

Pengaruh Konten Jerome Polin Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Remaja Kota Bandung

Faras Arya Wijaksana¹, Oki Achmad Ismail²,

^{1,2}Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi Bisnis, Universitas Telkom

ABSTRAK

Jerome Polin merupakan seseorang terkenal akan kecerdasannya dan seorang *content creator*, Ia juga mendapatkan beasiswa untuk melanjutkan studinya di Jepang. Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian dilakukan untuk menentukan apakah konten YouTube Jerome Polin sudah memenuhi kebutuhan hiburan para remaja di Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan teori *uses and gratifications* atau yang disebut dengan teori kegunaan dan kepuasan. Metode penelitian dilakukan secara kuantitatif dengan Teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. Pada penelitian ini mendapatkan pengaruh yang signifikan antar variabel konten media Youtube Jerome Polin terhadap pemenuhan kebutuhan remaja di Kota Bandung. Hasil uji T yang telah dilakukan, memperoleh t hitung sebesar 11.340 hal ini berarti nilai t hitung lebih besar dari t tabel, Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil uji koefisien determinasi mendapatkan kesimpulan bahwa konten media YouTube Jerome Polin berpengaruh sebesar 39,4% dalam pemenuhan kebutuhan remaja di Kota Bandung.

Kata Kunci: Studi Media; Youtube; Kebutuhan hiburan; Media Baru

The Influence of Jerome Polin's Content on Fulfilling the Teenagers Entertainment Needs in Bandung

ABSTRACT

Jerome Polin is someone known for his intelligence and a content creator. He also received a scholarship to continue his studies in Japan. Based on the explanation above, research was conducted to determine whether Jerome Polin's YouTube content has met the entertainment needs of teenagers in the city of Bandung. This study uses the uses and gratifications theory or what is called the uses and satisfactions theory. The research method was carried out quantitatively with probability sampling technique with simple random sampling. In this study, there was a significant influence between Jerome Polin's Youtube media content variables on meeting the needs of adolescents in the city of Bandung. The results of the T test that has been carried out, obtained a t count of 11,340, this means that the t count value is greater than t table, meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted. From the results of the coefficient of determination test, it can be concluded that Jerome Polin's YouTube media content has an effect of 39.4% in fulfilling the needs of adolescents in the city of Bandung.

Keywords: Media Studies; Youtube; Entertainment needs; New Media

PENGARUH KONTEN JEROME POLIN TERHADAP PEMENUHAN KEBUTUHAN HIBURAN REMAJA KOTA BANDUNG

(FARAS ARYA WIJAKSARA, OKI ACHMAD ISMAIL)

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam era yang semakin maju dan pesat telah mengubah cara orang berkomunikasi. Evolusi internet telah mengakibatkan perubahan signifikan dalam komunikasi manusia. Internet memungkinkan masyarakat untuk mendapatkan informasi secara mudah dan cepat, kapan pun dan di mana pun mereka berada. Berbagai jenis informasi dapat diakses dengan mudah melalui internet dan alat komunikasi lainnya.

Internet telah menjadi teknologi yang populer di kalangan masyarakat umum. Internet tidak hanya memungkinkan interaksi sosial baru antar manusia, tetapi juga melalui media sosial. Internet membantu menghubungkan manusia dari seluruh dunia yang sebelumnya sulit untuk berkomunikasi. Interaksi antar manusia merupakan kebutuhan hidup, dan internet memainkan peran penting dalam memenuhi kebutuhan tersebut.

Kehadiran internet telah memperkaya kehidupan masyarakat melalui media baru atau *new media*. Media baru merupakan hasil dari digitalisasi perkembangan teknologi, terutama internet. *New media* memberikan pilihan interaktivitas, pengembangan jaringan, digitalisasi, dan konvergensi dalam menyampaikan pesan. Para pengguna *new media* memiliki kontrol terhadap informasi yang akan diterima.

Munculnya media baru, termasuk media sosial dengan jutaan anggota, telah menjadi rujukan untuk memproduksi, menerima, dan menyebarkan informasi. Hal ini ditunjukkan dengan munculnya

kata *YouTuber* atau yang dikenal dengan *influencer*, yaitu sebutan yang diberikan kepada pengguna media sosial atas kontennya di *platform* berbasis internet ini (Nugu et al., 2020).

