



POLA KOMUNIKASI DI MEDIA TWITCH
(Studi Etnografi Virtual Pada Komunitas Twitch)

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Strata 1 (S1) Komunikasi Program
Studi Ilmu Komunikasi

UNIVERSITAS
Miskah Syifa Putri
MERCU BUANA
(44118010116)

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2025

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miskah Syifa Putri

NIM : 44118010116

Pogram Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Laporan Skripsi : Pola Komunikasi di Media Twitch

(Studi Etnografi pada Komunitas Twitch)

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, 18 Februari 2025



n ttd

Miskah Syifa Putri

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Miskah Syifa Putri


NIM : 44118010116

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Laporan Skripsi : Pola Komunikasi di Media Twitch
(Studi Etnografi pada Komunitas Twitch)

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 : Rifky Anan Kurniawan, S.Ikom., M.Ikom., M.M ( ttd)

NIDN : 0325018002

Ketua Penguji : Dr. Afdal Makkuraga Putra, MM, M.Si ( ttd)

NIDN : 0310107103

Penguji Ahli : Eka Perwitasari Fauzi, S.Sos, MA ( ttd)

NIDN : 0316088201

Jakarta, 26 Februari 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



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



(Dr. Farid/Hamid, M.Si)

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Miskah Syifa Putri
NIM : 44118010116
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Pola Komunikasi di Media Twitch
(Studi Etnografi pada Komunitas Twitch)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izi 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, 18 Februari 2025

Yang menandatangani,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Miskah Syifa Putri

ABSTRAK

Nama : Miskah Syifa Putri
NIM : 44118010116
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : POLA KOMUNIKASI DI MEDIA TWITCH
(Studi Etnografi Pada Komunitas Twitch)
Pembimbing : Rifky Anan Kurniawan, S.Ikom., M.Ikom., M.M

Perkembangan teknologi dan informatika terjadi dengan sangat pesat, terlebih lagi dengan adanya internet. Banyak sekali kegiatan atau fenomena yang terjadi di internet, salah satu fenomena yang sangat populer adalah live streaming. Semenjak terjadinya Covid-19 pada tahun 2020, industri live streaming semakin meningkat kedudukannya. Karena keharusan untuk stay at home dan dengan adanya lockdown membuat masyarakat khususnya remaja untuk mencari suatu kegiatan untuk menemani keseharian mereka. Hingga sampai saat ini, kepopuleran live streaming tidaklah menurun. Penelitian ini berjudul “Pola Komunikasi di Media Twitch (Studi Etnografi Virtual Pada Komunitas Twitch)”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi virtual komunitas Twitch. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan etnografi virtual. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara 5 Narasumber pengguna Twitch, dan studi literatur. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu pola komunikasi dalam komunitas Twitch merupakan pola komunikasi hierarki yang bersifat egaliter, yaitu dalam komunikasi terdapat jenjang kepangkatan terdiri dari streamer, moderator, dan viewers. Namun, mereka bersifat sama atau sederajat, dimana semua orang yang terlibat diperlakukan sederajat. Dan juga pola komunikasi semua saluran, sehingga komunikasi menjadi lebih fleksibel. Streamers dan viewers pun juga bebas untuk melakukan komunikasi kepada streamers dan viewers lainnya.

Kata kunci: Twitch, Komunitas Virtual, Pola Komunikasi, Etnografi Virtual

ABSTRACT

Name : Miskah Syifa Putri
NIM : 44118010116
Study Program : Ilmu Komunikasi
Title Internship Report : POLA KOMUNIKASI DI MEDIA TWITCH
(Studi Etnografi Pada Komunitas Twitch)
Counsellor : Rifky Anan Kurniawan, S.Ikom., M.Ikom., M.M

The development of technology and informatics is happening very rapidly, especially with the appearance of the Internet. Many activities or phenomena occur on the internet, one very popular phenomenon is live streaming. Since the case of Covid-19 in 2020, the live-streaming industry has increased in importance. Due to the need to stay at home and the lockdown, people, especially teenagers, are looking for activities to accompany their daily lives. Until now, the popularity of live streaming has not decreased. This research is titled "Communication Patterns in Twitch Media (Virtual Ethnography Study of the Twitch Community)". The purpose of this research is to determine the motives for using Twitch and the virtual communication patterns of the Twitch community. This research uses qualitative research methods with a virtual ethnography approach. The data was gathered by observation, interviews with 5 Twitch user sources, and literature study. The results of the study obtained are that the communication pattern in the Twitch community is an egalitarian hierarchical communication pattern, namely in communication there are levels of rank consisting of streamers, moderators, and viewers. However, they are the same or equal, where everyone involved is treated equally. And the communication pattern of all channels, so that communication becomes more flexible. Streamers and viewers are also free to communicate with other streamers and viewers.

