

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*