



UIN SUSKA RIAU

No. 5837/KOM-D/SD-S1/2023

ANALISIS RESEPSI PADA CHANNEL YOUTUBE GAMING “MIAWAUG”

© Hak cipta milik

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya atau bagian dari karya tersebut tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

ABDA DIHAKHO URFA
NIM. 11740314504

UIN SUSKA RIAU

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2023

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

JUDUL

“Analisis Resepsi Pada Channel Youtube Gaming “MiawAug”

Disusun Oleh:

**Abda Dihakho Urfa
11740314504**

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal 29 Maret 2023

Pembimbing,

**Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc. Sc
NIP./NIK.19761212 200312 1 004**

Mengetahui :

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

**Dr. Muhammad Badri, M.Si.
NIP. 19810313 201101 1 004**



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Abda Dihakho Urfa
NIM : 11740314504
Judul : Analisis Resepsi Pada Channel Youtube gaming MiawAug

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Senin
Tanggal : 17 April 2023

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 16 Juni 2023

Dekan,

Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP. 19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dr. Toni Hartono, M.Si
NIP. 19780605 200701 1 024

Penguji III,

Mardhiah Rubani, M.Si
NIP. 19790302 200701 2 023

Sekretaris/ Penguji II,

Yantos, S.IP., M.Si
NIP. 19710122 200701 1 016

Penguji IV,

Assvari Abdullah, M.I.Kom
NIK. 130 147 023

- a. Pengutuban hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutuban tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Abda Dihakho Urfa
NIM : 11740314540
Judul : Analisis Resepsi Pada Channel YouTube Gaming "MiawAug"

Telah Diseminarkan Pada:


Hari : Selasa
Tanggal : 30 November 2021

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.


Pekanbaru, 30 November 2021

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,


Assyari Abdullah, S.Sos., M.I.Kom
NIK. 130 417 023

Penguji II,


Edison, S.Sos., M.I.Kom
NIK. 130 417 082

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Lampiran Surat:

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : ABDA DIHAKHO URFA
 NIM : 11740314504
 Tempat/ Tgl. Lahir : Perawang, 27 April 1999
 Fakultas/Pascasarjana : DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
 Prodi : BROADCASTING

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* : **ANALISIS RESEPSI PADA CHANNEL YOUTUBE GAMING MIAWAUG**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya*) saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 20 Juni 2023
 Yang membuat pernyataan



ABDA DIHAKHO URFA
NIM. 11740314504



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 30 Maret 2023

No. : Nota Dinas
 Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
 Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 di-

Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Abda Dihakho Urfa
 NIM : 11740314504
 Judul Skripsi : Analisis Resepsi Pada Channel Youtube Gaming "MiawAug"

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,

Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc. Sc
 NIP./NIK.19761212 200312 1 004

Mengetahui :

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dr. Muhammad Badri, M.Si.
 NIP. 19810313 201101 1 004

ABSTRAK

Nama : Abda Dihakho Urfa

NIM : 11740314504

Judul : Analisis Resepsi Pada Channel Youtube Gaming MiawAug

MiawAug atau yang mempunyai nama asli Reggie Prabowo Wongkar merupakan seorang *youtuber gaming* pria yang membuat konten game di channel youtube miliknya. Awal mula MiawAug terjun ke youtube pada tahun 2011, nama MiawAug sendiri di ambil berdasarkan suara kucing dan gonggongan anjing sehingga nama tersebut sangat melekat dengan dirinya hingga sekarang. Di Indonesia terdapat lebih dari 100 youtuber dengan ciri khas dan kemampuan mereka dalam channel youtube nya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui resepsi audiens terhadap channel youtube MiawAug. Penelitian ini menggunakan teori Analisis Resepsi Stuart Hall yang memfokuskan pada penerimaan individu dan responnya terhadap media, dibagi menjadi tiga yaitu Dominan, Negosiasi, dan Oposisi. , metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam terhadap lima informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap informan memberikan jawaban yang beragam sesuai sudut pandang mereka, terdapat jawaban Dominan, Negosiasi, dan Oposisi. Setelah menganalisis hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa resepsi informan terhadap channel youtube gaming MiawAug berada di posisi Negosiasi.

Kata Kunci: Analisis Resepsi, Youtube, Youtube Gaming, MiawAug

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menjiplak sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apa pun.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak Milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

Name : Abda Dihakho Urfa

NIM : 11740314504

Title : Reception Analysis on the MiawAug Gaming Youtube Channel

MiawAug, whose real name is Reggie Prabowo Wongkar is a male gaming YouTuber who creates game content on his YouTube channel. At first MiawAug entered YouTube in 2011, the name MiawAug it self was taken based on the sound of cats and dogs barking so that the name is very attached to him until now. In Indonesia there are more than 100 YouTubers with their characteristics and abilities on their YouTube channel. This study aims to determine the audience's Reception of the MiawAug YouTube channel. This study uses Stuart Hall's Reception Analysis theory which focuses on individual acceptance and response to the media, divided into three, namely Dominant, Negotiation, and Opposition. , the method used in this study is a qualitative method, data collection is done by conducting in-depth interviews with five informants. The results showed that each informant gave various answers according to their point of view, there were Dominant, Negotiation, and Opposition answers. After analyzing the research results, it can be concluded that the informants' reception of the MiawAug gaming youtube channel is in a negotiating position.

Keywords: Reception Analysis, Youtube, Youtube Gaming, MiawAug

- Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang memutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta dilindungi UIN Suska Riau
Satel Islamic University of Sultan Sa'arika Riau

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT atas hidayah danugerah kesehatan yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik meskipun membutuhkan waktu cukup panjang. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai suri tauladan umat serta pembawa panji-panji kebenaran dan pembaharuan bagi kehidupan umat manusia.

Selesainya penulisan skripsi dengan judul “Analisis Resepsi Pada Channel youtube. MiawAug”. Ini tidak terlepas dari keterlibatan banyak kalangan yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan kontribusi selama proses penelitian dan penulisan.

Dalam penyelesaian skripsi ini, tentunya penulis mengakui banyak menemui kesulitan dan hambatan terutama pengumpulan literatur bahan dan pengolahan data. Namun, berkat bimbingan, dorongan, masukan serta support yang diberikan, alhamdulillah, karya ilmiah ini dapat selesai.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada kedua orang tua penulis ayahanda Elfi Lendra dan Ibunda Fainur yang telah mendidik dan memberikan dukungan moril, materil serta doa yang tulus dalam penyusunan skripsi. Dan tidak lupa berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam penulisan. Terutama kepada Pada kesempatan ini pula perkenankan penulis menyampaikan secara khusus ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M. Ag., Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Wakil Rektor I, II, dan III, serta seluruh civitas akademik UIN SUSKA Riau.
2. Bapak Dr.Imron Rosidi,S.Pd., M.A., Selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Wakil Dekan I Dr. Masduki, M.Ag., Wakil Dekan II Dr. Toni Hartono, M.Si., dan Wakil Dekan III Dr. H. Arwan, M.Ag.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dr. Muhammad Badri, M.Si., Selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan Bapak Artis, M.Ag., M.I.Kom., Selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi
4. Bapak Firdaus El Hadi, Sos., M.Soc. Sc selaku pembimbing. Terimakasih atas dukungan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis dari awal hingga akhir bimbingan.
5. Dr. Elfiandri, M.S.i., selaku Penasehat Akademik yang selalu memberikan nasehat kepada penulis serta mengawasi perkuliahan penulis dari awal sampai selesai.
6. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu dan bantuan kepada penulis selama perkuliahan.
7. Pimpinan dan staf Perpustakaan Fakultas dan Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam pencarian literatur yang diperlukan.
8. Terimakasih kepada keluarga saya, Ayah, Bunda dan Adik-Adik yang telah memberikan do'a dan dukungan kepada penulis hingga penulis dapat dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Terimakasih kepada nona pemilik nim 1701121746 Susmita Yulia Putri, S.Sos yang terus memberikan dukungan dengan tulus untuk berjuang menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas.
10. Terimakasih kepada teman dan sahabat tercinta, Ichwanul Ichsan, S.I.Kom, Febi Fernandes, S.I.Kom, Jabal Nur, S.I.Kom, Abdul Mutoyib, S.I.Kom, Dean Anggito, S.I.Kom, M. Erick, S.I.Kom dan Fahdri Ifrad yang telah membantu dan mendoakan serta menghibur selama skripsi ini dibuat.
11. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2017 dan teman-teman BR A yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12. Para informan yang telah bersedia dimintai informasi guna kelancaran skripsi ini.

13. Diri saya sendiri yang sudah berusaha keras dalam melaksanakan perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini

Akhirnya, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, baik isi, bahasa, teknik penulisan, ketelitian, kerapian, dan metodologi. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun perlu kiranya diberikan demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. terakhir, hanya kepada Allah semua dikembalikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kedepannya. Amin.

Pekanbaru, 30 Maret 2023
Penulis,

ABDA DIHAKHO URFA
NIM. 11740314504

UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penegasan Istilah	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Terdahulu	8
2.2 Landasan Teori	16
2.3 Kerangka Pemikiran	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	29
3.2 Lokasi dan Waktu penelitian	30
3.3 Informan	30
3.4 Sumber Data Penelitian	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.6 Validitas Data	33
3.7 Teknik Analisis Data	34
BAB IV GAMBARAN UMUM	36
4.1 Profil Miawaug	36
4.2 Profil Channel Youtube Miawaug	38
4.3 Profil Informan	39



UIN SUSKA RIAU

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	41
5.1 Hasil Penelitian	41
5.2 Pembahasan	54
BAB VI PENUTUP	60
6.1 Kesimpulan	60
6.2 Saran	61

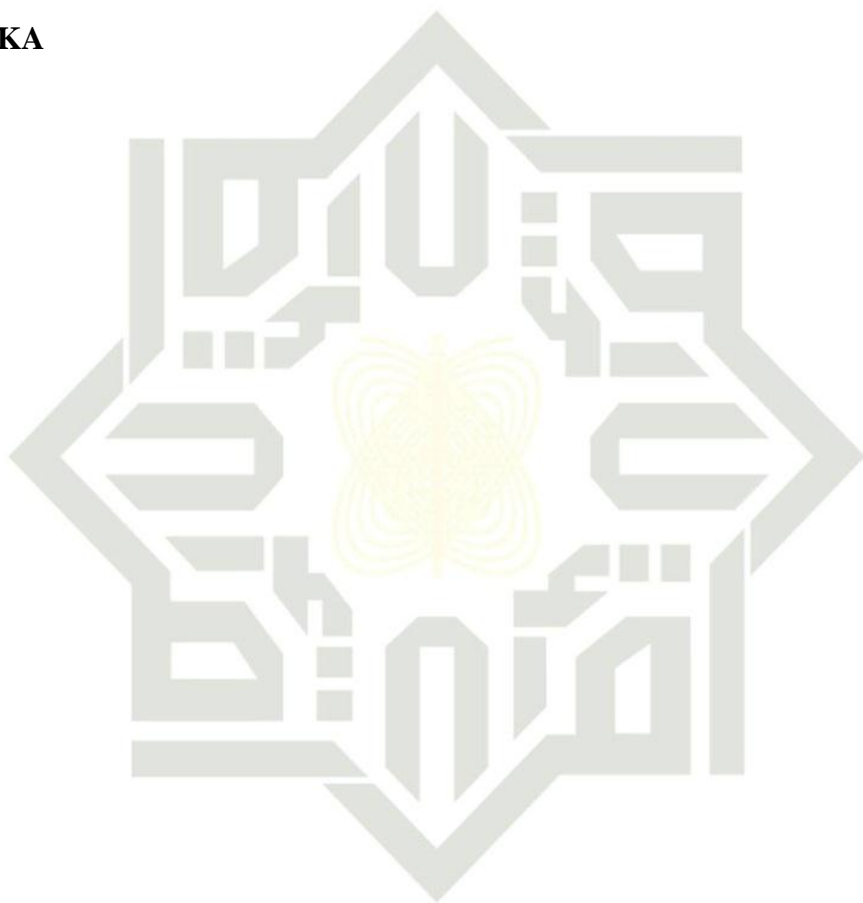
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



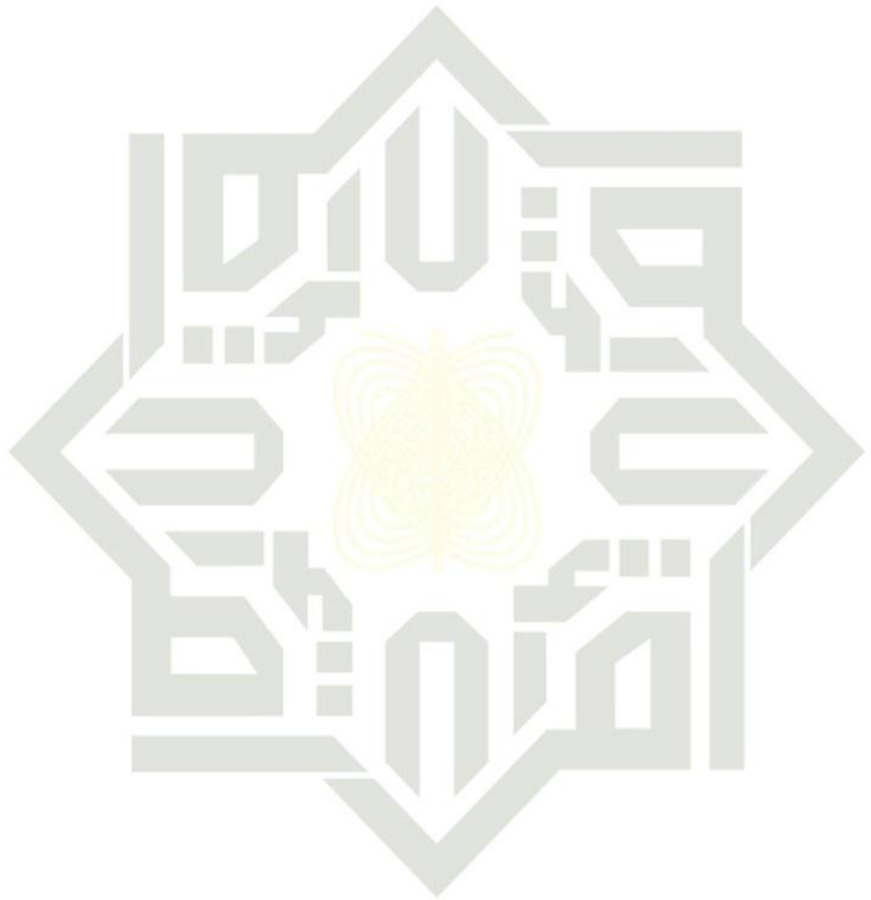
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Jumlah pengguna media sosial di Indonesia	2
Gambar 1.2.	Grafik tingkat intensitas media sosial sering dikunjungi	3
Gambar 4.1	Channel Youtube MiawAug	38
Gambar 4.2	Konten-konten channel youtube MiawAug	38