Media sosial, hadir bersamaan dengan internet mengubah cara masyarakat berkomunikasi. Komunikasi dapat terjadi secara fleksibel tanpa batasan jarak, waktu, atau ruang. Media sosial secara bertahap mengancam keberadaan media komunikasi konvensional. Internet menjadi ancaman bagi media massa karena kemudahan akses yang dimiliki oleh media sosial. Media massa juga melakukan digitalisasi untuk tetap relevan. TV dan radio kini dapat diakses melalui internet.

Perkembangan internet telah memicu perubahan dalam media online, dengan hadirnya media vlog. Vlog adalah bentuk komunikasi baru yang memungkinkan masyarakat mendapatkan informasi dengan mudah melalui perangkat teknologi seperti ponsel, laptop, dan tablet.

Dilansir dari Databoks.katadata.co.id, survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada periode 11 Januari hingga 24 Februari 2022 mengungkapkan bahwa penggunaan internet mengalami peningkatan pada kelompok umur tertentu. Pada kelompok umur 13-18 tahun, sebanyak 76,63% mengalami peningkatan penggunaan internet. Diikuti oleh kelompok umur 19-34 tahun dengan persentase 53,99%, kelompok umur 35-54 tahun dengan persentase 47,91%, dan kelompok umur di atas 54 tahun memiliki persentase pengguna internet terendah. Dari data tersebut dapat disimpulkan

bahwa pengguna internet terbanyak berada pada kelompok umur 13-18 tahun, yang juga disebut sebagai remaja (Pahlevi, 2022).

Dalam perkembangannya, masyarakat lebih cenderung membawa perangkat seperti ponsel setiap saat dan di mana pun mereka berada. Masyarakat dapat mengakses berbagai konten hiburan melalui perangkat *mobile* sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka. Melalui internet, orang dapat mendapatkan konten yang tidak dapat diperoleh melalui TV atau media massa lainnya.

Aplikasi YouTube hadir sebagai media sosial berbasis video yang memudahkan masyarakat dalam memperoleh hiburan tanpa perlu menggunakan televisi. YouTube menjadi pesaing media televisi dengan kemampuannya dalam menyediakan hiburan secara audio-visual melalui *platform* sosial media (David et al., 2017).

Indonesia menempati peringkat ketiga sebagai negara pengguna YouTube terbesar dengan 127 juta pengguna per April 2022 (Dihni, 2022). YouTube memiliki 600 juta *channel* pada tahun 2020, dengan rata-rata 1 juta *subscriber* per *channel* (Arifin, 2020). YouTube memberikan kesempatan bagi pembuat konten untuk menghasilkan uang melalui berlangganan dan penonton. *Platform* ini dapat diakses oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak dan orang dewasa, dengan beragam konten seperti berita, olahraga, film pendek, *gaming*, dan vlog.

Vlog menjadi salah satu konten yang populer di YouTube saat ini. Dikutip dari (Nasher & Amani, 2022) menyatakan bahwa hadirnya media YouTube menjadikan vlog semakin terkenal,

bahkan vlog menjadi video dominan yang terdapat pada media YouTube. Vlog merupakan video dengan berbagai tema yang dikemas secara dokumenter dan diunggah di *platform* tersebut. Konten vlog mencakup opini, hiburan, pemikiran, dan mirip dengan tayangan televisi meskipun proses penyuntingannya tidak sekompleks tayangan televisi.

YouTube dan menonton vlog telah menjadi kebiasaan masyarakat dan membawa perubahan dalam cara remaja mendapatkan hiburan. Dalam fenomena YouTube dan vlog, masyarakat dapat dengan mudah mengakses konten hiburan, termasuk vlog. Semua orang memiliki kesempatan untuk membuat konten vlog sesuai dengan minat masyarakat.

Di Indonesia, YouTube menjadi media sosial berbasis video favorit dengan banyaknya *content creator*. Pembuat konten disebut dengan *content creator* yang menganggap grafik dan video sebagai faktor penting dalam menyampaikan pemikiran atau interaksi online melalui konten (Maeskina & Hidayat, 2022).

