

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI GAME STREAMER

SKRIPSI

JALUR ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

MUHAMMAD DAFFA RAFIKANZA NOOR

19.11.2826

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI GAME STEAMER

SKRIPSI

JALUR ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

MUHAMMAD DAFFA RAFIKANZA NOOR

19.11.2826

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI GAME STREAMER

yang disusun dan diajukan oleh

19.11.2826

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Februari 2024

Dosen Pembimbing,


Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI GAME STREAMER

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Daffa Rafikanza Noor

19.11.2826

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Maret 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Maret 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Daffa Rafikanza Noor
NIM : 19.11.2826

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Game Streamer

Dosen Pembimbing : Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi Iainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak Iain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang Iain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi Iainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 1 Maret 2024

Yang Menyatakan,



Muhammad Daffa Rafikanza Noor

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga membantu dalam kemudahan dan kelancaran kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Game Streamer”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) program studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penulis berharap dengan membahas topik ini dapat bermanfaat serta menambah pengetahuan bagi para pembaca yang berkeinginan menjadi *Game Streamer*. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan di masa yang akan datang untuk kesempurnaan skripsi ini. Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penulis telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom. selaku Kepala Program Studi Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
4. Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan dukungan, arahan, petunjuk, saran, dan masukan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini
5. Seluruh dosen dan staf pengajar Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan pengajaran dan ilmu yang bermanfaat bagi penulis selama masa kuliah

6. Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua yang selalu memberikan waktu, doa, kasih sayang, dan segala usaha kepada penulis baik selama penulis dalam masa kuliah dan dalam masa hidup penulis.
7. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis
8. Sahabat dan teman-teman penulis yang selalu memberikan semangat, mendengarkan keluh kesah penulis, dan memotivasi penulis untuk mengerjakan skripsi ini
9. Pengikut penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis
10. Seluruh pihak yang terlibat dan memberikan dukungan kepada penulis selama masa kuliah dan pada saat penyusunan skripsi non reguler ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 1 Maret 2024