UIN SUSKA RIAU

BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang

Diera revolusi 4.0 perkembangan teknologi bertambah pesat. Perkembangan ini meliputi teknologi komunikasi dan informasi yang modern. Teknologi komunikasi dan informasi pada era ini mempermudah kebutuhan manusia untuk berkomunikasi dan mendapatkan suatu informasi. Masyarakat memiliki berbagai kebutuhan yang harus terpenuhi. Adanya kebutuhan yang harus terpenuhi, masyarakat didorong oleh adanya motif untuk bisa memenuhi kebutuhan tersebut melalui media massa yang dapat mereka pilih. Saat ini, YouTube merupakan situs penyedia video online paling mendominasi di Amerika Serikat, bahkan di dunia, dengan 43% menguasai pasar. Diperkirakan video berdurasi 20 jam diunggah ke YouTube setiap menit dengan 6 miliar tampilan per hari.¹

Dalam YouTube tersedia berbagai macam kategori dan juga konten atau video yang ditampilkan. Di Indonesia sendiri menurut survei dari YouGov (2020) penyedia platform video game yang paling populer di Indonesia adalah YouTube kategori Gaming. Hal ini membuat salah satu video kategori YouTube Gaming menjadi populer. Adanya fenomena E-sport pada tahun 2018 atau cabang olahraga game elektronik mulai naik daun. E-Sport adalah bidang olahraga yang menggunakan permainan sebagai arena kompetisi utama. Saat ini Electronic Sport (E-sport) masuk dalam cabang olahraga yang dipertandingkan di Asean Games 2018.

Hingga saat ini berkembangnya internet membuat petandingan game ini menjadi daya tarik sendiri. Pada tahun yang sama salah satu game Mobile Legend menjadi mobile E-sport paling populer di Indonesia. Dari fenomena E-sport, fenomena menonton orang bermain game juga berkembang. Penyedia layanan seperti Twitch dan YouTube semakin mendorong gamer

¹Fatty Faiqah, Muh Nadjib, dan Andi Subhan Amir, "YOUTUBE SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI BAGI KOMUNITAS MAKASSARVIDGRAM" 5 (2016): 14.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk menonton pertandingan E-Sport atau menonton orang lain bermain game. Dari data diatas membuat YouTuber gaming banyak bermunculan seperti Oura Gaming, Frost Diamond, Miaw Aug, dan masih banyak lagi.²

Indonesia sendiri pengguna sosial media sangatlah besar, mulai dari media aplikasi seperti *Whatsapp, Facebook, Instagram* dan lain sebagainya sampai media berbasis video seperti *Youtube*, dalam sebuah survey pada tahun 2021 dan di sajikan dalam sebuah info grafik yang diambil dari web.³



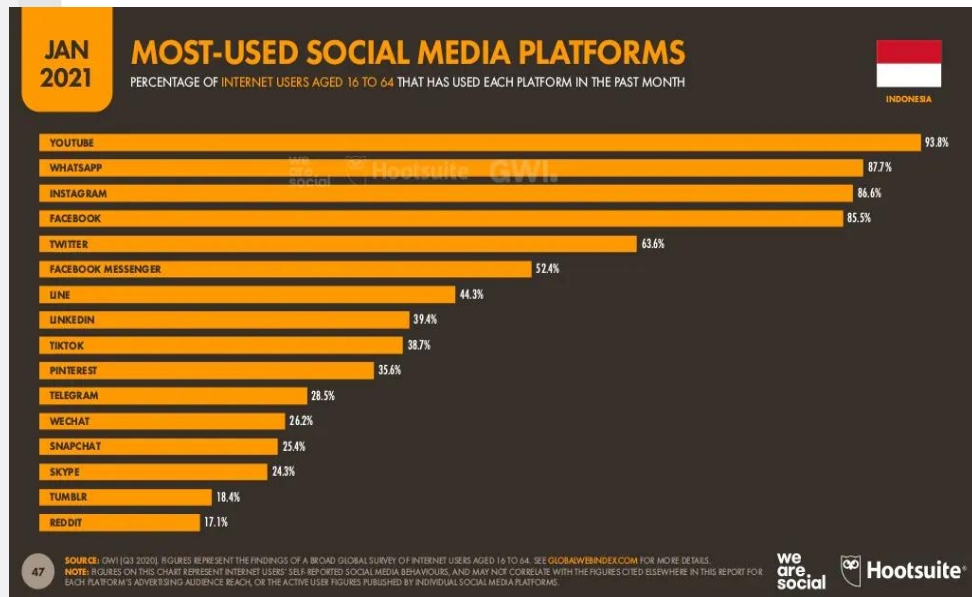
Gambar 1.1.

Jumlah pengguna media sosial di Indonesia

Infografis diatas menggambarkan tentang perkembangan pengguna media sosial. Total pengguna mencapai 170 juta pengguna, ini berarti mayoritas penggunaan internet untuk bersosialisasi melalui media sosial. Jumlah pengguna media sosial ini mencapai 61.8% dari jumlah total penduduk Indonesia, dengan pengguna berbasis mobilnya atau hp mencapai 345.3 juta. Tidak heran jika semua media sosial aplikasinya focus di *mobile*.

²Bella Callista Gloria, Jandy Edipson Luik, dan Lady Joanne Tjahyana, “Motif Dan Kepuasan Subscriber Menonton Channel Youtube Jess No Limit” 9 (2021): 12.

³“Digital in Indonesia: All the Statistics You Need in 2021 — DataReportal – Global Digital Insights,” diakses 15 Agustus 2021, <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia/>



Gambar 1.2.
Grafik tingkat intensitas media sosial sering dikunjungi.

Data grafik diatas mengungkapkan bahwa Youtube merupakan media sosial yang sering dikunjungi oleh warga Indonesia. Youtube di akses oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, dewasa hingga orang tua, mulai dari mutar music, melihat video. Para pengguna internet pasti sudah menggunakan Youtube, baik untuk media hiburan maupun untuk mencari berbagai informasi dan video tutorial. Youtube adalah situs web yang diperuntukkan untuk pengguna mengunggah, menonton dan berbagi video. Youtube memakai teknologi *Adobe Flash Video* dan *HTML5* untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna termasuk klip film, klip TV, video music. Selain itu ada pula konten amatir seperti blog video, video original pendek, dan video pendidikan.⁴

Di Indonesia terdapat lebih dari 100 youtubers dengan ciri khas dan kemampuan mereka dalam channel youtubanya. Para youtubers berlomba-lomba menampilkan video menarik dan unik di setiap channel youtube mereka untuk menarik penonton dan subscribers youtube.⁵

Mellyaningsih, Adinda. Motif Subscriber Menonton *Channel* Youtube Raditya Dika. JURNAL E-KOMUNIKASI PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS KRISTEN PETRA, SURABAYA. Vol 4.No.1.Thn.2019

<https://socialblade.com>, diakses 25 September 2021

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam *youtube* terdapat beberapa konten video salah satunya yaitu konten *game*. Begitu banyak *content creator game* yang ada di Indonesia. Dengan adanya para *gamers* di *youtube* bisa menambah referensi *game* penonton *youtube* yang menyukai *game*. Peneliti mengamati bahwa penyuka *game* tidak hanya orang dewasa saja tetapi anak-anak para remaja pun juga menggemari *game*. Salah satu *gamers* yang sangat populer saat ini adalah Miawaug atau dengan nama asli Reggie Prabowo Wongkar. Dalam channel *youtube* miawaug terdapat banyak sekali review *game* yang dia unggah, mulai dari *game* luar negeri maupun dalam negeri yang dia unggah. Awal mula Reggie mengenal *YouTube* sebenarnya dari tahun 2011, akan tetapi saat itu ia masih belum memiliki brand (nama).

Sejak saat itu, Reggie mulai mendalami *platform YouTube*, termasuk mempelajari dunia videografi. Nama MiawAug sendiri diambil berdasarkan suara kucing dan gonggongan anjing, nama tersebut juga menjadi sapaannya kepada para penonton di saat *opening* (pembukaan video). Karena keunikannya itu, nama MiawAug sangat melekat dengan dirinya hingga sekarang. Sama halnya dengan Youtuber lain, Reggie pun memiliki formula ampuh untuk membuat kontennya banyak disukai penonton. Misalnya saja ia enggan mengucapkan kata-kata kasar dan mencoba selalu dekat dengan *subscriber*-nya. Tidak hanya itu, konsistensinya terhadap dunia *YouTube* patut diacungi jempol, pasalnya ia sangat rajin membuat konten -- bahkan bisa dua video dalam sehari, sebuah hal yang sulit dilakukan apabila Reggie tidak memiliki tekad kuat untuk mengembangkan channel miliknya.

Tak hanya sekedar menampilkan *gameplay* *game* yang ia mainkan, Reggie pun seringkali mengedukasi penonton dengan memberikan beberapa tips dan trik tentang *game* yang sedang ia mainkan.

Agar lebih dekat dengan *subscriber*-nya, Reggie juga melakukan formula penting, yakni berinteraksi. Interaksi yang Reggie lakukan seakan-akan mengajak penontonnya untuk saling bekerja sama dalam memecahkan teka-



teki game yang ia mainkan. Karena formulanya itu, Reggie pun dicintai para penikmat *YouTube* di Tanah Air.⁶

2. Penegasan Istilah

1. Analisis Resepsi

Analisis resepsi atau analisis penerimaan adalah teori berbasis khlayak yang berfokus pada bagaimana beragam jenis anggota khlayak memaknai bentuk konten tertentu.⁷

2. Channel Youtube

Channel youtube adalah sebuah alat pada akun youtube, yang dapat digunakan untuk mengupload video di youtube, mempublikasikan video yang telah selesai diupload, dan melakukan aktifitas lainnya di youtube seperti menghapus video kita sendiri, berkomentar pada video orang lain, dll.⁸

3. Video Game

Video Game sendiri merupakan sebuah permainan dimana pemain terlibat langsung lewat layar sebagai perantaranya.⁹ *Video Game* atau permainan yang dimainkan biasanya bersifat daring dan melalui *gadget*. Sifatnya yang menghibur membuat siapapun menyukai *Video Game*.

3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana Analisis Resepsi Channel Youtube Gaming “Miawaug”

[PROFIL] Mengenal MiawAug, Youtuber Gaming Dengan Subscriber Terbanyak Di Indonesia | Dunia Games,” diakses 25 September 2021, <https://duniagames.co.id/discover/article/profil-mengenal-miawaug-youtuber-gaming-dengan-subscriber-terbanyak-di-indonesia>.

Muhamad Ridwan dan Vera Kunthie, “Mistisisme Dalam Program Televisi (Analisis Resepsi Pemirsa Pada Program Menembus Mata Bathin di ANTV),” *Jurnal Komunikatif* 8 (20 Desember 2019): 121–31, <https://doi.org/10.33508/jk.v8i2.2198>.

“Belajar Komputer Dasar Palu: Pengertian Channel Youtube | Channel Youtube Adalah,” *Belajar Komputer Dasar Palu* (blog), diakses 30 September 2021, <http://www.palucmputer.com/2017/12/pengertian-channel-youtube-adalah.html>.

Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Masa Melek Media dan Budaya*, (Jakarta, Erlangga 2016) 356



1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Analisis Resepsi Channel Youtube Gaming “Miawaug”.

Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Akademis dari penelitian ini adalah untuk menambah referensi penelitian mengenai Analisis Resepsi channel Youtube Gaming.
- 2) Manfaat praktis dari penelitian ini adalah dapat memberikan informasi tentang analisis resepsi *channel youtube gaming* “Miawaug”.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan terarah serta lebih memudahkan dalam mengikuti sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis menguraikan landasan teori, kerangka pemikiran, dan hipotesa dari masalah yang muncul.

BAB III : METODE PENELITIAN

Menjelaskan jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji validasi, dan teknik analisis data.