Keywords: Twitch, Virtual Community, Communication Patterns, Virtual Ethnography

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr, Wb.

Segala puji syukur kepada Allah SWT, dan kepada kedua Orang Tua penulis, Nani Sumarni dan M. Antoni Suryana yang penulis cintai dan banggakan. Dengan dukungan kedua Orang Tua penulis yang selalu memberi semangat, membantu penulis dalam kesehariannya dan juga dedikasi mereka agar penulis bisa menyelesaikan perkuliahan dan juga tidak pernah menyerah dan lelah dalam memberikan support mereka dalam berbagai macam bentuk untuk penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pola Komunikasi di Media Twitch (Studi Etnografi Virtual Pada Komunitas Twitch)” ini tepat pada waktunya.

Skripsi ini di tulis dan di susun sebagai salah satu syarat dalam dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi jurusan Broadcasting di Universitas Mercu Buana. Skripsi ini disusun berdasarkan dari hasil penelitian dan observasi yang telah dilakukan oleh penulis.

Penulis berharap dengan dibuatnya skripsi ini akan dapat memberikan banyak manfaat bagi pembaca sebagai bahan referensi jika memiliki tema yang berhubungan. Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang membimbing dan membantu dalam pengerjaan dan penyelesaian proses skripsi ini sehingga dapat berjalan dengan lancar dan sesuai harapan. Terimakasih saya tujukan kepada:

1. Rifky Anan Kurniawan, S.Ikom., M.Ikom., M.M selaku Dosen Pembimbing saya yang telah membimbing dalam mengerjakan skripsi dari awal hingga skripsi ini selesai walaupun saya memakan waktu yang lama namun beliau masih tetap sabar membimbing saya hingga skripsi ini selesai.
2. Kepada Wawah saya, Cucu Nurjanah, terimakasih atas support yang diberikan selama masa perkuliahan saya agar saya dapat menyelesaikan

- kuliah dan segera mendapatkan gelar sarjana.
3. Kepada sahabat saya, Salsabila Kusuma, terimakasih sudah menjadi pillar yang paling kuat dihidup saya. Terimakasih telah menemani saya mengerjakan skripsi di warnet pada saat saya tidak memiliki laptop walaupun lelah karena baru pulang kerja. Terimakasih sudah sabar akan pikiran negatif yang sering saya ucapkan. You're the best!
 4. Kepada kucing peliharaan saya, Gazel, Loki, dan Beby. Terimakasih telah menjadi big comfort untuk saya selama ini, yang nggak pernah lelah mendengar saya curhat ataupun selalu datang dan meow pada saat saya frustrasi dan nangis. The best pets ever.
 5. Kepada teman dekat saya di kampus, Ajeng, Bella, Tasya. Terimakasih telah menjadi teman baik saya selama perkuliahan baik saat offline hingga saat perkuliahan online. Terimakasih telah menemani masa perkuliahan saya.
 6. Prof. Dr. Ahmad Mulyana selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi di Universitas Mercu Buana
 7. Dr. Farid Hamid, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Mercu Buana
 8. Eka Perwitasari Fauzi, S.Sos, MA selaku Sekprodi 1 Ilmu Komunikasi yang telah dengan sabarnya menjelaskan kepada saya mengenai syarat-syarat yang dibutuhkan untuk melakukan sidang akhir.
 9. Mardhiyyah, S.Ikom, M.Ikom selaku Dosen Penguji diskusi proposal, yang telah memberikan ilmu dan masukan pada saat penyusunan proposal skripsi ini.
 10. Pak Setiadi dan Pak Ridwan selaku Petugas TU Fikom yang telah sabar membantu saya jika saya memiliki banyak pertanyaan mengenai link formular dan informasi mengenai pelaksanaan sidang.
 11. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi khususnya jurusan Broadcasting yang telah membimbing dan memberikan saya banyak ilmu selama saya menjalankan perkuliahan di Universitas Mercu Buana.
 12. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Ilmu Komunikasi yang tidak bisa sebutkan semua namanya, terimakasih sudah membantu saya selama masa perkuliahan saya selama ini.

13. Teman-teman saya yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu namanya. Terimakasih atas waktu dan dorongan dari kalian selama masa perkuliahan ini. Sukses terus semuanya.

