



**PEMANFAATAN PENGETAHUAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA
INFORMASI TENTANG GAME “STUDI KASUS SUBSCRIBER
CHANNEL TARA ARTS GAME INDONESIA”**

SKRIPSI

Dony Chandra Dida

44119010132

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2024

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dony Chandra Dida

NIM : 44119010132

Program Studi : Penyiaran

Judul Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertas:

PEMANFAATAN PENGETAHUAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG GAME “STUDI KASUS SUBSCRIBER CHANNEL TARA ARTS GAME INDONESIA”

Menyatakan bahwa Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

UNIVERSITAS Jakarta, 6 Februari 2024
MERCU BUANA



Dony Chandra Dida

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi ini diajukan oleh:

Nama : Dony Chandra Dida

NIM : 44119010132


Program Studi : Penyiaran

Judul Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi:

PEMANFAATAN PENGETAHUAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA INFORMASI
TENTANG GAME “STUDI KASUS SUBSCRIBER CHANNEL TARA ARTS GAME
INDONESIA”

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing 1 : Rizki Briandana, M.Comm., Ph.D ()

NIDN : 0304108504

Ketua Penguji : Prof. Dr. Suraya, M.Si ()

NIDN : 0327116802

Penguji Ahli : Ridho Azlam Ambo Asse, M.I.Kom ()

NIDN : 0308089202


UNIVERSITAS
MERCU BUANA


Jakarta, 6 Februari 2024

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)


(Dr. Farid Hamid, M.Si)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dony Chandra Dida

NIM : 44119010132

Program Studi : Penyiaran

Judul Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertas:

PEMANFAATAN PENGETAHUAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG GAME “STUDI KASUS SUBSCRIBER CHANNEL TARA ARTS GAME INDONESIA”

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 6 Februari 2024

Yang menyatakan,



(Dony Chandra Dida)

ABSTRAK

Nama : Dony Chandra Dida

NIM : 44119010132

Program Studi : Penyiaran

Judul Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertas:

PEMANFAATAN PENGETAHUAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG GAME “STUDI KASUS SUBSCRIBER CHANNEL TARA ARTS GAME INDONESIA”

Pembimbing : Rizki Briandana S.Sos., M.Comm., Ph.D

Perkembangan teknologi informasi media sosial YouTube kini semakin luas, Konten YouTube sendiri dapat diakses, Anda hanya memerlukan internet dan perangkat pendukung. Internet telah berkembang sedemikian rupa sehingga penggunaannya sebagai alat informasi dan komunikasi tidak dapat diabaikan. Di kalangan pelajar, generasi milenial dan generasi Z sudah tidak asing lagi dengan YouTube karena generasi saat ini lebih banyak menghabiskan waktunya untuk mengakses media sosial berupa YouTube. YouTube sangat menarik dan memiliki banyak pengguna karena semua orang dapat melihat konten Tag Blast dari channel Tara Arts Game Indonesia yang memberikan informasi tentang game yang memiliki nuansa lebih seru dalam bentuk konten visual. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, yang diolah menggunakan Teknik studi kasus John Creswell terhadap penggunaan media sosial YouTube dalam hal mencari tahu tentang informasi terbaru tentang game yang hadir di Indonesia dalam akun YouTube Tara Arts Game Indonesia, Penulis menemukan bahwa konten YouTube ini mengkonstruksikan untuk mendapat suatu pengetahuan dalam berita informasi tentang game yang berdasarkan kategori dalam pengetahuan dengan teknik audio visual yang berupa konten visual yang menarik dan informatif, sehingga penulis menarik suatu kesimpulan bahwa pengetahuan tentang YouTube dapat di deskripsikan menjadi tiga bagian yaitu Descriptive Knowledge, Explantive Knowledge, dan Explorative Knowledge yang diangkat menjadi sebuah kasus untuk di kaji secara mendalam dapat menarik suatu kesimpulan ketiga unsur tersebut dapat Menyusun deskripsi yang terinci dari konten YouTube Tara Arts Game Indonesia.

