

**PENGARUH TERPAAN TAYANGAN YOUTUBE RYZEN GAMING
TERHADAP MINAT SUBSCRIBER REMAJA DALAM BERMAIN
PUBGM (*PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE*)**

SKRIPSI

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

**Disusun Oleh:
MUHAMMAD FAKHRI RIJAL
044117411**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
JULI 2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Muhammad Fakhri Rijal
NPM : 044117411
Judul : Pengaruh Terpaan Tayangan Youtube Ryzen Gaming Terhadap Minat Subscriber Remaja Dalam Bermain PUBGM (*Playerunknown's Battleground Mobile*)

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

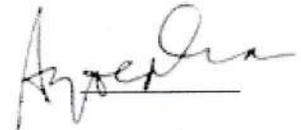
Pembimbing I : Intan Tri Kusumaningtias, M.I.Kom
NIK. 1.0616 049 761



Pembimbing II : Layung Paramesti Martha, M.Si
NIK: 1.0616 049 756



Pembaca : Wiranta Yudha Ginting, M.A
NIK: 1.0616 049 758



Ditetapkan di : Bogor
Tanggal: : 27 Juni 2022

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.Comm
NIK. 1.0113 001 607

ABSTRAK

Muhammad Fakhri Rijal. 044117411. 2022. "Pengaruh Terpaan Tayangan Youtube Ryzen Gaming Terhadap Subscriber Remaja Dalam Bermain PUBGM (Playerunknown's Battleground Mobile)", Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pakuan Bogor. Di bawah bimbingan: Intan Tri Kusumaningfias dan Layung Paramesti Martha.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Terpaan Tayangan Youtube Ryzen Gaming sebagai media informasi terhadap minat bermain Subscriber Remaja. Penelitian ini menggunakan satu variabel bebas yaitu Terpaan Tayangan Youtube Ryzen Gaming dan satu variabel terkait yaitu Minat Bermain Subscriber Remaja. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling* dengan survei kepada 100 Subscriber Remaja yang menonton tayangan Ryzen Gaming, dimana sampel tersebut ditentukan dengan menggunakan rumus slovin dan mendapatkan jumlah responden sebanyak 280 orang dari 2.400.000 jumlah subscriber. Hasil penelitian ini menemukan bahwa: 1. Terpaan Tayangan Ryzen Gaming dapat dikatakan sudah cukup baik, hal ini dapat dilihat dari rata-rata jawaban pada keempat ketiga indikatornya yaitu mayoritas menjawab setuju. 2. Sikap Politik setelah menonton tayangan Ryzen Gaming dapat dikatakan sudah efektif dan baik, hal ini terlihat dari rata-rata jawaban pada ketiga indikatornya yaitu mayoritas menjawab setuju. 3. Pengaruh Terpaan Tayangan Ryzen Gaming terhadap Minat Bermain Subscriber Remaja diketahui nilai signifikansi (Sig.) variabel Terpaan Tayangan (X) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan besarnya angka koefisien determinasi (*R Square*) adalah 0,475 atau sama dengan 47,5%. Angka tersebut mengartikan bahwa variabel Terpaan Tayangan (X), berpengaruh sebesar 47% terhadap variabel Minat Bermain Subscriber Remaja (Y). Diketahui bahwa sisanya 53% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Kata Kunci : *Minat Bermain, Ryzen Gaming, Pengaruh Tayangan, PUBGM (Playerunknown's Battleground)*