

**INTERAKTIVITAS NETIZEN PADA CHANNEL YOUTUBE**

**OURAGAMING**

**(Analisis Isi Dalam Konten 'Lemon membara!! Evos vs RRQ Match 1 Match**

**Panas Papan Atas!!')**



Oleh :

**Ida Melianawati**

**201910040311432**

Dosen Pembimbing :

**Moch Fuad Nasvian,S.I.Kom.,M.I.Kom**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN DEWAN PENGUJI



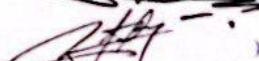
### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**Ida Melianawati**  
**201910040311432**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
dan dinyatakan  
**L U L U S**  
Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana ( SI ) Ilmu Komunikasi  
Kamis, 11 Juli 2024  
Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. **Dr. Farid Rusman, M.Si** (  )
2. **Sugeng Winarno, S.Sos., M.A** (  )
3. **Moch Fuad Nasvian, S.I.Kom., M.I.Kom** (  )

Mengetahui  
Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



**Najamuddin, S.Pd., S.I.P., M.Hub.Int.**

## LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

ANALISIS INTERAKTIVITAS NETIZEN PADA CHANNEL YOUTUBE OURA  
GAMING

(Dalam Konten 'Lemon membara!! Evos vs RRQ Match 1 Match Panas Papan  
Atas!!')

Diajukan Oleh :

IDA MELIANAWATI

201910040311432

Telah disetujui

Kamis / 11 Juli 2024

Pembimbing I



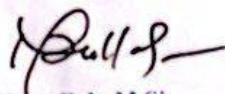
Moch Fuad Nasvian, S.I.Kom., M.I.Kom

Wakil Dekan I



Najamuddin Ghairur Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi



Nasrullah, M.Si.

## SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



### SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/(bulan daftar sidang dalam romawi)/(tahun daftar sidang)

Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:

Nama : Ida Melianawati  
No. Induk Mahasiswa : 201910040311432  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Analisis Interaktivitas Netizen Dalam Konten 'Lemon Membara!! Evos vs RRQ Match 1 Match Panas Papan Atas!!' Pada Channel YouTube OuraGaming

Telah melakukan bimbingan Tugas Akhir dan Siap Diuji. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan banyak terima kasih

Malang , 24 juni 2024

Dosen Pembimbing

  
Moch Fuad Nasvian,S.Ikom.,M.I.Kom



Kampus I  
Jl. Bankung 1 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 551 253 (Hunting)  
F. +62 341 561 123

Kampus II  
Jl. Beandungan Sulaem No 158 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 531 149 (Hunting)  
F. 62 341 287 000

Kampus III  
Jl. Raya Topomas No 248 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 464 318 (Hunting)  
F. +62 341 453 435  
E. webmaster@umm.ac.id

Dipindai dengan CamScanner

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



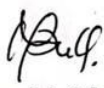
### Lembar Persetujuan Skripsi

Nama : Ida Melianawati  
NIM : 201910040311432  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik  
Judul Skripsi : Analisis Interaktivitas Netizen Dalam Konten ' Lemon Membara!!  
Evos vs RRQ Match 1 Match Panas Papan Atas!!' Pada Channel YouTube OuraGaming

Disetujui,  
Pembimbing

  
(Moch Fuad Nasvian, S.I.Kom, M.I.Kom)

Mengetahui,  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

  
Nasrullah, S.Sos, M.Si.



Kampus I  
Jl. Babarsung 1 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 531 2571 (Surabaya)  
F: +62 341 531 435

Kampus II  
Jl. Bendungan S. Lam No 158 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 251 149 (Surabaya)  
F: +62 341 251 065

Kampus III  
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 464 319 (Surabaya)  
F: +62 341 463 435  
E: webmaster@umm.ac.id

## SURAT PERNYATAAN



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



## SURAT PERNYATAAN

Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Ida Melianawati  
NIM : 201910040311432  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

I. Tugas Akhir dengan Judul :

Analisis Interaktivitas Netizen Dalam Konten ' Lemon Membara!! Evos vs RRQ Match 1 Match Panas Papan Atas!!' Pada Channel YouTube OuraGaming

adalah hasil karya saya dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, Saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

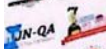
3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 24 juni 2024

Yang Menyatakan,

IDAFALX239963733  
Ida Melianawati



Kampus I  
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 253 (Hunting)  
F: +62 341 460 435

Kampus II  
Jl. Benda-jangan Sutarni No 188 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 149 (Hunting)  
F: +62 341 587 060

Kampus III  
Jl. Raya Thoyutan No 246 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 464 318 (Hunting)  
F: +62 341 460 435  
E: webmaster@umm.ac.id

## LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29

TENTANG

PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PAADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN  
MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

### LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI

SKRIPSI/TESIS/DISERTASI DENGAN JUDUL: Analisis Interaktivitas Netizen Dalam Konten \*  
Lemon Membara!! Evos vs RRQ Match 1 Match Panas Papan Atas!!' Pada Channel YouTube  
OuraGaming

Oleh:

Nama : Ida Melianawati

NIM : 201910040311432

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang, 24 Juni 2024

Pembimbing I/Promotor

Moch Fuad Nasvian, S.Ikom., M.I.Kom

NIP. 180314101985



UN-QA

STARS

Kampus I  
Jl. Bandung 1 Malang Jawa Timur  
P +62 341 551 253 (Hunting)  
F +62 341 460 435

Kampus II  
Jl. Beandungan Sutarni No 156 Malang, Jawa Timur  
P +62 341 551 149 (Hunting)  
F +62 341 555 060

Kampus III  
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang Jawa Timur  
P +62 341 464 319 (Hunting)  
F +62 341 493 435  
E webmaster@umm.ac.id

Dipindai dengan CamScanner

## TANDA TERIMA PLAGIASI



PROGRAM STUDI  
ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Tanda Terima  
Plagiasi

Nama : Ida Melianawati  
NIM : 201910040311432

Hasil Plagiasi  $\frac{8}{6}$

BAB I	9			
BAB II	2			
BAB III	5			

$\frac{8}{6}$

BAB IV	7			
BAB V	10			
BAB VI				

Malang,  
Admin Plagiasi Prodi,  
20/06-2021



PROGRAM STUDI  
ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
M. Dasuki

CS Dipindai dengan CamScanner





## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

### BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ida Melianawati  
Nim : 201910040311432  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik  
Konsentrasi : Publik Relation  
Alamat Rumah : Dsn. Tiparkidul Kec. Ajibarang Kab. Banyumas  
Judul Penelitian : Analisis Interaktivitas Netizen dalam Konten 'Lemon membara!! Evos vs RRQ Match 1 Match Panas Papan Atas!!' Pada Channel Youtube OuraGaming

No	Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
1	22/06/2023	ACC Judul	HA
2	13/07/2023	ACC Bab I,II & III	HA
3	30/10/2023	Pengambilan Data	HA
4	26/02/2024	coding	HA
5	03/03/2024	ACC Bab IV & V	HA
6	29/05/2024	ACC Semhas	HA
7	08/05/2024	ACC Sidang	HA

Malang, 24 juni 2024

Dosen Pembimbing



( Moch Fuad Nasvian, S.I.Kom., M.I.Kom)

## BERITA ACARA SEMINAR HASIL

### BERITA ACARA SEMINAR HASIL

Pada hari Rabu, 29 Mei 2024

Telah dilaksanakan seminar hasil oleh :

Nama Peneliti	Ida Melianawati
NIM	20191004031132
Konsentrasi Studi	Ilmu Komunikasi
Judul Proposal	Analisis Interaktivitas Netizen dalam Konten 'Lemon membara!! Evos vs RRQ Match 1 Match Panas Papan Atas!!' Pada Channel Youtube OuraGaming

Dihadiri Oleh Dosen Penguji

1. Dr. Farid Rusman, M.Si..

Dihadiri oleh Dosen Pembimbing

1. Moch Fuad Nasvian S.Ikom., M.I.Kom

Dan dihadiri oleh 10 Mahasiswa (presensi terlampir)

Penyajian dinyatakan **LULUS/TIDAK LULUS**

Mengetahui

Dosen Pembimbing



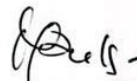
Moch Fuad Nasvian S.Ikom., M.I.Kom

Dosen Penguji



Dr. Farid Rusman, M.Si.

Kaprodi Ilmu Komunikasi



Nasrullah, M.Si

## DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL

### DAFTAR HADIR PESERTA SEMINAR HASIL

IDA MELIANAWATI / 201910040311432

NO	NAMA	NIM
1	Hassan ari wibowo	201910040311453
2	Moch ridho abidin	201910040311449
3	Udaimatun nur farahin	201910040311431
4	Maulana isro' abdullah	201910040311422
5	Yahya Muhaimin	201910040311119
6	Deniar ichlasul hilmi	201910040311433
7	Bagus Muhammad iqrom	202010040311516
8	Aufangga Adis Sanjaya	201910040311420
9	Laily Dian sasmita	201910160311470
10	Abu nidal	202010040311043
11	Tegar saputri mega kusuma	201910040311444

