



**PENGARUH PENGGUNAAN *CHANNEL YOUTUBE* JESS NO LIMIT
VIDEO *MOBILE LEGENDS* TERHADAP PEMENUHAN INFORMASI
TUTORIAL DAN *GAMEPLAY***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun oleh:

Sukma Pratama

44116010144

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2022



**PENGARUH PENGGUNAAN *CHANNEL YOUTUBE JESS NO LIMIT*
VIDEO MOBILE LEGENDS TERHADAP PEMENUHAN INFORMASI
TUTORIAL DAN *GAMEPLAY***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S-1)

Komunikasi Bidang Studi *Broadcasting*

MERCU BUANA

Disusun oleh:

Sukma Pratama

44116010144

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2022**

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Nama : Sukma Pratama
NIM : 44116010144
Bidang Studi : Broadcasting
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Channel Youtube Jess No Limit Video Mobile Legends Terhadap Pemenuhan Informasi Tutorial Dan Game Play

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi dengan judul: Pengaruh Penggunaan Channel Youtube Jess No Limit Video Mobile Legends Terhadap Pemenuhan Informasi Tutorial Dan Game Play, adalah murni hasil karya yang telah saya buat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Skripsi tersebut bukan merupakan tiruan atau duplikat dari skripsi atau penelitian yang sudah ada, baik yang dipublikasi maupun tidak, kecuali beberapa tiruan kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagai mestinya. Bila terbukti saya melakukan tindakan plagiarism, maka saya bersedia menerima sanksi yaitu pembatalan kelulusan saya sebagai Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dan melakukan kembali semua proses penyusunan skripsi dari awal.

Jakarta, 9 September 2022

Yang membuat pernyataan,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Sukma Pratama

Pembimbing

Ketua Bidang Studi Broadcasting

Suraya
(Dr. Suraya, M.Si)

Suraya
(Dr. Suraya, M.Si)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan Channel Youtube Jess No Limit
Video Mobile Legends Terhadap Pemenuhan Informasi
Tutorial Dan Game Play
Nama : Sukma Pratama
NIM : 44116010144
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting

UNIVERSITAS
Jakarta, 9 September 2022
MERCU BUANA

Mengetahui,

Pembimbing,


(Dr. Suraya, M.Si)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan Channel Youtube Jess No Limit
Video Mobile Legends Terhadap Pemenuhan Informasi
Tutorial Dan Game Play
Nama : Sukma Pratama
NIM : 44116010144
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting

UNIV Jakarta, 9 September 2022

MERCU BUANA
Disetujui dan diterima oleh,

Pembimbing


(Dr. Suraya, M.Si)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi


(Dr. Elly Yuliatwati, M.Si)

Ketua Bidang Studi Broadcasting


(Dr. Suraya, M.Si)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


(Dr. Farid Hamid, M.Si)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan Channel Youtube Jess No Limit
Video Mobile Legends Terhadap Pemenuhan Informasi
Tutorial Dan Game Play
Nama : Sukma Pratama
NIM : 44116010144
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting

UNIVERSITAS Jakarta, 9 September 2022

MENGETAHUI,
Ketua Sidang,

Dr. A. Rahman HI., M.Si

Penguji Ahli,

Finy F. Basarah, M.Si

Pembimbing,

Dr. Suraya, M.Si



Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi Broadcasting
Sukma Pratama
44116010144

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan YouTube Channel Jess No Limit Video Mobile Legends terhadap pemenuhan informasi tutorial dan gameplay. Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan metode survey. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah non-probability sampling dengan menggunakan skala Likert. Sampel yang digunakan adalah pengguna Mobile Legends di Jakarta sebanyak 100 sampel. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan Channel YouTube Jess No Limit Video Mobile Legends terhadap pemenuhan informasi tutorial dan gameplay cukup signifikan.

Kata Kunci : Penggunaan Channel Youtube Jess No Limit Video Mobile Legends, Pemenuhan Informasi Tutorial dan Gameplay.