Kata Kunci : Studi Kasus, Internet, YouTube, Game

ABSTRACT

Name : Dony Chandra Dida

NIM : 44119010132

Study Program : Broadcasting

Title Internship Report/Thesis/Dissertation :

PEMANFAATAN PENGETAHUAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG GAME “STUDI KASUS SUBSCRIBER CHANNEL TARA ARTS GAME INDONESIA”

Counsellor : Rizki Briandana S.Sos., M.Comm., Ph.D

The development of YouTube social media information technology is now increasingly widespread, YouTube content itself can be accessed, you only need the internet and a supporting device. The Internet has developed to such an extent that its use as an information and communication tool cannot be ignored. Among students, the millennial generation and generation Z are already familiar with YouTube because the current generation spends more time accessing social media in the form of YouTube. YouTube is very interesting and has many users because everyone can see Tag Blast content from the Tara Arts Game Indonesia channel which provides information about games that have a more exciting feel in the form of visual content. Based on the research results previously described, which were processed using John Creswell's case study technique regarding the use of YouTube social media in terms of finding out the latest information about games that are present in Indonesia on the Tara Arts Game Indonesia YouTube account, the author found that this YouTube content is constructive for gain knowledge in news information about games based on categories of knowledge with audio-visual techniques in the form of interesting and informative visual content, so that the author draws a conclusion that knowledge about YouTube can be described into three parts, namely Descriptive Knowledge, Explanative Knowledge, and Explorative Knowledge that is raised into a case to be studied in depth can draw a conclusion from these three elements. Develop a detailed description of Tara Arts Game Indonesia's YouTube content.

Keywords: *Case Studies, Internet, YouTube, Game*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Karena atas segala kelimpahan, rahmat dan karunianya saya mampu menyelesaikan penyusunan skripsi judul **“Pemanfaatan Pengetahuan Youtube Sebagai Media Informasi Tentang Game (Studi Kasus Subscriber Channel Tara Arts Game Indonesia)”**. Penulisan skripsi ini dibuat sebagai syarat untuk meraih kesarjanaan strata satu (S1) Program Studi *Broadcasting*, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta Barat. Dengan segala kemampuan penulis menyadari sepenuhnya bahwa dengan segala keterbatasan ilmu pengetahuan dalam melaksanakan penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Saya mengucapkan terimakasih dan rasa hormat kepada orang-orang yang telah membantu karena sudah memberikan dorongan kepada saya untuk dapat menyelesaikan laporan proposal skripsi ini. Untuk itu saya sangat sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan proposal yang saya buat. serta semua pihak yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan proposal ini. Terlepas dari semua itu, Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam proposal ini masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman, Penulis yakin masih banyak kekurangan dalam Proposal ini, Oleh karena itu kami sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan makalah ini. Penulis ingin mengucapkan dengan tulus, terimakasih yang sebesar-besarnya dalam kesempatan kali ini kepada:

1. Bapak Rizki Briandana S.Sos., M.Comm., Ph.D. selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang telah bersedia untuk meluangkan waktunya untuk membimbing penulis, selalu mendukung serta memotivasi penulis agar terus semangat dan percaya dalam menyusun hingga menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan baik dan tepat waktu.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Dr. Farid Hamid, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed. selaku Sekprodi 1 Broadcasting Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
5. Ibu Gustina Romania, S.Sos., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Bapak Syaifuddin, M.Si., dan Ibu Prof. Dr. Suraya, M.Si., selaku Dosen Mata Kuliah Tugas Akhir.

