

**PENGARUH TAYANGAN YOUTUBE GAMING DI CHANNEL HI
PATRICK TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA
(Studi Kasus SMK PGRI 1 Kota Bogor)**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
Universitas Pakuan**

**Disusun Oleh:
DYMAS FEBRIANA
044116452**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
AGUSTUS 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Dymas Febriana
NPM : 044116452
Judul : Pengaruh Tayangan *Youtube Gaming* di *Channel Hi Patrick*
Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa
(Studi Kasus SMK PGRI 1 Kota Bogor)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Budaya Universitas Pakuan Bogor.

DEWAN PENGUJI

Menyetujui

Pembimbing I : Muslim.M.Si
NIK: 1 0909 048 513



Pembimbing II : Feri Ferdinan Alamsyah, M.Ikom
NIK. 1.0614 025 629



Pembaca : Karina Pramita Ningrum, M.Si
NIK. 1.1410 18 851



Ditetapkan di : Bogor
Tanggal: : 08 Agustus 2021

Dekan Fakultas
Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya



Dr. Henny Suharyati, M.Si
NIK : 1.9600 607.199009.2.001



Ketua Program Studi



Dr. Dwi Rini S. Firdaus, M.Comn
NIK. 1.0113 001 607

ABSTRAK

DYMAS FEBRIANA. 044116452. 2021. "Pengaruh Tayangan YouTube Gaming Di Channel Hi Patrick Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa"
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Program Studi Ilmu Komunikasi
Universitas Pakuan Bogor. Di bawah bimbingan Muslim, M.Si dan Feri
Ferdinan Alamsyah, M.Ikom.

Penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu : (1) Bagaimana Karakteristik Youtube Gaming Di Channel Hi Patrick, (2) Bagaimana Tayangan Youtube Gaming Di Channel Hi Patrick, (3) Bagaimana Perilaku Konsumtif Tayangan Youtube Gaming Di Channel Hi Patrick (4) Bagaimana Pengaruh Tayangan Youtube Gaming Di Channel Hi Patrick Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jenis dan sumber data menggunakan data primer dan data sekunder. Responden yang digunakan yaitu siswa SMK PGRI 1 Kota Bogor melalui penyebaran kuesioner yang dilakukan kepada siswa yang terdiri dari kelas 10, 11, dan 12 dengan jumlah 55 responden. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan kepada *subscriber* Hi Patrick yang berjumlah 30 sampel responden, Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori kognitif sosial dengan pengujian teknik analisis data menggunakan uji Rank Spearman dan Chi Square, pengolahan data pada penelitian ini menggunakan program IBM SPSS versi 25. Metode yang digunakan yaitu metode korelasional untuk mencari tahu seberapa besar pengaruh yang disebabkan oleh variabel (X) "tayangan youtube gaming" dengan variabel (Y) "terhadap perilaku konsumtif siswa" lalu di analisis menggunakan rumus *product moment person* yang di dapat menyatakan kekuatan hubungan antara dua variabel dan juga dapat menentukan arah hubungan. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu "Pengaruh tayangan youtube gaming" sebagai variabel (X) dengan indikator frekuensi menonton, durasi menonton dan atensi menonton, dan "terhadap perilaku konsumtif siswa" sebagai variabel (Y) dengan indikator *impulsif buying*, *wasteful buying*, dan *non rational buying*. Hasil penelitian ini mendapatkan nilai yang signifikan yang artinya terdapat hubungan antara variabel X dengan variabel Y.