Muhammad Daffa Rafikanza Noor

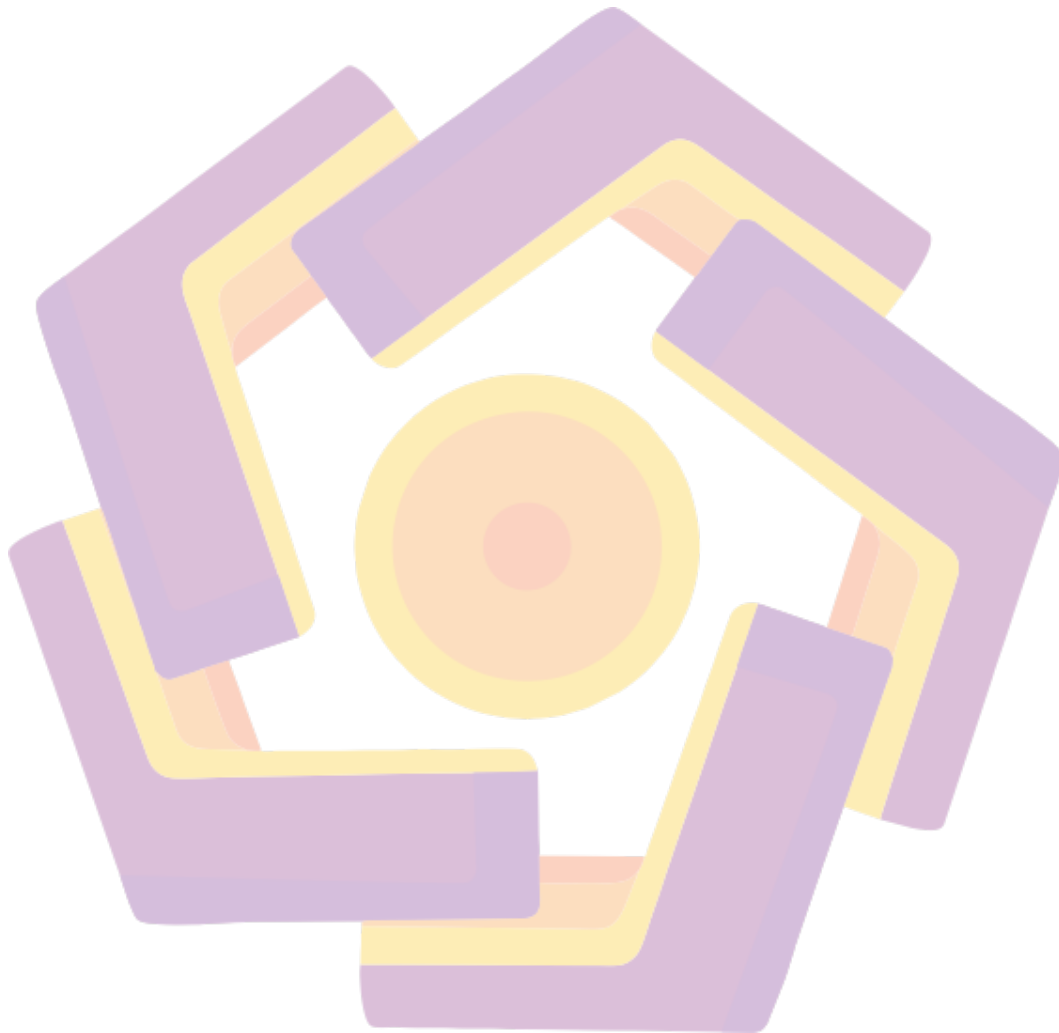
DAFTAR ISI

Contents

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
INTISARI	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Gambaran Umum.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
BAB II TEORI DAN ANALISIS	4
2.1 Teori.....	4
2.2 Analisis	5
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	9
3.1 Implementasi.....	9
3.2 Evaluasi.....	13
BAB IV KESIMPULAN	15
4.1 Kesimpulan	15
4.2 Saran	15
Daftar Pustaka.....	17
Curriculum Vitae	18
Lampiran Bukti Pendukung	19

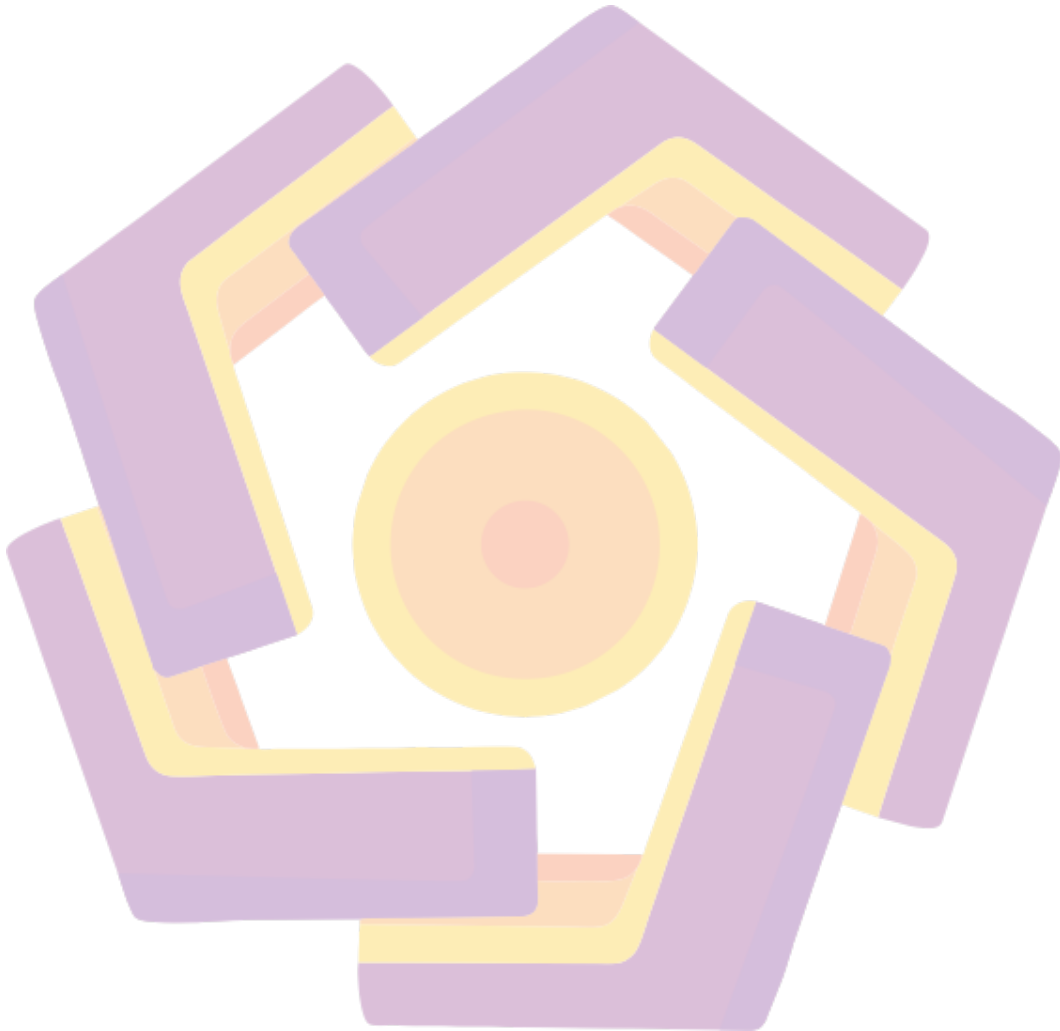
DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil <i>review</i> penonton dari YouTube	20
Tabel 2 Hasil <i>review</i> penonton dari TikTok	21