Mercu Buana University
Faculty Of Communication Sciences
Broadcasting Field Of Study
Sukma Pratama
44116010144

ABSTRACT

This study aims to determine the use of YouTube Channel Jess No Limit Video Mobile Legends for the fulfillment of tutorial and gameplay information. The research method used in this study is a quantitative method with a survey method. The data collection technique used is non-probability sampling using a Likert scale. The sample used is 100 samples of Mobile Legends users in Jakarta. The results of this study show that the effect of using Jess No Limit Video Mobile Legends YouTube Channel on the fulfillment of tutorial and gameplay information is quite significant.

Keywords: Use of Jess No Limit Video Mobile Legends Youtube Channel, Fulfillment of Tutorial and Gameplay Information.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya sehingga bisa diberi kekuatan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.

Proposal skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan *Channel YouTube Jess No Limit Video Mobile Legends Terhadap Pemenuhan Informasi Tutorial Dan Gameplay* dapat selesai tepat pada waktunya dan merupakan prasyarat guna meraih gelar Sarjana Strata 1 (S-1) Komunikasi Bidang Studi *Broadcasting* di Universitas Mercu Buana.

Selama proses penulisan proposal skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan, dukungan, bimbingan, saran, petunjuk serta dorongan, baik secara moril maupun spiritual dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Suraya, M.Si, selaku Dosen Pembimbing yang sudah bersedia meluangkan waktu dan kesabarannya untuk memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berarti sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.
2. Dr. Elly Yuliani, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi.
3. Dr. Farid Hamid, M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Semua dosen dan staff di Universitas Mercu Buana untuk semua pelajaran dan pengetahuan.
5. Kedua orang tua peneliti, Ibu Susi Amiliawati dan Bapak Sudirman yang selalu mendukung peneliti dan selalu memberikan motivasi, nasehat, kasih sayang yang tidak terhitung serta doa hingga pada akhir pengerjaan proposal skripsi ini.
6. Keluarga, teman-teman serta kerabat yang terkasih yang selalu berjuang Bersama dan memberikan dukungan, semangat, hiburan, dan bantuan dalam penulisan proposal skripsi ini.

Akhir kata peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan proposal skripsi ini. Untuk itu peneliti mohon maaf dan pengertian sebesar-besarnya apabila terdapat kekeliruan, kesalahan ataupun segala kekurangan dalam penulisan skripsi ini, baik yang disadari maupun yang tidak disadari. Besar harapan peneliti agar proposal skripsi ini nantinya dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak lainnya.

Tangerang, 5 April 2022



Sukma Pratama

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN	iv
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	12
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.4.1 Manfaat Akademis.....	12
1.4.2 Manfaat Praktis.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14

2.1	Penelitian Terdahulu	14
2.1.1	Internasional	14
2.1.1.1	Penelitian Terdahulu Pertama	14
2.1.1.2	Penelitian Terdahulu Kedua	15
2.1.2	Nasional	15
2.1.3	Penelitian Terdahulu Ketiga	15
2.1.4	Penelitian Terdahulu Keempat	16
2.1.5	Penelitian Terdahulu Kelima Nasional	17
2.1.6	Tinjauan Perbandingan Penelitian Terdahulu Dengan Terkini	19
2.2	Kajian Teoretis	24
2.2.1	Komunikasi Massa	25
2.2.2	<i>Uses and Gratification</i> (Kegunaan dan Kepuasan)	27
2.2.3	<i>New Media</i> (Media Baru)	27
2.2.4	Media Sosial	28
2.2.5	YouTube	28
2.2.6	Penggunaan Media	33
2.2.6.1	Indikator Penggunaan Media	33
2.2.7	Kebutuhan Informasi	34
2.2.7.1	Indikator Terpenuhnya Kebutuhan Informasi	35
2.2.8	<i>Game: Mobile Legend</i>	36

