

DAFTAR ISI

TANDA PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	6
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1. Manfaat Akademis	6
1.4.2. Manfaat Praktis	6
BAB II Tinjauan Pustaka.....	8
2.1. Penelitian Terdahulu.....	8
2.2. Landasan Teori.....	9
2.2.1. Teori Stimulus-Organism-Respons (S-O-R).....	9
2.3. Landasan Konseptual	11
2.3.1. Komunikasi Massa	11
2.3.2. Media Massa	14
2.3.3. Media Sosial.....	15
2.3.4. <i>Youtube</i>	16
2.3.5. Live Streaming <i>Youtube</i>	18

2.4. Mobile Legends Profesional League (MPL ID).....	20
2.5. Remaja.....	21
2.6. Daya Tarik.....	22
2.7. Minat menonton.....	23
2.8. Kerangka Berfikir.....	24
2.9. Hipotesis.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1. Metode Penelitian.....	25
3.2. Objek Penelitian.....	26
3.3. Sumber Data.....	26
3.4. Populasi.....	27
3.5. Sampel.....	27
3.5.1. Kriteria Sampel.....	28
3.6. Teknik Pengumpulan data.....	29
3.7. Validitas dan Realibilitas Instrument.....	29
3.7.1. Uji Validitas.....	29
3.7.2. Uji Realibilitas.....	32
3.8. Teknik Analisis Data.....	37
3.9. Definisi Operasional Variabel.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	45
4.1 Gambaran Umum Tournament MPL ID.....	45
4.2 Data Hasil Responden.....	45
4.2.1 Identitas Responden.....	45
4.2.2 Data Hasil Penelitian variabel X (Daya Tarik).....	46
4.2.3 Data Hasil Penelitian variabel Y (Minat Menonton).....	51
4.3 Analisis Data Statistik.....	54
4.3.1 Analisis Data Deskriptif.....	54
4.3.2 Uji Normalitas Data.....	55
4.3.3 Koefisien Korelasi.....	56

4.3.4 Regresi Linear Sederhana.....	57
4.3.5 Uji Hipotesis.....	58
BAB V PEMBAHASAN	60
5.1. Pembahasan Hasil Penelitian.....	60
5.2. Penelitian terdahulu	61
BAB VI PENUTUP.....	64
6.1. Kesimpulan.....	64
6.2. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Daya Pengguna Sosial Media Indonesia Tahun 2021	3
Gambar 1.2 Pemetaan Game Mobile Legend di Indonesia	4
Gambar 1.3 Logo Mobile Legend Profesional League	5

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
Tabel 3.1 Skor dan Alternatif Jawaban	31
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Variabel X (n=10)	31
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Variabel Y (n=10)	32
Tabel 3.4 Keterangan Hasil Realibilitas	34
Tabel 3.5 Hasil Test Variabel X (Daya Tarik)	34
Tabel 3.6 Hasil Test Retest Variabel X (Daya Tarik)	38
Tabel 3.7 Hasil Test Variabel (Minat Menonton)	38
Tabel 3.8 Hasil Test Retest Variabel Y (Minat Menonton)	38
Tabel 3.9 Hasil Uji Reabilitas Variabel X (Daya Tarik)	38
Tabel 3.10 Hasil Uji Reabilitas Variabel X (Daya Tarik)	38
Tabel 3.11 Tingkat Koefisien Korelasi.....	39
Tabel 3.12 Definisi Operational variabel	41
Tabel 3.6 Hasil Test Retest Variabel X (Daya Tarik)	38
Tabel 3.7 Hasil Test Variabel (Minat Menonton)	38
Tabel 3.8 Hasil Test Retest Variabel Y (Minat Menonton)	38
Tabel 3.9 Hasil Uji Reabilitas Variabel X (Daya Tarik)	38
Tabel 3.10 Hasil Uji Reabilitas Variabel X (Daya Tarik)	38