Salah satu *content creator* terkenal adalah Jerome Polin, yang memiliki YouTube *channel* dengan nama Nihongo Mantappu dan telah memiliki 10 juta *subscribers* serta lebih dari 1000 video (Pertiwi, 2021). Jerome Polin terkenal karena kecerdasan, semangat, dan keahliannya dalam berbagai hal seperti menyanyi, bermain piano, basket, dan sepak bola.

Jerome Polin membagikan berbagai macam konten di *channel* YouTube-nya, termasuk kehidupannya sebagai mahasiswa di Jepang,

PENGARUH KONTEN JEROME POLIN TERHADAP PEMENUHAN KEBUTUHAN HIBURAN REMAJA KOTA BANDUNG

(FARAS ARYA WIJAKSARA, OKI ACHMAD ISMAIL)

pembelajaran matematika, kuliner, keindahan wisata, serta budaya Indonesia dan Jepang. Melalui YouTube, Jerome Polin dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam hiburan, edukasi, dan informasi. Menurut teori *uses and gratification*, pengguna media memiliki peran penting dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhan mereka, termasuk tujuan penggunaan media untuk hiburan, edukasi, berita, dan sebagainya (McQuail, 2011). Kehadiran YouTube membantu memenuhi kebutuhan hiburan pengguna, memberikan kepuasan, dan menjadi pelarian dari masalah yang sedang dihadapi (Haqqu et al., 2019).

Vlog dan YouTube telah membawa dampak signifikan dalam cara masyarakat mendapatkan konten hiburan dan informasi, serta memberikan peluang bagi *content creator* seperti Jerome Polin untuk berbagi pengetahuan dan keterampilan mereka dengan audiens yang luas. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh konten YouTube Jerome Polin terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja di Kota Bandung. Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah konten media YouTube yang dihasilkan oleh Jerome Polin. Sedangkan variabel dependen adalah pemenuhan kebutuhan hiburan remaja di Kota Bandung. Skala *likert* 5 poin akan digunakan dalam penelitian ini, diadopsi dari penelitian sebelumnya yang dilakukan (Lee & Watkins, 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2013), penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk menentukan nilai suatu variabel bebas, baik satu variabel atau lebih, tanpa perlu adanya perbandingan antar variabel. Menurut (Sugiyono, 2013), penelitian kuantitatif erat kaitannya dengan paradigma positivistik yang berpendapat bahwa gejala dapat dijadikan sebagai bukti bahwa sebab dan akibat tidak berhubungan, dan menjadi landasan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian kuantitatif dikarenakan menggunakan data dan perhitungan statistika dan pengujian hipotesis. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk menganalisis pengaruh konten YouTube Jerome Polin terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja di Kota Bandung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data kuesioner yang dibagikan telah terdistribusi normal atau tidak, hal tersebut berujuan untuk melanjutkan pengujian selanjutnya. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *software* IMB SPSS Versi 26 dengan uji *Kolmogrov-Smirnov*.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		200
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.95123392
Most Extreme Differences	Absolute	.056
	Positive	.048
	Negative	-.056
Test Statistic		.056
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber : IBM SPSS Versi 26, Olahan Peneliti (2023)

Kriteria uji *kolmogrov-smirnov* merupakan signifikansi > 0,05 maka data tersebut akan dinyatakan normal. Pada tabel diatas hasil uji normalitas uji *Kolmogrov- Smirnov* menunjukkan nilai signifikansi 0,200. Maka berdasarkan kriteria diatas nilai signifikansi pada penelitian ini adalah 0,200 > 0,05 sehingga data penelitian ini dinyatakan terdistribusi normal.

