

**ANALISIS PERSEPSI GAMERS TERHADAP *PERSONAL
BRANDING INFLUENCER GAMERS
PUBG MOBILE* DI MEDIA
SOSIAL TIKTOK**

SKRIPSI

Oleh :

ZEFANYA PANGIHUTAN
1771650024



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2024**

**ANALISIS PERSEPSI GAMERS TERHADAP *PERSONAL
BRANDING INFLUENCER GAMERS
PUBG MOBILE* DI MEDIA
SOSIAL TIKTOK**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Kristen Indonesia

Oleh :

ZEFANYA PANGIHUTAN
1771650024



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2024**



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang - Jakarta, 13630 Indonesia.
Telp. (021)-8092425, 8009190. Psw. 3461. Faks (021) 80886884
Email: fisipol@uki.ac.id, sekretariatfisipol@gmail.com. Homepage : <https://www.uki.ac.id/>

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Zefanya Pangihutan
Nomor Induk Mahasiswa : 1771650024
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir yang berjudul "*ANALISIS PERSEPSI GAMERS TERHADAP PERSONAL BRANDING INFLUENCER GAMERS PUBG MOBILE DI MEDIA SOSIAL TIKTOK*" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan, buku-buku dan jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada karya tugas akhir saya.
2. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi yang dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada tugas.

Kalau terbukti saya tidak memenuhi apa yang dinyatakan di atas, maka karya tugas akhir ini dianggap batal.

Jakarta, 12 Februari 2024



Zefanya Pangihutan



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang - Jakarta, 13630 Indonesia.
Telp. (021)-8092425, 8009190. Psw. 3461. Faks (021) 80886884
Email: fisipol@uki.ac.id, sekretariatfisipol@gmail.com. Homepage : <https://www.uki.ac.id/>

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

*ANALISIS PERSEPSI GAMERS TERHADAP PERSONAL
BRANDING INFLUENCER GAMERS
PUBG MOBILE DI MEDIA
SOSIAL TIKTOK*

Oleh:

Nama Mahasiswa : Zefanya Pangihutan
Nomor Induk Mahasiswa : 1771650024
Jurusan/ Peminatan : Ilmu Komunikasi

Telah dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir dan sudah diperiksa dan setuju guna mencapai gelar Sarjana Strata Satu/ pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia,

Jakarta, 12 Februari 2024

Menyetujui:

Pembimbing

(Marshelia Gloria Narida, S.S., M.A.)
NIDN. 0323088703

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Dekan

(Formas Juitan Lase, M.I.Kom)
NIDN. 0306108902



(Dr. Verdimand Robertua, S.Sos., M.Soc, Sc)
NIDN. 0314038602



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang - Jakarta, 13630 Indonesia.
Telp. (021)-8092425, 8009190. Psw. 3461. Faks (021) 80886884

Email: fisipol@uki.ac.id, sekretariatfisipol@gmail.com. Homepage : <https://www.uki.ac.id/>

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Pada 10 Januari 2024 telah diselenggarakan Sidang Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia, atas nama:

Nama Mahasiswa : Zefanya Pangihutan
Nomor Induk Mahasiswa : 177165024
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

termasuk ujian Tugas Akhir yang berjudul “ANALISIS PERSEPSI *GAMERS* TERHADAP *PERSONAL BRANDING INFLUENCER GAMERS PUBG MOBILE* DI MEDIA SOSIAL TIKTOK” oleh tim penguji yang terdiri dari:

Nama Penguji	Jabatan dalam Tim Penguji	Tanda Tangan
1 Dr. Helen Diana Vida, M.I.Kom	Sebagai Ketua	
2 Singgih Sasongko, S.IP., M.Si	Sebagai Anggota	
3 Marshelia Gloria Narida, S.S., M.A.	Sebagai Anggota	

Jakarta, 12,Februari 2024



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang - Jakarta, 13630 Indonesia.
Telp. (021)-8092425, 8009190. Psw. 3461. Faks (021) 80886884
Email: fisipol@uki.ac.id, sekretariatfisipol@gmail.com. Homepage : <https://www.uki.ac.id/>

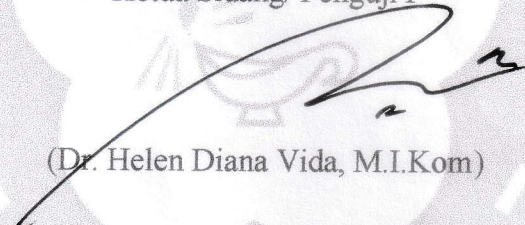
PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Zefanya Pangihutan
Nomor Induk Mahasiswa : 1771650024
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Analisis Persepsi *Gamers Terhadap Personal Branding Influencer Gamers PUBG Mobile Di Media Sosial TikTok*


