

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	5
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2. Manfaat Praktis.....	6
1.5 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	7
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Computer Mediated Communication (CMC).....	8
2.2 Live Streaming.....	9
2.3 Social Live Streaming Services (SLSS).....	10
2.4 Twitch TV.....	11
2.5 Twitch dan Kompetitornya.....	13
2.5.1 Platformnya secara Umum.....	14
2.5.2 Fitur Interaksi.....	16
2.5.3 Monetization.....	18
2.6 Fenomena.....	21
2.7 Fenomenologi.....	22
2.7.1 Motif Tujuan (In order to motive).....	23
2.7.2 Motif Karena (Because motive).....	23
2.8 Motif.....	23
2.8.1 Motif Primer dan Sekunder.....	23
2.8.2 Motif Intrinsik dan Ekstrinsik.....	23
2.8.3 Motif Biogenetic, Sosiogenetic, dan Teogenetic.....	24
2.9 Penelitian Terdahulu.....	25
2.10 Kerangka Pemikiran.....	33
BAB III	
METODE PENELITIAN.....	34

3.1 Paradigma Penelitian.....	34
3.2 Metode Penelitian.....	34
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	35
3.3.1 Subjek Penelitian.....	35
3.3.2 Objek Penelitian.....	35
3.4 Lokasi Penelitian.....	36
3.5 Unit Analisis.....	36
3.6 Narasumber Kunci.....	36
3.7 Metode Pengumpulan Data.....	39
3.7.1 Wawancara Semi-Terstruktur (semi-structured interview).....	40
3.7.2 Observasi.....	41
3.8 Metode Analisis.....	41
3.9 Metode Penjagaan Keabsahan Data.....	42
3.9.1 Triangulasi Sumber.....	43
3.9.2 Triangulasi Metode.....	43
BAB IV	
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Karakteristik Narasumber.....	44
4.1.1 Narasumber Pertama (iniMochy).....	44
4.1.2 Narasumber Kedua (sonata_streams).....	45
4.1.3 Narasumber Ketiga (syazeraw).....	46
4.1.4 Narasumber Keempat (theadried).....	47
4.1.5 Narasumber Kelima (itsYap).....	48
4.1.6 Narasumber Keenam (sesisoAYA).....	49
4.2 Hasil Penelitian.....	50
4.2.1 Motif Melakukan Livestreaming.....	50
4.2.2 Motif Memilih Twitch sebagai Media Melakukan Livestreaming.....	57
4.3 Pembahasan.....	61
4.3.1 Motif untuk Melakukan Livestreaming.....	62
4.3.1.1 Inspirasi dari Content Creator Lain.....	62
4.3.1.2 Ingin Menyalurkan Hobi dan Kreativitas.....	65
4.3.1.1.1 Economic Capital (Sebagai Karir / Pemasukan Finansial).....	65
4.3.1.1.2 Social Capital (Bersosialisasi, Membangun Komunitas, dan Relasi).....	68
4.3.2 Motif Memilih Twitch sebagai Media Melakukan Livestreaming.....	71
4.3.2.1 Komunitas Platform.....	71
4.3.2.2 Target Audience.....	74
4.3.2.3 Keunggulan Layanan atau Fitur Platform.....	76
BAB V	
KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	84

5.2.1 Saran Akademik.....	84
5.2.2 Saran Praktis.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	94
Lampiran 1. Draft Panduan Wawancara.....	94
Lampiran 2. Transkrip Wawancara.....	95
Wawancara Narasumber 1.....	95
Wawancara Narasumber 2.....	112
Wawancara Narasumber 3.....	132
Wawancara Narasumber 4.....	155
Wawancara Narasumber 5.....	177
Wawancara Narasumber 6.....	205
Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara dengan Narasumber.....	225