

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
RINGKESAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian	16
1.2.1. Fokus Penelitian	16
1.2.2. Pertanyaan Penelitian	16
1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	17
1.3.1. Tujuan Penelitian	17
1.3.2. Kegunaan Penelitian	18
1.3.2.1. Kegunaan Teoritis	18
1.3.2.2. Kegunaan Praktis	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN	20
2.1. Kajian Literatur	20

2.1.1. Review Penelitian Sejenis	20
2.2. Kerangka Konseptual	25
2.2.1. Strategi	25
2.2.1.1 Definisi Strategi	25
2.2.1.2 Tujuan Komunikasi	26
2.2.1.3. Karakteristik Komunikasi	27
2.2.1.4. Unsur Komunikasi	29
2.2.1.5. Komunikasi Interpersonal	31
2.2.1.6. Komunikasi Verbal dan Nonverbal	32
2.2.2 Devinisi Komunikasi	34
2.2.2.1. Devinisi Komunikasi Korporat	34
2.2.2.2. Strategi Komunikasi Korporat	37
2.2.3. Ruang Lingkup <i>Cybernetic Pc Gaming</i>	39
2.2.4. Definisi Sikap	42
2.2.4.1. Definisi Konsumen	43
2.2.4.2. Jenis Jenis Konsumen	45
2.2.4.3. Sikap Positif Konsumen	47
2.3. Kerangka Teoritis	48
2.3.1. Teori Reputasi Korporat	48
2.3.2. Dasar-dasar Teori Reputasi Korporat	50

2.4. Kerangka Pemikiran	53
BAB III SUBJEK, OBJEK DAN METODOLOGI	56
3.1. Subjek Objek dan Metodologi	56
3.1.1. Subjek Penelitian	56
3.1.2. Objek Penelitian	63
3.2. Metodologi Penelitian	63
3.2.1. Metode Penelitian	63
3.2.2. Paradigma Penelitian	64
3.2.3. Prosedur Pengumpulan Data	67
3.2.4. Rancangan Analisis Data	69
3.2.5. Kredibilitas dan Tingkat Kepercayaan Hasil Penelitian	71
3.3. Membuka Akses dan Menjalinkan Hubungan dengan Subjek Penelitian	73
3.4. Lokasi dan Jadwal Penelitian	75
3.4.1. Lokasi Penelitian	75
3.4.2. Jadwal Penelitian	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	77
4.1. Deskripsi Informan	78
4.2. Hasil Penelitian	82
4.2.1. Strategi Komunikasi Korporat Cybernetic Pc Gaming Guna Menghadirkan Sikap Positif Konsumen	83

4.2.2. <i>Corporate Social Responsibility (CSR) Tanggung Jawab Sosial</i> Perusahaan Yang Dilakukan Oleh <i>Co-owner Cybernetic Pc Gaming</i> Guna Menghadirkan Sikap Positif Konsumen.....	95
4.2.3. Strategi Promosi Bisnis Sebuah Produk ataupun Layanan Jasa	102
4.3. Pembahasan	105
4.3.1. Strategi <i>Public Relations (PR)</i>.....	108
4.3.2. Strategi <i>Corporate Social Responsibility (CSR)</i>	110
4.3.3. Strategi Promosi Bisnis Sebuah Produk ataupun Layanan Jasa	112
4.3.4. Analisis Komprehensif	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	129
5.1. Kesimpulan	129
5.2 Saran.....	132
5.3 Penutup.....	133
Daftar Pustaka.....	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kegiatan Online Terpopuler di Indonesia 2024	5
Tabel 2. 1 Riview Penelitian Sejenis	22
Tabel 2. 2 Paradigma Penelitian Pragmatik.....	66
Tabel 2. 3 Pola Manajemen Komunikasi Korporat.....	123
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	75
Tabel 4. 2 Data Informan	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Nilai Ulasan Google Konsumen Tahun 2025	2
Gambar 2. 1 Tahapan Pembentukan Citra Perusahaan.....	52
Gambar 3. 1 Analisis Data.....	70
Gambar 3. 2 Triangulasi Dengan Tiga Teknik Pengumpulan Data	73

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Daftar Riwayat Hidup	134
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Informan Inti	135
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Informan Pendukung.....	136
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Informan Kunci.....	137
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Informan Tambahan.....	138
Lampiran 6 Pedoman Wawancara Informan Inti	139
Lampiran 7 Pedoman Wawancara Informan Pendukung.....	144
Lampiran 8 Pedoman Wawancara Informan Pendukung.....	149
Lampiran 9 Pedoman Wawancara Informan Kunci.....	154
Lampiran 10 Pedoman Wawancara Informan Kunci.....	160
Lampiran 11 Pedoman Wawancara Informan Kunci.....	162
Lampiran 12 Pedoman Wawancara Informan Kunci.....	165
Lampiran 13 Pedoman Wawancara Informan Tambahan.....	168
Lampiran 14 Dokumentasi Wawancara Informan Inti	171
Wawancara Informan Inti	171
Lampiran 15 Dokumentasi Wawancara Informan Pendukung.....	171
Wawancara Informan Pendukung.....	171
Lampiran 16 Dokumentasi Wawancara Informan Kunci	172
Wawancara Informan Kunci	172
Lampiran 17 Dokumentasi Wawancara Informan Kunci	172
Wawancara Informan Kunci	172
Lampiran 18 Dokumentasi Wawancara Informan Tambahan.....	173

Wawancara Informan Tambahan	173
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian Ruang Warnet <i>Cybernetic Pc Gaming</i>	174