Telah memperbaiki skripsi sesuai dengan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Hasil Ujian Skripsi" pada tanggal 10 Januari 2024

Jakarta, 12 Februari 2024


Menyetujui:
Ketua Sidang/ Penguji I


(Dr. Helen Diana Vida, M.I.Kom)

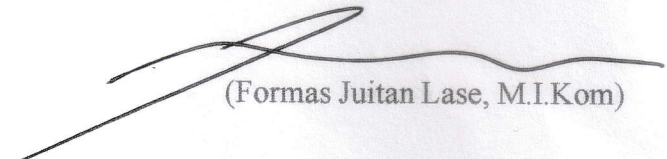
Penguji II


(Singgih Sasongko, S.IP., M.Si)

Penguji III


(Marshelia Gloria Narida, S.S., M.A.)

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi


(Formas Juitan Lase, M.I.Kom)



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang - Jakarta, 13630 Indonesia.
Telp. (021)-8092425, 8009190. Psw. 3461. Faks (021) 80886884

Email: fisipol@uki.ac.id, sekretariatfisipol@gmail.com. Homepage : <https://www.uki.ac.id/>

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Zefanya Pangihutan
Nomor Induk Mahasiswa : 1771650024
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenis Tugas Akhir : Skripsi
Judul Skripsi : Analisis Persepsi Gamers Terhadap Personal Branding Influencer Gamers PUBG Mobile Di Media Sosial TikTok

Telah Menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir tersebut adalah benar karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi manapun;
2. Tugas akhir tersebut bukan merupakan plagiat dari hasil karya pihak lain, dan apabila saya/kami mengutip dari karya orang lain maka akan dicantumkan sebagai referensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
3. Saya memberikan Hak Noneksklusif Tanpa Royalti kepada Universitas Kristen Indonesia yang berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemilih hak cipta.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran Hak Cipta dan Kekayaan Intelektual atau Peraturan Perundangan-undangan Republik Indonesia lainnya dan integritas akademik dalam karya saya tersebut, maka saya bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum dan sanksi akademis yang timbul serta membebaskan Universitas Kristen Indonesia dari segala tuntutan hukum yang berlaku.

Jakarta, 12 Februari 2024



Zefanya Pangihutan

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, atas kasih dan penyertaannya-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Analisis Persepsi *Gamers* Terhadap *Personal Branding Influencer Gamers* PUBG Mobile di Media Sosial TikTok”.

Penelitian penelitian ini merupakan syarat kelulusan Program Strata 1 (S-1) Prodi Ilmu Komunikasi, Peminatan Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Kristen Indonesia. Peneliti menyadari bahwa dalam proses penelitian serta penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan, dukungan dan kerjasama dari pihak lain. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendorong terwujudnya skripsi ini. Karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada.

1. Bapak Dr. Verdinand Robertua, S.Sos., M.Soc.Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Kristen Indonesia.
2. Ibu Formas Juitan Lase S.Sos., M.I.Kom selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Kristen Indonesia yang telah membimbing dan memberikan pengetahuan kepada seluruh mahasiswa dan mahasiswi Angkatan 2017.
3. Kak Marshelia Gloria Narida, S.S., M.A. selaku dosen pembimbing peneliti yang telah bekerja keras dalam memberi bimbingan, saran, arahan serta motivasi yang sangat membangun dalam penelitian skripsi. Semoga segala cita-cita Kakak tercapai. Tuhan memberkati.
4. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Indonesia yang telah memberikan waktu dan pengetahuan pada seluruh mahasiswa dan mahasiswi angkatan 2017.

5. Kepada papah, mamah, tante dan om semua yang tidak dapat disebutkan satu per-satu namanya. Yang sudah memberikan support dengan tulus dari hati yang dimana untuk kali ini peneliti bisa menyelesaikan penelitannya dengan baik.
6. Kepada semua narasumber yang sudah memberikan waktunya kepada peneliti untuk mencari informasi mengenai penelitian yang hendak diteliti, dan peneliti berterimakasih kepada Alfirade, Benedictus Berbandu, Romy Salim, Joshua Sulistyو dan Citra Ardianto, yang dimana peneliti tidak dapat menyelesaikan penelitian tersebut tanpa bantuan dari semua narasumber tersebut.
7. Teman-teman peneliti yang selalu menghibur dan selalu menyemangati peneliti selama berkuliah dan menyelesaikan skripsi ini, peneliti berterimakasih kepada Ricardo Evan Siahaan, Johans Christopher, Pearl Viona, Theresia Rosalinda, Abel Jaitov, Dery Sinaga, Felix Batara, Gideon Paulus, Sakti Octavian, Frans Enderson, Valentina Dilla.
8. Kepada angkatan 2017 peneliti berterimakasih kepada kalian dikarenakan sudah banyak membantu dari segi perkuliahan dan sampai terselesainya skripsi ini.
9. *I wanna to thank me, for all support and keep it stronger!*