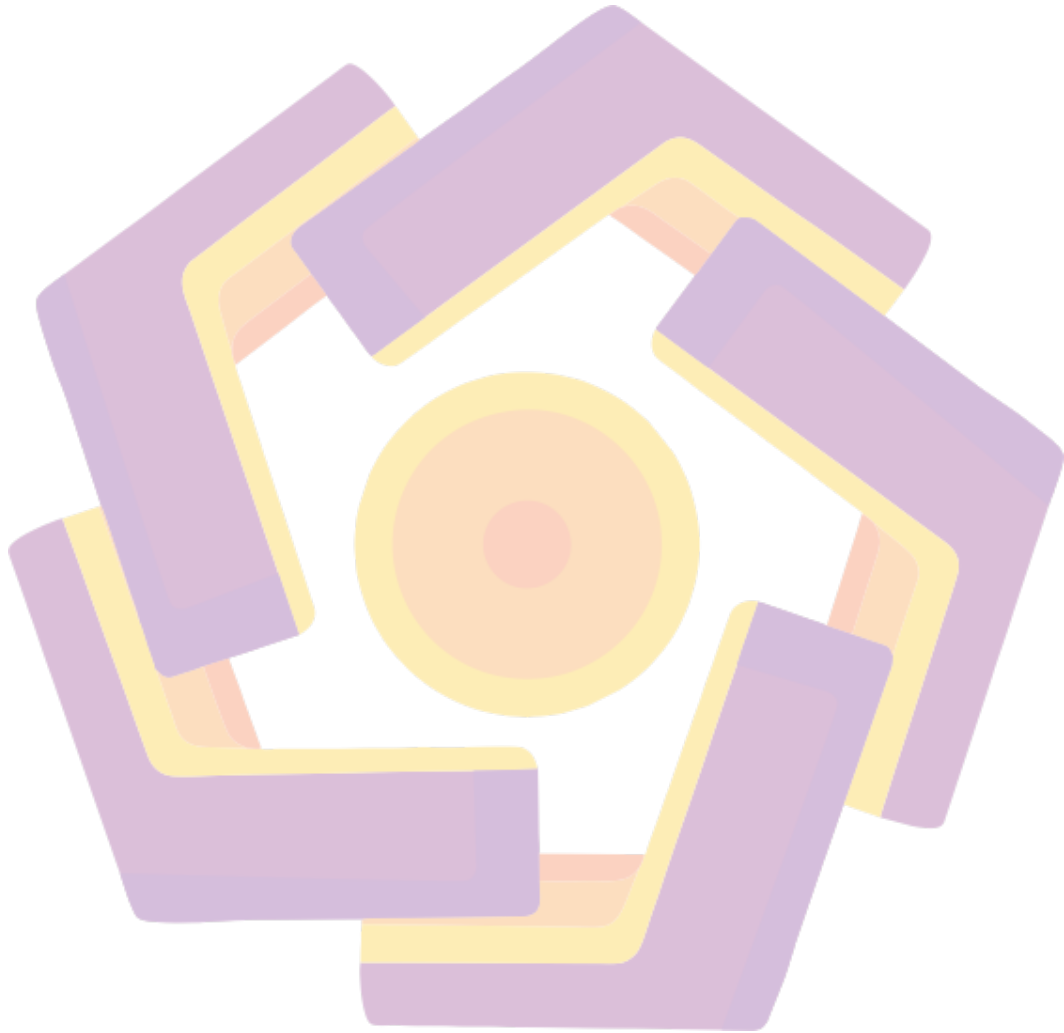
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Analisis jenis kelamin dan umur	5
Gambar 2.2 Analisis <i>top countries</i> dan <i>top cities</i>	6
Gambar 2.3 Analisis jenis kelamin dan umur	7
Gambar 2.4 Analisis geografi	8



