

## **PENGARUH YOUTUBER TERHADAP ANTUSIAS BERMAIN MOBILE LEGENDS PADA SISWA SMK AL-BASYARIAH BOJONGGEDE**

**Bagus Mahendra Prabowo**

Universitas Bina Sarana Informatika, bagusmahendra436@gmail.com

### **ABSTRAK**

Pada era digital saat ini, teknologi akan terus berkembang dengan cepat terutama perkembangan teknologi dalam bidang hiburan dan informasi adalah game dan YouTube. Game online yang banyak digemari adalah Mobile Legends, YouTuber game online Mobile Legends saat ini menjadi faktor untuk menarik minat bermain bagi penonton karena memberikan konten seputar game tersebut yang membuat antusias bermain meningkat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh YouTuber Terhadap Antusias Bermain Game Online Mobile Legends. Populasi penelitian ini merupakan Siswa SMK Al-Basyariah Bojonggede, yang mengetahui game online Mobile Legends dan berusia 15 sampai 18 tahun. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan purposive sampling. Sampel yang digunakan yaitu sebanyak 101 responden. Analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana yang diolah dengan program IBM SPSS versi 25. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebesar 61,8% yang merespon bahwa YouTuber (X) berpengaruh terhadap antusias bermain (Y), dan sebanyak 38,2 % meminati diluar dari penelitian ini.

*Kata kunci: Game Online, Mobile Legends, Media baru*

### **Abstrak**

*In today's digital era, technology will continue to develop rapidly, especially the development of technology in the field of entertainment and information, namely games and YouTube. The most popular online game is Mobile Legends, the Mobile Legends online game YouTuber is currently a factor in attracting interest in playing for the audience because it provides content about the game that makes enthusiasm for playing increase. The purpose of this study was to determine the effect of YouTubers on enthusiasm for playing Mobile Legends online games. The population of this study were students of SMK Al-Basyariah Bojonggede, who knew the Mobile Legends online game and were aged 15 to 18 years. The sampling technique in this study used purposive sampling. The sample used was 101 respondents. The data analysis used is simple linear regression which is processed with the IBM SPSS version 25 program. The results of this study indicate that 61.8% responded that YouTuber (X) had an effect on playing enthusiasm (Y), and as many as 38.2% were interested outside of this study.*

*Keywords: Online Games, Mobile Legends, New Media*

### **PENDAHULUAN**

Hadirnya perkembangan teknologi informasi dengan komunikasi yang semakin berpengaruh terhadap masyarakat serta dampak yang semakin luas. Apalagi dengan munculnya internet yang menjadi populer saat ini, bahkan menjadi tidak terpisahkan dari

kegiatan sehari-hari. Perkembangan teknologi kini telah melahirkan berbagai macam media baru seperti YouTube, Instagram, Tik-Tok dan Facebook. Kini kehadiran media tidak terbatas media cetak dan radio. Berdasarkan banyaknya sarana komunikasi yang baru bermunculan, media baru menjadi media umum yang sering digunakan dan dianggap sebagai media yang memiliki pengaruh tinggi di kehidupan masyarakat.

Kini tidak hanya remaja, orang dewasa pun tidak luput dari penggunaan media sosial terutama YouTube dalam keseharian mereka. Terlebih lagi dengan adanya YouTuber gaming yang membuat anak-anak semakin betah dalam menonton YouTuber kesayangan mereka. Contoh video konten yang saat ini banyak diminati adalah konten game online Mobile Legends. Mobile Legends telah menjadi bagian dari budaya dan tren sehari-hari dari sebagian masyarakat Indonesia, terutama pada kalangan anak-anak dan kalangan remaja yang menjadi bagian generasi muda Indonesia. Game online bukan hanya digunakan untuk bersenang-senang, tetapi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari.

Dengan berkembangnya teknologi, kini bermain game bukan menjadi hal yang sulit. Karena hanya bermodalkan smartphone kini sudah bisa memainkan berbagai macam game yang ditawarkan oleh aplikasi smartphone. Ini memungkinkan siapa saja untuk bermain game dimanapun dan kapanpun, karena kebanyakan orang sudah menggunakan smartphone. Game online yang kini tengah populer di Indonesia adalah Mobile Legends. Berdasarkan data pada aplikasi Google Play Store, Mobile Legends sudah memiliki total unduhan sebesar 500 juta kali dan saat ini menduduki peringkat 1 pada kategori game yang paling laris saat ini. Adapun alasan mengapa Mobile Legends kian populer di kalangan anak remaja ataupun orang dewasa.

