

PENGARUH TERPAAN KONTEN GIM PUBG DI YOUTUBE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA

ABSTRAK

Abstract: *This study aims to see whether there is an effect of PUBG game content on YouTube to teen social interactions. This study uses the Slovin formula of 5% precision, with 150 samples that are considered to represent the population. This research was conducted at UNJ with the 2016 Class of Sport Sciences students as respondents. Media Dependency Theory is a theory used in this study, where someone who increasingly depends on his needs to be met by the use of media, the more important the role of media in people's lives. In this study using the positivism paradigm with a quantitative approach. Primary data in this study were obtained through surveys using a questionnaire as a research instrument. Based on the results of the study it can be concluded that the results of testing the hypothesis obtained $t_{count} (15,576) > t_{table} (1,980)$ and the value of Pvalue (significant) $0,000 < 0,05$ then H_a is accepted, and from the results of the linear regression calculations the value of $b = 0,456$ (45,6%) then the variable X has an effect and significant effect on the variable Y.*

Keyword: *Influence, YouTube, PUBG, Social Interaction*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh terpaan konten gim PUBG di YouTube terhadap interaksi sosial remaja. Penelitian ini menggunakan rumus Slovin presisi 5% yaitu dengan 150 sampel yang dianggap bisa mewakili populasi. Penelitian ini dilakukan di UNJ dengan mahasiswa/i fakultas Ilmu Keolahragaan angkatan 2016 sebagai responden. Teori Depedensi Media merupakan teori yang digunakan pada penelitian ini, dimana seseorang yang semakin menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, maka semakin penting peran media dalam hidup orang. Pada penelitian ini menggunakan paradigma positivisme dengan pendekatan kuantitatif. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui survei dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} (15,576) > t_{tabel} (1,980)$ dan nilai Pvalue (significant) $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima, dan dari hasil perhitungan regresi linier diperoleh nilai $b = 0,456$ (45,6%) maka variabel X berpengaruh dan signifikan terhadap variabel Y*

Kata kunci: *Pengaruh, YouTube, PUBG, Interaksi Sosial*