

DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iii
PERSTUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	14
1.3 Rumusan masalah.....	17
1.4.Tujuan penelitian.....	17
1.5 Kegunaan Penelitian.....	18
1.6 Batasan Penelitian.....	18
1.7 Sistematika Penelitian.....	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
2.1 Komunikasi.....	21
2.1.2 Tujuan Komunikasi.....	21
2.1.3 Fungsi Komunikasi.....	21
2.2 Pengertian Komunikasi Massa.....	22
2.2.1 Karakteristik Komunikasi massa.....	22
2.2.2 Fungsi Komunikasi Massa.....	24
2.3 New Media (Internet Sebagai Media Baru).....	25
2.4 Uses and Gratification theory.....	27
2.4.1 Khalayak Aktif.....	29
2.4.2 Gratification Sought & Gratification Obtained.....	31
2.4.3 Asumsi Theory Uses and Gratification.....	34
2.5 Media massa.....	35
2.5.1 Pengaruh Media.....	36
2.5.2 Media Sosial.....	37
2.5.3 CMC (Computer Mediated Communication).....	38
2.5.4 Karakteristik Media Sosial.....	39
2.5.5 Facebook.....	40

2.5.6 Sejarah Facebook	41
2.5.7 Fitur dalam Facebook.....	41
2.6 Youtube	43
2.6.1 Fitur Youtube	43
2.6.2 Karakteristik Youtube	48
2.7 Kerangka Berpikir	50
2.8 Hipotesis.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	52
3.1 Objek Dan Subjek Penelitian	52
3.1.1 Subjek Penelitian.....	52
3.1.2 Objek Penelitian	57
3.2 Pendekatan Penelitian	63
3.3 Unit Analisis	64
3.3.1 Populasi	64
3.3.2 Sampel.....	65
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	67
3.3.1. Data Primer	68
3.3.2. Data Sekunder	68
3.4 Metode Operasionalisasi Variabel	69
3.4.1 Operasionalisasi Konsep	69
3.4.1. Media Use	70
3.4.2 Operasionalisasi Variabel.....	71
3.4.3 Indikator Variabel	71
3.5 Teknik Pengujian Instrumen	78
3.5.1 Uji Validitas	78
3.5.2 Uji Reliabilitas	84
3.6 Teknik Analisis Data.....	88
3.6.1 Uji Korelasi	88
3.6.2 Uji Regresi Linier Sederhana	89
3.6.2 Uji Hipotesis	89
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	91
4.1 Hasil Penelitian	91
4.1.1 Karakteristik Responden	92
4.2 Data Kebutuhan Responden.....	98
4.2.1 Surveillance (Pengawasan)	98
4.2.2 Personal Identity.....	103
4.2.3 Personal Relationship.....	107
4.2.3 Diversion	112

4.3 Hasil Uji Korelasi.....	117
4.4 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	119
4.5 Pembahasan.....	121
BAB V PENUTUP.....	130
5.1 Kesimpulan	130
5.2 Saran.....	132



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data pengguna Internet pada Indonesia	2
Gambar 1.2 Data Mobile Legends di Google Play	3
Gambar 1.3 Most Visited Website: Semrush ranking.....	6
Gambar 1.4 Data Mobile Legends di Google Play	6
Gambar 1.5 Presentase Pertambahan Jumlah Penonton Pada Platform Media	8
Gambar 1.6 Jumlah pengguna Facebook di Dunia	9
Gambar 1.7 Media yang paling sering di gunakan di Indonesia.....	10
Gambar 1.8 Tampilan gambar Live streaming MPL Indonesia.....	16
Gambar 2.1 Live streaming Studio Youtube	45
Gambar 2.2 Encoder Software yang dipakai untuk live streaming.....	47
Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran.....	50
Gambar 3.1 Halaman awal channel MPL Indonesia.....	53
Gambar 3.2 Beranda grup Facebook Mobile Legends Indonesia.....	54
Gambar 3.3 Anggota Grup Facebook Mobile Legends Indonesia.....	55
Gambar 3.4 Tampilan Postingan Facebook Mobile Legends Indonesia	56
Gambar 3.5 penonton turnamen Mobile Legends MPL ke 11 secara live.....	59
Gambar 3.6 Proses <i>Live streaming</i> Profesional	60
Gambar 3.7 <i>Live streaming</i> MPL Indonesia	60
Gambar 3.8 Shout Caster <i>Live streaming</i> MPL Indonesia.....	61
Gambar 3.9 BTS live stremaing turnamen Esports.....	62
Gambar 3.10 Tabel Hasil Uji Validitas GS (surveillance).....	80
Gambar 3.11 Tabel Hasil Uji Validitas GO (surveillance).....	81
Gambar 3.12 Tabel Hasil Uji Validitas Kuesioner GS (Personal identity).....	81
Gambar 3.13 Tabel Hasil Uji Validitas Kuesioner GO (personal identity).....	82
Gambar 3.14 Tabel Hasil Uji Validitas Kuesioner GS (personal relationship)	82
Gambar 3.15 Tabel Hasil Uji Validitas Kuesioner GO (personal relationship) ...	83
Gambar 3.16 Tabel Hasil Uji Validitas Kuesioner GS (Diversion).....	83
Gambar 3.17 Tabel Hasil Uji Validitas Kuesioner GO (Diversion)	84
Gambar 3.18 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner GS (surveillance)	85
Gambar 3.19 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner GO (surveillance).....	86
Gambar 3.20 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner GS (personal Identity).....	86
Gambar 3.21 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner GO (personal identity)	86
Gambar 3.22 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner GS (personal relationship)	87
Gambar 3.23 Hasil Uji Reabilitas kuesioner GO (personal relationship).....	87
Gambar 3.24 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner GS (diversion).....	87
Gambar 3.25 Hasil Uji Reabilitas Kuesioner GO (diversion)	87
Gambar 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	92
Gambar 4.2 Karakteristik responden berdasarkan usia.....	93
Gambar 4.3 Karakteristik Responden Menjadi <i>Subscribers</i>	94
Gambar 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan.....	95
Gambar 4.5 Karakteristik Responden Menonton live Dalam seminggu.....	96
Gambar 4.6 Karakteristik Responden Menonton live Dalam Sehari.....	97
Gambar 4.7 Gambar Hasil Uji Korelasi.....	117