Dengan adanya YouTuber bermain Mobile Legends jadi lebih di mudahkan dengan adanya jenis konten dalam YouTube yang beragam, mulai dari vlog keseharian, tutorial editing, hingga gaming. Berbagai macam branding karakter YouTuber gaming menjadi daya tarik tersendiri bagi para penontonnya. Adapun YouTuber gaming saat ini seperti JONATHAN LIANDI. YouTuber harus mempunyai ciri khas atau daya tarik tersendiri untuk mendapatkan jumlah penonton yang banyak seperti JONATHAN LIANDI yang memiliki branding mudah terbawa emosi namun dikemas dengan pembawaan yang lucu. Pengaruh personal branding pada YouTuber sangat penting bagi generasi muda yang berperan sebagai penonton dalam menentukan keputusan bermain pada konten yang di unggah oleh para-YouTuber motivasi untuk antusias bermain akan mengantarkan seseorang pada suatu aktivitas atau tindakan, dimana pengguna media sosial akan mencari konten berupa tutorial bermain hero Mobile Legends yang mana tutorial tersebut akan langsung dipraktikkan.

### **KAJIAN LITERATUR**

#### **1. KOMUNIKASI MEDIA BARU**

Komunikasi media baru merupakan suatu hasil dari perkembangan teknologi komunikasi massa digital, yang memungkinkan semua orang untuk berinteraksi melalui media sosial tanpa perlu bertemu secara langsung, dengan adanya bantuan dari koneksi internet. Berdasarkan pernyataan McQuail "Media baru ialah beragam perangkat teknologi komunikasi yang memungkinkan digitalisasi dalam skala yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai sarana komunikasi" (Nurmalita, 2021).

#### **2. TEORI DIFUSI INOVASI**

“Difusi inovasi adalah teori yang mengulas cara ide dan teknologi baru menyebar dalam suatu budaya. Teori ini dikenalkan oleh Everett Rogers pada tahun 1964 melalui bukunya berjudul “Diffusion of Innovations” dalam (Nurmalita, 2021). Menggambarkan difusi sebagai proses di mana inovasi disebarkan melalui berbagai saluran dan dalam kerangka waktu tertentu di dalam sistem sosial. Untuk lebih merinci, difusi merupakan bentuk komunikasi khusus yang terkait dengan pengiriman pesan-pesan yang berisi gagasan-gagasan baru melalui saluran tertentu sepanjang waktu kepada sekelompok anggota dalam suatu sistem sosial.

- Inovasi merupakan ide atau langkah yang dianggap baru oleh individu, sehingga sesuatu yang di klasifikasikan sebagai inovasi adalah hal yang dianggap sebagai hal baru oleh orang yang mengadopsinya. Selain itu, penting untuk dicatat bahwa konsep “baru” dalam konteks inovasi tidak selalu harus benar-benar baru.
- Saluran komunikasi merupakan sarana yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim inovasi kepada penerima. Pemilihan saluran komunikasi disesuaikan dengan kebutuhan, bisa melalui media massa atau melalui interaksi pribadi, semuanya bergantung pada tujuan dari komunikasi tersebut.
- Jangka waktu merupakan tahapan di mana individu membuat keputusan mengenai penerimaan atau penolakan sebuah inovasi yang diperoleh. Dalam proses ini unsur ruang dan waktu turut terlibat.
- Sistem sosial merujuk pada sekelompok unit yang memiliki fungsi yang berbeda dan berkerja sama untuk mengatasi masalah dengan mencapai tujuan bersama.

### 3. MEDIA SOSIAL

Media sosial berkaitan erat dengan perkembangan teknologi berbasis internet. media sosial memfasilitasi orang untuk dapat berkomunikasi dengan mudah. teknologi digital ini memungkinkan pengguna dalam membentuk serta memberikan berbagai pengetahuan kepada satu individu pada internet. Kemunculan media sosial (Facebook, Tik-Tok, Twitter, YouTube, Instagram dan WhatsApp) merupakan catatan sejarah ini menjadi tonggak penting dalam perkembangan komunikasi manusia. Berbagai situs media sosial mempermudah pengguna dalam berbagi saran, ide, serta informasi.