BAB IV : GAMBARAN UMUM

Merupakan bab gambaran umum, bab ini menjelaskan gambaran umum tempat penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

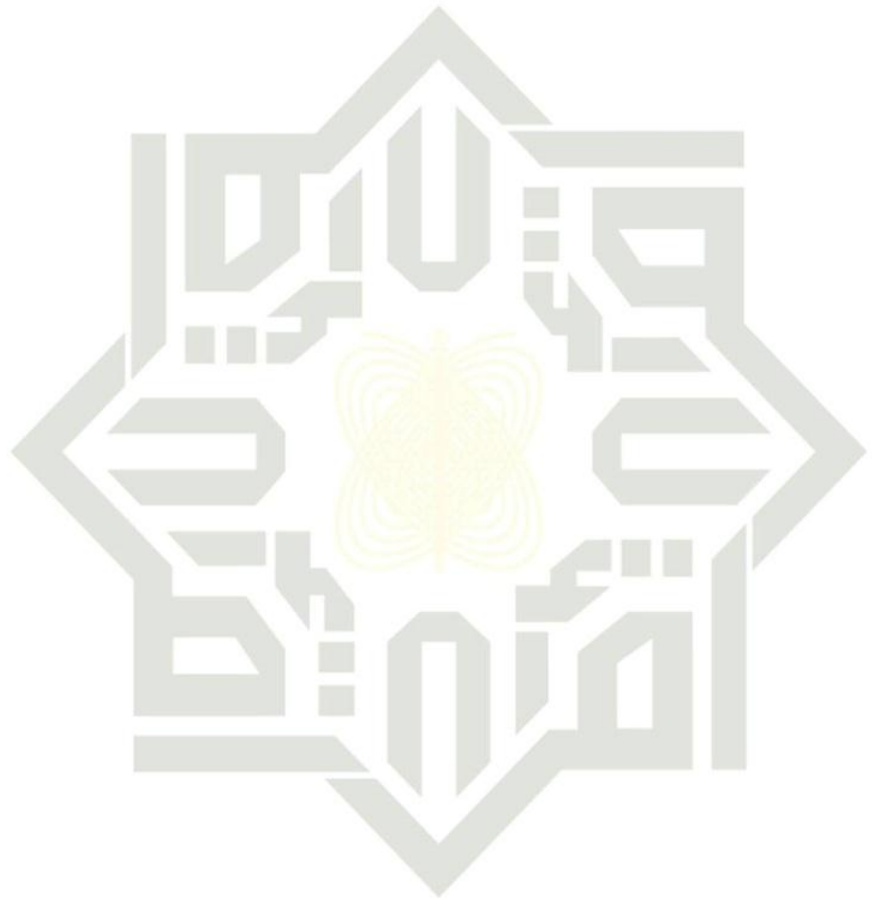


BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Merupakan bab hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini menyajikan hasil dari penelitian dan pembahasan penelitian.

BAB VI : KESIMPULAN

Merupakan bab penutup dari penelitian, dalam bab ini berisikan: kesimpulan dan saran.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Terdahulu

Dalam penelitian ini penulis juga melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu. Adapun penelitian yang hampir mirip dan sama dengan peneliti adalah:

**Tabel 2.1
Kajian Terdahulu**

NO	JUDUL	PENJELASAN
17	<p>Analisis Resepsi Transgender Pada Konten Youtube Asian Boss Episode Being Transgender Indonesia Pada Komunitas Awwnanas. (Elda Prawinda). (Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya).</p>	<p>Peneliti mewancari secara mendalam 5 (lima) informan yang merupakan anggota dari komunitas awwnanas, salah satu komunitas gay di Surabaya, mereka memiliki range usia antara 19-22 tahun dan beberapa anggota memiliki latar belakang yang hampir sama, terdiri dari Jojo sebagai ketua, Fin sebagai bendahara, Michael sebagai admin sosial media awwnanas, Albert dan Theo sebagai anggota.</p> <p>disimpulkan bahwa, ada tiga orang informan yakni Jojo, Michael dan Fin yang memiliki pendapat yang sama atau setuju dengan isi pesan tersebut dan tidak mempermasalahkannya bahwa media sangat penting bagi transgender untuk speak up. Satu orang informan yakni Albert menerima isi pesan tersebut namun tidak menyetujui jika seorang transgender ingin mematahkan stigma masyarakat Indonesia, pastilah akan menjadi perdebatan yang luar biasa. Di Indonesia</p>

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya tanpa tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruhnya tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

sendiri memiliki kepercayaan agama dan budaya yang kental yang juga menjadi faktor kesusahan masyarakat untuk menerima hal ini. Kepercayaan masyarakat Indonesia telah tertanam sebelum adanya permasalahan ini.¹⁰
Metode encoding-decoding

Analisi Resepsi Pada Channel Youtube Gaming “Kimi Hime”. (Setyo Eka Rofi) (Wiwid Noor Rakhmad). (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro).

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan maka pemaknaan penonton terhadap video “CEWEK PRO PLAYER SAPU BERSIH PECADO!! – PUBG Mobile Indonesia” oleh Kimi Hime yang ada di Youtube adalah sebagian besar responden memposisikan dirinya sebagai oppositional-reading yang melakukan pemaknaan tidak sesuai dengan makna dominan yang disampaikan oleh teks media sehingga penonton memaknai video Kimi Hime tidak sesuai dengan yang dimaksudkan oleh Kimi Hime. Video-video Kimi Hime yang sebagian besarnya merupakan video yang menampilkan permainan sebuah gim mobile namun dalam video Youtubanya Kimi hime selalu menggunakan pakaian terbuka dan membuat penonton terkesan penampilannya vulgar dan terlalu terbuka dengan menunjukkan bagian tubuh tertentu. Hal tersebut membuat persepsi penonton jika dilihat dari jumlah views-nya hanya penonton laki-laki yang hanya melihat bagian tubuhnya saja yang terbuka, hanya



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p>	<p>sedikit yang menonton video permainan PUBG Kimi Hime.¹¹ Metode in-depth interview.</p>
<p>ANALISIS RESEPSI PENONTON TERHADAP PESAN VIDEO “SAYA MUALAF BILA” DI AKUN CHANNEL YOUTUBE DEDDY CORBUZIER. (Diana Wahyuni), (Yanto), (Sri Narti). (Sengkuni Jurnal Social Sciences and Humanties). Vol. 1, No. 2, 2020, Hal 15-27.</p>	<p>Di dalam video Saya Mualaf Bila tersebut merupakan video dialog antara deddy dan gusmiffa. Mereka membahas mengenai problema isu perbedaan agama yang marak terjadi di Indonesia. Disana mereka menuangkan pendapat mengenai isu tersebut dimana permasalahan ini timbul karena agama saat ini sudah menjadi alat untuk mencapai tujuan-tujuan pribadi oleh beberapa oknum yang memiliki kepentingan di Negara ini. Semua ini mendapat tanggapan yang beragam dari penonton, hal tersebut dapat kita lihat seperti apa resepsi penonton dikolom komentar pada video tersebut.¹² Metode Purposivesampling</p>
<p>Analisis Resepsi Terhadap Clickbait Headline Pada Vlog Dikanal Youtube Atta Halilintar. (Zsazsa Suci Nurzain) (Drs. Hadi Putnana, M.Si) (e-proceeding management: Vol.8 No.1 Februari 2021 Page 490)</p>	<p>Dalam penelitian ini, peneliti berusaha menggali pemaknaan khalayak terhadap konten clickbait pada vlog dalam channel YouTube Atta Halilintar, maka dari itu peneliti memastikan bahwa para informan memahami apa yang dimaksud dengan riset khalayak of menurut pendapat mereka sebagai langkah pertama untuk melengkapi data penelitian. Peneliti melakukan wawancara kepada lima</p>

¹¹ Setyo Eka Rofi, Wiwid Noor Rakhmad, Analisis Resepsi Pada Channel Youtube Gaming “Kimi Hime”.

¹² Diana Wahyuni, Sri Narti, Yanto, ANALISIS RESEPSI PENONTON TERHADAP PESAN VIDEO “SAYA MUALAF BILA” DI AKUN CHANNEL YOUTUBE DEDDY CORBUZIER. (Sengkuni Jurnal Social Sciences and Humanties). Vol. 1, No. 2, 2020, Hal 15-27



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>(Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom)</p>	<p>informan yang terdiri dari dua golongan yaitu tiga diantara mereka merupakan subscriber channel YouTube Atta Halilintar dan dua diantaranya merupakan non-subscriber. Peneliti memperoleh hasil penelitian tentang pemaknaan atau bagaimana individu memproses dan mengartikan isi yang ada dalam media berdasarkan pengalaman mereka sebagai khalayak. Setelah dilakukan wawancara menyeluruh dengan kelima informan maka dapat disimpulkan bahwa Riset Khalayak adalah dimana khalayak memiliki peran aktif untuk memberikan penilaian serta pemaknaan akan suatu hal berdasarkan pemikiran ataupun pengalamannya.¹³ Metode purposive sampling</p>
<p>Analisis Resepsi Penonton Atas Popularitas Instan Video Youtube “Keong Racun” Sinta dan Jojo. (Ani Suryani) (The Messenger, Volume V, Nomor 1, Januari 2013). (Ilmu Komunikasi Universitas Semarang).</p>	<p>Analisis semiotika sederhana pada lagu “Keong Racun” dilakukan dengan mengurai dan menterjemahkan lirik lagu, baik implisit maupun eksplisit. lagu tersebut bercerita tentang ungkapan hati seorang perempuan yang diperlakukan/mendapat perlakuan tidak sopan/etis dari seorang lelaki yang diistilahkan sebagai „Keong Racun“. Sedangkan analisis semiotika pada tayangan video YouTube membagi video menjadi beberapa potongan bagian. Dengan melakukan analisis teks pada lirik lagu serta mencermati beragam objek dan</p>

Hadi Purnama, Zsazsa Suci Nurzain, Analisis Resepsi Terhadap Clickbait Headline Pada Video Dikawal Youtube Atta Halilintar. Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom e-proceeding of management: Vol.8 No.1 Februari 2021 Page 490



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

tanda yang tampak pada video YouTube „Keong Racun“ Sinta dan Jojo, dapat ditarik kesimpulan bahwa preferred reading yang ditawarkan oleh pembuat video adalah untuk menarik perhatian penonton.¹⁴ Metode in-depth interview.

Analisis Resepsi Penonton Remaja Video Mukbang Dalam Kanal Youtube “Yuka Kinoshita” (Adia Titania Supriyatman) (Catur Nugroho). (e-Proceeding Management: Vol.6, No.1 April 2019 Page 142) (Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom)

Peneliti akan menganalisis pemahaman penonton terhadap tayangan Mukbang yang berada dalam video Mukbang dari Yuka Kinoshita di YouTube. Fokus dalam penelitian ini ialah bagaimana penerimaan audiens terhadap video-video Mukbang yang diproduksi oleh Yuka Kinoshita dan menampilkan makanan-makanan yang dimaknanya Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui posisi audiens menurut tiga posisi milik Stuart Hall dalam video Mukbang Yuka Kinoshita, untuk mengetahui apakah mereka menerima makna dalam video Mukbang yang disampaikan atau tidak. Berikut ialah simpulan dari informan-informan yang telah menjawab yakni Informan berada dalam dominant position, Keadaan dimana informan paham akan makna-makna yang disampaikan dalam video Mukbang Yuka Kinoshita dan tidak

¹⁴ Anni Suryani, Analisis Resepsi Penonton Atas Popularitas Instan Video Youtube “Keong Racun” Sinta dan Jojo. Ilmu Komunikasi Universitas Semarang The Messenger, Volume V, Nomor 1, Januari 2013



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p>	<p>menolak terhadap apa yang disampaikan dalam video.¹⁵ Metode paradigma konstruktivis</p>
<p>Analisis Resepsi Tentang Konten Pornografi Pada Kanal Youtube Frontal TV. (Hendrayana Saputra, Suhendra Atmaja, Nur' Aeni). (JIKA (Jurnal Komunikasi Andalan), Volume 5, no.1, Januari-Juni 2022, Hal 11-23).</p>	<p>Pendekatan yang dikonsumsi dan diterapkan pada penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun penelitian ini berjenis studi kasus, studi kasus adalah penyelidikan "kerangka kerja terikat" atau "kasus/kasus berbeda" yang kadang-kadang melalui berbagai informasi dari atas ke bawah dan mencakup sumber data berbeda yang "kaya" dalam situasi yang unik. Peneliti sudah merancang teknik pengumpulan data yang baik dan benar untuk mendapatkan hasil optimal Kemudian peneliti akan melakukan pengamatan yang kemudian dicatat secara sistematis dan objektif. Dan tentunya observasi dilakukan dengan mengamati unsur-unsur pornografi termuat dalam kanal Youtube Frontal TV. Tahap ini Peneliti akan melakukan wawancara mendalam dengan tiga informan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) posisi dominanhegemoni 2) kode oposisi 3) kode negosiasi.¹⁶</p>
<p>8</p>	<p>Resepsi dan Pemaknaan Anak Muda terhadap Tayangan Konten Pemuda</p> <p>Penelitian ini fokus mengkaji bagaimana anak muda sebagai penonton dan pengguna</p>

Adia Titania Supriyatman, Catur Nugroho, Analisis Resepsi Penonton Remeja Video Mukbang Dalam Kanal Youtube "Yuka Kinhosita". Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom e- Proceeding of Management: Vol.6, No.1 April 2019 Page 142

Hendrayana Saputra, Suhendra Atmaja, Nur' Aeni, Analisis Resepsi Tentang Konten Pornografi Pada Kanal Youtube Frontal TV, JIKA (Jurnal Komunikasi Andalan), Volume 5, no.1, Januari-Juni 2022, Hal 11-23



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>Tersesat di Channel YouTube Majelis Lucu Indonesia. (Muhammad Gaffari). (Medkom; Jurnal Media dan Komunikasi, volume 3, nomor 1 (2022) 35-47).</p>	<p>media YouTube membentuk persepsi dan menciptakan pemaknaannya terhadap tayangan konten Pemuda Tersesat dalam channel YouTube Majelis Lucu Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui persepsi anak muda terhadap tayangan konten Pemuda Tersesat di channel YouTube Majelis Lucu Indonesia, pemaknaan anak muda sebagai penonton tayangan terhadap konsep Pemuda Tersesat, dan seperti apa figure Pemuda Tersesat yang diimajinasikan oleh anak muda penonton YouTube Majelis Lucu Indonesia. Dengan menggunakan metode analisis resepsi khalayak, penelitian ini digunakan untuk meneliti respon, sikap, penerimaan, dan makna yang diproduksi oleh penonton terhadap media yang dikonsumsi, dimana asumsi yang mendasari analisis ini adalah konsep khalayak aktif. Analisis resepsi diperkenalkan melalui teori “Encoding & Decoding” oleh Stuart Hall (1972) yang kemudian dari konsep Hall inilah muncul berbagai studi analisis resepsi khalayak atau audiens lainnya.¹⁷</p>
<p>9. Penerimaan Citra Winda Basudara oleh Penonton Pada Konten Charity di Youtube.</p>	<p>Metode yang digunakan untuk dalam penelitian ini adalah metode analisis resepsi. Analisis resepsi adalah salah satu standar untuk mengukur khalayak media, dimana</p>