Analisis Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui hubungan variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Regresi linier sederhana penelitian ini menggunakan *software* IBM SPSS versi 26, adapun hasil uji sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Regresi Linier Sederhana

Model		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
1	(Constant)	B	Std. Error	Beta		
		8.261	3.285		2.515	.013
	Konten (X)	.493	.043	.627	11.340	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber : IBM SPSS Versi 26, Olahan Peneliti (2023)

Pada tabel diatas dapat dilihat nilai constant (a) sebesar 8,261 dengan nilai koefisien regresi X (b) sebesar 0,493. Nilai tersebut selanjutnya disubstitusikan ke dalam persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$= 8,261 + (0,493)$$

Dari persamaan diatas, nilai konstanta (a) 8,261 berarti jika variabel Konten Jerome Polin (X) memiliki nilai 0, maka variabel Pemenuhan Kebutuhan Hiburan 8,261 satuan. Koefisien regresi (b) bernilai 0,493 memiliki arti bahwa jika setiap

variabel Konten Jerome Polin (X) meningkat sebesar satu satuan, maka variabel Pemenuhan Kebutuhan Hiburan (Y) meningkat sebesar 0,493. Kemudian terlihat pada tabel bahwa nilai signifikansi koefisien regresi sebesar 0,01 < 0,05, sehingga ditarik kesimpulan bahwa Konten Jerome Polin berpengaruh signifikan terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan.

Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi guna mengetahui keeratan hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dinilai dengan menggunakan Teknik *Pearson Product Moment* dan dibantu dengan *software* IBM SPSS Versi 2. Berikut adalah hasil yang didapatkan.:

Tabel 3. Hasil Uji Koefisien Korelasi

		Correlations	
		Konten (X)	Pemenuhan Hiburan (Y)
Konten (X)	Pearson Correlation	1	.627**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	200	200
Pemenuhan Hiburan (Y)	Pearson Correlation	.627**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	200	200

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: IBM SPSS Versi 26, Diolah Peneliti (2023)

Berdasarkan tabel Koefisien Korelasi *Product Moment* memperoleh hasil 0,627. Maka, 0,627 dinyatakan sebagai nilai tingkat korelasi antara variabel Konten Jerome Polin (X) dengan Pemenuhan Kebutuhan Hiburan (Y). Nilai tersebut diinterpestasikan berdasarkan pedoman tabel berikut:

PENGARUH KONTEN JEROME POLIN TERHADAP PEMENUHAN KEBUTUHAN HIBURAN REMAJA KOTA BANDUNG

(FARAS ARYA WIJAKSARA, OKI ACHMAD ISMAIL)

Tabel 4. Pedoman Interpretasi Korelasi Koefisien

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 0,1000	Sangat Kuat

Sumber: IBM SPSS Versi 26, Diolah Peneliti (2023)

Melalui pedoman interpretasi korelasi koefisien pada tabel 1.3 dapat diketahui bahwa 0,627 termasuk dalam tingkat hubungan kuat. Terlihat juga pada tabel 1.2 nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 yang berarti variabel Konten Jerome Polin (X) memiliki hubungan signifikan terhadap Pemenuhan Hiburan (Y) pada remaja di Kota Bandung.

Uji Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) digunakan uji koefisien determinasi. Berikut adalah hasil perhitungan koefisien determinasi penelitian dengan menggunakan *software* IBM SPSS Version 26.

Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.627 ^a	.394	.391	6.96877

a. Predictors: (Constant), X

Sumber: IBM SPSS Versi 26, Diolah Peneliti (2023)

Pada tabel 5 menunjukkan bahwa *R Square* atau *r2* sebesar 0,394. Nilai ini akan disubstitusi ke dalam persamaan berikut untuk mengetahui nilai presentase pastinya:

$$Kd = r2 \times 100\%$$

$$= 0,394 \times 100\%$$

$$= 39,4\%$$

Maka dapat dinyatakan bahwa Konten Jerome polin (X) pada media sosial Youtube berpengaruh 39,4% terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Remaja (Y) di Kota Bandung.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui signifikan atau tidaknya pengaruh variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Uji Hipotesis pada penelitian dibantu menggunakan *software* IBM SPSS Versi 26. Berikut hasilnya:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.261	3.285		2.515	.013
	Konten (X)	.493	.043	.627	11.340	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber: IBM SPSS Versi 26, Olahan Peneliti (2023)

Hasil uji t pada tabel 6 diketahui nilai t hitung variabel Konten Jerome polin (X) sebesar 11.340 Adapun hasil uji hipotesis penelitian ini :

Ho: Tidak terdapat pengaruh antara konten media YouTube Jerome Polin di YouTube terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja di Kota Bandung.