### 4. YOUTUBE

YouTube merupakan sebuah media sosial yang memungkinkan pengguna untuk berbagi berbagai jenis video. Para pembuat konten dapat mengunggah klip video dengan beragam jenis konten seperti video musik, film pendek, video pendidikan, vlog, video masak, video tutorial, video gaming, video review. Dalam konteks berbagai platform media sosial, YouTube kini menjadi tempat utama di mana generasi muda dapat menemukan berbagai konten berwujud video.

### 5. YOUTUBER

Awalnya, Youtuber dimulai sebagai hobi belaka. Namun, dengan meningkatkan jumlah pengunjung platform ini, peluang untuk menghasilkan uang dari pembuatan dan penayangan konten di Youtube menjadi semakin besar jika dikejar lebih serius. Saat ini, banyak individu telah menjadikan YouTuber sebagai pekerjaan utama dengan potensi penghasilan yang signifikan. Di Indonesia profesi sebagai YouTuber diakui sebagai pekerjaan bebas, diklasifikasikan dalam kategori usaha nomor 90002 atau kategori pekerja seni yang diatur oleh peraturan Direktur Jendral Pajak Nomor PER- 17/PJ/2015.

### 6. ANTUSIAS BERMAIN

Antusias bermain merupakan salah satu dari proses keinginan para pemain. Setelah melakukan pencarian dan evaluasi informasi dari berbagai YouTuber game, pemain kemudian membuat keputusan untuk memainkan suatu game. Sebagai hasil dari tahap evaluasi alternatif tersebut, pemain mengembangkan keinginan atau kecenderungan untuk memulai bermain game tersebut. Adapun antusias bermain terbentuk melalui beberapa tahapan, seperti mengidentifikasi kebutuhan, mengumpulkan informasi dan mengevaluasi informasi. Hasilnya, pemain menjadi bersemangat dan antusias untuk bermain game.

### 7. GAME ONLINE

Pengertian game online merupakan tipe game yang dapat dimainkan menggunakan koneksi internet pada laptop, komputer maupun ponsel melalui platform di website dan aplikasi game dapat di-download melalui Play Store atau App Store. Game online ialah evolusi dari jenis permainan yang dimainkan oleh individu dengan format dan metode hampir serupa serta konsep umum yang mirip dengan game lainnya. Bedanya, game multiplayer bisa dimainkan oleh banyak orang sekaligus. Affandi mengemukakan "game online didefinisikan sebagai permainan komputer yang dilibatkan oleh banyak pengguna dari Internet" dalam (Pramudia, 2018).

### 8. MOBILE LEGENDS

Game online multiplayer Mobile legends merupakan hasil pengembangan dari Moonton. Mobile legends rilis pada tanggal 14 Juli 2016 di seluruh dunia. Game yang termasuk dalam kategori Multiplayer Online Battle Area (MOBA) ini bersifat strategis dan biasanya dimainkan dengan jumlah 10 orang terbagi 2 tim dalam satu kali permainan. Mobile Legends sebenarnya hampir sama dengan game bergenre RPG (Rolling Player Games) karena sama-sama bertujuan menaikan level untuk melawan musuh. namun bedanya dalam Mobile Legends pemain langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertandingan yang sengit.

### 9. Konten Mobile Legends

Konten Mobile Legends merupakan konten yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai suatu hal seperti tutorial, review skin atau jasa tersebut yang diperuntukan untuk para calon atau para pemain game tersebut. Konten game online Mobile Legends memiliki sudut pandang yang subjektif dari para YouTuber karena sangat tergantung pada jam terbang mereka, meskipun hanya berdasarkan opini pribadi, pengalaman dalam bermain. Mobile Legends menjadi sangat bermanfaat bagi orang lain. Maka, konten yang berhubungan dengan Mobile Legends seringkali menjadi incaran, terutama di platform YouTube.

