

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

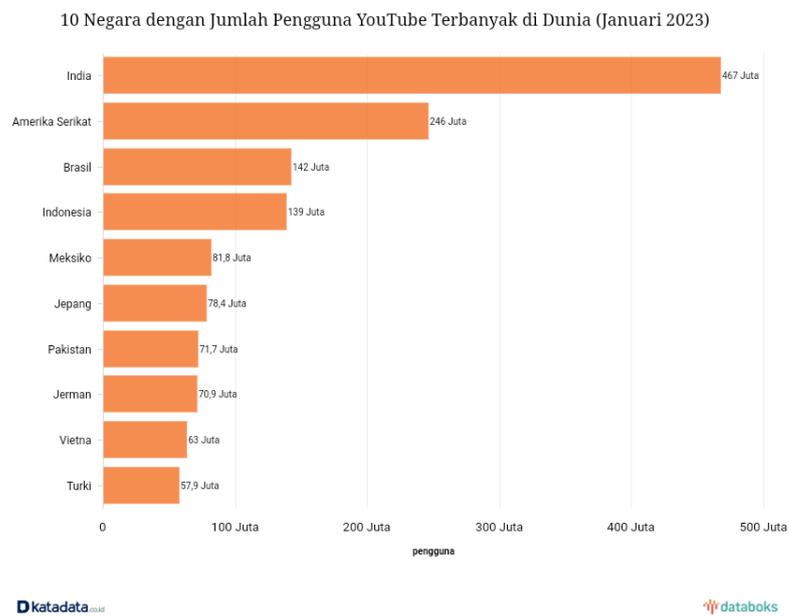
Komunikasi merupakan sebuah proses yang terjadi dalam kehidupan setiap manusia sehari-hari antar individu sampai menggunakan media yang biasa dikenal dengan komunikasi massa. Komunikasi bermedia juga berdasarkan teknologi, pola penyebaran, sampai pada bagaimana khalayak mengakses media lambat laun semakin berkembang sehingga dikenal dengan media lama (*old media*) dan media baru (*new media*). Jadi komunikasi bermedia menggunakan media baru dalam bentuk internet dan media sosial mulai menggeser posisi media lama dalam penyampaian informasi. Media sosial bisa diakses kapan dan dimana saja dan memiliki sumber tanpa batas membuat posisinya menjadi lebih mendominasi. Misalnya, media televisi yang menyampaikan informasi secara audio-visual mulai bersaing dengan kehadiran *Youtube* (Asdar, 2021).

Perkembangan dan kemajuan teknologi menghasilkan berbagai hal baru yang di sebabkan oleh internet. Jaringan internet sebagai media baru memberikan dampak yang luar biasa bagi komunikasi masyarakat dan mahasiswa. Tingkah laku merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Tingginya penggunaan media sosial siswa juga dapat meningkatkan kemungkinan mereka untuk berperilaku dan berorientasi pada pembelajaran, karena media sosial dapat mempengaruhi otak siswa dalam memperoleh informasi atau barang yang mereka pameran, salah satunya melalui video di youtube (Prasetio et al. 2021) dalam (Haryadi, 2019)

Media Sosial Merupakan media yang aksesibel bagi pengguna untuk saling membagi dan menerima informasi berbentuk video, suara, maupun teks sehingga informasi dapat disebarkan dari satu individu kehalayak (Suwarno, 2017). Media sosial menjadi contoh dari majunya perkembangan teknologi komunikasi. Saat ini media sosial terus berkembang dan digemari hampir seluruh lapisan masyarakat.

Media sosial dapat diakses dimana dan kapan saja sehingga keberadaanya telah menjadi bagian kehidupan sehari-hari. Salah satu media sosial yang memiliki penggunaan terbanyak adalah youtube.

