



**ANALISA KONTEN KREATIF GAMES PADA AKUN TIKTOK
@ALVINGAMINBUDDY**



SKRIPSI

GESANG BAGOES BINUKO
44518010044

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA
2023

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gesang Bagoes Binuko
NIM : 44518010044
Program Studi : Digital Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Analisa Konten Kreatif Games Akun TikTok @Alvingaminbuddy

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.



Jakarta, 28 Juli 2023

UNIVERSITA
MERCU BUANA



Gesang Bagoes Binuko.

HALAMAN PENGESAHAN 1 PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Gesang Bagoes Binuko
NIM : 44518010044
Program Studi : Digital Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Analisa Konten Kreatif Games pada Akun TikTok @Alvingaminbuddy

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing 1 : Yuni Tresnawati, ()
S.Sos., M.Ikom
NIDN : 0326068001
Ketua Penguji : Melly Ridaryanthi, ()
M.Soc.Sc, Ph.D
NIDN : 0324128202
Penguji Ahli : Andi Pajolloi Bate, ()
S.Ikom., M.A
NIDN : 0303069401

Jakarta, 29 Juli 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)



(Dr. Farid Hamid, M.Si)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan YME. yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul **”ANALISA KONTEN KREATIF GAMES PADA AKUN TIKTOK @ALVINGAMINBUDDY”**. Tugas Akhir Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana strata 1 (S1) pada bidang studi Komunikasi Digital, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta Barat.

Penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung dalam seluruh proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, yaitu kepada:

1. Ibu Yuni Tresnawati, S.Sos, M.Ikom selaku pembimbing dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini. Terima kasih atas ilmu yang diberikan, waktu yang telah diluangkan, dan kesabaran ketika membimbing peneliti menyusun skripsi dari awal hingga akhir.
2. Ibu Yuni Tresnawati, S.Sos, M.Ikom Bapak Kurniawan Prasetyo, S.Ikom, M.Ikom selaku dosen pengampu mata kuliah Tugas Akhir. Terima kasih atas ilmu dan dukungan yang telah diberikan sejak awal penyusunan proposal tugas akhir sampai dengan selesai menyusun tugas akhir.
3. Ibu Rika Yessica Rahma, M.Ikom selaku Ketua Bidang Studi Digital Communications dan Ibu Mardhiyyah, S.Ikom, M.Ikom selaku Sekretaris Bidang Studi Digital Communications
4. Bapak Dr. Farid Hamid, M.Si selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

5. Ibu Dr. Elly Yuliawati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi.
6. Alvin selaku pemilik akun @Alvingaminbuddy. Terima kasih telah memberikan manfaat kepada masyarakat Indonesia khususnya generasi millennial dan Gen Z dengan membuat dan mengunggah konten-konten Games yang menghibur di media sosial Tiktok.
7. Terakhir, kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih atas segala jenis bantuan yang diberikan.

Peneliti sangat menyadari, bahwa Tugas Akhir Skripsi ini tidak luput dari kesalahan maupun kekurangan akibat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Maka dari itu, peneliti sangat mengharapkan segala bentuk saran dan kritik yang membangun, sehingga peneliti dapat memperbaiki jika ada kesalahan. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat dan membantu menambah wawasan khususnya bagi peneliti dan pembaca pada umumnya. Akhir kata dengan segala ketulusan dan kerendahan diri, peneliti memohon maaf apabila ada kesalahan dan kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 27 Juli 2023



Peneliti

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gesang Bagoes Binuko
NIM : 44518010044
Program Studi : Digital Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Analisa Konten Kreatif Games pada Akun TikTok @Alvingaminbuddy

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Juli 2023

Yang menyatakan,



(Gesang Bagoes Binuko)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat Akademis	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
BAB II	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Penelitian Terdahulu	11
2.2 Analisis Isi Kualitatif.....	18
2.2.1 Analisis Isi Pesan	19
2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Penelitian Content Analisis.....	22
2.3 Konten Digital	23
2.4 Konten Kreatif.....	23
2.5 TikTok	26
2.5.1 TikTok Sebagai Media Share yang Efektif untuk Belajar.....	28

2.6	Games FPS	31
2.6.1	Pelatih Games e-sport	31
2.7	Komunikasi Digital	32
2.7.1	Jenis Media Sosial	33
2.7.2	Ciri-Ciri Media Sosial	34
BAB III	36
METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1	Paradigma Penelitian	36
3.2	Metode Penelitian	36
3.3	Unit Analisis	38
3.4	Teknik Pengumpulan Data	39
3.4.1	Data Primer	39
3.4.2	Data Sekunder	40
3.5	Teknik Analisis Data	40
BAB IV	42
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	42
4.2	Hasil Penelitian	44
2.5.1	Kompetitif	45
2.5.2	Semangat/GGWP	47
2.5.3	Sportifitas	48
2.5.4	Teknis Games	57
4.3	Pembahasan	59
BAB V	62
KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Profile Akun TikTok @Alvingaminbuddy	4
Gambar 1.2 Konten @Alvingaminbuddy.....	5
Gambar 1.3 Konten @Alvingaminbuddy.....	6
Gambar 1.4 Konten @Alvingaminbuddy.....	7
Gambar 1.5 Konten @Alvingaminbuddy.....	8
Gambar 4.1 Alvin pemilik akun TikTok @Alvingaminbuddy	42
Gambar 4.2 Kompetitif.....	45
Gambar 4.3 Semangat/GGWP.....	47
Gambar 4.4 Sportifitas.....	48
Gambar 4.5 Teknis Games.....	57



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Analisis	38
Tabel 4.1 Kompetitif.....	45
Tabel 4.2 GGWP.....	47
Tabel 4.3 Sportifitas.....	48
Tabel 4.4 Teknis Games.....	57