7. Ibu Feni Fasta, S.E., M.Si. Selaku dosen pengampu mata kuliah riset komunikasi, yang telah membantu saya untuk menentukan judul penelitian ini.
8. Seluruh Dosen dan Staf program studi Broadcasting, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
9. Terima kasih kepada ibu saya tercinta, ibu Nofelda dan almarhum ayah saya tercinta, Samidi yang sudah mendidik dan membesarkan saya dengan banyak memberikan dukungan baik secara moril, materil, spiritual dan sudah mempercayakan anaknya untuk memilih jalan hidupnya sendiri sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini selama kuliah.
10. Ketiga Saudara Rizky Farda, S.Ak., Novsa Novanita, S.Gz., Devi Zulfa, S.Gz. yang telah memberi dukungan moril dan materil atas kelangsungan perkuliahan penulis.
11. Ahmad Faishal, Imam Safii, Muhammad Aditya, Raden Muhammad, Rafli Aimar, I Made Reynaldi, Dwi Pramudya, Thoriq Yusrie, Anggi Budi, Rifqi AE, Kurniawan. yang memberi dukungan dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
12. Untuk teman-teman Edam Squad terima kasih untuk memberi dukungan untuk bisa menyelesaikan skripsi penulis.
13. Untuk teman-teman seperjuangan, teman-teman mahasiswa/i Jurusan Broadcasting, selama 4 tahun terima kasih atas semua pengalaman susah senang yang diberikan.
14. Dan terakhir, sangat berterima kasih kepada diri saya sendiri, Dony Chandra Dida sangat ingin berterima kasih kepada diri saya sendiri karena sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang sedang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah dalam kondisi sesulit apapun prosesnya dan bisa menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Dony. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

15. Mahasiswa hebat bukan dia yang aktif berorganisasi, bukan juga yang mendapatkan nilai ipk 4.00. Ini hanya bonus dalam berproses di perkuliahan. Tapi mahasiswa hebat adalah mahasiswa yang menuntaskan tugasnya di perkuliahan, menepati janjinya kepada orang tua, kuat bertahan sampai akhir, hingga bisa wisuda dan bangga atas dirinya. “BANGKIT DAN TUNTASKAN APA YANG SUDAH DIMULAI!”

Jakarta, 5 April 2022

Dony Chandra Dida



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Akademis	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.4.3 Manfaat Sosial.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Kajian Teoritis.....	20
2.2.1 Internet Sebagai New Media	20
2.2.3 Media Sosial.....	22
2.2.4 Jenis Media Sosial.....	24
2.2.5 YouTuber Sebagai Konten Kreator.....	25
2.2.6 Perkembangan Game Di Indonesia	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Paradigma Penelitian.....	29
3.2 Metode Penelitian.....	30
3.3 Subjek Penelitian.....	31

3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.5	Teknik Analisis Data.....	35
3.5.1	Pengetahuan Descriptive Knowledge.....	36
3.5.2	Pengetahuan Explanative Knowledge.....	36
3.5.3	Pengetahuan Explorative Knowledge.....	37
3.6	Keabsahan Data.....	38
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
4.5	Gambaran Umum Objek Penelitian	39
4.1.1	Identitas Informan	41
4.2	Hasil Penelitian	43
4.2.1	Pengetahuan Deskriptif Informan Pada Tayangan “Tag Blast: GAME OF THE YEAR!” Menarik Untuk Di Tonton.....	43
4.2.2	Pengetahuan Eksplanatif Informan Pada Tayangan “Tag Blast: GAME OF THE YEAR!” Untuk Sudut Pandang Informasi Tentang Game.....	47
4.2.3	Pengetahuan Eksploratif Informan Pada Tayangan "Tag Blast: GAME OF THE YEAR!" Untuk Cara Mendapatkan Informasi Tentang Game.....	49
4.3	Pembahasan.....	52
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	59
5.1	Simpulan	59
5.2	Saran.....	60
5.2.1	Saran Akademis.....	60
5.2.2	Saran Praktis.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....		61
LAMPIRAN.....		62

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 4. 1 Pembahasan	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Channel YouTube Tara Arts Game Indonesia.....	3
Gambar 4. 1 Tampilan YouTube Channel Tara Arts Game Indonesia.....	39
Gambar 4. 2 Video Di Dalam YouTube Channel Tara Arts Game Indonesia	40
Gambar 4. 3 Konten "Tag Blast: Game Of The Year"	40