Indonesia telah dikenal sebagai salah satu negara dengan jumlah pengguna youtube terbesar di dunia, saat ini indonesia berada di peringkat ke -4 dalam hal jumlah penggunaan youtube didunia adapun gambaran umum yang membuat pengguna youtube di indonesia banyak adalah jumlah penduduk yang besar kemudian didukung oleh pertumbuhan akses internet yang sangat pesat di indonesia sehingga mendukung pertumbuhan content creator di indonesia, Banyak individu dan grup di Indonesia membuat kanal Youtube mereka sendiri untuk berbagi konten kreatif, seperti vlog, video musik, komedi, kuliner, dan lainnya. Konten kreator lokal ini berhasil menarik minat pengguna di Indonesia, sehingga jumlah pengguna youtube terus bertambah (Annur, 2023).



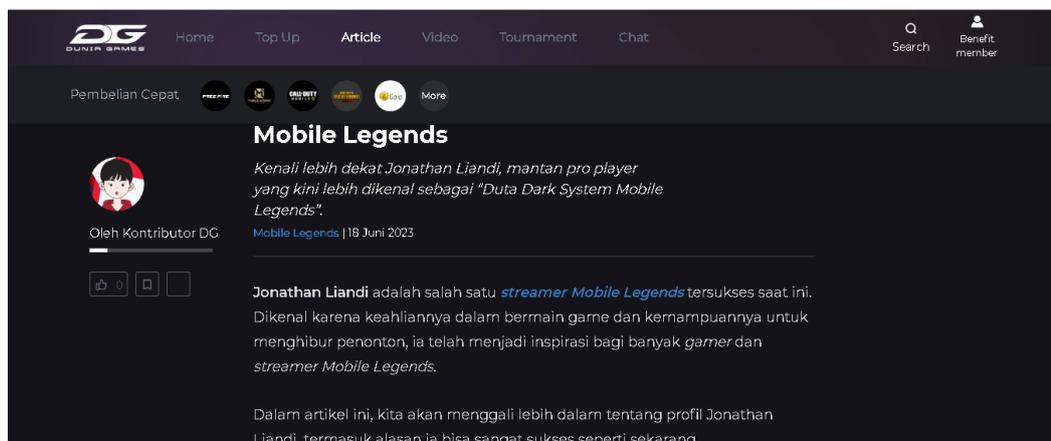
Gambar 1.1

Pengguna youtube di indonesia ada di peringkat 4 dunia

Sumber : DataBoks

Youtube adalah layanan video yang dapat diandalkan untuk memberikan berbagai informasi dalam bentuk “visual bergerak”. Situs web ini dirancang untuk pengguna yang ingin mencari konten video dan melihatnya secara langsung (Waskita & Rizki, 2018). Banyaknya jenis Konten video yang ada dalam youtube menjadi salah satu alasan youtube banyak digemari. Tidak hanya itu penggunaan bisa membuat akun media sosial ini secara gratis yang kemudian pemilik akun dapat mengunggah video yang kemudian meraih pelanggan atau penayangan bisa menghasilkan uang oleh karena itu banyak orang menjadikannya sebagai profesi. Sehingga timbul sebutan youtuber untuk mereka yang aktif membuat video untuk di tonton di youtube.

Akun youtube yang dimiliki oleh Jonathan Liandi memiliki 5,6juta subscriber Per tanggal 18 juni 2023. Jonathan Lianda adalah salah satu content creator yang kini sukses menarik banyak perhatian publik ada banyak konten yang tersedia untuk disaksikan di antaranya adalah react video, gameplay, sampai format podcast yang bernama empetalk, Peneliti memilih Jonathan Liandi karna ia merupakan salah satu streamer tersukses di indonesia dan ada satu keunikan dalam streamnya yang membuat kontennya jadi menarik, lucu dan menghibur yakni gaya emosionalnya ketika bermain mobile legend seperti salah satu gaya emosionalnya yaitu ketika bermain game ia terlihat hampir menangis



Gambar 1.2

Jonathan Liandi salahsatu streamer mobile legends tersukses

Sumber : Duniagames.co.id

Berikut adalah tiga point utama mengapa jonathan liandi bisa sukses sebagai streamer :

1. Memiliki konsisternsi untuk membuat konten atau live streaming setiap harinya yang tujuannya membangun penonton
2. Berinteraksi dengan penonton lewat curhatan-curhatan yang lucu dan mewakili perasaan
3. Menyajikan konten yang menarik dan informatif bagi penonton. Hal ini terlihat dari beragam jenis konten yang ia sajikan. Mulai dari streaming, podcast, review skin, hingga tips and trick.