## ABSTRAK

### ABSTRAK

Ida Melianawati, 201910040311432. Analisis Interaktivitas Netizen dalam Konten 'Lemon membara!! Evos vs RRQ Match 1 Match Panas Papan Atas!!' Pada Channel Youtube OuraGaming. (Skripsi prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Malang)

**Kata Kunci:** Analisis Interaktivitas, Evos vs RRQ, Chanel Youtube OuraGaming.

Penelitian ini akan membahas mengenai interaktivitas netizen dalam konten pada channel youtube Oura Gaming. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis interaktivitas netizen dalam konten "Lemon Membara!! EVOS vs RRQ Match 1 Match Panas Papan Atas!!" yang diunggah di channel YouTube Oura Gaming. Pendekatan penelitian menggunakan paradigma positivisme yang mengacu pada pemahaman bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui observasi objektif dan penelitian empiris, dengan tujuan untuk mengungkap hukum-hukum umum yang mengatur fenomena yang diamati. Analisis data yang digunakan berupa data kuantitatif. Data dikumpulkan dari komentar-komentar netizen pada video tersebut, yang kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola interaksi dan karakteristiknya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaktivitas dalam konten tersebut menampilkan tingkat partisipasi yang tinggi dari netizen dengan variasi ekspresi emosional, respons, dan kontribusi ide. Karakteristik interaksi yang paling dominan meliputi mitigating conflict, building bridges, emotional support, sense of presence, dan disgust. Penelitian ini memberikan wawasan tentang dinamika interaksi dalam konten gaming yang kontroversial dan memunculkan pertanyaan baru tentang peran interaktivitas dalam membentuk komunitas online.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Moch Fuad Nasvian, S.I.kom.,

M.I.Kom

Malang, 24 juni 2024

Peneliti,



Ida Melianawati

## ABSTRAK

Ida Melianawati, 201910040311432. **Analisis Interaktivitas Netizen dalam Konten 'Lemon membara!! Evos vs RRQ Match 1 Match Panas Papan Atas!!' Pada Channel Youtube OuraGaming.** (Skripsi prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Malang)

**Kata Kunci: Analisis Interaktivitas, Evos vs RRQ, Chanel Youtube OuraGaming.**

Penelitian ini akan membahas mengenai interaktivitas netizen dalam konten pada channel youtube Oura Gaming. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis interaktivitas netizen dalam konten "Lemon Membara!! EVOS vs RRQ Match 1 Match Panas Papan Atas!!" yang diunggah di channel YouTube Oura Gaming. Pendekatan penelitian menggunakan paradigma positivisme yang mengacu pada pemahaman bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui observasi objektif dan penelitian empiris, dengan tujuan untuk mengungkap hukum-hukum umum yang mengatur fenomena yang diamati. Analisis data yang digunakan berupa data kuantitatif. Data dikumpulkan dari komentar-komentar netizen pada video tersebut, yang kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola interaksi dan karakteristiknya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaktivitas dalam konten tersebut menampilkan tingkat partisipasi yang tinggi dari netizen dengan variasi ekspresi emosional, respons, dan kontribusi ide. Karakteristik interaksi yang paling dominan meliputi *mitigating conflict*, *building bridges*, *emotional support*, *sense of presence*, dan *disgust*. Penelitian ini memberikan wawasan tentang dinamika interaksi dalam konten gaming yang kontroversial dan memunculkan pertanyaan baru tentang peran interaktivitas dalam membentuk komunitas online.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT., yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Analisis Interaktivitas Netizen dalam Konten 'Lemon membara!! Evos vs RRQ Match 1 Match Panas Papan Atas!!' Pada Channel Youtube OuraGaming.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan belum mencapai kesempurnaan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis dalam menyusun skripsi. Namun, berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dukungan motivasi dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala keajaiban, petunjuk, kekuatan, kemudahan, kelancaran, dan kesuksesan yang diberikan sehingga memungkinkan penulis menyelesaikan skripsi ini
2. Kedua orang tua penulis, Bapak Imam Suhadi dan Ibu Radisah yang telah banyak berdoa, berkorban banyak hal demi peneliti, dan selalu memberikan ketenangan, kenyamanan, kehangatan kasih sayang yang tidak ada duanya.
3. Prof. Dr. Nazaruddin Malik, M.Si , Ketua Universitas Muhammadiyah Malang
4. Nasrullah, S.Sos. M.Si. , Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang
5. Moch Fuad Nasvian, S.IKom., M.I.Kom , Selaku dosen pembimbing
6. Seluruh Dosen dan Staff Karyawan Universitas Muhammadiyah Malang
7. Saudara penulis, Mas Cahya, Mba Linda, Mba Ika yang telah memberikan dukungan emosional, ekonomi, dan memberi motivasi yang sangat berpengaruh.
8. Sahabat peneliti, Hana, Jeje, Mega yang selalu ada dalam duka duka dan duka

9. Mas pemilik NIM 2019-449, yang tidak kalah penting karna telah bersedia berjuang bersama dalam segala kondisi dan untuk kesabaran yang sangat Panjang.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan dan berbagai pihak yang mendorong dan memotivasi serta memberikan masukan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
11. Diri sendiri, yang telah sanggup melewati segala rintangan yang ada, terimakasih untuk tidak menyerah.

