



**PENGGUNAAN YOUTUBER PT GRAVITY GAME LINK DALAM
MENINGKATKAN ENGAGEMENT PADA GAME PC LOST SAGA
REMASTERED**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar

UNIVERSITAS
Sarjana Strata 1 (S-1) Komunikasi Bidang Studi Periklanan dan Komunikasi
MERCU BUANA
Permasaran

Disusun oleh:

Stella 44317110018

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

2021

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR


Judul Skripsi : **Penggunaan Youtuber PT Gravity Game
Link Dalam Meningkatkan Engagement Pada Game PC**

Lost Saga Remastered

Nama : Stella
NIM : 44317110018
Jurusan : Digital Adverting & Marketing Communication
Fakultas : Ilmu Komunikasi



Jakarta, 25 September 2021
Mengetahui,



Dosen Pembimbing
(Wiyanto Hidayatullah, S.Ikom, M.Ikom)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR LULUS SIDANG TUGAS AKHIR

Judul : **PENGGUNAAN YOUTUBER PT GRAVITY GAME
LINK DALAM MENINGKATKAN ENGAGEMENT
PADA GAME PC LOST SAGA REMASTERED**

Nama : Stella

NIM : 44317110018

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Advertising and Marketing Communication

Jakarta, 25 September 2021

1. Ketua Sidang

Dr. Farid Hamid, M.Si

()

2. Penguji Ahli

Engga Probi Endri M.A

()

3. Pembimbing

Wiyanto Hidayatullah, S.Ikom, M.Ikom

()

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Judul : **PENGGUNAAN YOUTUBER PT GRAVITY GAME
LINK DALAM MENINGKATKAN ENGAGEMENT PADA GAME PC
LOST SAGA REMASTERED**

Nama : Stella

NIM : 44317110018

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Advertising and Marketing Communication

Jakarta, 25 September 2021
Disetujui dan diterima oleh,

Pembimbing




(Wiyanto Hidayatullah, S.Ikom, M.Ikom)

Ketua Bidang Studi Advertising
& Marketing Communication



(Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



(Dr. Elly Yuliawati M.Si)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Dr. Farid Hamid, M.Si)

LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Stella

NIM 44317110018

Konsentrasi : Digital Advertising & Marketing Communication

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya dengan judul:

**Penggunaan Youtuber PT Gravity Game Link Dalam Meningkatkan Engagement
Pada Game PC Lost Saga Remastered**

Merupakan hasil karya sendiri yang benar atas keasliannya dan merupakan hasil dari studi Pustaka yang didampingi oleh dosen pembimbing yang telah ditetapkan keputusan dari pihak Universitas Mercu Buana. Tugas Akhir ini bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari karya yang sudah ada, baik dipublikasikan maupun tidak, kecuali ada beberapa kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagaimana mestinya.

Demikianlah pernyataan yang saya buat ini dalam keadaan sadar.

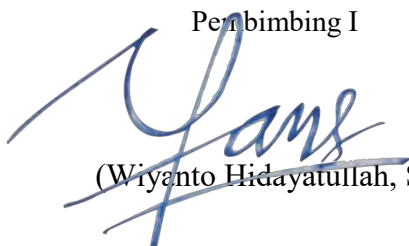
Jakarta, 25 September 2021

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



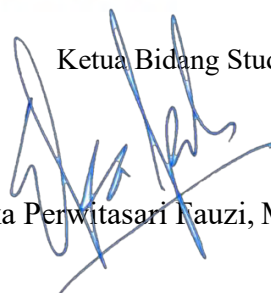
Stella

Pembimbing I



(Wiyanto Hidayatullah, S.Ikom, M.Ikom)

Ketua Bidang Studi



(Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed)

KATA PENGANTAR

Peneliti memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala tuntunannya dan hikmat-Nya yang telah dilimpahkan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGUNAAN YOUTUBER PT GRAVITY GAME LINK DALAM MENINGKATKAN ENGAGEMENT GAME PC