Gambar 1.3

Akun Youtube Jonathan Liandi

Sumber : Akun youtube Jonathan Liandi

Berdasarkan data yang telah dibagikan oleh situs web streamcharts pa, terdapat beberapa youtuber asal indonesia yang memasuki daftar ini salah satunya adalah Jonathan Liandia menjadi streamer yang paling banyak ditonton Top Q2 2023 selama periode april hingga juli 2023 alirannya mengumpulkan lebih dari 6,38 juta jam ditonton dan menermpati urutan pertama, selain itu juga ada beberapa youtuber games yang terpopuer di indonesia yakni global miya, windah basudara, R7 Tatsumaki, Qoura Gaming dan Ihsan Luminaire.

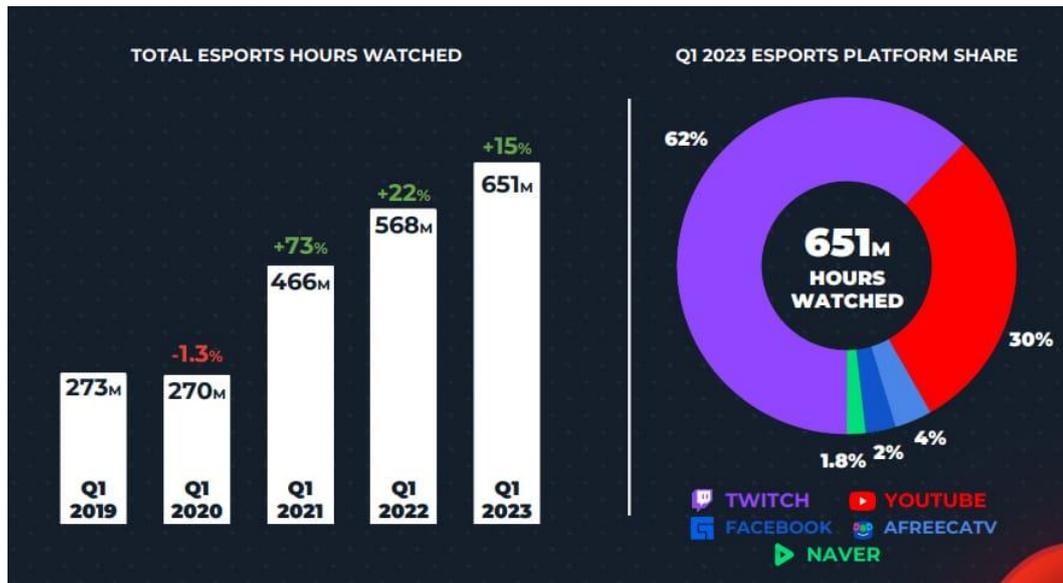


Gambar 1.4

Streamer indonesia terpopuler di youtube gaming indonesia

Sumber : StreamCharts

Konten youtube memiliki potensi untuk mempengaruhi perilaku imitasi baik secara positif maupun negatif penonton mencoba meniru atau mengadopsi perilaku yang ditampilkan oleh pada youtuber, para youtuber ini memberi pengaruh tergantung pada jenis konten yang ditonton dan bagaimana penonton menanggapinya, konten yotube gaming adalah jenis konten yang fokus pada permainan dan industri game penonton youtube gaming khususnya pada siswa cenderung mengadopsi perilaku yang mereka lihat plattform tersebut mengalami dampak imitasi yang berpotensi mempengaruhi kehidupan sehari hari mereka.



Gambar 1.5

Esports Platform Share

Sumber : StreamHatchet

Berdasarkan data dari streamhatchet konten youtube live gaming menjadi platform terpopuler ke-2, dengan kontribusi pada total hours watched sebanyak 30% ini membuktikan bahwa konten youtube gaming masih banyak digemari oleh para penonton atau audiensnya, sehingga dalam konten youtube gaming bisa memberikan dampak perubahan perilaku salah satunya adalah perilaku imitasi siswa.