Sekali lagi saya ingin mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada kalian yang telah membantu dan mendorong saya selama ini untuk menjadi lebih baik. Saya mohon maaf karena tidak bisa menyebutkan namanya satu-persatu, namun saya benar-benar sangat berterimakasih akan dukungannya selama ini. Semoga kita semua sukses dalam apapun hal yang ingin dicapai.

Akhir kata, saya tidak sempurna dan tentu masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran apapun akan saya terima dengan sebaik-baiknya. Dan semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pembacanya. Terimakasih.

Wassalamualaikum Wr, Wb



Jakarta, 30 Januari 2025

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Miskah Syifa Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Fokus Penelitian	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Praktis	10
1.4.2 Manfaat Akademis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Penelitian Terdahulu	11
2.2 Kajian Teori	18
2.2.1 Pola Komunikasi	18
2.2.2 Komunikasi Kelompok.....	22

2.2.3 Etnografi Virtual.....	24
2.2.4 Komunitas Virtual	26
2.2.5 New Media	27
2.2.6 Media Sosial	29
2.2.7 Twitch.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Paradigma Penelitian.....	31
3.2 Metode Penelitian.....	32
3.3 Subyek Penelitian.....	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data	34
3.5 Teknik Analisis Data.....	34
3.6 Teknik Keabsahan Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Gambaran Umum Twitch.....	38
4.1.1 Sejarah Twitch.....	38
4.1.2 Misi Twitch	39
4.1.3 Core Values	39
4.2 Karakteristik Data	41
4.3 Karakteristik Narasumber	41
4.3.1 Crystalline Lian	42
4.3.2 Katheryne Persik	42
4.3.3 Dian Childez.....	44
4.3.4 Sheirara.....	44
4.3.5 Velorina Nana.....	45
4.3.6 Pokimane	46
4.4 Hasil Penelitian	47

4.5 Pembahasan.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN	69



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Literatur Review Jurnal Nasional.....	12
Tabel 2.2 Literatur Review Jurnal Internasional	16
Tabel 3.1 Data Informan yang akan diwawancara	33
Tabel 3.2 Data Informan yang diobservasi	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah pengguna internet di Indonesia	1
Gambar 1.2 Jumlah pengguna media sosial di Indonesia	2
Gambar 1.3 Statistik penonton Twitch	3
Gambar 1.4 Pertumbuhan platform Twitch setiap tahunnya	4
Gambar 1.5 Achievement yang dicapai Twitch setiap tahunnya	4
Gambar 1.6 Youtube Gaming 2020	5
Gambar 1.7 Halaman Pencarian Turnamen di twitch.....	6
Gambar 1.8 Chanel Turnamen Overwatch 2.....	6
Gambar 1.9 Chanel Pokimane Live Streaming.....	7
Gambar 1.10 Pokimane Chanel: Subscription, Emotes, Badges	8
Gambar 1.11 Twitch Global Emotes	8
Gambar 2.1 Pola Komunikasi Roda	21
Gambar 2.2 Pola Komunikasi Rantai	21
Gambar 2.3 Pola Komunikasi Y	21
Gambar 2.4 Pola Komunikasi Lingkaran.....	22
Gambar 2.5 Pola Komunikasi Semua Saluran	22
Gambar 4.1 Homepage Twitch.....	40
Gambar 4.2 Following Page Twitch	40
Gambar 4.3 Browse Page Twitch	40
Gambar 4.4 Gambar Homepage twitch.tv/callmeelian	42
Gambar 4.5 Gambar Homepage twitch.tv/katherynepersik.....	43
Gambar 4.6 Gambar Homepage twitch.tv/childezz	44
Gambar 4.7 Gambar Homepage twitch.tv/sheirara	45
Gambar 4.8 Gambar Homepage twitch.tv/valerinanana.....	46

Gambar 4.9 Gambar Homepage twitch.tv/pokimane	47
Gambar 4.10 Pokimane streaming game Valorant November 2024.....	48
Gambar 4.11 Pokimane streaming Just Chatting November 2024	48
Gambar 4.12 Pokimane cooking stream November 2024	49
Gambar 4.13 Badges di kolom chat.....	50
Gambar 4.14 Contoh Clipper di Chanel Pokimane	60



DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Pola Komunikasi Hierarki Twitch	57
Bagan 4.2 Pola Komunikasi Semua Saluran Twitch	59
Bagan 4.3 Chatter Twitch.....	60
Bagan 4.4 Clipper Twitch	60
Bagan 4.5 Lurker Twitch	60