Penulis berharap semoga semua bantuan ini diterima sebagai amal ibadah dan mendapatkan limpahan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, Amiin.

Malang, 26 Juni 2024

Ida Melianawati  
201910040311422



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN DEWAN PENGUJI .....	1
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	2
SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI.....	3
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	4
SURAT PERNYATAAN.....	5
LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI.....	6
TANDA TERIMA PLAGIASI .....	7
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI .....	8
BERITA ACARA SEMINAR HASIL .....	9
DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL .....	10
ABSTRAK .....	11
ABSTRAK.....	12
KATA PENGANTAR .....	1
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR .....	1
DAFTAR TABEL.....	7
BAB I.....	7
PENDAHULUAN .....	7
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	7
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	16
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	16
<b>1.4 Manfaat penelitian</b> .....	16
<b>1.4.1 Manfaat Teoritis</b> .....	16
<b>1.4.2 Manfaat Praktis</b> .....	17
BAB II.....	18
TINJAUAN PUSTAKA .....	18
<b>2.1 Youtube Sebagai Media Komunikasi Sosial</b> .....	18
<b>2.2 Interaktivitas Komunikasi Media Sosial</b> .....	26
<b>2.2.1 Interactivity Model (Mahmoud dan Auter 2009)</b> .....	30
<b>2.2.2 Dimensi Interaktivitas</b> .....	33
<b>2.2.3 Playfulness</b> .....	36
<b>2.2.4 Connectedness</b> .....	37



