



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PENGGUNAAN SITUS MEDIA-SHARING  
TWITCH DI KOMUNITAS PENGGEMAR  
E-SPORTS**

**SKRIPSI**



Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I. Kom.)

**Andrei Sulaiman**

**11140110223**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
KONSENTRASI JURNALISTIK  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2015**

# **USE OF MEDIA-SHARING SITE TWITCH WITHIN THE E-SPORTS COMMUNITY**

**THESIS**



Submitted To Achieve the Title Of  
Bachelor of Communication Science (S.I. Kom.)

**Andrei Sulaiman**

**11140110223**

**COMMUNICATION SCIENCE  
JOURNALISM  
FACULTY OF COMMUNICATION SCIENCE  
MULTIMEDIA NUSANTARA UNIVERSITY  
TANGERANG**

**2015**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul  
“Penggunaan Situs Media-Sharing Twitch di Komunitas Penggemar E-Sports”

Oleh

Andrei Sulaiman

Telah diujikan pada hari Selasa, 4 Agustus 2015  
Pada pukul 13:30 s.d. 15:00 dan dinyatakan lulus  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

**Ketua Sidang**

**Penguji Ahli**

Albertus Magnus Prestianta, S. I. Kom.

Adi Wibowo Octavianto, S. Sos., M. Si.

**Dosen Pembimbing**

Rony Agustino Siahaan, M. Si.

**Disahkan oleh**

**Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi – UMN**

Dr. Bertha Sri Eko Murtiningsih, M. Si.

# PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di dalam Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah Skripsi yang telah saya tempuh.

Tangerang, 25 Juli 2015

Andrei Sulaiman

## Abstraksi

Penelitian ini membahas bagaimana sebuah situs media-sharing yang bernama Twitch dapat berguna bagi orang-orang yang berada di komunitas penggemar *e-sports*. Latar belakang dari penelitian ini adalah adanya hubungan antara dunia *e-sports*, dengan komunitas penggemar *e-sports*. Situs media-sharing ini digunakan oleh komunitas penggemar *e-sports* sebagai sarana dan fasilitas untuk berinteraksi dengan yang lainnya.

Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *New Media*, teori Sosial Media dan Internet, *Virtual Community*, *Virtual Worlds*, dan *Online Games*, konsep *E-sports*, *Computer Mediated Communication (CMC)*, dan *Media Use*.

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan paradigma post-positivis bertipe deskriptif-eksploratif. Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam terhadap tiga orang informan dan observasi partisipan.

Hasil yang didapatkan dari menganalisis data yang telah didapatkan menunjukkan bahwa situs media-sharing Twitch dapat membentuk komunitas yang tergabung karena adanya kesamaan minat dimana masing-masing anggota komunitasnya terpengaruh oleh motif-motif yang khas dalam memilih mengapa mereka memilih untuk mengakses Twitch dibandingkan media lain.

*Keyword:* Twitch, user, e-sports, komunitas virtual, motif, new media.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur tak henti-hentinya dipanjatkan oleh penulis kepada Tuhan YME karena berkat-Nya yang tak berkesudahan memungkinkan penulis untuk menyelesaikan laporan skripsi sebagai prasyarat gelar strata satu (S-1) Ilmu Komunikasi ini. Sesungguhnya penulis tidaklah dibiarkan sendirian dalam menyelesaikan laporan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Jonita Komarudin dan Siniaga Sulaiman, adik perempuan satu-satunya, Airin Sulaiman, dan kedua saudara sepupu Winny Golardi dan William Golardi atas dukungan, kesabaran, maupun hiburan yang diberikan di saat penulis sedang menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Rony Agustino Siahaan, M. Si. selaku pembimbing skripsi yang senantiasa bersabar untuk menghadapi penulis yang telat memulai bimbingan, meminjamkan contoh skripsi terkait, serta memberikan kritik dan saran yang tajam namun membangun agar penulis mampu menyelesaikan laporan ini dengan baik dan tepat waktu.
3. Seluruh dosen Ilmu Komunikasi yang telah memberikan banyak bantuan berupa pengetahuan dan masukan.
4. Para informan yang menjadi sumber informasi dari laporan skripsi ini: Kevin Darmasubrata, Edric Herdian, Maxie Sebastian.

5. Teman-teman seperjuangan dari jurusan ilmu komunikasi yang sedang, maupun yang akan mengambil tugas akhir: Rio Jerry, Reisha Pahlevi, Martina Andriani, Ferlina Tjengharwidjaja, dan Yapriyansin.
6. Teman-teman dekat penulis, Yustian Evan, Christian, Daniel Theo, Egan Bratajaya, Cakra Buana Cassagama, M. Dwi Rizky, Hiero Alvin, Jesio Ivan dan Alvin William Alexanderson yang menemani penulis di kala jenuh dan membutuhkan hiburan.
7. Teman-teman dekat yang memberikan bantuan akademis di kala penulis membutuhkan, Elvira Beryl Valencia Gulo dan Victoria Christa.

