	125
Lampiran 9: Curriculum Vitae	127