¹⁷ Muhammad Gaffari, Persepsi dan Pemaknaan Anak Muda terhadap Tayangan Konten Pemuda Tersesat di Channel YouTube Majelis Lucu Indonesia, Medkom; Jurnal Media dan Komunikasi, volume 3, nomor 1 (2022) 35-47



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>(Daniel Sefrandov, Jandy Edipso Luik, Astri Yogatama). (Jurnal E- Komunikasi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra, Surabaya).</p>	<p>analisis ini akan mencoba untuk memberikan sebuah makna atas pemahaman teks media (cetak, elektronik, dan internet) dengan memahami bagaimana karakter teks media dibaca oleh khalayak. Individu yang menganalisis media melalui analisis resepsi memfokuskan pada pengalaman serta bagaimana makna diciptakan melalui pengalaman tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis resepsi untuk mencari bagaimana penonton yang memiliki perbedaan faktor yang mempengaruhi dalam memaknai citra Windah Basudara pada konten charity nya di YouTube. Dari temuan penelitian ini, penerimaan informan terhadap citra Windah Basudara melalui konten charity dipengaruhi oleh faktor yang dimiliki setiap informan. Informan menerima citra Windah Basudara pada konten charity di YouTube dengan dominant dan negotiated.¹⁸</p>
<p>Analisis Resepsi Viewers Terhadap Tayangan Mistis Sableng TV. (Aili Andianto, Santi Deliana). (Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis,</p>	<p>Pada penelitian ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang telah terbukti mampu mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, kejadian, aktivitas sosial, sikap, pemikiran orang secara individu maupun kelompok. Sehingga dapat disimpulkan apa yang telah yang peneliti lakukan dalam mengumpulkan Data dengan cara wawancara mendalam telah</p>

Daniel Sefrandov, Jandy Edipso Luik, Astri Yogatama, Penerimaan Citra Winda Basudara oleh Penonton Pada Konten Charity di Youtube, Jurnal E- Komunikasi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra, Surabaya



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Volume 8, No.4, Desember 2022)	memperoleh data yang valid dan tidak dimanipulasi sedemikian rupa sesuai dengan data yang peneliti peroleh dilapangan. Posisi hegemoni dominan adalah posisi dari para informan ini setuju dengan apa yang dibuat oleh pembuat konten tayangan pada kanal Sableng TV. ¹⁹
--------------------------------	---

2. Landasan Teori

Agar lebih terarah dalam penulisan, penelitian ini menerapkan beberapa teori yang nantinya akan dijadikan sebagai pembahasan dan tolak ukur beberapa teori yang nantinya akan dijadikan sebagai pembahasan dan tolak ukur penelitian “Analisis Resepsi Pada Channel Youtube Gaming “Miawaug”” ada pun teori yang digunakan didalam penelitian ini adalah:

2.1.1 Komunikasi Massa

A. Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan atau informasi antara dua individu atau lebih. Komunikasi dalam bahasa Inggris disebut *communication*. Yang berasal dari kata *communication* atau *communis* yang berarti bersama. Unsur dalam kegiatan komunikasi untuk dapat membentuk, memahami adalah frame of reference and field of experience sehingga dari kesamaan tersebut terdapat overlapping of interest dan memunculkan understanding atau pemaknaan.²⁰

B. Komunikasi Massa

Pada dasarnya komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Komunikasi massa berasal dari

¹⁹ Arli Andianto, Santi Delliana, Analisis Resepsi Viewers Terhadap Tayangan Mistis Sableng TV, Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis, Volume 8, No.4, Desember 2022

²⁰ Sri Moerdijati.2012. Pengantar Ilmu Komunikasi. Hal: 46



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengembangan kata media of mass communication (media komunikasi massa). Mass communications (dengan s) dan mass communication (tanpa s) dibedakan dalam pengertiannya. Masss communications (dengan s) sama artinya dengan media massa, sedangkan mass communication (tanpa s) merupakan proses komunikasi melalui media masa.²¹

Definisi komunikasi massa menurut Bittner yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner, yakni: komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media masa pada sejumlah orang (*Massa communication is masseges communicated trough a mass medium to a large of people*). Dari definisi tersebut diketahui adalah komunikasi massa harus menggunakan media massa.

Janowitz komunikasi massa terdiri atas lembaga dan teknik dari kelompok tertentu yang menggunakan alat teknologi (pers, radio, televisi dan sebagainya) untuk menyebarkan konten simbolis kepada khalayak yang besar, heterogen dan sangat tersebar.

Komunikasi massa adalah proses komunikasi yang yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas.

Ciri-ciri atau karakteristik komunikasi yang menggunakan media massa, baik media audio visual maupun media cetak. Adapun ciri-ciri atau karakteristik komunikasi massa adalah sebagai berikut:

- a. Pesan bersifat umum
- b. Komunikannya anonim dan heterogen
- c. Komunikator berifat melembaga
- d. Menimbulkan keserempakan
- e. Komunikasi berlangsung satu arah
- f. Mengandalkan peralatan teknis



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Media Massa

Istilah media massa sendiri berkembang penggunaannya saat digunakan untuk menjelaskan bahwa komunikasi digunakan dalam skala besar. Menurut (Elvinaro, 2007:14-17)²² fungsi media massa bisa dibagi menjadi lima:

- a. Pengawasan (*Surveillance*)
- b. Penafsiran (*Interpretation*)
- c. Pertalian (*Linkage*)
- d. Penyebaran nilai-nilai (*Transmission of value*)
- e. Hiburan (*Entertainment*)

Dalam menceritakan sejarah media massa ada empat elemen utama yang menghasilkan konfigurasi aplikasi yang khas dan signifikan dalam kehidupan masyarakat:

- a. Tujuan, kebutuhan, ataupun kegunaan komunikatif tertentu.
- b. Teknologi untuk berkomunikasi secara terbuka kepada banyak orang dari jarak yang jauh.
- c. Bentuk organisasi sosial yang menyediakan keterampilan dan kerangka kerja untuk produksi dan distribusi.
- d. Bentuk pemerintahan terorganisir dalam kepentingan public.

Pengaruh media massa yang besar melahirkan sebuah teori yang sangat terkenal pada tahun 1940-an yaitu (*bullet theory*) teori peluru, oleh Effendy (1994:264) yang mengutip penjelasan Melvin Defleur (1975) menerangkan bahwa pesan yang disampaikan oleh media massa ini dampaknya pada individu bersifat secara langsung dan segera.

Media massa merupakan sarana menyebarkan informasi kepada khalayak, menurut Bungin (2006:72) media massa diartikan sebagai

²² Dedi Kusuma Habibie, "Dwi Fungsi Media Massa," *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 7, no. 2 (Desember 2018): 79, <https://doi.org/10.14710/interaksi.7.2.79-86>.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

media komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh khalayak banyak, ditinjau dari segi makna, media massa merupakan alat atau sarana untuk menyebarkan isi berita, opini, komentar, hiburan, dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Cangara, media adalah sarana atau alat yang dipakai untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak, sedangkan pengertian media massa sendiri alat yang dipakai dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio, dan televisi.²³

Perlu digaris bawahi bahwa perubahan-perubahan yang terjadi pada media akan selalu disertai oleh perubahan pada masyarakatnya (Straubhaar, 2008: 12-15). Semua aspek tersebut meninggalkan masyarakat atau warga negara sendirian menghadapi kapitalisasi media. Tentu saja beragam klaim yang sering dikutip menyatakan bahwa perkembangan media merefleksikan perkembangan masyarakat atau dengan kata lain, masyarakatlah yang mempengaruhi perkembangan media ke arah tertentu; bahwa konten media merefleksikan selera, keinginan, dan aspirasi pasar.²⁴

William Abiq (dalam Ollie 2007:20) menjelaskan bagaimana opini publik terbentuk, menurutnya opini publik adalah suatu jumlah dari pendapat individu yang didapat melalui perebutan dan, opini publik merupakan hasil interaksi antar individu dalam masyarakat. Jika dilihat dari segi ilmu komunikasi, opini publik merupakan tindakan komunikasi yang mana membawa persoalan kepada orang-orang dengan harapan akan memperoleh tanggapan atau *feedback* (umpan balik).

²³ Habibie.

²⁴ Hasyim Ali Imran, "Media Massa, Khalayak Media, The Audience Theory, Efek Isi Media dan Fenomena Diskursif," *Jurnal Studi Komunikasi dan Media* 16, no. 1 (21 Agustus 2013): 47. <https://doi.org/10.31445/jskm.2012.160103>.



2.1.2 Teori New Media

A. Pengertian Teori

Teori adalah sebuah sistem konsep abstrak yang mengindikasikan adanya hubungan diantara konsep-konsep tersebut yang membantu kita memahami sebuah fenomena. Setiap teori melihat proses komunikasi dari sudut yang berbeda-beda, dan setiap teori memberikan pengertian-pengertian berdasarkan sudut pandang yang dipilihnya. Tentu saja, tidak semua teori memiliki validitas dan manfaat yang sama. Para peneliti hanya akan memilih teori-teori tertentu yang dinilai lebih bermanfaat dari pada lainnya untuk mendukung proyek penelitian tertentu.²⁵

Teori bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan riset nya, membantu dalam penentuan arah dan tujuan risetnya dalam memilih konsep-konsep yang tepat.

B. New Media

Teori new media merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yang mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam teori new media, terdapat dua pandangan, Pertama yaitu pandangan interaksi sosial, yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Fleksibel dan dinamis yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru. Pandangan kedua yaitu pandangan integrasi sosial, yang merupakan gambaran media bukan dalam bentuk informasi, interaksi, atau penyebarannya, tetapi dalam bentuk ritual, atau bagaimana manusia menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat. Media bukan hanya sebuah instrumen informasi atau cara untuk mencapai ketertarikan diri, tetapi

²⁵ Morrison, Teori Komunikasi Individu Hingga Massa, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), Cet 1, 6-7.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifudin Riau

menyuguhkan kita dalam beberapa bentuk masyarakat dan memberi kita rasa saling memiliki.²⁶

New Media atau media online didefinisikan sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital. Definisi lain media online adalah media yang di dalamnya terdiri dari gabungan berbagai elemen. Itu artinya terdapat konvergensi media di dalamnya, dimana beberapa media dijadikan satu. New Media merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara public.²⁷

McQuail membuat pengelompokan media baru menjadi empat kategori:

1. media komunikasi interpersonal yang terdiri dari telepon, handphone, email.
2. media bermain interaktif seperti computer, videogame, permainan dalam internet.³
3. media pencarian informasi yang berupa portal/ search engine.
4. media partisipasi kolektif seperti penggunaan internet untuk berbagi dan pertukaran informasi, pendapat, pengalaman dan menjalin melalui computer dimana penggunaannya tidak semata-mata untuk alat namun juga dapat menimbulkan afeksi dan emosional.²⁸

C Jenis-Jenis New Media

a. Media Sosial

Begitu banyak orang yang gandrung terhadap situs jejaring sosial di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Situs jejaring sosial yang populer di Indonesia adalah Facebook dan Twitter. Indonesia termasuk papan atas dalam jumlah pengguna per negara

²⁶ Novi Herlina, "Efektivitas Komunikasi Akun Instagram @Sumbar_Rancak Sebagai Media Informasi Online Pariwisata Sumatera Barat", *Jurnal Risalah* Vol. 4, NO. 2, (Oktober 2017), 9

²⁷ Fanny Aulia Putri, "Opini Siswa Terhadap Tindakan Cyberbully Di Media Sosial", *Jurnal Risalah*, (2014), 3

²⁸ Novi Kurnia, "Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi Terhadap Teori Komunikasi", *Jurnal Risalah* No. 56/DIKTI/Kep/2005, 292-294



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

(ranking dunia) di kedua situs tersebut. Dikutip dari International Business Times online disebutkan bahwa pengguna Facebook di Indonesia berjumlah 33 juta orang dan menempati peringkat kedua di dunia. Untuk Twitter, Indonesia juga masuk ke dalam 3 besar dunia dalam hal jumlah pengguna. Meskipun demikian harus diakui bahwa pada dasarnya orang Indonesia memang senang berkomunikasi dengan pihak lain. Hal itu sesuai dengan ciri bangsa Indonesia sebagai bangsa yang ramah sehingga wajar saja terdapat banyak pengguna Facebook dan juga Twitter dari Indonesia.