LOST SAGA REMASTERED” dengan baik. Peneliti berterimakasih kepada kedua orang tua yang juga turut mendoakan kelancaran dalam pembuatan skripsi ini. Skripsi ini merupakan salah satu prasyarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa dalam memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Ilmu Komunikasi Strata 1 (S-1) pada Program Studi Marketing Communication & Advertising Universitas Mercubuana. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Tanpa bantuan dari berbagai pihak, tidak mungkin bagi peneliti untuk menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar- besarnya atas petunjuk dan bimbingan yang telah peneliti terima selama melakukan penyusunan skripsi ini kepada:

1. Wiyanto Hidayatullah, S.Ikom, M.Ikom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dewi Sad Tanti, S.Sos,M.Si, terimakasih telah banyak membantu memberikan bimbingan dan arahan.
3. Dr. Farid Hamid, M.Si Ketua Prodi Falkutas Ilmu Komunikasi Universitas Mercubuana yang telah membantu mengarahkan isi tugas akhir saya.
4. Engga Probi Endri M.A sebagai penguji ahli di sidang akhir saya, turut banyak mengarahkan isi dari tugas akhir saya hingga terselesaikan.

5. Teman-teman di Jurusan Marketing Communication & Advertising Universitas Mercubuana, terimakasih atas kebersamaannya selama ini.
6. Teman-teman terdekat saya yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan doa selama saya kuliah Andre Meliawan, Rafi, Shilvira, Richard, Putri, Emalia, Daniel dan teman-teman seangkatan di UMB lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
7. Orangtua saya yang selalu mendoakan saya dan memperhatikan kebutuhan nutrisi saya selama mengerjakan skripsi hingga akhir.
8. PT Gravity Game Link dari divisi yang khusus mendvelop game PC Lost Saga Remastered yang telah mengizinkan saya untuk dapat melakukan penelitian untuk kebutuhan skripsi akhir saya.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan tidak sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun senantiasa peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Jakarta, 25 September 2021

Stella

Penggunaan Youtuber PT Gravity Game Link Dalam Meningkatkan Engagement Pada Game PC Lost Saga Remastered

Bibliografi: 5 Bab 129 Halaman + 14 Lampiran + 20 Buku + 50 Internet

ABSTRAK

Penggunaan dalam mengakses youtube sekitar 88% data ini dijelaskan oleh salah satu website databoks.com. Banyak perusahaan saat ini yang juga semakin sering menggunakan media sosial dalam mempromosikan produk maupun jasanya. Pasar yang besar dan mampu menjangkau khalayak luas, media sosial Youtube merupakan salah satu peluang untuk menarik audiens. Penarikan audiens dilakukan melalui pembuatan konten yang diunggah di media sosial Youtube. Konten-konten video dalam YouTube merupakan hasil karya dari pengguna YouTube itu sendiri yang dibuat berdasarkan keinginan, ketertarikan serta kemampuan mereka dalam menguasai suatu bidang tertentu yang kini lebih dikenal dengan sebutan YouTuber.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penggunaan Youtuber yang dilakukan oleh Gravity Game Link dalam meningkatkan *engagement* pada game PC Lost Saga Remastered dengan penggunaan Youtuber sebagai yang meng-*create content*. Paradigma yang digunakan adalah Post - Positivisme, dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode studi kasus, teknik pengumpulan data adalah melalui wawancara mendalam, studi pustaka, dan pencarian data online.

Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa PT Gravity Game Link menggunakan penggunaan Youtuber guna menaikkan engagement pada game PC Lost Saga Remastered. Simpulan dari penelitian ini adalah walaupun penggunaan Youtuber merupakan salah satu bagian dari meningkatkan engagement Game PC Lost Saga Remastered, tetapi hal ini dipercaya dapat menciptakan Brand Engagement Gravity Game Link.

Kata Kunci: Youtuber, Engagement, Lost Saga Remastered



Using Youtuber PT Gravity Game Link to Increase Engagement on PC Game Lost Saga Remastered.