## **METODE PENELITIAN**

### 1. DESAIN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan pada penelitian ini, desain penelitian ini masuk kedalam kategori penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang mengumpulkan data dalam bentuk angka-angka dan menganalisisnya menggunakan statistik. Metode penelitian kuantitatif ialah pendekatan penelitian yang

mengarah pada filosofi positivisme, digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu dengan mengumpulkan data melalui instrumen penelitian dan menganalisis data secara statistik. Metode ini bertujuan untuk memvisualisasikan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2018).

## 2. POPULASI PENELITIAN

Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa SMK AL- Basyariah Kecamatan Bojonggede, Kabupaten Bogor, Jurusan Administrasi Perkantoran. Kelas X AP 1 terdiri dari 35 siswa, Kelas X AP 2 terdiri dari 34 siswa, Kelas X AP 3 terdiri dari 32 siswa, dan jumlah keseluruhan adalah 101 siswa.

## 3. SAMPEL PENELITIAN

Mengenai metode pengambilan sampel, pada penelitian ini menggunakan metode purposive sampling yang dilakukan dengan memilih subjek bukan secara acak dari berbagai lapisan atau wilayah, melainkan berdasarkan tujuan tertentu. Fokus populasi yang diambil adalah Siswa Kelas X SMK Al-Basyariah jurusan Administrasi Perkantoran.

## 4. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang paling krusial dalam penelitian karena tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan data. Jika peneliti tidak memahami informasi tentang pengumpulan data, maka tidak akan dapat menghasilkan data sesuai standar yang telah ditetapkan. Maka teknik dari pengumpulan data penelitian ini adalah mengkorelasikan antara skor dari setiap item dengan skor total, yang merupakan penjumlahan skor setiap item. Maka peneliti menggunakan rumus Pearson Product Moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

## 5. UJI RELIABILITAS

Dalam penelitian ini, Reliabilitas instrument diuji dengan menggunakan cronbach's coefficient Alpha dengan rumus sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma_{xi}^2}{\sigma_x^2} \right)$$

Jika nilai cronbach's coefficient Alpha > 0,60 maka kuesioner dapat dinyatakan reliable. Sementara jika nilai dari cronbach's coefficient Alpha < 0,60 maka kuesioner menjadi tidak reliable atau tidak konsisten.

## 6. REGRESI LINIER SEDERHANA

Analisis regresi linier sederhana merupakan analisis statistik parametrik yang memerlukan data dengan skala interval dan berdistribusi normal setidaknya pada tingkat minimal. Persamaan umum regresi linier sederhana menurut (Sugiyono, 2018) adalah:

$$Y=a+bX$$

7. UJI T (PARSIAL)

uji t bertujuan untuk menganalisis secara terpisah (parsial) besarnya masing-masing pengaruh independen terhadap variable dependen. Hasil uji-t menunjukkan pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen ketika p-value lebih kecil dari nilai yang ditentukan benar atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

8. UJI R2 (DETERMINASI)

Pada analisis regresi terdapat koefisien determinasi ( $R^2$ ) yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari Youtuber (X) terhadap antusias bermain (Y), dengan koefisien determinasi tersebut maka dilakukan perhitungan statistik. Uji simultan ini dapat digunakan untuk memeriksa keakuratan analisis regresi linier sederhana. Dalam hal ini, digunakan adjusted R square sebagai koefisien determinasi.

**PEMBAHASAN**

1. PILOT TEST

Dari penelitian ini telah dilakukan uji instrument yang diambil sebagai narasumber sebanyak 101 orang siswa yang mana 30 akan dipakai untuk uji instrumen mewakili 20 butir pertanyaan yang sudah mewakili masing-masing variabel penelitian. Setelah uji instrument selesai dan dirasa sudah sesuai dengan harapan peneliti maka peneliti melakukan penelitian dengan jumlah responden sebanyak 71 siswa.