Pada dasarnya situs jejaring sosial adalah sebuah media komunikasi yang melintasi batas negara karena menggunakan fasilitas Internet. Meskipun Facebook dapat dijadikan sebagai media bisnis atau pemasaran namun Facebook lebih berperan sebagai media sosial.²⁹

b. Blog

Blog pernah menjadi tren tersendiri di Internet sebelum situs jejaring sosial menjadi sangat populer. Blog dijadikan media komunikasi melalui materi yang disajikan dalam blog dan kemudian ada pengguna Internet lain yang menanggapi. Hampir sama dengan situs jejaring sosial, blog yang banyak dikunjungi adalah blog-blog yang isinya tentang sesuatu yang tengah menjadi sorotan khalayak ramai. Isi dari blog juga sangat beragam mulai dari yang rada ngawur sampai yang serius, mulai dari guyonan, gosip, puisi, cerita sampai ilmu pengetahuan.³⁰

c. Youtube

Youtube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Perusahaan ini berkantor pusat di San Bruno, California, dan memakai

²⁹ James R Situmorang, "Pemanfaatan Internet Sebagai New Media Dalam Bidang Politik, Bisnis, Pendidikan Dan Sosial Budaya," t.t., 15.
³⁰ Situmorang.

teknologi Adobe Flash Video dan HTML5 untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna, termasuk klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu ada pula konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan.³¹

Tidak hanya informasi saja youtube juga dapat digunakan sebagai media hiburan dimana bisa mengakses musik dan lagu serta cuplikan film-film sehingga menimbulkan pemikiran dari masyarakat bahwa slogan cuplikan film-film sehingga menimbulkan pemikiran dari masyarakat bahwa slogan dari dari youtube yang menyatakan bahwa “lebih dari sekedar TV” memanglah pas adanya. Didalam *youtube* sendiri terdapat beberapa fitur, yaitu:

1. Channel

Channel adalah sebuah alat pada akun youtube, yang dapat digunakan untuk mengupload video di youtube, mempublikasikan video yang telah selesai diupload, dan melakukan aktifitas lainnya di youtube seperti menghapus video kita sendiri, berkomentar pada video orang lain, dll. Bisa dikatakan, membuat dan memiliki channel youtube adalah sebuah kewajiban, jika Anda ingin bisa mengupload/memasukkan video di youtube dan menjadi seorang youtuber.³²

2. Konten

Konten adalah pokok, tipe, atau unit dari informasi digital. Konten dapat berupa teks, citra, grafis, video, suara, dokumen, laporan-laporan, dan lain-lain. Dengan kata lain, konten adalah semua hal yang dapat dikelola dalam format elektronik. Menurut Cambridge Dictionary, salah satu pengertian konten adalah “artikel atau bagian yang terdapat dalam majalah atau buku”



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(the articles or parts contained in a magazine or book). Dalam Business Dictionary, konten memiliki arti:

1. Teks dari dokumen atau publikasi dalam bentuk apa pun. Konten adalah informasi dan komunikasi: jumlah total dari kesegaran, keterbacaan, relevansi, dan kegunaan informasi yang disajikan, dan cara penyajiannya.
2. Esensi dari pesan atau wacana yang dikomunikasikan, sebagaimana dipahami atau diterima oleh audiens yang dituju.
3. Lem ‘yang membuat situs web’ lengket ‘membuat pengunjung kembali, dan membuat mereka tidak pergi.’³³

2.2.3 Analisis Resepsi

Hal terpenting dalam memahami media adalah bagaimana media melakukan politik pemaknaan. Dalam sebuah tulisannya, *The Rediscovery of Ideology: Return of the Repressed in Media Studies*, Stuart Hall menyatakan, makna tidak bergantung pada struktur makna itu sendiri, tetapi lebih kepada praktik pemaknaan. Dalam pandangan Hall, makna adalah suatu produksi sosial, suatu praktik konstruksi. Studi tentang pemaknaan konten media ini berkaitan dengan analisis resepsi.

Teori resepsi adalah teori yang mementingkan tanggapan khalayak terhadap suatu teks, contohnya tanggapan umum yang bersifat penafsiran dan penilaian terhadap teks yang terdapat dalam waktu tertentu. Pesan-pesan yang tersalurkan melalui media, merupakan gabungan berbagai tanda yang kompleks, dimana sebuah “preferred reading” sudah ditentukan, tetapi masih memiliki potensi diterima oleh khalayak dengan cara yang berbeda, dan bagaimana pesan itu dikirimkan. Di dalam analisis resepsi, preferred reading dimaknai sebagai makna yang secara dominan ditawarkan di dalam teks. Menurut Hall, terdapat tiga hipotesis yang dapat dimiliki oleh khalayak dalam memaknai isi media, antara lain:

³³ Siti Muslichatul Mahmudah dan Muthia Rahayu, “Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan,” *Jurnal Komunikasi Nusantara* 2, no. 1 (18 Mei 2020): 1–9, <https://doi.org/10.33366/jkn.v2i1.39>.





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Posisi hegemonik-dominan (dominant-hegemonic reading): pembaca sejalan dengan kodekode program (yang didalamnya terkandung nilai-nilai, sikap, keyakinan dan asumsi) dan secara penuh menerima makna yang diberikan dan dikehendaki oleh pembuat program.

Posisi yang dinegosiasikan (negotiated reading): pembaca dalam batasbatas tertentu sejalan dengan kode kode program dan pada dasarnya menerima makna yang diberikan oleh pembuat program, namun mengubahnya sedemikian rupa sehingga mencerminkan posisi dan minat pribadinya.

Posisi oposisional (oppositional reading): pembaca tidak sejalan dengan kode-kode program dan menolak makna pembacaan yang diberikan, dan kemudian menentukan alternatif sendiri dalam menginterpretasikan atau memaknai pesan.³⁴

Fenomena inilah yang dikenal dengan pemanfaatan komunikasi menggunakan new media. Neuman berpendapat bahwa “ media baru akan mengubah arti jarak geografis, memungkinkan untuk peningkatan besar dalam volume komunikasi, memberikan kemungkinan meningkatkan kecepatan komunikasi, memberikan kesempatan bagi komunikasi interaktif, dan memungkinkan bentuk komunikasi yang sebelumnya terpisah tumpang tindih dan interkoneksi”. McQuail (2010) menyatakan terdapat lima fungsi media baru, berdasarkan kesamaan dan perbedaan tipe pengguna, isi pesan dan konteks³⁵, yaitu:

Media Komunikasi Interpersonal (Interpersonal Communication Media). Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang dilakukan antar individu baik komunikasi langsung maupun komunikasi tidak langsung, yaitu melalui handphone maupun media sosial. Komunikasi interpersonal melalui media baru biasa dilakukan melalui internet salah satunya adalah media sosial. Komunikasi ini

³⁴ Setyo Eka Rofi dan Wiwid Noor Rakhmad, “ANALISIS RESEPSI PADA CHANNEL YOUTUBE GAMING ‘ KIMI HIME,’” t.t., 8.
³⁵ ADVENTINA DEWI OKSELVIANA, PENGGUNAAN NEW MEDIA SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI JEMAAT GBI KELUARGA ALLAH SOLO.

lebih bersifat pribadi dan tertutup dan ada kepentingan tertentu antar individu tersebut seperti menjalin hubungan, pekerjaan maupun komunikasi jual beli antara pembeli dan penjual. Didalam komunikasi organisasi, terdapat komunikasi interpersonal Karena setiap organisasi terdiri dari beberapa individu.

Media Pencari Informasi (Information Search Media) Masyarakat memanfaatkan media baru sebagai media pencari informasi, sebab dengan menggunakan media baru informasi yang didapat lebih cepat, lebih murah dan tidak terbatas. Salah satunya adalah melalui internet atau world wide web (www). Hal ini yang menjadikan media baru merebak dikalangan masyarakat, karena kemudahan yang diberikan dari media baru itu sendiri.

3. Media Permainan Interaktif (Interactive Play Media) Inovasi yang utama dari jenis media baru ini tidak terletak pada pesan yang diperoleh tetap terletak kepada interaktivitas dan tingkat kepuasan mengakses. Salah satu contoh dari media permainan interaktif yaitu game online. Selain untuk hiburan yaitu bermain game, game online juga sebagai media interaktif untuk memberikan informasi kepada masyarakat secara luas meskipun kebanyakan identitas pengguna game sering disamarkan atau bukan identitas asli.

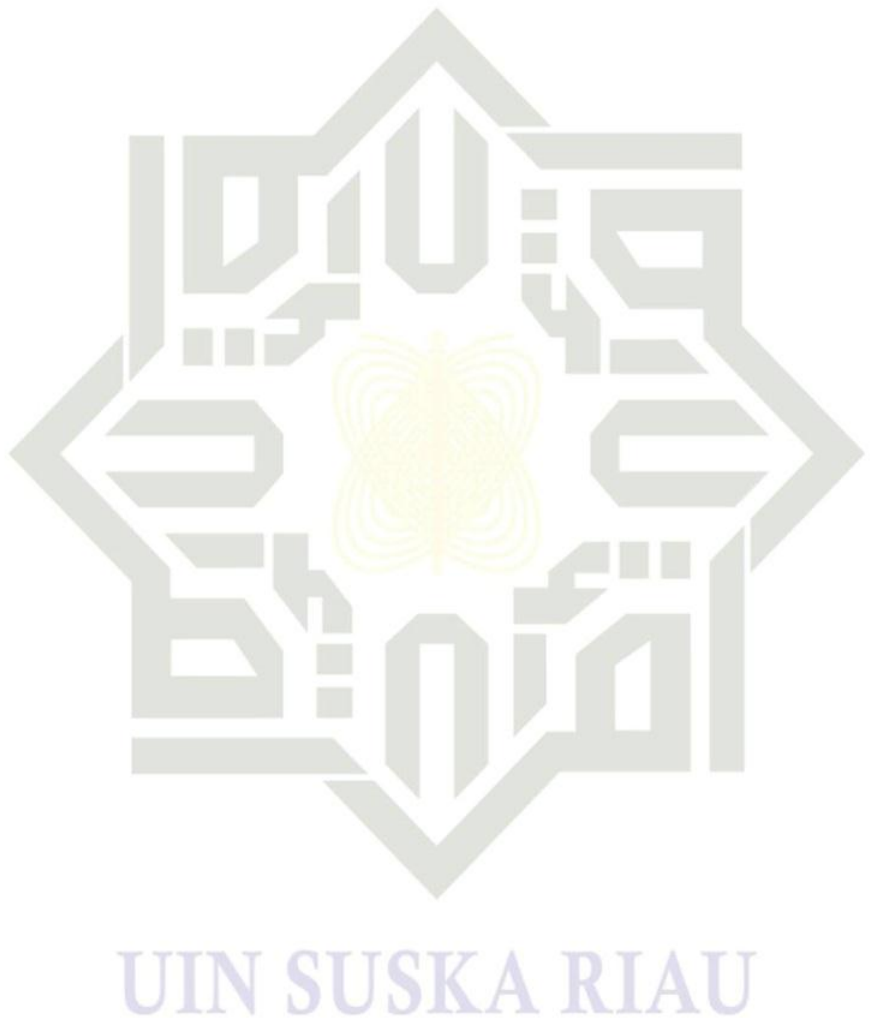
Media Partisipasi Sosial (Collective Participatory Media) Melalui media baru masyarakat dapat bertukar ide, informasi dan pendapat. Salah satu bentuk nyata nya adalah media sosial. Dimana melalui media sosial kita bisa mengeluarkan pikiran kita melalui suatu hal ntah itu pendapat, dukungan maupun bantahan. Media sosial dimanfaatkan oleh beberapa kalangan masyarakat seperti politik untuk saling mengemukakan pendapat, seperti twitter dan facebook. Dalam twitter dan facebook banyak kita jumpai akun – akun mengenai politik beserta dengan pendukung dan penyerangnya.

Media Substistusi Penyiaran (Subtituion of Broadcast Media) Media baru dimanfaatkan sebagai penyalur pesan lebih cepat, efisien dan



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

efektif dibandingkan dengan media lama, yaitu media cetak. Melalui media baru dalam beberapa detik saja informasi bisa diakses, sangat berbeda dengan media lama yang memerlukan waktu lama untuk menampilkan suatu informasi, sebagai contoh pembuatan Koran. Saat ini melalui Koran online, seperti vivaneews.com, kompas.com setiap detik masyarakat mendapatkan informasi terbaru.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





UIN SUSKA RIAU

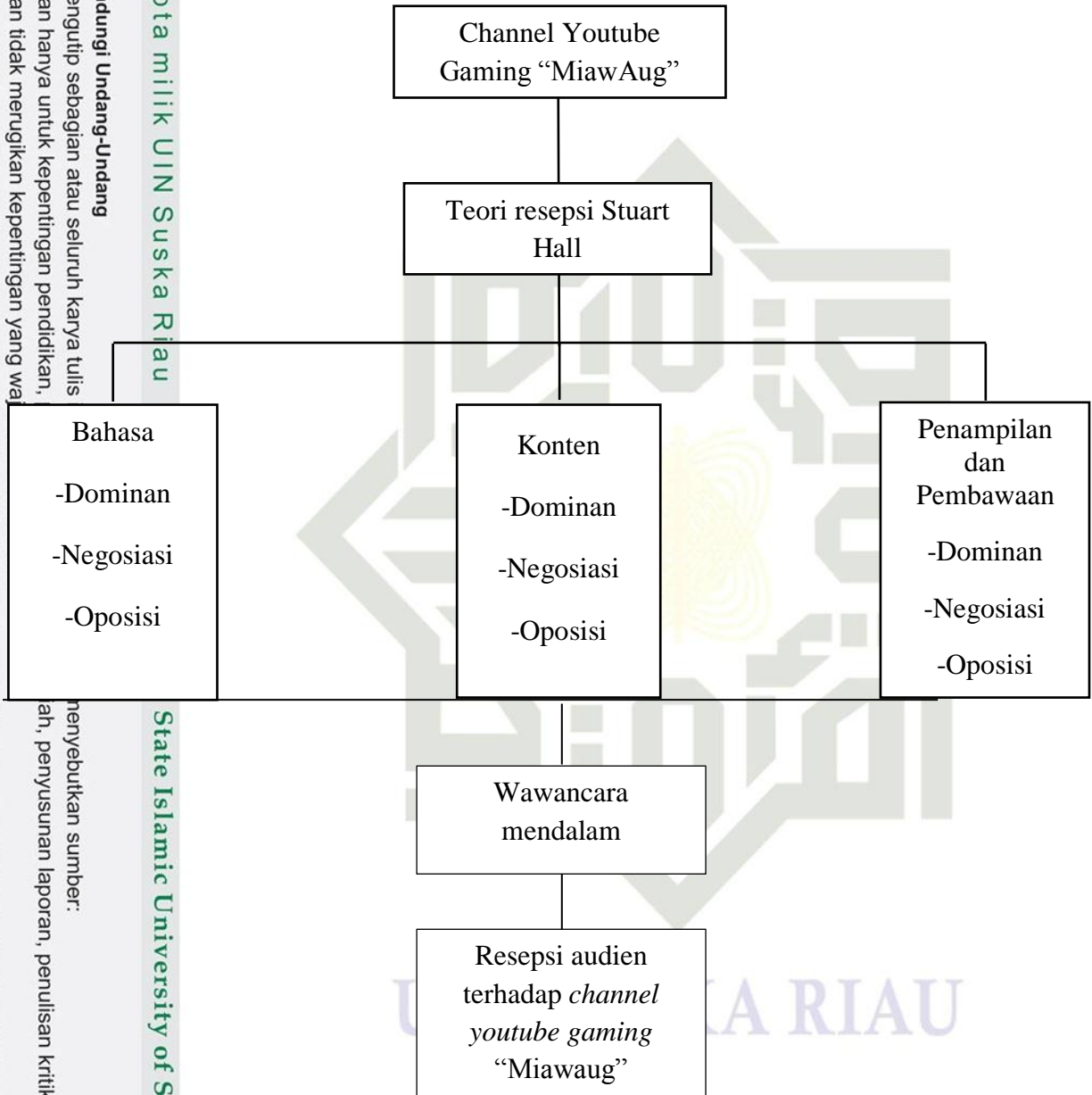
2.3 Kerangka Pemikiran

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.2
Kerangka Pemikiran



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan yang tidak diperoleh oleh alat-alat prosedur statistik atau alat-alat komunikasi lainnya. Hal ini dapat mengarah pada penelitian tentang kehidupan, sejarah, perilaku seseorang atau hubungan-hubungan internasional.