Karya tulis ilmiah ini dipersembahkan untuk Universitas Multimedia Nusantara, tempat penulis melakukan petualangan dalam pencarian gelar Strata-1. Semoga kelak karya tulis ini dapat berguna untuk generasi selanjutnya, sebagai penambah pengetahuan ataupun untuk referensi.

Akhir kata, laporan skripsi ini tidaklah sempurna, masih terdapat kekurangan dan kesalahan, baik yang disadari ataupun tidak. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua yang meluangkan sedikit waktunya untuk membaca. Kritik dan saran dari semua pihak sangatlah berharga untuk penulis. Terima kasih.

Tangerang, 25 Januari 2015

Andrei Sulaiman



## DAFTAR ISI

|  |    |
|--|----|
| ABSTRAKSI.....                                 | i  |
| KATA PENGANTAR.....                            | ii |
| DAFTAR ISI.....                                | iv |
| DAFTAR GAMBAR DAN TABEL.....                   | vi |
| BAB 1 - PENDAHULUAN.....                       | 1  |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....                | 1  |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                       | 9  |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                     | 9  |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                    | 9  |
| 1.4.1 Manfaat Akademik.....                    | 9  |
| 1.4.2 Manfaat Praktis.....                     | 10 |
| BAB 2 – TINJAUAN PUSTAKA.....                  | 11 |
| 2.1 Penelitian Terdahulu.....                  | 11 |
| 2.2 New Media.....                             | 15 |
| 2.3 Media Sosial dan Media Sharing.....        | 19 |
| 2.4 Virtual Community dan Online Games.....    | 20 |
| 2.5 E-Sports.....                              | 23 |
| 2.6 Computer-Mediated Communication (CMC)..... | 25 |
| 2.7 Penggunaan Media (Media Use).....          | 28 |
| BAB 3 – METODE PENELITIAN.....                 | 30 |
| 3.1 Sifat Penelitian.....                      | 30 |
| 3.2 Metode Penelitian.....                     | 32 |
| 3.3 Tehnik Pengumpulan Data.....               | 33 |
| 3.4 Pendekatan Penelitian.....                 | 36 |
| 3.5 Informan Penelitian.....                   | 37 |

|  |   |           |
|--|---|-----------|
| 3.6  | Tehnik Analisa Data.....                                      | 39        |
| 3.7  | Uji Keabsahan Data.....                                       | 40        |
| <b>BAB 4 – HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> |   | <b>43</b> |
| 4.1  | Gambaran Umum Twitch Sebagai Media-Sharing Platform .....     | 43        |
| 4.1.1  | Karakteristik Twitch Sebagai CMC .....                        | 52        |
| 4.2  | Twitch Sebagai Media Utama Komunitas Penggemar E-Sports ..... | 54        |
| 4.3  | Motif Penggunaan Twitch Dalam Komunitas E-Sports.....         | 59        |
| 4.4  | Pembahasan.....   | 65        |
| <b>BAB 5 – SIMPULAN DAN SARAN.....</b>               |   | <b>70</b> |
| 5.1  | Simpulan.....   | 70        |
| 5.2  | Saran.....  | 72        |
| 5.2.1  | Saran Akademis.....   | 72        |
| 5.2.2  | Saran Praktis.....  | 72        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                          |   | <b>73</b> |
|  | Daftar Pustaka .....  | 73        |
|  | Media Online.....   | 77        |

## LAMPIRAN

UMMN

## DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

|            |   |    |
|------------|---|----|
| TABEL 1.1  | Penelitian Terdahulu .....              | 13 |
| GAMBAR 4.1 | Logo Twitch .....                       | 49 |
| GAMBAR 4.2 | Tampilan Utama Situs Twitch .....       | 50 |
| GAMBAR 4.3 | Featured Game Page Situs Twitch .....   | 50 |
| GAMBAR 4.4 | Tampilan Channel di DoTA 2 .....        | 52 |
| GAMBAR 4.5 | Bagian About Me di Channel DoTA 2 ..... | 52 |
| GAMBAR 4.6 | Tampilan Registrasi Twitch .....        | 53 |
| GAMBAR 4.7 | Chat Basics .....                       | 54 |
| GAMBAR 4.8 | Subscribe Button .....                  | 68 |

UMMN