

ABSTRAK

Konten youtube gaming memiliki potensi untuk mempengaruhi perilaku imitasi baik secara positif maupun negatif, penonton mencoba meniru atau mengadopsi perilaku yang ditampilkan oleh para youtuber, para youtuber ini memberi pengaruh tergantung pada jenis konten yang ditonton dan bagaimana penonton menanggapi. penonton youtube gaming khususnya pada siswa cenderung mengadopsi perilaku yang mereka lihat platform tersebut mengalami dampak imitasi yang berpotensi mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka. Penelitian ini bertujuan untuk melihat Hubungan Konten Youtube Gaming Review Skin Starlight Thamuz Kualitas 2 juta!! Effectnya Setara Collector Gile!! – Mobile Legends @Jonathan Liandi Dengan Perilaku Imitasi siswa di SMP Negeri 37 Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Uji korelasi yang digunakan adalah korelasi *Rank Spearman* dengan tingkat toleransi kesalahan 5%. Populasi pada penelitian ini adalah siswa di SMP Negeri 37 Bandung dan sampelnya berjumlah 93 responden dengan menggunakan Teknik *Purposive Sampling*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hal ini mengindikasikan bahwa variabel konten memiliki hubungan dengan perilaku imitasi. Koefisien korelasi yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah 0,847 sehingga hubungan yang terjadi dikategorikan sebagai hubungan yang sangat kuat.

Kata Kunci : Konten , Youtube Gaming, Perilaku Imitasi, @JonathanLiandi

ABSTRACT

YouTube gaming content has the potential to influence imitation behavior both positively and negatively, the audience tries to imitate or adopt the behavior displayed by the youtuber, these youtubers have an influence depending on the type of content watched and how the audience responds to it. youtube gaming viewers, especially students, tend to adopt the behavior they see, the platform experiencing the impact of imitation that has the potential to affect their daily lives. This study aims to look at the relationship between Youtube Gaming Content Review Skin Starlight Thamuz Quality 2 million!!! Effect Equivalent Collector Gile!! - Mobile Legends @Jonathan Liandi With Imitation Behavior of students at SMP Negeri 37 Bandung. The research method used is a quantitative method with a correlational approach. The correlation test used is the Spearman Rank correlation with an error tolerance level of 5%. The population in this study were students at SMP Negeri 37 Bandung and the sample amounted to 93 respondents using Purposive Sampling Technique. The results of this study indicate that H_0 is rejected and H_a is accepted, so this indicates that the content variable has a relationship with imitation behavior. The correlation coefficient generated in this study is 0.847 so that the relationship that occurs is categorized as a very strong relationship.

Keywords: *Youtube, Gaming Content, Imitation Behavior*