Metode penelitian kualitatif digunakan apabila suatu penelitian ingin mengungkapkan suatu fenomena atau keadaan objek yang akan diteliti, dalam menemukan makna atau pemahaman yang mendalam tentang suatu masalah yang dihadapi.³⁶

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif serta pendekatan analisis resepsi. Analisis resepsi berkaitan dengan studi mengenai makna, produksi serta pengalaman khalayak akan kaitannya berinteraksi melalui teks media. Khalayak memainkan peran aktif dalam memaknai teks media. Hal tersebut dapat terlihat dalam premis-premis dari model encoding-decoding Stuart Hall yang merupakan dasar dari analisis resepsi. Peristiwa yang serupa dapat disampaikan atau diterjemahkan lebih dari satu cara dan pesan selalu mengandung lebih dari satu potensi pembacaan. Hall memiliki pendapat mengenai teori encoding serta decoding yang sebagai proses audiens dalam mengkonsumsi serta memproduksi makna dalam rangka proses penerimaan konten media yang dikonsumsinya.

Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini dapat disimpulkan sebagai metode yang bertujuan untuk melukiskan atau menggambarkan keadaan di lapangan secara sistematis dengan fakta-fakta dengan interpretasi yang tepat dan saling berhubungan, yang bukan hanya

Prof Dr A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (Prenada Media, 2016). Hal. 43.



untuk mencari kebenaran mutlak tetapi pada hakikatnya mencari pemahaman observasi.

Lokasi dan Waktu penelitian

Penelitian dilakukan dengan melakukan wawancara dengan informan yang merupakan Subscriber channel Youtube MiawAug dan dilakukan ditempat yang berbeda-beda. Dengan waktu penelitian yang dilakukan mulai dari bulan September 2022 sampai dengan bulan Februari 2023.

Informan

Informan dalam penelitian adalah pengguna media social Youtube yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

1. Milenials pengguna aktif media social youtube berusia 17-23 tahun
2. Mengetahui tentang channel youtube MiawAug
3. Pernah menonton konten di channel youtube MiawAug
4. Atau menjadi subscriber di chnnel youtube MiawAug.

Kriteria yang dibuat oleh peneliti akan mempengaruhi sudut pandang masing-masing informan sehingga tanggapan yang diberikan juga beragam dalam meresepsikan channel youtube gaming MiawAug. Apalagi millennials yang berusia 17-23 tahun cenderung memiliki wawasan luas, dianggap cukup mengerti akan fenomena yang terjadi disekitarnya. Berikut data informan dalam penelitian ini :

Tabel 2.3
Informasi Informan

No	Nama	Usia	Alamat	Profesi	Alasan memilih informan
Informan 1	Dean Anggito	22	Jl Sekuntum Raya, Tampan, Pekanbaru	Freelance	Mengetahui, pernah menonton dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Informasi	Ichwanul Ichsan	23	Rambah Tengah Hilir, Kecamatan Rambah, Rokan Hulu	Editor, Fotografer, Design Grafis	subscriber channel youtube MiawAug
Informasi	Febri	19	Simpang baru, Panam, Pekanbaru	Mahasiswa	Mengetahui, pernah menonton dan subscriber channel youtube MiawAug
Informasi	M. Abdi Mufdhol	17	Indah Kasih, Jl. Karet, Perawang, Siak	Pelajar	Mengetahui dan pernah menonton channel youtube MiawAug
Informasi	Ferry Irawan	21	Tratak, Rt 02 Rw 02 Pasir Sialang, Bangkinang	Editor	Mengetahui dan pernah menonton channel youtube MiawAug



3.4 Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian bisa diperoleh dari mana saja. Data penelitian bisa bersumber dari manusia, benda dan sebagainya. Pada poin ini akan dijelaskan mengenai jenis data penelitian dan informan penelitian sebagai sumber data penelitian kualitatif.

3.4.1 Jenis Data Penelitian.

Ada dua jenis data yang digunakan dalam penelitian, yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data Primer.

Data Primer merupakan data penelitian yang diambil dari sumber data primer atau sumber data pertama di mana sebuah data dihasilkan.³⁷

b. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara. Data sekunder biasanya seperti catatan atau laporan data dokumentasi.³⁸

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan metode:

3.5.1 Teknik Wawancara

Menurut Lexy J. Meleong wawancara merupakan teknik yang melakukan percakapan dengan metode tertentu. Percakapan ini dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.³⁹ Dalam hal ini peneliti mewawancarai menggunakan subjek sebagai informasi kunci dan pihak berkaitan.

³⁷ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi: Format-format kuantitatif dan Kualitatif dan Kuantitatif Untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, dan Pemasyarakatan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013).

³⁸ Ruslan Rossady, *Metode Penelitian: Public Relatiaon dan Komunikasi* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2010).

³⁹ Lexy J Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3.5.2 Teknik Observasi

Menurut Ixey J. Meleong Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung ke lapangan untuk memperoleh data subjektif yang berkaitan persoalan yang akan dibahas.⁴⁰

3.5.3 Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan memanfaatkan dokumen-dokumen resmi tertulis, gambar, foto atau benda-benda yang berkaitan dengan aspek-aspek yang ingin diteliti. Yaitu sumber dari bacaan literatur, buku-buku atau data yang terkait dengan topik penelitian. Selain wawancara, metode dokumentasi ini sangat membantu penulis untuk menunjang dan memperkuat penelitian penulis untuk menunjang dan memperkuat penelitian penulis.

3.6 Validitas Data

Validitas merupakan derajat antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data berbagai waktu. Terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.⁴¹

Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode.

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang sudah diperoleh melalui beberapa sumber, agar peneliti mendapatkan data yang valid dengan membandingkan sumber dari wawancara

⁴⁰ Meleong, Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2007).

informan yang lainnya sehingga diperoleh kesimpulan yang sesuai dengan data-data yang sudah diperoleh.

2. Triangulasi Metode

Triangulasi metode dilakukan dengan cara mengecek validitas data atau mengecek validitas temuan riset. Dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data.

Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan oleh peneliti adalah analisis data yang deskriptif kualitatif adalah data yang dianalisis berupa kata-kata baik yang diperoleh dari hasil wawancara secara mendalam, hasil dokumentasi maupun hasil observasi.⁴²

Pada teknik analisis data penelitian ini, peneliti akan menganalisis data penelitian dengan menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman, yaitu dengan melakukan reduksi, kemudian penyajian (display), dilanjutkan penarikan kesimpulan dan verifikasi data.⁴³

A. Data reduksi, yaitu bagian dari proses analisis data untuk mempertegas, memperpendek, membuat focus, membuang hal yang tidak penting dan mengatur data sehingga dapat mengambil kesimpulan.

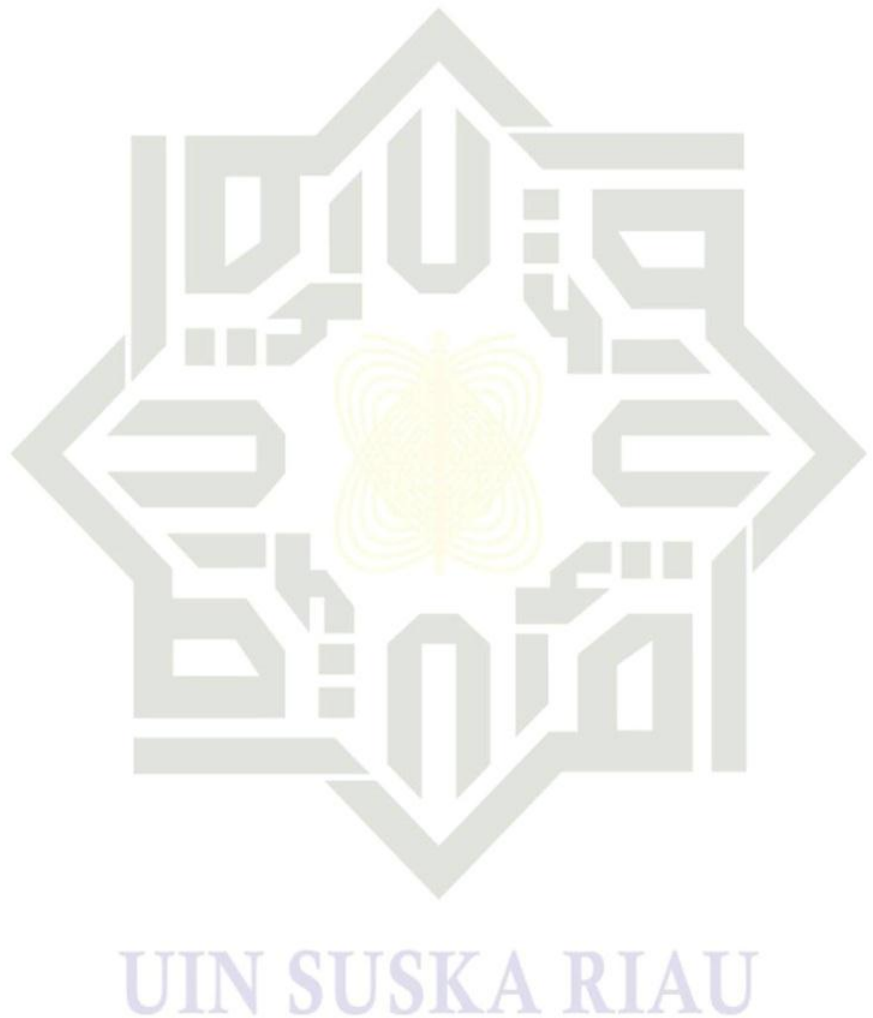
B. Data Display, yaitu susunan informasi yang memungkinkan dapat ditariknya suatu kesimpulan, sehingga mempermudah untuk memahami apa yang terjadi.

C. Kesimpulan, yaitu suatu kesimpulan yang diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali secara sepintas pada catatan lapangan untuk memperoleh pemahaman yang lebih tepat. Kesimpulan diambil dengan cara menelaah kembali hasil yang diperoleh dari wawancara informan penelitian dengan temuan di lapangan.

Dalam penelitian kualitatif yang bersifat mendeskripsikan suatu objek atau fenomena. Proses menganalisis data penelitian ini nantinya akan



dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sehingga datanya jenuh. Dimana hasil laporan penelitian ini nantinya akan berisi kutipan data (fakta) dan akan dituangkan ke dalam tulisan yang bersifat naratif berupa kata-kata dan gambar.⁴⁴



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB IV GAMBARAN UMUM

Profil MiawAug

Nama lengkap: Reggie Prabowo Wongkar

Nama panggilan: MiawAug / Egy

Tempat, tanggal lahir: Manado, 13 Agustus 1988

Umur: 33 tahun (2021)

Agama: Kristen

Instagram: @miawaug

YouTube: Miawaug

MiawAug youtuber gaming indonesia yang terkenal sopan dan tidak toxic. Awal mula memulai konten *Youtube* sejak 2014. Miawaug merupakan salah satu generasi awal *youtuber gaming* di Indonesia. Ia jugak memiliki banyak penggemar karena bisa membuat *gameplay* dari game yang sedang tidak populer menjadi konten yang menarik.

Mulai populer melalui konten *clash of clans* dan *clash royale*. Kini sudah ada ratusan game yang dimainkan oleh Miawaug di channel *youtubenya*.

Dengan total pelanggannya saat ini, estimasi pendapatan bulanan **MiawAug** berkisar mulai dari US\$15.200 (Rp. 236.626.000) sampai dengan US\$243.400 (Rp. 3.789.129.000) . Secara tahunan, perkiraan pendapatannya mencapai US\$182.600 (Rp. 2.842.625.500) hingga US\$2,9 juta (Rp. 45.145.750.000).

a) Awal mula nge-youtube

MiawAug membuat channel YouTube-nya pada 14 Maret 2014.

Ia berniat membuat konten gaming dan teknologi, karena ia kuliah jurusan IT. Meski pada akhirnya hanya fokus di gaming saja.

Berbekal kamera sederhana, ia mulai membuat konten. Namun, ia baru mulai populer dan bisa menghasilkan uang dari YouTube sejak tahun 2016. Sejak saat itu ia berhenti dari pekerjaannya dan fokus nge-youtube.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Suka main game sejak kecil

MiawAug memang sudah suka main game sejak kecil. Ia dulu suka main game-game di nintendo.

c) Pendidikan

MiawAug merupakan lulusan kampus Bina Nusantara (Binus) 2006-2010. Di sana ia pernah bekerja sampingan menjadi marketing dan admisi.

d) Pernah jadi model

MiawAug pernah menekuni pemodelan sebelum kuliah. Ada beberapa piala yang didapatkannya dari karier modeling, namun tidak diteruskannya sejak kuliah.

e) Asal nama MiawAug

Nama MiawAug diambil dari perpaduan suara kucing yaitu “Miaw” dan anjing yaitu “Aug”. Dua hewan itu memang kesukaannya.

f) Tertarik videografi

Sejak lulus kuliah dan bekerja di bidang IT, uang gajinya ia tabung dan membelikannya kamera SLR di tahun 2010. Ini yang membuatnya memulai dunia fotografi dan videografi.

