

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian	6
1.2.1 Fokus Penelitian.....	6
1.2.2 Pertanyaan Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritik	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 <i>Setting</i> Penelitian	7
1.5.1 Tempat Penelitian.....	7
1.5.2 Waktu Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 <i>Review</i> Penelitian Terdahulu	9
2.2 Tinjauan Teoritis.....	14
2.2.1 Teori <i>Uses and Gratification</i> (U&G)	14
2.2.2 Motif	15
2.2.3 Generasi Zillennial (Generasi Z).....	18

2.2.4 Media Sosial.....	19
2.2.5 Media Sosial TikTok.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Metodologi Penelitian	29
3.1.1 Paradigma, Metode, Pendekatan Penelitian.....	29
3.1.2 Subjek Penelitian	31
3.1.3 Teknik Pengumpulan Data	33
3.1.4 Teknik Analisis Data.....	35
3.1.5 Uji Keabsahan Data.....	37
3.2 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	39
3.2.1 Fitur <i>Live Streaming</i> di Aplikasi TikTok.....	39
3.2.2 <i>Virtual Gift</i> di Aplikasi TikTok	42
3.2.3 Praktik Memberikan <i>Virtual Gift</i> di Aplikasi TikTok.....	43
3.2.4 Profil Akun TikTok @threeshester	45
3.3 Gambaran Umum Subjek Penelitian	46
BAB IV TEMUAN PENELITIAN, HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Temuan Penelitian	56
4.1.1 Asumsi Mendasar Teori <i>Uses and Gratification</i>	56
4.1.2 Motif Informasi.....	65
4.1.3 Motif Identitas Pribadi	69
4.1.4 Motif Integritas dan Interaksi Sosial	72
4.1.5 Motif Hiburan	75
4.2 Pembahasan.....	77
4.2.1 Asumsi Mendasar Teori <i>Uses and Gratification</i>	77
4.2.2 Motif Informasi.....	82
4.2.3 Motif Identitas Pribadi	83
4.2.4 Motif Integritas dan Interaksi Sosial	86
4.2.5 Motif Hiburan	87
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	90
5.1 Simpulan.....	90

5.2	Saran.....	93
5.2.1	Saran Akademis	93
5.2.2	Saran Praktis.....	94
DAFTAR PUSTAKA		95
LAMPIRAN.....		97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.1 Konten TikTok <i>live</i> @threeshester	2
Gambar 1.1.2 Antusiasme penonton menunggu siaran langsung @threeshester ..	3
Gambar 1.1.3 Demografi usia pengguna TikTok	5
Gambar 2.2.5.1.1 Logo TikTok	23
Gambar 3.1.5.1 Triangulasi sumber	38
Gambar 3.1.5.2 Triangulasi teknik	39
Gambar 3.2.1.1 Fitur TikTok <i>live</i>	40
Gambar 3.2.2.1 <i>Item virtual gift</i> beserta nilai koinnya	43
Gambar 3.2.3.1 Harga koin TikTok	44
Gambar 3.2.4.1 Profil akun TikTok @threeshester	45
Gambar 3.3.1 Profil TikTok informan kunci 1	48
Gambar 3.3.2 Profil TikTok informan kunci 2	49
Gambar 3.3.3 Profil TikTok informan kunci 3	50
Gambar 3.3.4 Profil TikTok informan kunci 4	51
Gambar 3.3.5 Profil TikTok informan kunci 5	52
Gambar 3.3.6 Profil TikTok informan pendukung 1	53
Gambar 3.3.7 Profil TikTok informan pendukung 2	54
Gambar 3.3.8 Informan ahli	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1.5.2.1 Waktu penelitian	8
Tabel 2.1.1 <i>Review</i> Penelitian Terdahulu.....	9
Tabel 2.3 Kerangka Pemikiran	28
Tabel 3.2.2.1 Konversi koin <i>virtual gift</i> ke bentuk rupiah	43
Tabel 3.3.1 Ringkasan Profil Informan Kunci	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Pertanyaan Wawancara Secara Garis Besar	97
Lampiran 2 Transkrip Wawancara.....	102
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara Informan Kunci 1	149
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara Informan Kunci 2	149
Lampiran 5 Dokumentasi Wawancara Informan Kunci 3	149
Lampiran 6 Dokumentasi Wawancara Informan Kunci 4	150
Lampiran 7 Dokumentasi Wawancara Informan Kunci 5	150
Lampiran 8 Dokumentasi Wawancara Informan Pendukung 1	150
Lampiran 9 Dokumentasi wawancara Informan Pendukung 2	151
Lampiran 10 Dokumentasi Informan Ahli	151
Lampiran 11 Surat Pengantar Wawancara atau Surat Izin Penelitian.....	152
Lampiran 12 Keterangan Hasil plagiarisme.....	153
Lampiran 13 Kartu Bimbingan	154
Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup.....	155