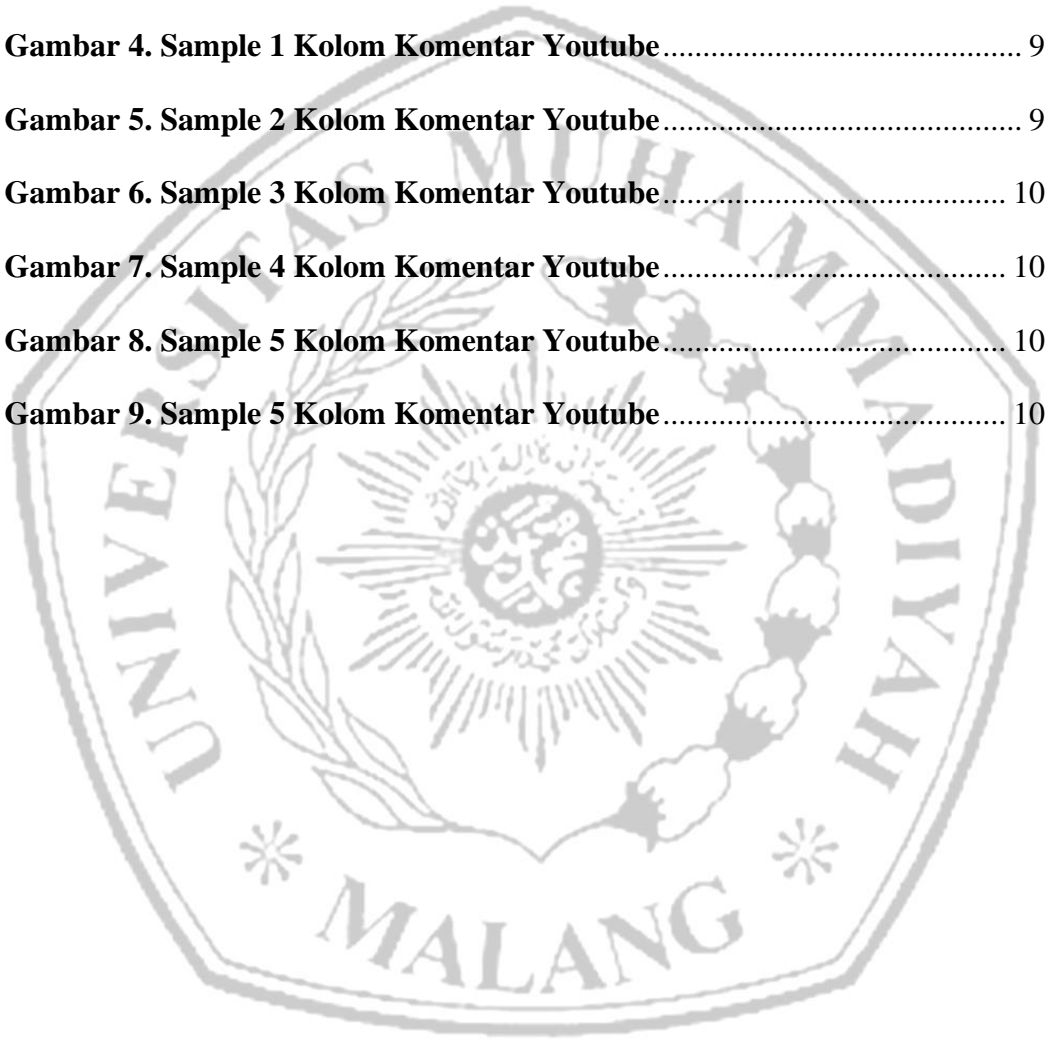
2.2.5 <i>Sense Of Presence</i> .....	38
2.2.6 <i>Immersion</i> .....	39
2.3 <i>ECM (Expectation Confirmation Model)</i> .....	41
2.3.1 <i>Perceived Bonding</i> .....	41
2.3.2 <i>Perceived Bridging</i> .....	43
2.4 <i>Six Basic Emotion</i> .....	45
2.5 <b>Hipotesis Penelitian</b> .....	48
2.6 <b>Definisi Konseptual Karakteristik</b> .....	50
2.6.1 <b>Definisi Karakteristik Perceived Bridging</b> .....	51
2.6.2 <b>Karakteristik Perceived Bonding</b> .....	52
2.6.3 <b>Karakteristik Dimensi Interaktivitas</b> .....	53
2.6.4 <b>Karakteristik Emosi Dasar (Retance)</b> .....	53
2.7 <b>Penelitian Terdahulu</b> .....	55
BAB III .....	60
METODE PENELITIAN.....	60
3.1 <b>Metode Penelitian</b> .....	60
3.2 <b>Kategorisas</b> .....	61
3.2 <b>Paradigma Penelitian</b> .....	62
3.3 <b>Pendekatan Penelitian</b> .....	63
3.4 <b>Waktu Pengambilan Data</b> .....	64
3.5 <b>Fokus Penelitian</b> .....	64
3.6 <b>Data dan Sumber Data</b> .....	65
3.6.1 <b>Data Primer</b> .....	65
3.6.2 <b>Data Sekunder</b> .....	66
3.7 <b>Teknik Pengumpulan Data</b> .....	67
3.8 <b>Teknik Analisis Data</b> .....	68
3.8.1 <b>Pengumpulan Data</b> .....	69
3.8.2 <b>Pra Pengolahan Data</b> .....	71
3.8.3 <b>Pengolahan Data</b> .....	72
3.9 <b>Uji Keabsahan Data</b> .....	74
3.10 <b>Etika Penelitian Sosial Media</b> .....	75
BAB IV HASIL PENELITIAN .....	77
4.1 <b>Gambaran Umum Subjek Penelitian</b> .....	77
4.2 <b>Penyajian Data</b> .....	78
4.3 <b>Pengolahan Data</b> .....	79
4.4 <b>Keabsahan Data</b> .....	103

KESIMPULAN DAN SARAN.....	106
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	106
<b>5.2 Saran</b> .....	107
<b>5.2.1 Saran Teoritis</b> .....	107
<b>5.2.2 Saran Praktis</b> .....	107
DAFTAR PUSTAKA .....	108