Peneliti sadar skripsi ini telah selesai dan peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin, tentunya peneliti sadar dan paham betul jika masih banyak terdapat kekurangan serta keterbatasan yang peneliti miliki baik selama proses pengumpulan data hingga pengetahuan yang peneliti punya. Oleh karena itu diharapkan saran serta kritik yang dapat membangun kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, peneliti memohon maaf atas kekurang sempurnaan hasil penelitian ini dan peneliti berharap skripsi ini dapat berguna bagi seluruh pihak.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI	v
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
ABSTAK.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	12
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Penelitian	13
1.5 Sistematika Penulisan	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1 Landasan teori	16
2.2.1 <i>Game Online</i>	16
2.2.2 Faktor Pendukung Untuk Bermain <i>Game Online</i>	19
2.2.3 Gamers.....	21
2.2.4 <i>Personal Branding</i>	23
2.2.5 <i>Personal Branding</i> Dalam Media Sosial	28
2.2.6 Media Sosial Tiktok	29
2.2 Kerangka Teoritis.....	40
2.3 Kerangka Pemikiran.....	41
BAB III METODOLOGI	41
3.1 Paradigma Penelitian	41

3.2	Pendekatan Penelitian	42
3.3	Metode Penelitian	43
3.4	Metode Pengambilan Informan.....	44
3.5	Sumber Data	45
3.6	Metode Pengambilan Data.....	45
3.7	Teknik Analisis Data.....	46
3.9	Keabsahan Data	47
BAB IV PEMBAHASAN		49
4.1	Gambaran Profil Informan	49
4.2	Penyajian Data dari Hasil Analisis Data	52
4.2.1	<i>Personal Branding</i>	52
4.2.1.1	Pembahasan Hasil Interpretasi Data	61
BAB V PENUTUP.....		73
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....		46
LAMPIRAN		49
List wawancara.....		52
Transkrip Wawancara.....		53
Dokumentasi.....		69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Media social Xvascos

Gambar 1.2 : Konten social Xvascos

Gambar 2.1 : Sejarah Video Games

Gambar 2.2 : Lambang Tiktok

Gambar 2.3 : Stratifikasi sosial



DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Coding



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 : Kerangka Pemikiran



ABSTRAK

- A. Zefanya Pangihutan
- B. FISIPOL/Ilmu Komunikasi/Public Relations
- C. 91 Halaman + 3 Lampiran
- D. 9 Buku + 7 Jurnal + 1 Jumlah Sumber Digital
- E. Marshelia G. Narida, S.S., M.A
- F. Analisis Persepsi *Gamers* Terhadap *Personal Branding Influencer Gamers* PUBG Mobile di Media Sosial TikTok

Setiap orang memiliki ciri khas yang unik, mulai dari bentuk wajah, postur tubuh, karakter hingga bakat yang dimiliki. Keunikan tersebut dapat menjadi pembeda dan upaya untuk mengembangkan potensi diri. Salah satu bakat yang dimiliki oleh setiap orang adalah mengembangkan diri melalui *Game Online* yang menjadi sangat populer dan mudah diakses sejak kemunculannya. *Game online* dapat dimainkan di berbagai platform seperti komputer pribadi (PC), *konsol game*, dan *smartphone*. Dalam memainkan *game online* diperlukan keterampilan komunikasi antar budaya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena yang ada secara alami. Peneliti mendapatkan hasil data penelitian melalui wawancara secara mendalam dengan informan yang telah ditentukan melalui observasi. Peneliti menganalisa *personal branding* dengan mengetahui cara *gamers PUBG* kualitas hidup mereka, serta mengembangkan potensi diri dalam menggunakan media sosial.

Kata Kunci : *Personal Branding, Game Online, Media Sosial*

ABSTRACT

- A. Zefanya Pangihutan
- B. FISIPOL/Communication Science/Public Relations
- C. 91 Pages + 3 Attachments
- D. 9 Books + 7 Journals + 1 Number of Digital Sources
- E. Marshelia G. Narida, S.S., M.A
- F. *Analysis of Gamers' Perceptions of Personal Branding of PUBG Mobile Gamers Influencers on TikTok Social Media*

Everyone has unique characteristics, from face shape, posture, character to talent. This uniqueness can be a differentiator and an effort to develop self-potential. One of the talents that everyone has is to develop themselves through online games which have become very popular and easily accessible since their emergence. Online games can be played on various platforms such as personal computers (PCs), game consoles and smartphones. Playing online games requires intercultural communication skills. In this study, researchers used qualitative research methods aimed at describing existing phenomena naturally. Researchers obtained the results of research data through in-depth interviews with informants who had been determined through observation. Researchers analyze personal branding by knowing how PUBG gamers quality their lives, and develop their potential in using social media.

Keywords: Personal Branding, Game Online, Social Media