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Analisis	5
Lampiran 2. Bukti Hasil Review Audience	12
Lampiran 3. Lampiran Bukti Pendukung	19



INTISARI

Beberapa hambatan dan rintangan yang dihadapi penulis sebagai seorang *game streamer* yaitu mempertahankan penonton saat *live streaming*, pendapatan yang naik turun setiap bulannya yang disebabkan tidak setiap audience dapat memberikan dukungan berupa donasi setiap bulannya atau tetap memberikan dukungan, akan tetapi berbeda dari bulan sebelumnya. Jumlah *followers* yang naik turun setiap bulannya disebabkan karena penulis kurang melakukan *count to action* yaitu mengajak penonton untuk melakukan *like*, *follow*, dan *share* dari *live streaming* penulis. Hambatan tersebut memang tidak dapat dihindari oleh penulis, walaupun begitu, penulis mempunyai solusi dalam menghadapi hambatan tersebut yaitu dengan tetap *live streaming* yang diminati oleh penonton, konsisten *live streaming* paling tidak minimal 3 jam dalam sehari. Selain itu, dengan membuat konten yang menarik dan bermanfaat untuk penonton media promosi untuk *live streaming* penulis.

Mendapatkan komentar negatif dari penonton saat *live streaming* adalah merupakan hambatan lainnya. Tentunya penulis sudah siap dengan resiko ini. Cara penulis menghadapi komentar negatif dari penonton yaitu dengan mengabaikan komentar tersebut dan menjadikannya sebagai motivasi penulis untuk bisa terus berjuang sebagai *game streamer*. Dengan adanya dukungan dan motivasi dari penonton yang kuat terhadap channel penulis maka tantangan dan hambatan yang selama ini penulis hadapi dapat penulis taklukkan dan membuktikan bahwa penulis berhasil bertahan menjadi *game streamer* sampai dengan saat ini dan bahkan ingin terus mengembangkan channel milik penulis. Pendapatan yang penulis dapatkan dari dukungan penonton, penulis alokasikan untuk menambah perangkat yang dibutuhkan untuk *live streaming* dan kebutuhan hidup penulis.

Kata Kunci: Game Streamer, Hambatan, Solusi, Pendapatan

ABSTRACT

Some of the obstacles and obstacles that the author faces as a game streamer are maintaining viewers during live streaming, income that fluctuates every month because not every audience can provide support in the form of donations every month or continue to provide support, but it is different from the previous month. The number of followers fluctuates every month because the author doesn't do enough counting to action, namely inviting viewers to like, follow and share the author's live streaming. These obstacles cannot be avoided by the author, however, the author has a solution to face these obstacles, namely by continuing to live stream which is of interest to the audience, consistently live streaming for at least 3 hours a day. Apart from that, by creating interesting and useful content for the audience, promotional media for the author's live streaming.

Getting negative comments from viewers during live streaming is another obstacle. Ofcourse the author is ready for this risk. The author's way of dealing with negative comments from viewers is by ignoring these comments and using them as motivation for the author to continue fighting as a game streamer. With strong support and motivation from the audience for the author's channel, the author can overcome the challenges and obstacles that the author has faced so far and prove that the author has managed to survive as a game streamer to date and even wants to continue developing the author's channel. The author allocates the income that the author gets from audience support to add equipment needed for live streaming and the author's living needs.

Keyword: *Game Streamer, Obstacles, Solutions, Income*