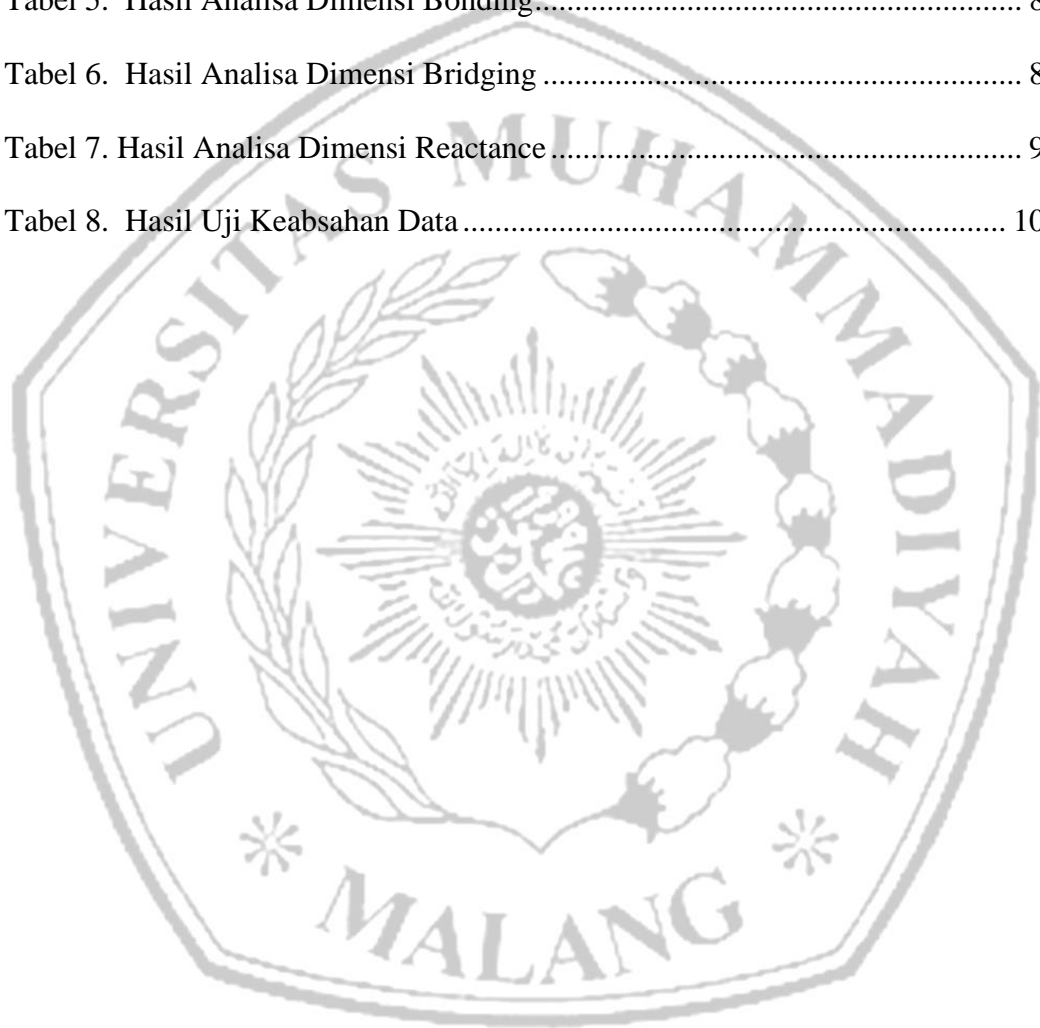
## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. CMC Interactivity Model .....</b>	<b>32</b>
<b>Gambar 2. Konsep Interaktivitas @ouragaming yang diadaptasi dari CMC Interactivity Model.....</b>	<b>32</b>
<b>Gambar 3. Metode Analisis Tematik .....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 4. Sample 1 Kolom Komentar Youtube.....</b>	<b>98</b>
<b>Gambar 5. Sample 2 Kolom Komentar Youtube.....</b>	<b>99</b>
<b>Gambar 6. Sample 3 Kolom Komentar Youtube.....</b>	<b>100</b>
<b>Gambar 7. Sample 4 Kolom Komentar Youtube.....</b>	<b>101</b>
<b>Gambar 8. Sample 5 Kolom Komentar Youtube.....</b>	<b>102</b>
<b>Gambar 9. Sample 5 Kolom Komentar Youtube.....</b>	<b>102</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu .....	55
Tabel 2. Penyajian Data .....	79
Tabel 3. Kode Karakteristik .....	80
Tabel 4. Karakteristik .....	82
Tabel 5. Hasil Analisa Dimensi Bonding .....	85
Tabel 6. Hasil Analisa Dimensi Bridging .....	88
Tabel 7. Hasil Analisa Dimensi Reactance .....	94
Tabel 8. Hasil Uji Keabsahan Data .....	103



