

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB 1	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	16
1.3 Tujuan Penelitian	16
1.4 Manfaat Penelitian	16
1.4.1 Secara Akademis.....	17
1.4.2 Secara Praktis	17
1.5 Kerangka Pemikiran.....	17
1.6 Kerangka Teori & Konsep	18
1.6.1 Teori Uses and Gratification	18
1.6.2 Gratification Sought and Gratification Obtained	25
1.6.3 Terpaan Konten Youtube	27
1.6.4 Tingkat Kepuasan Informasi	27
1.7 Hipotesis.....	29
BAB II.....	31
2.1 Pengertian Internet	31
2.1.1 Fungsi Internet	31

2.2	Media Baru (New Media)	32
2.3	Youtube	33
2.4	<i>Mobile Legend</i>	35
2.5	Teori Technology Acceptance Model (TAM)	36
2.6	Teori Kebutuhan Dasar Manusia Abraham Maslow.....	38
2.7	Penelitian Terdahulu	41
BAB III	46
3.1	Metode Penelitian.....	46
3.1.1	Jenis Penelitian.....	46
3.1.2	Objek Penelitian	50
3.1.3	Lokasi Penelitian	50
3.2	Populasi & Sampel.....	50
3.2.1	Populasi	50
3.2.2	Sampel.....	51
3.3	Sumber data.....	53
3.3.1	Data Primer	54
3.3.2	Data Sekunder	54
3.4	Teknik Pengumpulan data.....	55
3.5	Variabel Penelitian	56
3.6	Definisi Konseptual Variabel.....	57
	Terpaan konten media	57
	Tingkat Kepuasan Informasi	59
3.7	Definisi operasional	61
3.8	Skala Pengukuran.....	65
3.9	Analisis Data Kuantitatif.....	66
3.9.1	Uji Validitas	66
	Uji Keabsahan Data.....	67
3.9.2	Uji Reliabilitas	69
3.10	Teknik Analisis Data.....	72
3.10.1	Uji Asumsi Klasik	72
3.10.2	Analisis Regresi Sederhana.....	73

3.10.3 Analisis Korelasi Product Moment	74
BAB IV	76
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	76
4.2 Gambaran Umum Karakteristik Responden	76
4.2.1 Deskripsi Responden Berdasarkan Usia	77
4.2.2 Deskripsi Responden Berdasarkan Status Pekerjaan	77
4.2.3 Deskripsi Responden Berdasarkan Lama Bermain <i>Mobile Legends</i> ...	78
4.3 Hasil Penelitian	79
4.3.1 Analisis Statistik Deskriptif	79
4.3.1.1 Deskriptif Variabel X.....	79
4.3.2 Uji Asumsi Klasik	101
4.3.3 Uji Korelasi	103
4.3.4 Analisis Regresi Linier Sederhana	104
4.3.5 Uji T	105
4.4 Pembahasan.....	106
4.4.1 Terpaan Konten Youtube Jonathan Liandi	107
4.4.2 Tingkat Kepuasan Informasi Penggemar <i>Mobile Legends</i>	109
4.4.3 Hubungan Variabel X dan Variabel Y	114
BAB V.....	120
5.1 Kesimpulan	120
5.2 Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN.....	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Youtube Indonesia	5
Gambar 1.2 Jumlah Pemain Mobile Legend.....	8
Gambar 1.3 Jumlah Pemain Mobile Legend.....	9
Gambar 1.4 Statistik Jonathan Liandi sejak 2014.....	10
Gambar 1.5 Artikel keresahan warganet tentang speak terjang Indonesia Mobile Legend Di SEA GAMES 2023	12
Gambar 1.6 Konten Thumbnail konten Jonathan Liandi dengan Zeys (Pelatih timnas Mobile Legend Indonesia di SEA GAMES 2023).....	13
Gambar 1.7 Talkshow Bersama pengamat dan professional player	13
Gambar 1.8 Bagan Kerangka Konsep.....	17
Gambar 1.9 teori Uses and Gratification.....	19
Gambar 2.1 : Model TAM (Technology Acceptance Model).....	38
Gambar 2.2: Piramida Kebutuhan Maslow Sumber: (Sendjaja, 1993: 245).....	40
Gambar 4.1 Jonathan Liandi bertanya kepada warganet tentang isi konten dan meminta saran pertanyaan untuk ditanyakan kepada narasumber	117
Gambar 4.2 Warganet berperan aktif dalam membagikan potongan konten youtube Jonathan Liandi	117

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data.....	56
Tabel 3.2 TABEL DEFINISI OPERASIONAL PADA VARIABEL INDEPENDEN DAN DEPENDEN.....	61
Tabel 3.3 Uji Validitas Variabel Tingkat Kepuasan Informasi (Y).....	67
Tabel 3.4 Uji Validitas Variabel Terpaan Konten Media (X).....	68
Tabel 3.4 Uji Validitas Variabel Terpaan Konten Media (X).....	71
Tabel 3.6 Uji Reliabilitas Tingkat Kepuasan Informasi (Y).....	71
Tabel 3.6 NILAI PEARSON CORREALATION	75
Tabel 4.1 Usia Responden.....	77
Tabel 4.2 Status Pekerjaan Responden	77
Tabel 4.3 Lama Responden Bermain Mobile Legends.....	78
Tabel 4.4 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Frekuensi	79
Tabel 4.5 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Durasi	80
Tabel 4.6 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Atensi.....	81
Tabel 4.7 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y1	86
Tabel 4.8 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y2	87
Tabel 4.9 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y3	88
Tabel 4.10 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y4	89
Tabel 4.11 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y5	90
Tabel 4.12 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y6	91
Tabel 4.13 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y7	92
Tabel 4.14 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y8	93
Tabel 4.15 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y9	94
Tabel 4.16 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y10	95
Tabel 4.17 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y11	95
Tabel 4.18 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y12	96
Tabel 4.19 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y13	97
Tabel 4.20 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y14	98
Tabel 4.21 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y15	99
Tabel 4.22 Hasil Statistik Deskriptif Indikator Y16	100
Tabel 4.23 Uji Normalitas.....	101
Tabel 4.24 Uji Linearitas.....	102
Tabel 4.25 Hasil Uji Korelasi Pearson Product Moment.....	103
Tabel 4.26 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana.....	104
Tabel 4.27 Hasil Koefisien Determinasi	106