Reggie kemudian mengunggah video di YouTube untuk pertama kalinya pada 2011, di sebuah channel yang masih menggunakan nama aslinya.



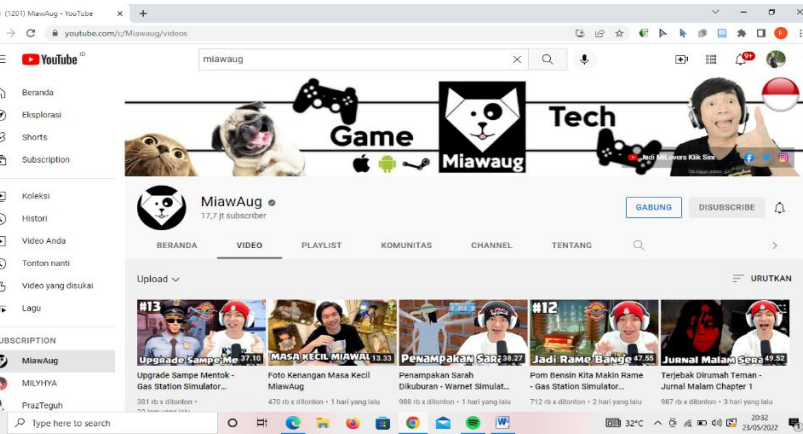
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.2 Profil Channel Youtube Miawaug

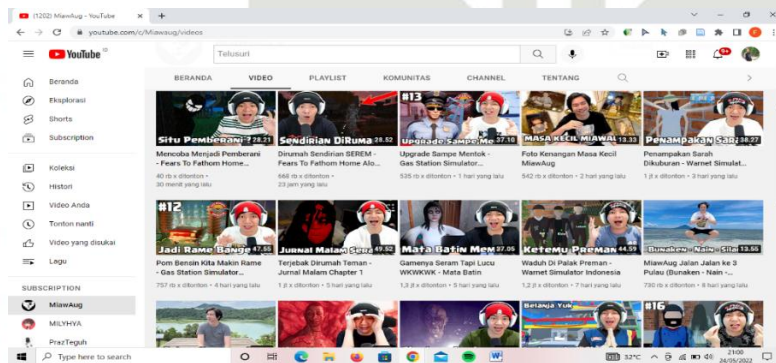
Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Gambar 4.1
Channel Youtube MiawAug
(sumber: Youtube)

Reggie Prabowo Wongkar atau sering disapa MiawAug ini merupakan salah satu *content creator game* berjenis kelamin pria di Indonesia. *Channel youtube* MiawAug dibuat pada tanggal 15 Maret 2014 lalu, dan kini telah memiliki 17,7 Juta *subscriber* (pengikut) dengan 3.209 ribu video dan total penayangan 5.044.790.103 kali ditonton. Dengan jumlah *subscriber* tersebut MiawAug termasuk salah satu *content creator gamers* yang dikenali oleh banyak orang.



Gambar 4.2
Konten-konten channel youtube MiawAug



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Konten-konten yang ada di *channel youtube* MiawAug ini tak jauh dari hal-hal seputar *game*. Tidak hanya *game* adapun macam-macam konten yang telah dijadikan *playlist* di *channel youtube* MiawAug adalah sebagai berikut:

1. Konten-konten *game*
Seperti yang diketahui MiawAug merupakan salah satu *content creator game*, adapun didalam *playlist youtubanya* bermacam-macam *game* yang ia mainkan dari *game pc* hingga *game mobile*.
2. #PilihMana
Selain berisi konten *game*, MiawAug menyuguhkan konten lain seperti #PilihMana yang mana konten ini dibuat olehnya karena permintaan oleh para *subscriber* (pengikut) nya, dan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh para *subscriber*-nya dan kemudian dijawab oleh MiawAug.
3. Cerita Horor
Dalam kategori *playlist* ini MiawAug menyajikan konten tentang cerita horor yang pernah dia alami sendiri ataupun teman-temannya.
4. Podcast #SOKPINTER
Dalam kategori *playlist* ini MiawAug membuat podcast dengan beberapa *content creator* melalui *discord*.
5. Video Parody
Dalam kategori *playlist* ini MiawAug menyajikan tentang video-video parody terhadap dirinya ataupun dari *game-game* yang dia mainkan.
6. Vlog
Dalam kategori *playlist* ini MiawAug menyajikan konten tentang aktivitas kesehariannya bersama teman-temannya.

4.3 Profil Informan

Agar mendapatkan data yang dibutuhkan untuk penelitian, maka peneliti memiliki beberapa kriteria dalam memilih informan, Berikut data informan yang diteliti :



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Millenial aktif menggunakan media social youtube.
2. Berusia 17-23 Tahun.
3. Memiliki latar belakang berbeda.
4. Mengetahui, pernah menonton dan subscriber channel youtube MiawAug.

Berikut profil informan dalam penelitian ini :

Dean Anggito (Informan 1)

Dean merupakan seorang freelance di kota Pekanbaru, Dean mengaku hobi menonton youtube Ketika ada waktu senggang.

Ichwanul Ichsan (Informan 2)

Ichwanul atau yang sering disapa Ichwa dengan teman-temannya ini merupakan seorang editor, videografi, dan design grafis, Untuk saat ini ia tinggal dikampung halamannya Rokan hulu, dan saat ini ia jugak magang kerja di Kominfo .

3. Febri (Informan 3)

Febri merupakan mahasiswa semester akhir di Universitas Riau, Ia dan keluarganya sudah cukup lama tinggal di Pekanbaru.

4. M. Abdi Mufadhol (Informan 4)

Atau yang disapa Abdi ni merupakan pelajar di MAN 3 Pekanbaru, saat ini ia duduk dibangku kelas 10.

Ferry Hendrawan (Informan 5)

Ferry merupakan seorang editor, Ia mengaku banyak belajar mengedit dari yotube.

BAB VI PENUTUP

Kesimpulan

MiawAug atau yang mempunyai nama asli Reggie Prabowo Wongkar merupakan seorang *Youtuber* berjenis kelamin laki-laki yang membagikan konten-konten game melalui *channel youtube* miliknya (MiawAug). Di Indonesia sendiri kehadiran *Youtuber Gaming* populer pada tahun 2018 karena adanya fenomena E-sport sebagai arena kompetisi dalam cabang olahraga yang dipertandingkan di Asia games 2018, kehadiran *youtuber gaming* di Indonesia menuai banyak komentar negatif karena konten-konten mereka yang toxic, vulgar, dan lain-lain. Namun, tidak sedikit juga masyarakat yang menanggapinya secara positif dan mendukung *channel Youtuber gaming* lainnya.

Oleh karena itu, analisis resepsi dirasa paling tepat untuk digunakan dalam penelitian ini, karena analisis resepsi memfokuskan pada proses bagaimana audiens memaknai pesan media serta responnya dalam proses komunikasi massa, dan bagaimana audiens menginterpretasikan pesan media yang dikelompokkan menjadi 3 (tiga) yaitu, Pemaknaan Dominan, Pemaknaan Negosiasi, dan Pemaknaan Oposisi.

Dalam penelitian ini audiens diwakili oleh 5 (lima) informan yang memiliki latar belakang yang berbeda serta mengetahui dan pernah menonton konten di *channel youtube* MiawAug.

Setelah melakukan penelitian mengenai “*Analisis Resepsi Pada Channel Youtube Gaming MiawAug*”, peneliti menarik kesimpulan bahwa resepsi audiens berada pada posisi Dominan. Mayoritas informan memberikan tanggapan positif (setuju)

Secara umum informan sepakat dengan isi pesan yang disampaikan, namun disisi lain terdapat beberapa bagian pesan yang tidak sejalan dengan pandangan informan.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hal ini menunjukkan bahwa channel youtube gaming MiawAug berhasil menghegemoni (Mempengaruhi) audiens untuk menerima kehadiran youtuber gaming di Indonesia.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian, maka terdapat saran yang diberikan peneliti secara teoritis dan praktis:

6.2.1 Saran Teoritis

- a. Dengan kemajuan teknologi dan komunikasi serta kebebasan berekspresi melalui media social, maka akan memungkinkan ada lebih banyak lagi channel youtube game di Indonesia. Tentunya hal ini dapat di eksplorasi lebih dalam lagi. Oleh karena itu, penelitian ini cocok untuk dilanjutkan dalam contoh kasus lainnya dengan metode serupa.
- b. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan menambahkan metode FGD (*Focus Group Discussion*) untuk melengkapi penerimaan audiens terhadap tayangan di channel youtube.

6.2.2 Saran Praktis

- a. Channel youtube MiawAug yang dikelola oleh MiawAug sendiri hendaknya mempertimbangkan jadwal upload konten baru agar penonton mendapatkan informasi baru dan tidak merasa bosan sehingga channel youtube MiawAug dapat lebih baik lagi.
- b. Channel youtube MiawAug yang dikelola oleh MiawAug sendiri sebaiknya mencoba membuat lebih banyak konten yang bisa dinikmati atau menjadi inspirasi bagi orang-orang yang ingin menjadi youtuber game.



DAFTAR PUSTAKA

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Triana Supriyatman, C. N. (2019). Analisis Resepsi Penonton Remaja Video Mukbang Dalam Kanal Youtube "Yuka Kinhosita". *Proceeding of Management*, 142.
- Anggito, S. (n.d.). Metodologi Penelitian Kualitatif. 9-11.
- Sap, S. (2007). Tahap-Tahapan Penelitian Kualitatif.
- Daan, S. J. (2016). Pengantar Komunikasi Masa Melek Media dan Budaya. 356.
- Sella Callista Gloria, J. E. (2021). Motif Dan Kepuasan Subscriber Menonton Channel Youtube Jess No Limit. 12.
- Rungin, B. (2013). *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi: Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif dan Kuantitatif Untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, dan Pemasaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Diana Wahyuni, S. N. (2020). Analisis Resepsi Penonton Terhadap Pesan Video "Saya Mualaf Bila" di Akun Channel Youtube Deddy Corbuzier. *Sengkuni Jurnal Social Sciences and Humanity*, 15-27.
- Effendy, O. U. (n.d.). Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek.
- Fatty Faiqah, M. N. (2016). Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram. *Komunikasi KAREBA*, 260.
- Abibie, D. K. (2018). Dwi Fungsi Media. *Interaksi: Jurnal komunikasi Vol 7 no 1*, 79.
- Hadi Putrnama, Z. S. (2021). Analisis Resepsi Terhadap Clickbait Headline Pada Vlog di Kanal Youtube Atta Halilintar. *E-Procceding of Management*, 490.
- Herlina, N. (2017). Efektivitas Komunikasi Akun Instagram @Sumbar_Rancak Sebagai Media Informasi Online Pariwisata Sumatera Barat. *Jurnal Risalah*, 9.
- Imran, H. A. (2013). Media Massa. Khalayak Media, The Audience Theory, Efek Media dan Fenomena Diskursif. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media* 16, no 1, 47.
- Jaluddin, R. (2005). Metode Penelitian Komunikasi.
- Kurnia, N. (2005). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi Terhadap Teori Komunikasi. *Jurnal Risalah*, 292-294.



Meleong, L. J. (2005). Metodologi Penelitian Kualitatif.

Mezzyaningsih, A. (2019). Motif Subscriber Menonton Channel Youtube Raditya Dika. *JURNAL E-KOMUNIKASI PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS KRISTEN PETRA. Vol 4 No 1.*

Merdiyati, S. (2012). Pengantar Ilmu Komunikasi. 46.

Moissan. (2013). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa* (1 ed.). Jakarta: Kencana Perdana Media Group.

Muhammad Ridwan, V. K. (2019). Mistisme Dalam Program Televisi (Analisis Resepsi Pemirsa Pada Program Menembus Mata Batin di ANTV). *Jurnal Komunikatif* 8, 121.

Mutri, F. A. (2014). Opini Siswa Terhadap Tindakan Cyberbully di Media Sosial. *Jurnal Risalah*, 3.

Nossady, R. (2010). Metode Penelitian: Public Relation dan Komunikasi.

Petyo Eka Rofi, W. N. (n.d.). Analisis Resepsi Pada Channel Youtube Gaming "Kimi Hime".

Pitri Muslichatul Mahmudah, M. R. (2020). Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat Pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 1-9.

Pitumorang, J. R. (n.d.). Pemanfaatan Internet sebagai New Media Dalam Bidang Politik, Bisnis, Pendidikan, dan Sosial Budaya. 15.

Rugiono. (2007). Memahami Penelitian Kualitatif.

Suryani, A. (2013). Analisis Resepsi Penonton Atas Popularitas Instan Video Youtube "Keong Racun" Sinta dan Jojo. *The Messenger*, Volume V, Nomor 1.

Yusuf, P. D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media.

LAMPIRAN

Transkrip Wawancara

D. Bahasa

1. Bagaimana informan menilai Bahasa yang digunakan oleh MiawAug.

Informan 1, Dean Anggito

“ Menurut aku Bahasa yang digunakan oleh MiawAug sangat sopan, rata-rata di setiap kontennya bahasa yang digunakannya sangat sopan dan lemah lembut jugak, selama saya mengikuti channelnya saya jarang mendengar MiawAug berkata-kata kasar. ”

Informan 2, Ichwanul Ichsan

“ Aku suka sih bahasa yang digunakan MiawAug di kontennya, tapi menurut aku pribadi ya bahasa yang digunakan MiawAug terlalu baku kurang cocok dengan konten game yang seharusnya pembawaannya yang santai. ”

Informan 3, Febri

“ Jujur, salah satu yang membuat saya tertarik dengan channel youtube MiawAug adalah bagaimana Bahasa yang digunakan oleh MiawAug berbeda dari youtuber gaming lain yang kebanyakan menggunakan kata-kata kasar atau toxic dalam video mereka. ”

Informan 4, M.Abdi Mufadhhol

“ Bagus, bahasa yang digunakan MiawAug bagus tapi gak cocok aja karena konten dia konten game kan, jadi harusnya bahasa jugak tidak harus terlalu baku, santai saja seperti mengobrol dengan teman. ”

Informan 5, Ferry Hendrawan

“ Bahasanya terlalu baku seharusnya santai saja karena konten dia ini game jadi lebih seru jika di tonton. ”

2. Bagaimana menurut Informan ketika MiawAug menggunakan bahasa formal dalam kontennya

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Informan 1, Dean Anggito

“ Saya rasa bagus ya Ketika MiawAug menggunakan bahasa formal didalam konten atau videonya, karena video-video yang ada dikontennya kan semua kalangan bisa menonton termasuk anak-anak kecil yang suka dengan video game, bisa jadi contoh yang baik buat anak-anak kecil yang menontonnya.”