## DAFTAR PUSTAKA

- Adha Septiana, R. (2023). Mobile Legend Bang Bang: Level Of Confidence Of E-Sport Athlete. *Journal Coaching Education Sports*, 4(1), 13–24. <https://doi.org/10.31599/jces.v4i1.1877>
- Akbar Nim, A., & Komunikasi dan Penyiaran Islam, J. (2018). EFEKTIFITAS YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PENYEBARAN INFORMASI (Studi pada Serambi on TV) SKRIPSI Diajukan Oleh.
- Aulia, A. Rizki & Yulianti, A. Lili. (2019). Pengaruh City Branding "A Land Of Harmony" Terhadap Minat Berkunjung dan Keputusan Berkunjung Ke Puncak Kabupaten Bogor. *Jurnal Ilmiah*, 3(3).
- Avidar, R. (2013). The responsiveness pyramid: Embedding responsiveness and interactivity into public relations theory. *Public Relations Review*, 39, 440–450.
- Bhatti, G. S. (2022). Social Media : A Channel to New Media Advertising. 11, 4553–4566.
- Chang, Y. P., & Zhu, D. H. (2012). The role of perceived social capital and flow experience in building users' continuance intention to social networking sites in China. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 995–1001. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.01.00>
- Clara Sari, A., Hartina, R., Awalia, R., Irianti, H., & Ainun, N. (2018). KOMUNIKASI DAN MEDIA SOSIAL.
- Coaching, J., & Sports, E. (2023). Mobile Legend Bang Bang : Level Of Confidence Of E-Sport Athlete. 4(1), 13–24.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Dakwah, J., Komunikasi, D., Ushuluddin, F., Dakwah, D., Memenuhi, G., Persyaratan, S., Memperoleh Gelar, U., Sosial, S., & Sos, S. (2023). INTERAKTIVITAS AKUN INSTAGRAM @RILIV SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN EDUKASI KESEHATAN MENTAL DI INDONESIA SKRIPSI Di ajukan kepada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

- Denzim, Norman K., and Lincoln, Yvonna S. (2009). Handbook of qualitative research (terjemahan). Yogyakarta Pustaka Pelajar Communication Research, 30(1), 30-59.
- Dian, W. (2017). Peningkatkan interaktivitas pembelajaran melalui penggunaan komunikasi asynchronous di Universitas Negeri Yogyakarta (Vol. 4 No 2)
- Duffy, P. (2008). Engaging the YouTube Google-Eyed Generation: Strategies for Using Web 2.0 in Teaching and Learning. The Electronic Journal of E-Learning, 6, 119–130. [www.ejel.org](http://www.ejel.org) Ejournal (11-13-13-04-32-26). (n.d.).
- Fahrimal, Y. (2018). Etika Jejaring Sosial Generasi Menial Dalam Media Sosial. Jurnal Komunikasi, 22(1).
- Fajri, J. (2017). DIMENSI INTERAKTIVITAS MEDIA SOSIAL INSTAGRAM INSTAMARINDA GUNA MEMPERKENALKAN DAERAH PARIWISATA DI KOTA SAMARINDA. 5(3), 87–101.
- Griffin, E. (2011). A First Look at Communication Theory.
- Hadi, I. P. (2007). KHALAYAK MAYA DALAM MEDIA ONLINE : Studi Reception Analysis tentang Interaktivitas pada Teks Suara Surabaya.net. Scriptura, 1(2). <https://doi.org/10.9744/scriptura.1.2>.
- Hamzah, R. E., Rialdo, ), Manogari, R., Riska, ), & Shabrina, P. (2020). STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN KEDAI KOPI KAMAN DALAM MENINGKATKAN LOYALITAS KONSUMEN 1) (Vol. 1, Issue 1).
- INDRIANA RARA SUBADRA - FDK. (2017.). Inovasi Teknologi Pendidikan, J., & Wahyuningsih, D. (2017). PENINGKATKAN INTERAKTIVITAS PEMBELAJARAN MELALUI PENGGUNAAN KOMUNIKASI ASYNCHRONOUS DI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 4(2), 227–237.
- Komarudin. (2014). Reformasi Humas Pemerintah. Jakarta: Penerbit Genesindo
- Lamauskas, V., Malinauskiene, D., & Augiene, D. (2021). Health Education in Pre-school Institution: Integration Effectiveness, Improvement. 17(12).

- Li, Y., Wang, C., & Liu, J. (2020). A systematic review of literature on user behavior in video game live streaming. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 17, Issue 9). MDPI AG. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093328>
- Mahmoud, A. E., Auter, P. J. (2009). The Interactive Nature of Computer-Mediated Communication. *American Communication Journal* Vol. 11, No. 4, Winter 2009.
- McQuail, D. (2004). *Mass Communication Theory, Fifth Edition*. London: Sage Publications
- McMillan, S. J. (2006). Exploring models of interactivity from multiple research traditions: Users, documents and systems. *Handbook of New Media: Social Shaping and Social Consequences of ICTs*, 205-229 <https://doi.org/10.4135/9781446211304.n10>
- Merdeka Belajar, K., Setyaningsih, S., & Subrata, H. (2023). 322 | Penerapan Problem Based Learning Terpadu Paradigma Konstruktivisme Vygotsky Pada Penerapan Problem Based Learning Terpadu Paradigma Konstruktivisme Vygotsky Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(2), 2656–5862 <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5051/httpOrdianus> Fahik Malikpdf.
- Ortony, A. (2022). Are All “Basic Emotions” Emotions? A Problem for the (Basic) Emotions Construct. *Perspectives on Psychological Science*, 17(1), 41–61. <https://doi.org/10.1177/1745691620985415>
- Pohan, D. D., & Fitria, U. S. (2021). Jenis Jenis Komunikasi. *Journal Educational Research and Social Studies*, 2, hal. 31.
- Putri. (2016). *The Virtual Community: Interaktivitas pada Komunikasi Peer-to-peer di Balik Jaringan Protokol Berbagi Berkas BitTorrent* Dhita Widya Putri STIKOM The London School of Public Relations – Jakarta. *Communicare Jurnal of Communication Studies*, 3(2), 59–71.
- Purnomo, A. (2022). Impementasi Web Scraping Pada OJS Dengan Metode CSS Selector. *RESOLUSI: Rekayasa Teknik Informatika Dan Informasi* 3(2), 176-181.