Perilaku siswa yang berbentuk perilaku positif dan negatif dipengaruhi oleh beberapa hal, di antaranya faktor bawaan, faktor lingkungan dan faktor antara bawaan dan lingkungan. Orang tua sebagai sentral pembentukan perilaku siswa merupakan panutan yang senantiasa akan berdampak pada perilaku siswa. Selain itu perilaku siswa juga dipengaruhi oleh pengalaman yang pernah mereka lalui, di mana perilaku merupakan respon terhadap stimulus dari luar diri siswa. Idealnya dalam pembentukan siswa orang tua harus berperan aktif dalam memberikan bimbingan, arahan dan pembiasaan kepada siswa.

Sikap terbagi dua yaitu sikap positif dan negatif. Dalam sikap positif cenderung adalah mendekati, menyenangkan, mengharapkan, objek tertentu. Sedangkan dalam sikap negatif terdapat kecenderungan untuk menjauh, menghindar, membenci, tidak menyukai objek tertentu. (W.S Winkel 2014). Orang yang bersikap tentu cenderung menerima atau menolak berdasarkan penilaian terhadap objek tertentu, berguna atau berharga baginya atau tidak.

Di era digital sekarang ini tidak jarang ditemui komunitas yang diawali dari adanya komunikasi melalui dunia maya. Zaman sekarang ini sering kita temui siswa pergi ke warung yang menyediakan koneksi internet gratis tanpa adanya dampingan orang tua. Beberapa di antara mereka menonton video yang berpendidikan atau sekedar mencari hiburan agar tidak jenuh. Menggunakan media sosial dapat berdampak positif yaitu menambah teman, tempat berkomunikasi, tempat berbagi, berpengetahuan luas, tempat beropini (berpendapat) dan menjadi diri sendiri. Begitu juga sebaliknya menggunakan media sosial juga berdampak negatif di antaranya hoaks dan fitnah merajalela, banyak akun kloning (beberapa akun dijalankan secara bersamaan), banyak mata-mata dan kecanduan. Dengan adanya media sosial youtube membuat siswa lebih mudah mencari informasi terkait pelajaran

Siswa merupakan individu yang tanggap akan setiap situasi dengan cara yang berbeda. Oleh karena itu apa yang berlaku pada siswa satu belum tentu berlaku pada siswa yang lainnya. Siswa bisa diibaratkan sebuah gelas kosong ketika gelas kosong tersebut diisi dengan hal positif maka tentu di dalamnya berisi positif. Begitu halnya dengan terbentuknya perilaku siswa, sewaktu siswa masih kecil orang tua dengan mudah membentuknya dengan berbagai contoh dan pembiasaan. Namun apabila siswa sudah semakin besar. Pembentukan karakter akan lebih sulit dilakukan oleh orang tua karena siswa cenderung sudah memiliki pendirian sendiri.

Dalam situasi ini, bisa dikatakan siswa sudah mulai kecanduan. Seperti yang diungkapkan (Budiargo, 2015). bahwa kecanduan menonton Youtube dapat

dilihat dari intensitas waktu menonton siswa. Di beranda Youtube akan muncul kartun-kartun yang terkait dengan pencarian Ketika sedang menonton YouTube tersebut kemudian muncul tayangan-tayangan terkait, tetapi bukan kartun. Tayangan tersebut adalah konten Youtube gaming, di mana konten tersebut berisikan seseorang yang sedang bermain game, kemudian ia menarasikannya dengan gaya bicara yang menarik perhatian siswa. Dari sini lah siswa tersebut kemudian lebih menyukai konten Youtube gaming daripada tontonan kartun yang sebelumnya menjadi tontonan mereka sehari-hari.