Ha: Terdapat pengaruh antara konten media YouTube Jerome Polin di YouTube terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja di Kota Bandung.

Nilai t hitung yang diperoleh disesuaikan dengan penelitian ini, sebagai berikut :

- Jika t hitung > t tabel maka, Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti terdapat Konten

Media YouTube Jerome Polin di YouTube berpengaruh signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja di Kota Bandung.

- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka, H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti Konten Media YouTube Jerome Polin di YouTube tidak berpengaruh signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja di Kota Bandung.

Nilai t tabel dengan jumlah sampel (N) 200 responden pada signifikansi 0,05% diketahui sebesar 1.653. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11,340 > 1,653$). Artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan Konten Media YouTube Jerome Polin berpengaruh signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja di Kota Bandung.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh konten media YouTube Jerome Polin terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja di Kota Bandung. Peneliti telah melakukan uji koefisien korelasi dan uji koefisien determinasi untuk mendapatkan persentase pengaruh variabel X terhadap variabel Y . Variabel pada penelitian ini adalah konten media YouTube (X) dan pemenuhan kebutuhan hiburan (Y). Pada pengujian analisis regresi linier sederhana, didapatkan hasil nilai konstanta (a) sebesar 8,261 berarti variabel (X) dan nilai koefisien (b) regresi sebesar 0,493 yang berarti (Y) yang memiliki artian bahwa setiap variabel konten media YouTube (X) meningkat sebesar satu satuan, maka variabel pemenuhan

kebutuhan hiburan (Y) meningkat sebesar 0,493. Ditunjukkan nilai signifikansi koefisien regresi sebesar $0,01 < 0,05$, sehingga ditarik kesimpulan bahwa Konten Jerome Polin berpengaruh signifikan terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan.

Berdasarkan hasil uji koefisien korelasi *product moment*, diperoleh hasil sebesar 0,627. Nilai tersebut dinyatakan sebagai nilai tingkat korelasi antara variabel konten media YouTube (X) dengan pemenuhan kebutuhan hiburan (Y). Dapat diketahui bahwa 0,627 termasuk dalam tingkatan hubungan kuat dengan signifikansi 0,000 yang mana lebih kecil dari 0,05 yang mana menunjukkan bahwa variabel X memiliki hubungan signifikan terhadap variabel Y .

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi yang telah dilakukan, didapatkan nilai R^2 sebesar 39,4%. Dapat diartikan bahwa variabel konten media YouTube Jerome Polin (X) berpengaruh sebesar 39,4% terhadap variabel pemenuhan kebutuhan hiburan remaja di Kota Bandung (Y). Maka dapat disimpulkan bahwa konten media YouTube berpengaruh sebesar 39,4% terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan. Sedangkan 60,6% lainnya dapat dipengaruhi oleh faktor lain diluar dari variabel penelitian ini seperti kebutuhan informasi dan lain-lain.

Pada pengujian hipotesis, diperoleh t_{hitung} sebesar 11.340 dengan signifikansi sebesar 0,05%. Dikarenakan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11,340 > 1,653$). Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dari itu, konten media YouTube Jerome Polin di YouTube berpengaruh signifikan terhadap

PENGARUH KONTEN JEROME POLIN TERHADAP PEMENUHAN KEBUTUHAN HIBURAN REMAJA KOTA BANDUNG

(FARAS ARYA WIJAKSARA, OKI ACHMAD ISMAIL)

pemenuhan kebutuhan hiburan remaja di Kota Bandung. Hasil penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Haqqu, Hastjarjo, & Slamet, 2019) yang berjudul “*Teenagers’ Entertainment Satisfaction in Watching Talk Show Program through Youtube*” yang menyatakan bahwa hadirnya media baru seperti Youtube menjadi kesenangan baru di kalangan remaja yang mana penggunaannya akan terus meningkat disetiap tahunnya.

