

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN...	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.2.1 Rumusan Masalah Makro.....	7
1.2.2 Rumusan Masalah Mikro	8
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	8
1.3.1 Maksud Penelitian	9
1.3.2 Tujuan Penelitian.....	9
1.4. Kegunaan Penelitian	9
1.4.1 Kegunaan Teoritis	9
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	10
1.4.2.1 Kegunaan Bagi Peneliti	10

1.4.2.2 Kegunaan Bagi Universitas	10
1.4.2.3 Kegunaan Bagi Mahasiswa.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	12
2.1 Tinjauan Pustaka	12
2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	12
2.1.2 Tinjauan Mengenai Komunikasi	16
2.1.2.1 Pengertian Komunikasi.....	16
2.1.2.2 Fungsi Komunikasi	17
2.1.2.3 Unsur-unsur Komunikasi.....	18
2.1.2.4 Sifat Komunikasi	18
2.1.2.5 Proses Komunikasi	20
2.1.2.6 Tujuan Komunikasi.....	21
2.1.3 Media Sosial	23
2.1.4 Tinjauan Mengenai New Media.....	24
2.1.4.1 Pengertian New Media.....	24
2.1.5 Karakteristik New Media	26
2.1.6 Manfaat New Media.....	29
2.1.7 Tinjauan Mengenai Internet	30
2.1.7.1 Pengertian Internet	30
2.1.7.2 Fungsi Internet	33
2.1.7.3 Bagian-Bagian Internet	35
2.1.8 Tinjauan Megenai YouTube.....	36
2.1.9 Pengertian YouTuber	39

2.1.10 Karakteristik YouTuber.....	39
2.1.11 Tinjauan Mengenai Ekspresi Diri.....	40
2.1.11.1 Makna Ekspresi Diri	40
2.1.11.2 Fungsi Ekspresif	41
2.1.12 Motiv	42
2.1.13 Manfaat <i>Youtuber</i>	43
2.2 Kerangka Pemikiran	44
BAB III METODE PENELITIAN	46
3.1 Metode Penelitian	46
3.1.1 Desain Penelitian.....	47
3.2 Informan Penelitian	48
3.3 Teknik Pengumpulan Data	50
3.4.1 Studi Pustaka.....	50
3.4.2 Studi Lapangan	52
3.4 Uji Keabsahan Data	54
3.5 Teknik Analisa Data	56
3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian	59
3.6.1 Lokasi Penelitian.....	59
3.6.2 Waktu Penelitian	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	61
4.1.1 Gambaran Objek Penelitian	63
4.1.2 Profile informan Penelitian	64

4.1.3 Hasil Penelitian	67
4.1.3.1 Motif YouTuber Akuroyan untuk membuat konten game di media YouTube	
4.1.3.2 Pemanfaatan konten game sebagai media berekspresi di media YouTube	78
4.1.3.3 Menciptakan engagement pada setiap konten game di media YouTube	83
4.2 Pembahasan.....	93
4.2.1 Motif	95
4.2.2 Pemanfaatan	96
4.2.3 Engagment.....	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	98
5.2 Saran	99
5.2.1 Saran untuk Objek Penelitian.....	99
5.2.2 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	