Ada pun game yang dinarasikan oleh sang kreator adalah game seperti *Roblox*, *Minecraft*, *Free Fire*, *PUBG Mobile*, *Mobile Legend* dan video game sejenis. Berdasarkan (Indonesia Data Reportal, 2021), menyebutkan bahwa youtube berada di urutan kedua dalam kategori sosial media yang paling sering digunakan dan *Roblox*, *Free Fire*, *PUBG Mobile Legend* berada dalam 10 kategori Aplikasi yang paling banyak diunduh pada tahun 2021. Hasil survei JakPat di (Databoks, 2022) pada tahun 2021, kegiatan digital siswa berupa menonton YouTube meningkat dari 68,5% menjadi 72,3% semenjak pandemi melanda.

Setelah menonton konten youtube gaming diatas, siswa kemudian menirukan kata-kata yang dinarasikan oleh sang kreator, peniruan bisa dalam konteks yang negatif ataupun ini positif, namun tidak jarang bahwa kata-kata yang diucapkan adalah kata-kata yang tidak sopan, kata-kata yang tidak boleh diucapkan oleh siswa. Hal ini terjadi karena sang konten kreator adalah orang dewasa yang tidak memberikan edukasi untuk siswa.

Dalam sisi positifnya, pemilik konten sering kali menuturkan istilah-istilah dalam istilah asing, sehingga siswa juga menirukannya. Dari sinilah perbendaharaan kata siswa bertambah. Sisi positif selanjutnya dari tayangan youtube kepada siswa di bawah 13 tahun adalah berkembangnya kemampuan komunikasi interpersonal sang siswa (Liony Gita, 2019)

Perubahan perilaku siswa dapat dikategorikan kedalam salah satu unsur terjadinya perubahan sosial. Sebab salah satu unsur yang meliputi perubahan sosial adalah pola perilaku dan interaksi sosial. Salah satu konten interaksi sosial yang dilakukan oleh siswa saat ini adalah melalui media. Saat ini siswa tidak pernah lepas dari media, baik itu media elektronik maupun media cetak. Dari media tersebut, siswa menambah pengetahuan tersendiri dari apa yang ditampilkan di dalam media youtube.

Kehidupan siswa pada dasarnya banyak dilakukan dengan meniru atau yang dalam psikologi lebih dikenal dengan istilah imitasi. Dalam proses imitasi ini, siswa akan melihat orang tuanya sebagai figur utama yang layak ditiru sebelum meniru orang lain. Imitasi secara sederhana menurut Tarde dalam (Haryadi, 2019) adalah contoh-mencontoh, tiru-meniru, ikut-mengikuti. Dalam Perilaku Imitasi ini nantinya dapat menunjukkan apakah mereka mampu memproses apa yang mereka lihat dari Konten youtube *Review Skin Starlight Thamuz Kualitas 2juta!! Effectnya Setara Collector Gile!! – Mobile Legends @Jonathan Liandi* mereka dapat merasa tontonan yang mereka tonton merupakan pengalaman baru yang menarik atau sebaliknya, Penelitian ini menggunakan Penelitian Kuantitatif merupakan metode ilmiah untuk menguji teori, dan teori yang tepat untuk diuji dalam penelitian ini adalah Teori *Elaborated Likelihood Model* dimulai dengan premis bahwa manusia terkadang mengevaluasi pesan dengan cara yang rumit, menggunakan pemikiran kritis, dan terkadang dilakukan dengan cara yang lebih sederhana dan tidak kritis.

Dalam konten youtube *Review Skin Starlight Thamuz Kualitas 2juta!! Effectnya Setara Collector Gile!! – Mobile Legends @Jonathan Liandi* berisikan tentang konten yang memberikan ulasan dan analisis tentang permainan baru atau yang sedang populer ia membahas kualitas grafis, gameplay, cerita dan aspek lain dari game mobile legend dan memberikan rekomendasi kepada penontonnya untuk membeli skin gaming ditoko top up game yang ia punya alasan peneliti memilih konten ini karena untuk melihat seberapa ada hubungannya konten ini dengan perilaku imitasi siswa di SMP Negeri 37 Bandung, Peneliti memilih SMP

Negeri 37 Bandung sebagai Tempat Penelitian berdasarkan Studi Pendahuluan yang telah dilakukan pada tanggal melakukan observasi dan wawancara bersama salah satu guru bernama ibu helfa yang mengajar di SMP Negeri 37 kota bandung bahwa banyak siswa yang bermain game mobile legend dan menonton konten gaming pada saat jam istirahat, dan telah juga melakukan penyebaran kuesioner pra-observasi yang dilakukan guna untuk mengetahui jumlah penonton youtube jonathan liandi.