Tabel 1 Uji Validitas

Variable	Pertanyaan	KMO	Sig	Komponen matrix	MSA	Hasil
YouTuber (X)	X1	0,817	0,000	0,902	0,915	VALID
	X2	0,817	0,000	0,855	0,844	VALID
	X3	0,817	0,000	0,727	0,828	VALID
	X4	0,817	0,000	0,829	0,832	VALID
	X5	0,817	0,000	0,809	0,808	VALID
	X6	0,817	0,000	0,891	0,810	VALID
	X7	0,817	0,000	0,534	0,607	VALID
	X8	0,817	0,000	0,664	0,744	VALID
	X9	0,817	0,000	0,575	0,850	VALID
	X10	0,817	0,000	0,791	0,779	VALID
Antusias Bermain Mobile Legends (Y)	Y1	0,777	0,000	0,639	0,579	VALID
	Y2	0,777	0,000	0,763	0,874	VALID
	Y3	0,777	0,000	0,771	0,885	VALID
	Y4	0,777	0,000	0,836	0,768	VALID
	Y5	0,777	0,000	0,774	0,795	VALID
	Y6	0,777	0,000	0,793	0,940	VALID
	Y7	0,777	0,000	0,789	0,812	VALID
	Y8	0,777	0,000	0,785	0,672	VALID
	Y9	0,777	0,000	0,667	0,636	VALID
	Y10	0,777	0,000	0,748	0,889	VALID

Berdasarkan uji validitas diatas dinyatakan valid karena  $KMO \geq 0,500$ , komponen matrix  $\geq 0,500$  dan  $MSA \geq 0,500$  jadi semua bisa dilanjutkan ke tahap uji reliabilitas.

Tabel 2 Uji Reliabilitas

Variable	Pertanyaan	Cronbach's Alpha	Total item Correlation	Hasil
YouTuber (X)	X1	0,911	0,860	Reliable
	X2	0,911	0,805	Reliable
	X3	0,911	0,661	Reliable
	X4	0,911	0,771	Reliable
	X5	0,911	0,759	Reliable
	X6	0,911	0,850	Reliable
	X7	0,911	0,612	Reliable
	X8	0,911	0,675	Reliable
	X9	0,911	0,661	Reliable
	X10	0,911	0,712	Reliable
Antusias Bermain Mobile Legends (Y)	Y1	0,915	0,687	Reliable
	Y2	0,915	0,699	Reliable
	Y3	0,915	0,695	Reliable
	Y4	0,915	0,779	Reliable
	Y5	0,915	0,771	Reliable
	Y6	0,915	0,735	Reliable
	Y7	0,915	0,745	Reliable
	Y8	0,915	0,708	Reliable
	Y9	0,915	0,639	Reliable
	Y10	0,915	0,668	Reliable

Berdasarkan uji reliabilitas maka diperoleh hasil, semua variable pertanyaan yang tercantum dalam kuesioner dalam memenuhi standar konsistensi dan dinyatakan reliable karena Cronbach's Alpha  $\geq 0,600$  dan Total item Correlation  $\geq 0,600$ .

## 2. UJI REGRESI LINIER SEDERHANA

Tabel 3 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary			
R		R Square	
0,786		0,618	
Anova			
Model	Df	F	Sig
Regression	1	111,661	0,000
Residual	69		
Total	70		
Coefficient			
	B	t	sig
Constant	6,851	1,992	0,050
Pengaruh YouTuber	0,836	10,567	0,000

Bedasarkan data diatas nilai R 0,786 maka pengaruh Youtuber terhadap antusias bermain game online Mobile Legends sebesar 78,6%. Nilai R square 0,618 maka terdapat

hubungan pengaruh Youtuber terhadap antusias bermain game online Mobile Legends pada siswa X SMK AL – Basyariah sebesar 61,8%. Berdasarkan tabel F/Anova diketahui  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $111,661 > 3,97$  dengan signifikansi 0,000. Artinya terdapat pengaruh Youtuber terhadap antusias bermain game online Mobile Legends pada siswa X SMK AL– Basyariah. Berdasarkan tabel t/coefficient nilai B sebesar 0,836 atau 83,6% dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10,567 > 1,66$  dengan nilai signifikansi 0,000 berdasarkan hasil tersebut maka dapat diperoleh hasil variabel YouTuber berpengaruh positif terhadap antusias bermain game online Mobile Legends pada siswa X SMK AL–Basyariah.