Tabel 3.11 Tingkat Koefisien Korelasi.....	39
Tabel 3.12 Definisi Operational variabel	41
Tabel 4.1 Usia Responden Korelasi	44
Tabel 4.2 Jenis Kelamin Responden	45
Tabel 4.3 Respon Responden Pada Pertanyaan “Responden menyukai tayangan live streaming yang diadakan MPL ID di Youtube”.....	45
Tabel 4.4 Respon Responden Pada Pertanyaan “Responden menyukai konten yang disajikan pada saat live streaming MPL ID di Youtube”	46
Tabel 4.5, Respon Responden Pada Pertanyaan “Responden menyukai cara host dan komentator pada saat live streaming MPL ID di Youtube” ..	46
Tabel 4.6, Respon Responden Pada Pertanyaan “Responden menyukai team esport sehingga responden tertarik menontonnya pada saat Live Streaming MPL ID di Youtube”.....	46
Tabel 4.7, Respon Responden Pada Pertanyaan “Responden Mendapatkan manfaat setelah menonton live streaming MPL ID di Youtube”	47
Tabel 4.8, Respon Responden Pada Pertanyaan “Responden mengingat setiap tutur kata yang sering diucapkan para tokoh pada saat live streaming MPL ID di Youtube”	47
Tabel 4.9, Respon Responden Pada Pertanyaan “Responden mengingat adegan/kejadian tayangan live streaming MPL ID di Youtube”	47

Tabel 4.10, Respon Responden Pada Pertanyaan “Responden sudah terbiasa dengan beberapa kata – kata yang familiar di live streaming MPL ID di Youtube”	48
Tabel 4.11, Respon Responden pada pertanyaan “Responden sudah familiar dengan para tokoh yang ada pada live streaming MPL ID di Youtube”.....	48
Tabel 4.12, Respon Responden Pada Pertanyaan “Responden familiar mendapatkan informasi mengenai latar tempat yang ada pada saat live streaming MPL ID di Youtube”	48
Tabel 4.13, Respon Responden Pada Pertanyaan “Responden familiar dengan isi konten pada saat live streaming MPL ID di Youtube”	49
Tabel 4.14, Respon Responden Pada Pertanyaan “Responden memahami isi konten dan gaya bahasa yang digunakan pada live streaming MPL ID di Youtube”	49
Tabel 4.15 Respon Responden Pada Pertanyaan “Tertarik menonton setiap live streaming MPL ID di Youtube”	50
Tabel 4.16, Respon Responden pada pertanyaan “Tertarik menonton live streaming MPL ID di Youtube karena konten sangat menghibur”	50
Tabel 4.17, Respon Responden pada pertanyaan “Responden tidak merasa bosan karena setiap pertandingan yang disiarkan selalu tim yang berbeda”	50
Tabel 4.18, Respon Responden pada pertanyaan “Setiap pertandingan yang disiarkan membuat penasaran dengan meta-meta baru yang akan digunakan tim yang bertanding.”.....	51

Tabel 4.19, Respon Responden pada pertanyaan “Responden menonton live streaming MPL ID untuk mengisi waktu luang”.....	51
Tabel 4.20, Respon Responden pada pertanyaan “Responden menonton live streaming MPL ID sekedar untuk mendapatkan hiburan”	51
Tabel 4.21, Respon Responden pada pertanyaan “Responden tertarik mencoba dengan hal-hal yang yang disajikan pada saat live streaming”	52
Tabel 4.22, Respon Responden pada pertanyaan “Responden membahas live streaming MPL ID dengan teman”	52
Tabel 4.23 Rentang Presentase.....	53
Tabel 4.24 Hasil Perhitungan Analisis Deskriptif.....	53
Tabel 4.25 Kolmogorov-Smirnov (SPSS 26).....	54
Tabel 4.26 Koefisien Korelasi (SPSS 26).....	54
Tabel 4.27 Regresi Linear Sederhana.....	56
Tabel 5.1 Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu	62

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	23
-----------------------------------	----