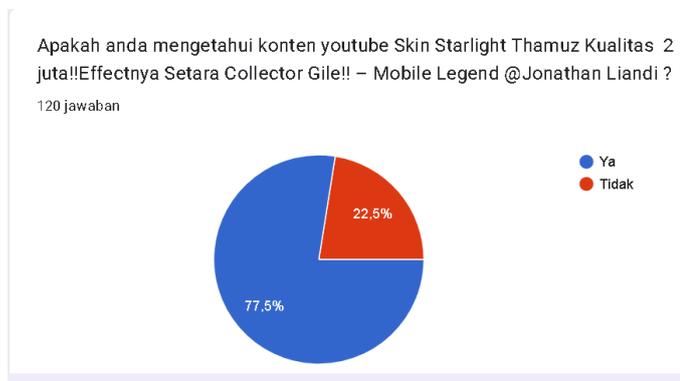


Gambar 1.6

Hasil Pra-Observasi Peneliti

Sumber : Olah data Peneliti

Pada gambar 1.6 tercatat hasil pra-observasi penelitian sebanyak 82,5% mengetahui akun youtube @JonathanLiandi dan 17,5% responden yang tidak mengetahui akun youtube @JonathanLiandi sehingga secara keseluruhan responden mengetahui akun youtube @JonathanLiandi. Pada pertanyaan berikutnya tercatat sebanyak 70,8% merupakan subscriber dari akun youtube @JonathanLiandi dan 29,2% yang bukan merupakan subscriber dari akun youtube @JonathanLiandi sehingga secara keseluruhan merupakan subscriber dari akun youtube @JonathanLiandi pada siswa SMP Negeri 37 Bandung.



Gambar 1.7

Hasil Pra-Observasi Peneliti

Sumber : Olah data Peneliti

Pada gambar 1.7 hasil pra-observasi yang telah dilakukan peneliti melalui penyebaran kuesioner kepada responden siswa kelas 8 SMP Negeri 37 Bandung yang memenuhi kriteria penelitian tercatat sebanyak 77,5% yang menonton konten youtube gaming skin stratlight thamuz kualitas 2juta!!effectnya setara collector gile- mobile legend @JonathanLiandi sedangkan tercatat 22,5% yang tidak menonton konten youtube skin starlight thamuz kualitas 2juta!!effectnya setara collector gile-mobile legend @JonathanLiandi.

Youtube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa ‘gambar bergerak’ dan bisa diandalkan. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung. Kita juga bisa berpartisipasi mengunggah (meng – upload) video ke server Youtube dan membaginya ke seluruh dunia. Oleh para pengguna media tersebut, tapi sering kali media ini disalah gunakan oleh para siswa yang mengakibatkan rasa ingin tahu, dan akan timbul rasa ingin mencoba yang akan berdampak pada kehidupan sosial dan mempunyai dampak negatif pengaruh tayangan Youtube. Mengingat hal tersebut di atas, peneliti menilai adanya pertentangan antara apa yang terjadi disiswa khususnya mengenai youtube

dalam perilaku imitasi. Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk mengetahui lebih mendalam mengenai Hubungan Antara Konten *Youtube Gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2 juta!!*Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legend @Jonathan Liandi Dengan Perilaku Imitasi Siswa Di SMP Negeri 37 Bandung . Peneliti tertarik untuk mengetahui media video YouTube dalam penelitian ini karena media video YouTube dapat menghadirkan sesuatu yang dapat dilihat dan didengar.

1.2 Rumusan dan Identifikasi masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah 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 ?