2.2.9	<i>Tutorial</i>	36
2.2.10	<i>Gameplay</i>	37
2.3	Hipotesis.....	36
2.3.1	Kerangka Kerja Penelitian.....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		45
3.1	Paradigma Penelitian.....	45
3.2	Metode Penelitian.....	45
3.3	Populasi dan Sampel.....	46
3.3.1	Populasi.....	46
3.3.2	Sampel.....	49
3.3.3	Teknik Pengambilan Sampel.....	50
3.4	Definisi Konsep dan Operasionalisasi Konsep.....	50
3.4.1	Definisi Konsep.....	50
3.4.1.1	Variabel X.....	50
3.4.1.2	Variabel Y.....	50
3.4.2	Operasionalisasi Konsep.....	50
3.4.2.1	Variabel X.....	51
3.4.2.2	Variabel Y.....	51
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.6	Teknik Analisa Data.....	53

3.6.1	Analisis Regresi Linier Sederhana	54
3.6.2	Skala Likert	56
3.7	Uji Instrumen.....	57
3.7.1	Uji Validitas.....	57
3.7.2	Uji Reliabilitas.....	58
3.8	Uji Asumsi Klasik	58
3.8.1	Uji Normalitas	59
3.8.2	Uji Heteroskedastisitas	59
3.8.3	Uji Linearitas	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN		
PEMBAHASAN.....		62
4.1	Subjek Penelitian.....	62
4.2	Hasil Penelitian.....	63
4.2.1	Karakteristik Responden.....	63
4.2.1.1	Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	64
4.2.1.2	Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	65
4.2.1.3	Jumlah Responden Berdasarkan Usia.....	65
4.2.1.4	Jumlah Responden Menggunakan / menonton youtube channel jess no limit.....	66

4.2.1.5 Mencari Informasi Tutorial dan gameplay mobile legends, apakah anda lebih sering menonton youtube channel jess no limit.....	66
4.2.1.6 Frekuensi menonton youtube channel jess no limit game mobile legends dalam satu minggu.....	66
4.2.1.7 Durasi menonton youtube channel jess no limit video game mobile legends dalam satu minggu.....	66
4.2.2 Karakteristik pertanyaan variabel (X).....	77
4.2.3 Uji Asumsi Klasik.....	78
4.2.3.1 Uji Heterokedastisitas.....	79
4.2.3.2 Uji Hipotesis.....	80
4.2.3.3 Uji Korelasi.....	81
4.2.3.4 Uji Regresi Sederhana.....	82
4.2 Pembahasan.....	83
BAB V KESIMPULAN SARAN.....	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Penelitian Terdahulu Dengan Terkini.....	18
Tabel 2.2	Klasifikasi Pengguna Internet (Frekuensi Penggunaan).....	33
Tabel 2.3	Klasifikasi Pengguna Internet (Durasi Penggunaan).....	33
Tabel 3.1	Operasionalisasi Variabel X.....	43
Tabel 3.2	Operasionalisasi Variabel Y.....	43
Tabel 3.3	Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	45
Tabel 3.4	Skor Kategori Skala Likert.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	20 Negara Terbaik Pengguna Internet Tertinggi 2021.....	2
Gambar 1.2	Negara Pengunduhan Aplikasi Terbanyak di Dunia.....	3
Gambar 1.3	Jenis Aplikasi yang Paling Banyak Digunakan.....	4
Gambar 1.4	Negara dengan Pertumbuhan Waktu yang Dhabiskan untuk Menonton Video <i>Streaming</i> Tertinggi di Dunia (2019-2021).	5
Gambar 1.5	Peningkatan Pengeluaran Konsumen Untuk <i>Game</i> Ponsel....	5
Gambar 1.6	Platform Streaming <i>Game</i> Responden Indonesia.....	6
Gambar 1.7	Game Terlaris Versi <i>Google Play</i>	7
Gambar 1.8	Hasil <i>Polling</i> YouTuber <i>Gamers Favorite Followers</i>	10
Gambar 1.9	YouTube <i>Channel</i> Jess No Limit.....	11
Gambar 2.1	Kerangka Kerja Penelitian.....	27
Gambar 3.1	Jumlah Pemain Aktif <i>Mobile</i>	39
Gambar 3.2	Jumlah Pemain <i>Mobile Legends</i> di Indonesia.....	40