Bibliography: 5 Chapters 129 Pages + 14 Appendices + 20 Books + 50 Internet

ABSTRACT

The usage in accessing youtube is about 88% of this data explained by one of the databoks.com websites. Many companies today are also increasingly using social media to promote their products and services. A large market that is able to reach a wide audience, social media Youtube is an opportunity to attract an audience. Audience withdrawal is done through the creation of content uploaded on Youtube social media. Video content on YouTube is the work of YouTube users themselves which are made based on their desires, interests and abilities in mastering a certain field which is now better known as YouTuber. The purpose of this study was to determine the use of Youtubers by Gravity Game Link in increasing engagement on the PC game Lost Saga Remastered by using Youtubers as the creators of content. The paradigm used is Post - Positivism, with a descriptive qualitative research type. This research was conducted using a case study method, data collection techniques were through in-depth interviews, literature studies, and online data searches. The results of this study explain that PT Gravity Game Link uses the use of Youtubers to increase engagement on the PC game Lost Saga Remastered.

The conclusion of this research is that even though the use of Youtuber is one part of increasing the engagement of PC Game Lost Saga Remastered.

Keywords: Youtuber, Engagement , Lost Saga Remastered

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR LULUS SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR CHART	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA & KERANGKA PEMIKIRAN.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Komunikasi Pemasaran (<i>Marketing Communication</i>)	18
2.1.1 Perencanaan Komunikasi Pemasaran	19

2.3 Penggunaan Youtuber	20
2.3.1 Youtuber	20
2.3.2 Engagement	22
2.3.3 Game PC	24
2.3.4 Lost Saga Remastered.....	25
2.4 Kerangka Pemikiran	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Paradigma Penelitian.....	29
3.2 Metode Penelitian.....	30
3.3 Subyek Penelitian.....	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data	31
3.5 Teknik Analisis Data.....	32
3.6 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	36
4.1.1 Sejarah Singkat Game Lost Saga	36
4.1.2 Profil Perusahaan.....	39
4.2 Hasil Penelitian	40
4.2.1 Latar Belakang Penggunaan Youtuber Dalam Meningkatkan Engagement	40
4.2.2 Hasil Penelitian Bagaimana Penggunaan Youtuber.....	53
4.2.3 Hambatan Penggunaan Youtuber	59
4.3 Pembahasan.....	60
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1 Kesimpulan.....	89

5.2 Saran	90
5.2.1 Saran Akademis.....	90
5.2.2 Saran Praktis.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN	95



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 2 Tabel Performance Youtuber 2021	77



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 emarketer, InsiderIntelligence.com	4
Gambar 2 Discord	5
Gambar 3 Discord	5
Gambar 4 Lost Saga Remastered	26
Gambar 5 Images Google trends 2011	38
Gambar 6 Data Pengguna Media Sosial di Indonesia Tahun 2020 Sumber: Hootsuite (2020)	42
Gambar 7 Average number of concurrent viewers on Youtube Gaming Live	48
Gambar 8 Discord Community Lost Saga News	49
Gambar 9 Youtube channel engagement Riyan	57
Gambar 10 Subscriber youtube channel Riyan (youtuber)	58
Gambar 11 Follower Fanpage Lost Saga Remastered	64
Gambar 12 Demografi Follower Fanpage Lost Saga Remastered	64
Gambar 13 Pertumbuhan pemain PC harian	85



DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Alur Kerangka Pemikiran	28
Bagan 2 Struktur Organisasi PT Gravity Game Link	39



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR CHART

Chart 1 column comment Youtube Channale Afrizal Adam.....	78
Chart 2 column comment Youtube Channel Dida Satriawan	79
Chart 3 column comment Youtube Channel Kitsugi	80



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SURAT PERMOHONAN RISET	97
LAMPIRAN 2 SURAT IJIN MELAKUKAN PENELITIAN/RISET	98
LAMPIRAN 3 SURAT UCAPAN TERIMA KASIH.....	99
LAMPIRAN 4 CURRICULUM VITAE	100
LAMPIRAN 5 HASIL WAWANCARA.....	101
LAMPIRAN 6 DOKUMENTASI 3 YOUTUBER.....	106
LAMPIRAN 7 PROFILE PERUSAHAAN.....	107



UNIVERSITAS
MERCU BUANA