Gambar 4.8 Gambar *live streaming* MPL Indonesia- turnamen MPL ID S11 ... 122



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Variabel Konsep GS & GO	72
Tabel 3.2 Pengukuran Skala Likert	78
Tabel 4.1 Kebutuhan untuk up to date dengan gim Mobile Legends	98
Tabel 4.2 Kebutuhan untuk mengetahui hero, spelli dalam pertandingan.....	99
Tabel 4.3 Kebutuhan untuk mengetahui faktor team kalah	99
Tabel 4.4 Kebutuhan untuk mengetahui strategi dalam pertandingan.....	100
Tabel 4.5 Kebutuhan untuk up to date dengan gim mobile legends	100
Tabel 4.6 Kebutuhan untuk Mengetahui Hero dalam pertandingan	101
Tabel 4.7 Kebutuhan untuk mengetahui faktor <i>team</i> kalah	101
Tabel 4.8 Kebutuhan untuk mengetahui strategi yang dipakai pertandingan	102
Tabel 4.9 Kebutuhan menemukan role model dalam bermain gim	103
Tabel 4.10 Kebutuhan menyesuaikan pandangan tentang team Esports	103
Tabel 4.11 Kebutuhan memahami tentang pandangan hasil dari pertandingan..	104
Tabel 4.12 Kebutuhan memahami dunia Esport dari kacamata <i>live streaming</i> ..	104
Tabel 4.13 Kebutuhan menemukan role model dalam bermain gim	105
Tabel 4.14 Kebutuhan menyesuaikan pandangan tentang team Esports	106
Tabel 4.15 Kebutuhan memahami pandangan dari hasil pertandingan team.....	106
Tabel 4.16 Kebutuhan memahami dunia Esport	107
Tabel 4.17 Kebutuhan Menjadi bagian dari komunitas Mobile Legends	107
Tabel 4.18 Kebutuhan menemukan bahan pembicaraan dan interaksi	108
Tabel 4.19 Kebutuhan mengajak teman mempererat persahabatan.....	109
Tabel 4.20 Kebutuhan mencari teman yang cocok untuk bermain bersama.....	109
Tabel 4.21 Tabel Kebutuhan Menjadi bagian dari komunitas Mobile Legends.	110
Tabel 4.22 Tabel Kebutuhan menemukan pembicaraan dan interaksi komentar	110
Tabel 4.23 Kebutuhan mengajak teman untu untuk mempererat persahabatan..	111
Tabel 4.24 Kebutuhan mencari teman dengan komentar di chat <i>live streaming</i>	112
Tabel 4.25 Kebutuhan menontong untuk mengisi waktu luang.....	112
Tabel 4.26 Kebutuhan menonton untuk bersantai.....	113
Tabel 4.27 Kebutuhan menonton melepaskan diri dari masalah	113
Tabel 4.28 Kebutuhan menonton untuk menyalurkan emosi.....	114
Tabel 4.29 Kepuasan menonton untuk mengisi waktu luang	115
Tabel 4.30 Kepuasan menonton untuk bersantai	115
Tabel 4.31 Kepuasan menonton untuk melepaskan diri dari masalah	116
Tabel 4.32 Kepuasan menonton untuk menyalurkan emosi	116
Tabel 4.33 Total Nilai Mean jawaban responden yang diteliti dan di analisis ...	118
Tabel 4.34 Hasil Uji Pengaruh GS & GO (<i>surveillance</i>).....	120
Tabel 4.35 Hasil Uji Pengaruh GS & GO (<i>personal identity</i>)	120
Tabel 4.36 Hasil Uji Pengaruh GS & GO (<i>Personal Relationship</i>).....	120
Tabel 4.37 Hasil Uji Pengaruh GS & GO (<i>Diversion</i>).....	120

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Lembar monitoring bimbingan tugas akhir.....A-1

LAMPIRAN B

Lampiran operasionalisasi variabel.....B-1

Lampiran kuesioner.....B-3

Lampiran tabulasi data.....B-12

Lampiran hasil cek Turnitin.....B-13

