

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1. Manfaat Akademis.....	4
1.5.2. Manfaat Teknis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Penelitian Terdahulu.....	5
2.2. Grand Theory	10
2.2.1. Teori Jarum Hipodermik.....	10
2.3. Komunikasi	10
2.3.1. Definisi Komunikasi	10
2.3.2. Unsur-Unsur Komunikasi	11
2.3.3. Tujuan Komunikasi.....	14
2.3.4. Fungsi Komunikasi	14
2.3.5. Proses Komunikasi	15
2.3.6. Teknologi Komunikasi	16
2.4. Media Baru	18
2.4.1. Definisi Media Baru.....	18
2.4.2. Fungsi Media Baru.....	20
2.4.3. Jenis-Jenis Media Baru	20
2.5. Media Sosial	21
2.5.1. Definisi Media Sosial.....	21
2.5.2. Karakteristik Media Sosial.....	22
2.5.3. Jenis-Jenis Media Sosial	24

2.6. Terpaan Media.....	26
2.6.1. Definisi Terpaan Media	26
2.6.2. Faktor-Faktor Terpaan Media.....	26
2.7. Viralitas Konten	28
2.7.1. Definisi Konten.....	28
2.7.2. Daya Tarik Konten.....	28
2.7.3. Konten Viral	28
2.7.4. Konten Squid Game di Media Sosial.....	30
2.8. Persepsi.....	36
2.8.1. Definisi Persepsi	36
2.8.2. Faktor-Faktor Persepsi.....	37
2.8.3. Macam-Macam Persepsi.....	39
2.8.4. Aspek-Aspek Persepsi	40
2.8.5. Proses Terjadinya Persepsi	40
2.9. Perhatian	42
2.9.1. Definisi Perhatian	42
2.9.2. Macam-Macam Perhatian	42
2.9.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perhatian.....	43
2.10. Kerangka Pemikiran dan Hipotesis	45
2.10.1. Kerangka Pemikiran	45
2.10.2. Hipotesis	45
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	46
3.1. Paradigma Penelitian	46
3.2. Bahan Penelitian.....	46
3.3. Sumber Data Populasi dan Sampel	46
3.3.1. Kerangka Sampling dan Jumlah Sampel	46
3.3.2. Teknik Sampling.....	47
3.4. Operasional Variabel	49
3.5. Teknik Pengumpulan Data	50
3.5.1. Data Primer	50
3.5.2. Data Sekunder.....	50
3.6. Metode Analisis Data	51
3.6.1. Analisis Deskriptif.....	51
3.7. Instrumen Penelitian.....	51

3.8. Uji Instrumen Penelitian.....	52
3.8.1. Uji Validitas.....	52
3.8.2. Uji Reliabilitas.....	52
3.9. Uji Asumsi Klasik.....	53
3.9.1. Uji Normalitas.....	53
3.9.2. Uji Multikolinieritas.....	53
3.9.3. Uji Heteroskedastisitas.....	54
3.10. Uji Hipotesis.....	54
3.10.1 Analisis Regresi Linier Berganda.....	54
3.10.2. Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji t).....	55
3.10.3. Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F).....	55
3.10.4. Uji Koefisien determinasi.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	56
4.1. Deskripsi Objek Penelitian.....	56
4.2. Deskripsi dan Hasil Penelitian.....	57
4.2.1 Analisis Karakteristik Responden.....	57
4.2.2. Identitas Responden Berdasarkan Usia.....	57
4.2.3. Identitas Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	57
4.2.4. Identitas Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir.....	58
4.2.5. Identitas Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	58
4.2.6. Identitas Responden Berdasarkan Media Sosial yang Digunakan.....	59
4.2.7. Rekapitulasi Tanggapan Responden.....	59
4.2.8 Hasil Statistik Deskriptif Variabel Y.....	65
4.3. Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	66
4.3.1 Hasil Uji Validitas.....	66
4.3.2 Hasil Uji Reabilitas.....	67
4.4. Hasil Uji Asumsi Klasik.....	68
4.4.1. Hasil Uji Normalitas.....	68
4.4.2. Hasil Uji Multikolinieritas.....	69
4.4.3. Uji Heterokedastisitas.....	70
4.5. Hasil Uji Hipotesis.....	71
4.5.1. Uji Analisis Regresi Linier Berganda.....	71
4.5.2. Uji signifikansi Parameter Individual (Uji Statistik t).....	72
4.5.3. Uji Signifikansi Simultan (Uji Statistik F).....	73

4.5.4. Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	74
BAB V PEMBAHASAN	75
5.1. Terpaan Media Berpengaruh terhadap Persepsi Masyarakat pada Konten Squid Game di Media Sosial	75
5.2. Viralitas Konten Berpengaruh terhadap Persepsi Masyarakat pada Konten Squid Game di Media Sosial	75
5.3. Terpaan Media dan Viralitas Konten Secara Simultan Berpengaruh terhadap Persepsi Masyarakat pada Konten Squid Game di Media Sosial	75
BAB VI PENUTUP	76
6.1. Kesimpulan.....	76
6.2. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Penelitian Terdahulu.....	5
Tabel 2.2. Tabel Penelitian dan Hasil yang Diharapkan.....	7
Tabel 2.3. Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 3.1. Karakteristik Populasi Berdasarkan Usia.....	47
Tabel 3.2. Karakteristik Populasi Berdasarkan Jenis Kelamin.....	47
Tabel 3.3. Operasional Variabel Independen.....	49
Tabel 3.4. Operasional Variabel Dependen.....	50
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	57
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	57
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir	58
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	58
Tabel 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Media Sosial yang Digunakan.....	59
Tabel 4.6 Tabel Rekapitulasi Tanggapan Responden Variabel X1.....	59
Tabel 4.7 Rekapitulasi Tanggapan Responden Variabel X2.....	61
Tabel 4.8 Rekapitulasi Tanggapan Responden Variabel Y.....	62
Tabel 4.9 Hasil Statistik Deskriptif Variabel Y.....	65
Tabel 4.10 Skor Klasifikasi.....	66
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas	66
Tabel 4.12 Uji Reliabilitas Cronbach Alpha pada Variabel X1.....	68
Tabel 4.13 Uji Reliabilitas Cronbach Alpha pada Variabel X2.....	68
Tabel 4.14 Uji Reliabilitas Cronbach Alpha pada Variabel Y.....	68
Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas	69
Tabel 4.16 Hasil Uji Multikolinearitas.....	70
Tabel 4.17 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	70
Tabel 4.18 Hasil Uji Regresi Linier Berganda.....	71
Tabel 4.19 Hasil Uji Statistik t.....	72
Tabel 4.20 Hasil Uji Statistik F.....	73
Tabel 4.21 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	74

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Unsur-Unsur Komunikasi.....	13
Bagan 2.2. Proses Terjadinya Persepsi.....	41
Bagan 2.3. Kerangka Pemikiran.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisisioner Online Penelitian.....	84
Lampiran 2 Kuisisioner di Google form.....	90
Lampiran 3 Karakteristik Populasi.....	93
Lampiran 4 Penyebaran Kuisisioner di Instagram Story @andhyrama.....	93
Lampiran 5 Data Responden.....	94
Lampiran 6 Tanggapan Responden.....	97
Lampiran 7 Hasil Olah SPSS 26.....	98