

**STUDI KHALAYAK PADA CASTER VALORANT**  
**(Studi Korelasional Antara Minat Menonton Caster dan Kepuasan  
Menonton Valorant Kalangan Remaja Indonesia )**



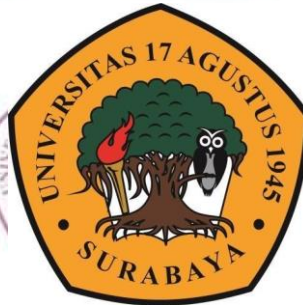
**Disusun Oleh :**  
**Viki Andriano**  
**NBI. 1152000381**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**  
**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**  
**2024**



**STUDI KHALAYAK PADA CASTER VALORANT  
(Studi Korelasional Antara Minat Menonton Caster dan Kepuasan  
Menonton Valorant Kalangan Remaja Indonesia )**

Diajukan sebagai syarat mengikuti  
Ujian Proposal Skripsi



Disusun Oleh :  
**Viki Andriano**  
NBI. 1152000381

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
2024**

**TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI**

**Nama** : Viki Andriano  
**NBI** : 1152000381  
**Judul** : **STUDI KHALAYAK PADA CASTER VALORANT**  
(Studi Korelasional Antara Minat Menonton Caster dan  
Kepuasan Menonton Valorant Kalangan Remaja Indonesia )

Surabaya, 10 Juli 2024

**Menggetahui**

**Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**  
**Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**

**Dosen Pembimbing 1**



**Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P.**  
NPP. 20120870103



**Beta Puspitaning Ayodya,**  
**S.Sos.,M.A.**  
NPP.20150170746

## TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Di pertahankan di depan sidang penguji Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,  
Universitas 17 Agustus Surabaya, dan di terima untuk memenuhi syarat guna  
memperoleh Gelar Sarjana pada tanggal 10 Juli 2024

### Dewan Penguji

1. **Beta Puspitaning Ayodya, S.Sos.,M.A**  
Ketua

(  )

2. **Dr. Teguh Priyo Sadono, M.Si.**  
Anggota

(  )

3. **Nara Garini Ayuningrum, S.Tr.,I.Kom.,MA**  
Anggota

(  )

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya



(  )

**(Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P.)**  
NPP. 20120870103



UNIVERSITAS  
17 AGUSTUS 1945  
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN  
Jl. Semolowaru 45 Surabaya  
Tlp. 031 593 1800 (ex. 311)  
Email: [perpus@untag-sby.ac.id](mailto:perpus@untag-sby.ac.id)

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Viki Andriano  
NBI : 1152000381  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalti-Free Right)**, atas karya saya yang berjudul :

**“STUDI KHALAYAK PADA CASTER VALORANT (Studi Korelasional Antara Minat Menonton Caster dan Kepuasan Menonton Valorant Kalangan Remaja Indonesia )**

Dengan **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalti-Free Right)**, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum nama saya sebagai penulis.

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Pada tanggal :

Surabaya, 6 Juni 2024  
Yang Menyatakan



( VIKI ANDRIANO )

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

**Nama** : Viki Andriano

**NBI** : 1152000381

**Program Studi** : Ilmu Komunikasi

**Judul** : **STUDI KHALAYAK PADA CASTER VALORANT**

**(Studi Korelasional Antara Minat Menonton Caster dan Kepuasan  
Menonton Valorant Kalangan Remaja Indonesia )**

Menyatakan bahwa:

1. Bahwa skripsi yang saya buat adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri dan atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan/atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu.
2. Bahwa jika saya mengambil, mengutip atau menulis Sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam daftar Pustaka.
3. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi saya terbukti sebagian atau seluruhnya Sebagian plagiat dari karya ilmiah orang lain tanpa menyebutkan sumbernya dan tidak mencantumkan dalam daftar Pustaka, maka saya bersedia menerima sanksi terberat pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran yang sesadar-sesadarnya.

Surabaya, 6 Juni 2024

Yang membua



(Vi

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Saya persembahkan Skripsi ini untuk orang tua dan keluarga saya yang selalu support dalam keadaan apapun. Dosen pembimbing saya serta jajaran civitas akademika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Serta kepada teman-teman yang telah meluangkan waktu untuk menyemangati saya. Dan saya persembahkan juga Skripsi ini untuk saya sendiri bahwa dalam mengerjakannya membutuhkan effort lebih dari segi waktu, mental, tenaga yang pada akhirnya saya bisa melaluinya.