Informan 2, Ichwanul Ichsan

“ Saya setuju Ketika MiawAug menggunakan bahasa formal didalam video kontennya, itu memberikan sesuatu hal yang positif ya, tapi tetap kurang cocok saja jika dibawakan ke dalam konten game.”

Informan 3, Febri

“ Menurut saya itu hal yang bagus atau positif ya mengingat zaman sekarang bahasa semakin bervariasi ya, cukup bagus untuk yang menonton konten miawaug ya.”

Informan 4, M.Abdi Mufadhhol

“ Bagus bagus aja jika MiawAug menggunakan bahasa formal didalam kontennya selama itu positif tentu itu bagus-bagus saja, tapi kurang cocok jika tiap konten MiawAug menggunakan bahasa formal karena konten dia ini game jadi bahasanya harus lebih santai.”

Informan 5, Ferry Hendrawan

“ Saya setuju jika didalam kontennya MiawAug menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar agar tidak menghilangkan kandungan nilai-nilai bahasa Indonesia itu sendiri, tapi saya sendiri tetap tidak setuju karena konten dia ini game.”

3. Pandangan informan mengenai pengaruh bahasa yang digunakan

Miawaug Ketika menonton konten di channelnya

Informan 1, Dean Anggito

“ Positif lah pengaruhnya karena kan emang kata-kata dan bahasa yang digunakan MiawAug sopan tidak ada kata-kata kasar atau toxic

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang dia gunakan dalam kontennya, jadi kita yang menonton dan mendengarnya enak jugak haha.”

Informan 2, Ichwanul Ichsan

“Menurutku positif ya, karena kan youtube ini bisa dibilang media yang cukup luas ya bisa di tonton oleh setiap kalangan, terutama anak-anak kecil, jadi bagus untuk mereka tonton karena bahasa yang digunakan MiawAug didalam konten videonya sopan.”

Informan 3, Febri

“Sangat positif ya tentunya dibandingin dengan youtuber-youtuber gaming yang menggunakan kata-kata kasar di video kontennya, dan juga membuat penonton lebih tertarik untuk menyimak pembicaraannya.”

Informan 4, M.Abdi Mufadhhol

“Kalau dari segi pengaruh bahasa, jujur sangat positif bahasa yang digunakan oleh MiawAug, dapat membantu penonton memahami lebih lanjut tentang dunia video game, tapi ya menurut saya harusnya dia tidak terlalu sering menggunakan bahasa yang formal biar penonton tidak bosan menonton kontennya.”

Informan 5, Ferry Hendrawan

“Jujur awal menonton kontennya bagus karena bahasa yang dia gunakan sopan sehingga enak untuk didengar, tetapi setidaknya tidak hamper di setiap kontennya dia harus memakai bahasa formal jadi tidak bosan menontonnya, tapi selama kontennya positif untuk orang lain ya tak masalah menurutku.”

E. Konten

1. Pandangan informan mengenai konten youtube MiawAug

Informan 1, Dean Anggito

“Menurut aku kontennya MiawAug bagus, sangat menghibur ketika menontonnya, apa yang dia share itu bisa ngasih informasi tentang game yang ia mainkan untuk penonton yang ingin memainkan game tersebut.”

Informan 2, Ichwanul Ichsan

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“ Sebenarnya channel MiawAug itu bagus dia berbagi ilmu dan skill tentang game yang ia mainkan ke orang-orang yang ingin memainkan game tersebut, tapi terkadang ia cukup lama meng upload part game selanjutnya yang ia mainkan sehingga subscriber (pengikut) nya bosan menunggu.”

Informan 3, Febri

“ Saya sendiri terhibur ya dengan konten MiawAug terutama konten gamenya, konten-konten MiawAug itu sangat ramah ya ketika dia memainkannya. Berbagai-bagai game yang ia mainkan”

Informan 4, M. Abdi Mufadhol

“ Konten-konten MiawAug berisikan game-game yang menghibur, cocok lah ditonton di waktu senggang, saya suka konten-konten game MiawAug.”

Informan 5, Ferry Hendrawan

“ Pas nonton sih menurut ku cringe ya vlog nya, seharusnya tidak perlu lah MiawAug bikin konten vlog di channelnya, biar aja focus tentang game kontennya dikarenakan ia terkenal sebagai youtuber gaming ya.”

2. Pandangan informan mengenai pengaruh yang dirasakan setelah menonton konten di channel youtube MiawAug

Informan 1, Dean Anggito

“ Sering itu mah, karena emang dari awal aku jugak suka game apalagi game-game yang dimainkannya seru-seru.”

Informan 2, Ichwanul Ichsan

“ Enggak sih, aku cuman sebatas nonton beberapa videonya aja, itupun saya tahu dari instagram, kalau saya lebih suka nonton konten yang berhubungan dengan pengeditan video.”

Informan 3, Febri

“ Tiap ingin main game yang baru aku selalu liat channel MiawAug dulu kira-kira game apa yang seru untuk di mainkan.”

Informan 4, M. Abdi Mufadhol

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“ Aku sendiri tertarik dengan game-game yang di mainkannya, tapi aku gak sampai download gamenya karena rata-rata game yang dimainkan dia dari PC, aku mainnya game HP wkwk.”

Informan 5, Ferry Hendrawan

“ Sejauh ini nggak sih, karena dari awal cuman nonton gitu aja gak ada niatan buat mainin game yang dia mainkan dan aku kurang suka game sih, lebih suka ngedit.”

3. Bagaimana pandangan informan terhadap kemampuan Miawaug dalam mereview tentang video game yang dimainkannya dalam kontennya

Informan 1, Dean Anggito

“ Menurutku bagus ya cara dia membawakan atau memainkan game yang di mainkannya, sehingga ada beberapa penonton yang mencoba untuk download dan mainkan game yang dimainkannya.”

Informan 2, Ichwanul Ichsan

“ Game yang dimainkannya rata-rata emang seru ya, tapi kalau bisa game dimainkannya jangan cuman yang di Komputer karenakan tidak semua penontonnya mempunyai komputer.”

Informan 3, Febri

“ Aku pribadi menghargai kemampuan MiawAug dalam me review tentang video game yang dimainkannya, terbantu jugak memutuskan apakah ingin membeli game itu apa tidak.”

Informan 4, M. Abdi Mufadhhol

“ Ya menurutku MiawAug sangat bagus dan andal dalam memberikan analisi gameplay dan kualitas game yang dimainkan dalam kontennya.”

Informan 5, Ferry Hendrawan

“ Kalau aku merasa MiawAug kurang objektif dalam penilainnya, jadi meragukan apakah komentar MiawAug bisa di andalkan.”



F. Penampilan dan Pembawaan

1. Bagaimana respon informan terhadap penampilan dan pembawaan

Miawaug di youtube

Informan 1, Dean Anggito

“ Miawaug itu bagus ya dalam membawakan konten video nya, dia memiliki kemampuan bercerita yang dalam videonya, selain itu, dia orangnya terbuka, sering berbagi pengalaman pribadinya di vlog nya dan juga humoris, sering membuat lelucon di dalam videonya.”

Informan 2, Ichwanul Ichsan

“ Secara keseluruhan cara pembawaan dan penampilan Miawaug saya suka, tetapi ada kurangnya jugak terutama kualitas audionya, dalam beberapa video tidak terlalu baik.”

Informan 3, Febri

“ Menurut saya Miawaug memiliki keceriaan dan ke unikan yang membuatnya berbeda dari youtuber lainnya, dia jugak sangat terampil dalam bermain game dan juga memberikan tips dan trik di game yang dimainkannya.”

Informan 4, M. Abdi Mufdhol

“ Udah bagus, mungkin Miawaug sedikit menambah variasi kontennya yang lebih beragam dan menarik, sehingga tidak merasa bosan dengan jenis konten yang sama.”

Informan 5, Ferry Hendrawan

“ Menurut ku pembawaan Miawaug terlalu berlebih-lebihan, kontennya jugak, terlalu monoton jadi rasanya bosan menonton konten yang itu-itu aja.”

2. Apa yang membuat penampilan dan pembawaan Miawaug diyoutube berbeda dengan youtuber lainnya

Informan 1, Dean Anggito

“ Yang membuat Miawaug berbeda dengan youtuber lainnya itu dari gaya bahasanya yang unik dan khas.”

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Informan 2, Ichwanul Ichsan

“ Kalau dari segi pembawaan, jujur Miawaug lebih bagus dari youtuber gaming lainnya, tapi mungkin kualitas audionya bisa diperbaiki karena dalam beberapa video kualitas audionya tidak bagus. Sedangkan beberapa yotuber gaming lainnya menganggap kualitas audio yang terpenting”

Informan 3, Febri

“ Dari segi bahasa, rata-rata youtuber game ini bahasanya agak toxic ya saat memainkan game, kalau Miawaug lebih kalem.”

Informan 4, M. Abdi Mufdhol

“ Dari gaya bahasa, humor yang unik, terlibat dengan penggemar, focus pada video game, dan perilaku spontan yang membuat Miawaug berbeda dari youtuber lainnya.”

Informan 5, Ferry Hendrawan

“ Miawaug ni orangnya memang asik ketika setiap bermain game dikontennya dibandingkan youtuber lainnya, tapi gak terus-terusan harus santai atau biasa aja gitu, setidaknya agak excited sedikit sehingga penonton pun bersemangat jugak untuk ingin memainkan game yang ia mainkan.”

3. Menurut informan apakah penampilan dan pembawaan Miawaug sudah sesuai dengan yang diharapkan penonton

Informan 1, Dean Anggito

“ Menurutku aku yang nonton sesuai lah penampilan dan pembawaan Miawaug dengan konten-konten gamenya.”

Informan 2, Ichwanul Ichsan

“ Masih kurang menurutku, kadang audionya kurang bagus, apalagi audio ni sangat penting dalam konten, kalau audionya gak bagus kan penonton malas menontonnya.”

Informan 3, Febri

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“ Tentu sesuai karena konten game ini kan konten santai ya, jadi sesuai lah dengan penampilan dan pembawaan Miawaug yang santai dan humoris ketika bermain game.”

Informan 4, M. Abdi Mufdhol

“ Kalau penampilan udah bagus lah, tapi pembawaannya itu kadang yang buat bosan, bisalah sesekali Miawaug merubah cara dia membawakan game yang di kontennya.”

Informan 5, Ferry Hendrawan

“ Agak bosan sih ngeliat konten-konten Miawaug, karena dia jarang upload video baru, jadi bosan ngeliat video yang itu-itu aja.”

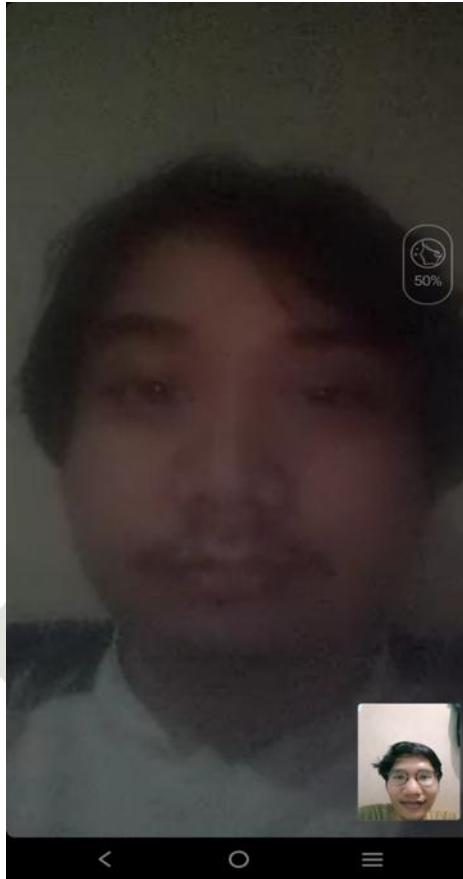
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dokumentasi Penelitian



**Peneliti melakukan wawancara dengan informan 1, Dean Anggito.
Wawancara video call dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2022**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Peneliti melakukan wawancara dengan informan 2, Ichwanul Ichsan.
Wawancara video call dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2022**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Peneliti melakukan wawancara dengan informan 3, Febri. Wawancara video call dilakukan pada tanggal 8 Oktober 2022



**Peneliti melakukan wawancara dengan informan 4, M. Abdi Mufdhol.
Wawancara secara langsung dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2022**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Peneliti melakukan wawancara dengan informan 5, Ferry Hendrawan.
Wawancara video call dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2023**

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

The Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



1. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh isi tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT PENULIS

ABDA DIHAKHO URFA, lahir pada tanggal 27 April 1999 di Perawang, Kecamatan Tualang, Kabupaten Siak, Provinsi Riau. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan bapak Elfi Lendra dan Ibu Fainur. Penulis pertama kali masuk pendidikan formal di SD YPPI Tualang pada tahun 2005 dan selesai pada tahun 2011. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke Pondok Pesantren Dar El Hikmah Pekanbaru, kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke SMAN 3 Tualang dengan mengambil jurusan IPS dan selesai pada tahun 2017. Pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai Mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di Program Studi Ilmu Komunikasi dan mengambil Konsentrasi Broadcasting.

Selama menjalani bangku perkuliahan penulis juga pernah melaksanakan magang di DPMPTSP (Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu) Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.