### 3. HASIL

Dari hasil analisis yang di lakukan uji t memperoleh nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$ . Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel YouTuber secara parsial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap antusias bermain pengguna media sosial platform YouTube. Hal ini berarti YouTuber yang sebagai mana memiliki indikator- indikator yang telah diteliti seperti mengatur jadwal, mengetahui industri yang dibuat, mempunyai jaringan yang luas akan menimbulkan antusias bermain yang memiliki indikator seperti adanya ketertarikan terhadap game online Mobile Legends untuk para pengguna sosial media platform YouTube. Ini menunjukkan pada saat penelitian di SMK AL-Basyariah Bojonggede para siswa kelas X yang menjadi subjek penelitian sebesar 61,8% yang merespon bahwa YouTuber (X) berpengaruh terhadap antusias bermain (Y), dan sebanyak 38,2 % meminati diluar dari penelitian ini, itu karena objek pada penelitian yaitu game online Mobile Legends hanya sebagian wanita yang memainkan game online Mobile Legends.

### PENUTUP

Hasil analisis koefisien regresi mengenai YouTuber, ditemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan berpengaruh terhadap tingkat antusias bermain pada siswa SMK AL-Basyariah Bojonggede. Hasil uji determinasi ( $R^2$ ) menunjukan bahwa sebesar 61,8% antusias bermain pengguna media sosial platform youtube dapat dijelaskan oleh variabel YouTuber (X), sedangkan sisanya yaitu 38,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan YouTuber terhadap antusias bermain game online Mobile Legends.

### REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Fahreza, R. (2016). 10 Macam Media Sosial yang Paling Sering Digunakan Oleh Orang Indonesia. <https://www.merdeka.com/jatim/10-macam-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-oleh-orang-indonesia-klm.html?page=2> Iswara, padjar.
- Pengguna YouTube di Indonesia Peringkat Keempat Terbanyak di Dunia pada Awal 2023. (2023). <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/28/pengguna-youtube-di-indonesia-peringkat-keempat-terbanyak-di-dunia-pada-awal-2023>
- Luik, J. (2020). *MEDIA BARU SEBUAH PENGANTAR* (1st ed.). KENCANA.

- Mutiara, C. (2023). Pengguna YouTube di Indonesia Peringkat Keempat Terbanyak di Dunia pada Awal 2023. <https://databoks.katadata.co.id/dataPublish/2023/02/28/pengguna-youtube-di-indonesia-peringkat-keempat-terbanyak-di-dunia-pada-awal-2023>
- Nasrullah, R. (2015). Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siositeknologi. Simbiosis Rekatama Media.
- Nurmalita. (2021). Media Konvensional dan Media Baru. [https://www.kompasiana.com/nurmalitaekaputriwibowo4034/6065a99bd541df6f58729852/media-konvensional-dan-media-baru/?page=3&page\\_images=1](https://www.kompasiana.com/nurmalitaekaputriwibowo4034/6065a99bd541df6f58729852/media-konvensional-dan-media-baru/?page=3&page_images=1)
- Nurul, L. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN FIGUR PUBLIK DALAM KAMPANYE TERHADAP TINGKAT PEROLEHAN SUARA PADA PEMILIHAN KEPALA DAERAH JAWA BARAT.
- Pramudia, R. (2018). STOP KECANDUAN GAME ONLINE MULAI SEKARANG (S. Yula (ed.)). UNIPMA PRESS.
- Rachmawati, R. (2020). YOUTUBE DAN MEDIA PEMBELAJARAN (M. I. Subaktiar (ed.); 1st ed.). CV. Jendela Sastra Indonesia Press.
- Singkerru, A. (2021). Pengaruh Content Creator Platform Youtube Terhadap Minat Beli Smartphone Samsung Pada Siswa Sma Negeri 1 Selayar.
- Sugiyono. (2018). METODE PENELITIAN KUANTITATIF. Setiyawami (ed.). Alfabeta.

### BIODATA PENULIS

Bagus Mahendra Prabowo lahir di Jakarta 14 Agustus 2001 dan sekarang menetap di Bojong Gede, Kab, Bogor. menyelesaikan pendidikan dasar di SDN Surakarya 03 pada tahun 2013, lalu menyelesaikan SMP dan SMK di AL-Basyariah pada tahun 2013 sampai 2019. Saat ini baru saja menyelesaikan studi strata satu di Universitas Bina Sarana Informatika Margonda Depok, Fakultas Komunikasi dan Bahasa, Program Studi Ilmu Komunikasi, dengan peminatan televisi dan perfilman pada tahun 2023.