- Rafaeli, S., & Sudweeks, F. (1997). Networked interactivity. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2(4).
- Rahmanto, A. F. (2004). Peranan Komunikasi Dalam Suatu Organisasi. *Jurnal Komunikologi*, 1(2), 60–61. [http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-4603-Aris\\_F.pdf](http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-4603-Aris_F.pdf)
- Riffe, Daniel, Stephen Lacy, and fredrick rico. 2014. *Anolyzing Media Message: Using Quantitative Content Analysis in Research*. 3rd ed. New York: Routledge
- Rogers, Everett M., D. L. K. (1981). *Communication Networks: Toward a New Paradigm for Research*.
- Rusman, F (2023) *DIMENSI-DIMENSI ANTARMANUSIA Pengantar Untuk Mengenal Ilmu Komunikasi*. Malang : UMMPress
- Sadya, S. (2023, 24 Februari). We Are Social. Daftar Pengguna Youtube Terbesar Awal 2023 Ada di Indonesia, dari <https://dataindonesia.id/internet/detail/daftar-negara-pengguna-youtube-terbesar-awal-2023-ada-indonesia>
- Sanjaya, M. L. T., & Nasvian, M. F. (2024). InteraktivitasNetizen 24 Jam Pasca Deklarasi Bacapres AMIN. *EKSPRESI DAN PERSEPSI : JURNAL ILMU KOMUNIKASI*, 7(1), 106–122. <https://doi.org/10.33822/jep.v7i1.7169>
- Sherinka Widyatheresa, I. (2023). *DINAMIKA INTERAKTIVITAS FOLLOWERS @whatisupindonesia TERKAIT ISU KEKERASAN SEKSUAL DI INDONESIA SKRIPSI* Disusun Oleh.
- Singh Bhatti, G., & Kumar, P. (2022). Social Media: A Channel to New Media Advertising. In *www.ijfans.org* (Vol. 11). [www.ijfans.org](http://www.ijfans.org)
- Sitasari, N. W. (2022). Mengenal Analisa Konten Dan Analisa Tematik Dalam Penelitian Kualitatif Forum Ilmiah (Vol. 19).
- Siti Nur Afifah, A., Nayiroh, L., Studi Ilmu Komunikasi, P., & Singaperbangsa Karawang, U. (2023). *Dawatuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting Pengaruh Tayangan YouTube Channel GMMTV OFFICIAL Terhadap Minat Belajar Bahasa Thailand*. <https://doi.org/10.47476/dawatuna.v3i2.2501> SKOM4204-TM. (n.d.).



Sugeng Cahyono, A. (2017). Anang Sugeng Cahyono, Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak 89.

Sundar, S. S., Kalyanaraman, S., & Brown, J. (2003). Explicating web site interactivity: Impression formation effects in political campaign sites.

Surbakti, K. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA Oleh. Jurnal Curere |, 01(01).

Susanto. 2006. Metodologi Penelitian Sosial, Surakarta: UNS Press.

Vera, N., dan Wihardi, D. (2012). “Jagongan” Sebagai Bentuk Komunikasi Sosial Pada Masyarakat Solo Dan Manfaatnya Bagi Pembangunan Daerah. Jurnal Ilmiah Komunikasi, Vol. 2, No. 2 (Agustus 2011-Januari 2012), hal. 58-64.

Weekley, E. (1967). An etymological dictionary of modern English (Vol. 1). New York: Dover Publications. 1.

Yoga, S. (2019). Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia Dan Perkembangan Teknologi Komunikasi. Jurnal Al-Bayan, 24(1), 29–46. <https://doi.org/10.22373/albayan.v24i1.3175>

Yin, R. K. (2003). Designing case studies. Qualitative research methods, 5(14), 359-386.

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. American Journal of Family Therapy, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>