Berdasarkan hasil yang didapatkan oleh peneliti, maka penelitian ini sejalan dengan teori *uses and gratification* oleh Blumer dan Katz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten media YouTube Jerome Polin memiliki pengaruh signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan membuktikan bahwa pengguna media YouTube dapat secara bebas menentukan media yang akan digunakan dalam memenuhi kebutuhannya. Dalam penelitian ini ditunjukkan dengan memenuhi kebutuhan hiburan melalui konten media YouTube Jerome Polin.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh konten media YouTube Jerome Polin terhadap pemenuhan kebutuhan remaja di Kota Bandung, maka dapat disimpulkan bahwa:

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konten media YouTube Jerome Polin memiliki pengaruh positif terhadap variabel pemenuhan kebutuhan hiburan karena memiliki koefisien regresi sebesar 0,493 dan nilai konstanta sebesar 8,261.

Pada uji koefisien korelasi, didapatkan hasil korelasi sebesar 0,627. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi 0,627 berada pada interval 0,60 – 0,799 pada tingkat hubungan kuat. Hal ini menunjukkan bahwa konten media YouTube memiliki korelasi kuat terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan.

Pada pengujian koefisien determinasi, didapatkan nilai *R square* sebesar 39,4%. Dapat diartikan bahwa konten media YouTube Jerome Polin berpengaruh sebesar 39,4% terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja di Kota Bandung.

Dan pada uji hipotesis, didapatkan nilai *t* hitung sebesar 11.340 dengan signifikansi sebesar 0,05%. Dikarenakan nilai *t* hitung > *t* tabel (11.340 > 1.653) dan nilai signifikansi sebesar 0,05%. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, hal tersebut menunjukkan bahwa konten media YouTube Jerome Polin memiliki pengaruh signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan remaja di Kota Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, C. (2020). YouTube Kini Punya 600 Channel dari Indonesia dengan Lebih dari 1 Juta Subscribers - *Tribunnews.com*. *Tribunnews*.
<https://www.tribunnews.com/techno/2020/09/17/youtube-kini-punya-600-channel-dari-indonesia-dengan-lebih-dari-1-juta-subscribers>
- David, E. R., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017). Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Acta Diurna*, VI(1).
- Dihni, V. A. (2022, May 12). *Pengguna Youtube India Terbesar di Dunia, Indonesia Urutan Berapa?*

- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/05/12/pengguna-youtube-india-terbesar-di-dunia-indonesia-urutan-berapa>
- Haqu, R., Hastjarjo, S., & Slamet, Y. (2019). Teenagers' Entertainment Satisfaction in Watching Talk Show Program through Youtube. *Jurnal The Messenger*, 11(1), 38–45.
<https://doi.org/10.26623/THEMESSENGER.V11I1.969>
- Lee, J. E., & Watkins, B. (2016). YouTube vloggers' influence on consumer luxury brand perceptions and intentions. *Journal of Business Research*, 69(12), 5753–5760.
<https://doi.org/10.1016/J.JBUSRES.2016.04.171>
- Maeskina, M. M., & Hidayat, D. (2022). Adaptasi Kerja Content Creator di Era Digital. *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 11(1), 20–30.
<https://doi.org/10.35508/JIKOM.V11I1.5150>
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Salemba Humanika.
- Nasher, A., & Amani, N. N. (2022). PENGARUH VLOG YOUTUBE JEROME POLIN TERHADAP MINAT SISWA SMANU M.H. THAMRIN MELANJUTKAN STUDI KE JEPANG. *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 167–177.
<https://doi.org/10.35760/MKM.2020.V4I2.4597>
- Nugu, M. W., Manafe, Y. D., & Swan, M. V. D. P. (2020). Media Baru dalam Konstruksi Jurnalis Media Cetak. *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1601–1612–1601–1612.
<https://doi.org/10.35508/jikom.v9i2.2765>
- Nurudin. (2007). *Pengantar Komunikasi Massa* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Pahlevi, R. (2022). *Penggunaan Internet Paling Meningkat di Kalangan Remaja, Ini Penyebabnya*.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penggunaan-internet-paling-meningkat-di-kalangan-remaja-ini-penyebabnya>
- Pertiwi, A. (2021). *9 Fakta Jerome Polin, Influencer Panutan Anak Muda Indonesia*. TheAsianparent.
<https://id.theasianparent.com/fakta-jerome-polin>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.