1.2.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Sejauh mana hubungan antara konsistensi dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2 juta!! *Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *attention* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
2. Sejauh mana hubungan antara konsistensi dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2 juta!! *Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Retentions* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
3. Sejauh mana hubungan antara konsistensi dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta!! *Effectnya* Setara *Collector*

- Gile!!– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Retoris Reproduction* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
4. Sejauh mana hubungan antara konsistensi dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta!! *Effectnya* Setara *Collector* Gile!!– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Motivattional* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
 5. Sejauh mana hubungan antara *Sharesibility* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2 juta!! *Effectnya* Setara *Collector* Gile!!– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *attention* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
 6. Sejauh mana hubungan antara *Sharesibility* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2 juta!! *Effectnya* Setara *Collector* Gile!!– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Retention* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
 7. Sejauh mana hubungan antara *Sharesibility* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta!! *Effectnya* Setara *Collector* Gile!!– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Retoris Reproduction* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
 8. Sejauh mana hubungan antara *Sharesibility* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta!! *Effectnya* Setara *Collector* Gile!!– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan siswa di SMP Negeri 37 Bandung
 9. Sejauh mana hubungan antara *Interaktif* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta!! *Effectnya* Setara *Collector* Gile!!– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *attention* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
 10. Sejauh mana hubungan antara *Interaktif* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta!! *Effectnya* Setara *Collector* Gile!!– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Retention* siswa di SMP Negeri 37 Bandung

11. Sejauh mana hubungan antara *Interaktif* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta !! *Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Retoris Reproduction* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
12. Sejauh mana hubungan antara *Interaktif* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta!! *Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Motivattional* siswa di SMP Negeri 37 Bandung

1.3 Tujuan Penelitian

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 selain itu juga dibuatnya penelitian ini di harapkan pembaca bisa mendapatkan gambaran tentang langkah – langkah apa saja yang harus dilakukan terhadap perilaku siswa yang disebabkan oleh konten gaming. Berikut uraian dari tujuan penelitian ini :

1. Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara konsistensi dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2 juta!! *Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *attention* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
2. Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara konsistensi dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2 juta!! *Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Retention* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
3. Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara konsistensi dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta!! *Effectnya*

Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Retoris Reproduction* siswa di SMP Negeri 37 Bandung

4. Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara konsistensi dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta!! *Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Motivattional* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
5. Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara *Sharesibility* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2 juta!! *Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *attention* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
6. Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara *Sharesibility* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2 juta!! *Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Retention* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
7. Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara *Sharesibility* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta!! *Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Retoris Reproduction* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
8. Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara *Sharesibility* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta!! *Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Motivattional* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
9. Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara *Interaktif* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta!! *Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *attention* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
10. Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara *Interaktif* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta!! *Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Retention* siswa di SMP Negeri 37 Bandung

11. Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara *Interaktif* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta !! *Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Retoris Reproduction* siswa di SMP Negeri 37 Bandung
12. Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara *Interaktif* dalam konten Youtube *gaming Review Skin Starlight Thamuz* Kualitas 2juta!! *Effectnya* Setara *Collector Gile!!*– Mobile Legends @Jonathan Liandi dengan *Motivational* siswa di SMP Negeri 37 Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana youTube gaming berkembang sebagai platform media dan membantu dalam merancang fitur dan algoritma yang lebih baik. Hal ini dapat meliputi peningkatan dalam merekomendasikan konten yang relevan, pengembangan fitur interaktif yang lebih menarik, atau pengaturan kebijakan yang sesuai untuk menjaga lingkungan yang aman dan positif bagi pengguna. Dan penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pemahaman dan wawasan mengenai komunikasi media baru. Sehingga Penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang komunikasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Melalui penelitian konten youtube gaming, pengembang konten dan youtuber dapat memahami preferensi dan minat audiens dengan lebih baik. informasi ini dapat digunakan untuk menghasilkan konten yang lebih relevan, menarik, dan menarik bagi pengguna. Dengan pemahaman yang lebih dalam tentang audiens mereka, mereka dapat mengembangkan strategi konten yang lebih

efektif dan meningkatkan kualitas produksi konten. Dan diharapkan dapat membantu masyarakat atau orang tua untuk memberikan informasi mengenai perubahan perilaku imitasi pada siswa terutama yang disebabkan oleh konten video gaming yang tersedia di platform youtube.