

DAFTAR TABEL

TABEL 1.1 Waktu Penelitian.....	6
TABEL 2.1 Penelitian Terdahulu.....	22
TABEL 3.1 Unit Analisis.....	35
TABEL 3.2 Narasumber Kunci.....	38
TABEL 4.1 Motif Narasumber untuk Melakukan <i>Livestreaming</i>	80
TABEL 4.2 Motif Narasumber Memilih Twitch sebagai Platform untuk Melakukan <i>Livestreaming</i>	81

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 Platform Streaming <i>Video Game</i> yang Digunakan Responden di Indonesia (2020).....	2
GAMBAR 2.1 Statistik Jumlah Jam Tontonan dalam Platform <i>Livestreaming</i> Terbesar Dunia per Kuartal Ketiga 2022.....	10
GAMBAR 2.2 Statistik Jumlah Channel Livestreamer Twitch Aktif (per 2017-2022).....	11
GAMBAR 2.3 Statistik Platform Streaming yang Digunakan Masyarakat Indonesia untuk Menonton Konten <i>Video Game</i>	12
GAMBAR 2.4 Sebuah Konten <i>Livestreaming</i> dalam Twitch.....	13
GAMBAR 2.5 Fitur <i>Channel Points</i> dalam Twitch.....	15
GAMBAR 2.6 Seorang <i>Streamer</i> Twitch Indonesia sedang Mendapatkan <i>Raid</i>	15
GAMBAR 2.7 Contoh Seorang Youtube Partner yang Telah Mengaktifkan Fitur <i>Monetization</i> Youtube Live.....	16
GAMBAR 2.8 Undangan Twitch Affiliate.....	17