

**STRATEGI KOMUNIKASI KORPORAT *CYBERNETIC PC*
GAMING GUNA MENGHADIRKAN SIKAP POSITIF KONSUMEN**
(Studi Kasus Kualitatif Strategi Komunikasi Korporat *Cybernetic Pc*
Gaming Guna Menghadirkan Sikap Positif Konsumen)

***CYBERNETIC PC GAMING CORPORATE COMMUNICATION
STRATEGY TO CREATE POSITIVE CONSUMER ATTITUDES***

*(Qualitative Descriptive Study of Cybernetic Pc Gaming Corporate
Communication Strategy to Create Positive Consumer Attitudes)*

Oleh:

Fatahul Qais Jabbar

212050258

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PASUNDAN
BANDUNG
2026**