

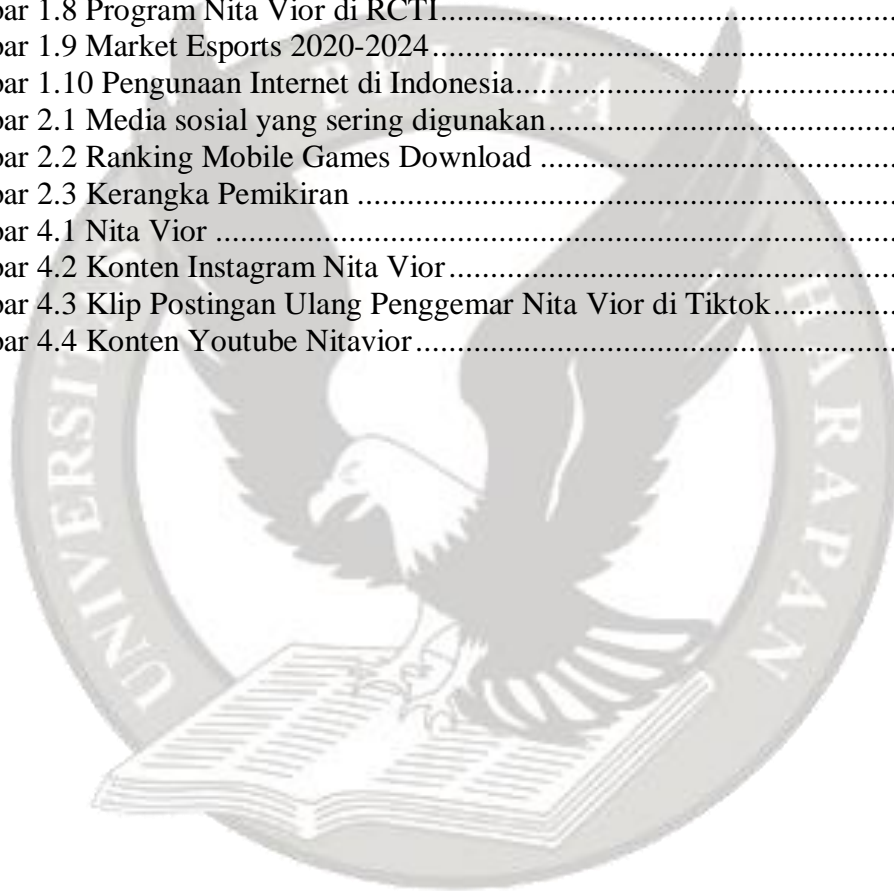
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Rumusan Masalah	13
1.4 Tujuan Penelitian.....	13
1.5 Kegunaan Penelitian.....	14
1.6 Sistematika Penelitian.....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Teori dan Konsep	17
2.1.1 Personal Branding.....	17
2.1.2 Media sosial.....	20
2.1.3 Electronic Sports.....	21
2.1.4 Brand Ambassador.....	22
2.1.5 Nita Vior.....	23
2.1.6 ONIC Esports	25
2.1.7 Self-Determination Theory	25
2.2 Kerangka Pemikiran	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Paradigma Penelitian	30
3.2 Metode Penelitian.....	30

3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.4	Uji Keabsahan Data.....	33
3.5	Metode Analisis Data dengan Berpikir Induktif	34
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1	Hasil Penelitian	37
4.1.1	Gambaran Penelitian	37
4.1.2	Hasil Observasi Nita Vior di Media Sosial.....	40
4.1.3	Hasil Temuan / Hasil Koding.....	45
4.2	Pembahasan.....	72
4.2.1	Strategi Nita Vior dalam Membangun <i>Personal Branding</i>	72
4.2.2	Analisis 8 (delapan) Aspek Pembentukan <i>Personal Branding</i> Nita Vior	78
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	96
5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran	97
5.2.1	Saran Akademik	97
5.2.2	Saran Praktis.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....		99
LAMPIRAN A		1
LAMPIRAN B.....		1
CURRICULUM VITAE.....		38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Indonesian Games Market.....	2
Gambar 1.2 Market Esports Indonesia.....	3
Gambar 1.3 Profil Media Sosial Nita Vior.....	4
Gambar 1.4 Video Tiktok Game Nita Vior.....	6
Gambar 1.5 Live Youtube.....	6
Gambar 1.6 Podcast Nita Vior.....	7
Gambar 1.7 Program Nita Vior di YouTube.....	7
Gambar 1.8 Program Nita Vior di RCTI.....	8
Gambar 1.9 Market Esports 2020-2024.....	8
Gambar 1.10 Penggunaan Internet di Indonesia.....	9
Gambar 2.1 Media sosial yang sering digunakan.....	20
Gambar 2.2 Ranking Mobile Games Download.....	21
Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran.....	29
Gambar 4.1 Nita Vior.....	38
Gambar 4.2 Konten Instagram Nita Vior.....	41
Gambar 4.3 Klip Postingan Ulang Penggemar Nita Vior di Tiktok.....	42
Gambar 4.4 Konten Youtube Nitavior.....	43



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pecodingan Hasil Wawancara terkait <i>Personal Branding</i>	45
Tabel 4.2 Percodingan Hasil Wawancara Terkait Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Membuat <i>Personal Branding</i>	48
Tabel 4.3 Percodingan Hasil Wawancara Terkait Strategi Nita Vior dalam Membangun <i>Personal Branding</i>	49
Tabel 4.4 Pengcodingan Hasil Wawancara Terkait <i>The Law of Specialization</i>	52
Tabel 4.5 Percodingan Hasil Wawancara Terkait Konsep <i>The Law of Leadership</i> (Kepemimpinan)	54
Tabel 4.6 Percodingan Hasil Wawancara Terkait Konsep <i>The Law of Personality</i> (Kepribadian).....	57
Tabel 4.7 Percodingan Hasil Wawancara Terkait Konsep <i>The Law of Distinctiveness</i> (Perbedaan)	59
Tabel 4. 8 Percodingan Hasil Wawancara Terkait Konsep <i>The Law of Visibility</i> (Kenampakan)	61
Tabel 4.9 Percodingan Hasil Wawancara Terkait Konsep <i>The Law of Unity</i> (Kesatuan)	64
Tabel 4.10 Percodingan Hasil Wawancara Terkait Konsep <i>The Law of Persistence</i> (Keteguhan)	65
Tabel 4.11 Percodingan Hasil Wawancara Terkait Konsep <i>The Law of Goodwill</i> (Maksud baik).....	68
Tabel 4.12 Percodingan Hasil Wawancara Terkait Konsep <i>Self-Determination</i> ..	70

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Lembar Monitoring Bimbingan Tugas Akhir 1.....A-1

LAMPIRAN B

Interview Guide B-1

Transkrip Wawancara dengan Nita Vior..... B-8

Transkrip Wawancara dengan Aleia..... B-23

Transkrip Wawancara Aditya Pratama Rastam..... B-27

Dokumentasi Wawancara..... B-36

Hasil Turnitin..... B-37