## **MOTTO**

“Kepercayaan bukan tentang tidak pernah jatuh, tapi tentang selalu bangkit”

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

Skripsi yang berjudul **STUDI KHALAYAK PADA CASTER VALORANT**

(Studi Korelasional Antara Minat Menonton Caster dan Kepuasan Menonton Valorant Kalangan Remaja Indonesia) ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Melalui karya ilmiah ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang komunikasi dan pemasaran.

Untuk komunitas valorant Indonesia kalian semua luar biasa, dan saya sangat terharu atas partisipasi kalian, dan juga para caster saya berterimakasih kepada anda anda semua dan pihak riot dan media telah membantu saya, saya ucapkan terimakasih

Sesungguhnya penyusunan Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, dorongan, bimbingan serta dukungan doa dari berbagai pihak yang menjadikan penyusunan Skripsi ini lebih bermanfaat. Beberapa pihak lain yang tentunya tidak lupa saya ucapkan terima kasih, antara lain kepada:

1. Bapak Prof. Dr., Mulyanto Nugroho, MM., CMA., CPA. selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Ibu Ayun Maduwinarti, M.P. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Bapak Mohammad Insan Romadhan, S.I.Kom., M.Med.Kom. selaku Kepala Prodi Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
4. Ibu Beta Puspitaning Ayodya, S.Sos., M.A. selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Ibu Irmasanthi Danadharta, S.Hub.Int., MA.. selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Ibu Fransisca Benedicta Avira Citra Paramita, S.I.Kom., M.Med.Kom. selaku Dosen Wali.
7. Terimakasih kepada Bang Realzim dan Bang Jamal serta para caster Valorant yang sudah membantu saya
8. Terimakasih kepada Miftahul janna sudah menemani keluh kesah ku selama ini walaupun di tolak trus

9. Terimakasih kepada merlin pacar e abim Makasih udah bantuin Cara pake spss
10. Makasih buat pacarku yang sudah selalu support aku trus
11. Untuk valorant Indonesia kalian terbaik komunitasnya, Salam riot
12. Untuk adek adek smp 41 terimakasih kalian juga support system juga kok

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Surabaya, 6 Juni 2024

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kepuasan menonton Valorant dan minat menonton caster di kalangan remaja Indonesia. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, penelitian ini melibatkan 102 responden remaja yang aktif menonton kompetisi Valorant Champions Tour (VCT) di YouTube. Hasil analisis menunjukkan adanya korelasi positif yang kuat ( $r = 0.627$ ,  $p < 0.001$ ) antara kepuasan menonton Valorant dan minat menonton caster. Kepuasan menonton berkontribusi sebesar 39.4% terhadap minat menonton caster, sementara 60.6% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat menonton caster meliputi kualitas konten, gaya penyampaian, interaksi dengan audiens, dan kemampuan caster dalam memberikan analisis. Temuan ini memberikan wawasan berharga bagi pengembang game, platform streaming, dan caster dalam meningkatkan kualitas konten dan strategi engagement untuk menarik minat penonton remaja.

Penelitian ini mengkaji hubungan antara kepuasan menonton Valorant dan minat menonton caster di kalangan remaja Indonesia menggunakan metode kuantitatif. Dengan pendekatan survei, penelitian ini melibatkan 102 responden remaja yang aktif menonton kompetisi Valorant Champions Tour (VCT) di YouTube. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan uji korelasi Pearson, analisis regresi linear, dan uji ANOVA. Hasil menunjukkan korelasi positif yang signifikan ( $r = 0.627$ ,  $p < 0.001$ ) antara kepuasan menonton Valorant dan minat menonton caster. Analisis regresi mengungkapkan bahwa kepuasan menonton berkontribusi 39.4% terhadap variasi minat menonton caster ( $R^2 = 0.394$ ). Uji ANOVA menegaskan signifikansi model ( $F = 64.895$ ,  $p < 0.001$ ). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat menonton caster meliputi kualitas konten, gaya penyampaian, dan kemampuan analisis. Temuan ini memberikan wawasan kuantitatif yang berharga bagi industri e-sports dalam mengembangkan strategi untuk meningkatkan keterlibatan penonton remaja.

**Kata Kunci:** Valorant, caster, kepuasan menonton, minat menonton, remaja, e-spo

## **ABSTRACT**

*This research aims to analyze the relationship between satisfaction with watching Valorant and interest in watching casters among Indonesian teenagers. Using a quantitative approach with survey methods, this research involved 102 teenage respondents who actively watched the Valorant Champions Tour (VCT) competition on YouTube. The results of the analysis show that there is a strong positive correlation ( $r = 0.627$ ,  $p < 0.001$ ) between satisfaction with watching Valorant and interest in watching casters. Viewing satisfaction contributed 39.4% to caster viewing interest, while the remaining 60.6% was influenced by other factors. Factors that influence a caster's interest in watching include content quality, presentation style, interaction with the audience, and the caster's ability to provide analysis. These findings provide valuable insights for game developers, streaming platforms, and casters in improving content quality and engagement strategies to attract youth audiences.*

*This research examines the relationship between satisfaction with watching Valorant and interest in watching casters among Indonesian teenagers using quantitative methods. Using a survey approach, this research involved 102 teenage respondents who actively watched the Valorant Champions Tour (VCT) competition on YouTube. Data was collected through questionnaires and analyzed using the Pearson correlation test, linear regression analysis, and ANOVA test. The results show a significant positive correlation ( $r = 0.627$ ,  $p < 0.001$ ) between satisfaction with watching Valorant and interest in watching casters. Regression analysis revealed that viewing satisfaction contributed 39.4% to the variation in caster viewing interest ( $R^2 = 0.394$ ). The ANOVA test confirmed the significance of the model ( $F = 64.895$ ,  $p < 0.001$ ). Factors that influence a caster's viewing interest include the quality of analysis, playback style, and ability. These findings provide valuable quantitative insights for the e-sports industry in developing strategies to increase youth audience engagement.*

**Keywords:** *Valorant, caster, viewing satisfaction, interest in watching, youth, e-sport*

## DAFTAR ISI

	Halaman
BAB I PENDAHULUAN .....	12
1.1 Latar belakang.....	12
1.2 Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not</b>
1.3 Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not</b>
1.4 Manfaat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not</b>
1.4.1 Manfaat Teroritis .....	<b>Error! Bookmark not</b>
1.4.2 Manfaat praktis.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	
2.1 Penelitian Terdahulu.....	17
2.2 Landasan Teori.....	20
2.2.1 Teori Penggunaan dan Grafikasi.....	21
2.3 Definisi Konsep.....	22
2.4 Definisi Operasional.....	23
2.5 Kerangka Pemikiran.....	23
2.6 Hipotesis.....	
BAB III METODE PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	28
3.2 Jenis Penelitian.....	28
3.3 Populasi dan Sampel.....	29
3.4 Pengukuran dan Instrumen Penelitian.....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.6 Teknik Analisis Data.....	31
3.7 Operasional Variabel.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not</b>
4.1 Gambaran Objek Penelitian.....	33
4.1.1 Sejarah Valorant.....	33
4.1.2 Peran caster terhadap kompetisi.....	35
4.1.3 Apa itu Valorant Champions Tour (VCT).....	37
4.1.4 Gambaran Animo masyarakat tentang komunitas gamer Valorant.....	38
4.2 Karakteristik Responder.....	39

4.2.1 Distributor usia responder.....	39
4.2.2 Distribusi jenis kelamin.....	40
4.2.3 Seberapa sering responder mengikuti siaran pertandingan valorant. ....	40
4.2.4 Ketika menonton VCT lebih tertarik menonton secara.....	41
4.2.5 Dimana tempat yang pas untuk menonton VCT.....	41
4.2.6 Seberapa minat menonton Caster.....	42
4.2.7 Alasan utama menonton Caster pada tournamen VCT.....	42
4.2.8 Seberapa puas dengan kualitas siaran pertandingan Valorant yang ditonton .....	43
4.2.9 Aspek apa yang paling memuaskan bagi saat menonton siaran pertandingan valorant.....	43
4.2.10 Seberapa sering responder memperhatikan Caster.....	44
4.2.11 Aspek apa yang paling responder perhatikan dari seorang Caster. ....	44
4.2.12 Apakah responder memiliki Caster favorite ketika menonton siaran valorant.....	45
4.2.13 Caster favorit.....	45
4.2.14 Seberapa besar minat untuk menonton siaran valorant yang dibawakan Caster favorit....	46
4.2.15 Apakah Caster interaksi kepada audien selayaknya memenuhi kepuasan penonton.....	46
4.3 Uji Validasi dan Rehabilitas.....	47
4.4 Uji hipotesis dan analisis korelasi.....	49
4.4.1 Uji pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y).....	49
4.4.2 Uji pengaruh variable (X) terhadap variabel (Y).....	49
4.4.3 Uji pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y)....	50
4.4 Temuan penelitian.....	51
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>Error! Bookmark not</b>
5.1 Kesimpulan... ..	53
5.2 Rekomendasi... ..	53
<b>DAFTAR PUSTAKA... ..</b>	<b>Error! Bookmark not</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA... ..</b>	.

