



Judul Tugas Akhir Skripsi:

PENGARUH TERPAAN *GIMMICK LIVE STREAMING* WINDAH BASUDARA TERHADAP PERILAKU IMITASI *SUBSCRIBER* (Survei pada Kanal Youtube Windah Basudara)

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Nama : Chaesya Amirah Ashil

NIM : 2110411042



PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
VETERAN JAKARTA

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Chaesya Amirah Ashil

NIM : 2110411042

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 2 Juni 2023

Yang menyatakan,



METERAI
TEMPEL
8F0A0AMX343932458

(Chaesya Amirah Ashil)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chaesya Amirah Ashil
NIM : 2110411042
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PENGARUH TERPAAN GIMMICK LIVE STREAMING WINDAH
BASUDARA TERHADAP PERILAKU IMITASI SUBSCRIBER (SURVEI
PADA SUBSCRIBER KANAL YOUTUBE WINDAH BASUDARA)**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 14 Juli, 2025

Yang menyatakan,



Chaesya Amirah Ashil

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta,
saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Chaesya Amirah Ashil

NIM : 2110411042

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Pengaruh Terpaan *Gimmick Live Streaming* Windah Basudara
terhadap Perilaku Imitasi *Subscriber* (Survei pada *Subscriber* Kanal YouTube
Windah Basudara)

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

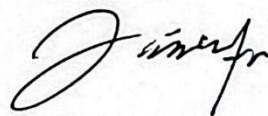
1. Memberikan hak saya bebas royalti kepada Perpustakaan UPNVJ atas Penelitian karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengolah pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UPNVJ, tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai Peneliti/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UPNVJ dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 14 Juli, 2025

Yang menyatakan,



(Chaesya Amirah Ashil)

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

NAMA : Chaesya Amirah Ashil
NIM : 2110411042
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
JUDUL : Pengaruh Terpaan *Gimmick Live Streaming* Windah Basudara terhadap Perilaku Imitasi *Subscriber* (Survei pada *Subscriber* Kanal YouTube Windah Basudara)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing

(Putrawan Yuliandri, S.I.Kom., M.Si.)

Penguji 1

(Dr. Kusumajanti, S.Sos., M.M., M.Si.)

Penguji 2

(Vina Mahdalena, S.I.Kom., M.Si.)

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Uljanatunnisa, S.Sos. MA

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : Kamis, 3 Juli 2025

**PENGARUH TERPAAN *GIMMICK LIVE STREAMING* WINDAH
BASUDARA TERHADAP PERILAKU IMITASI *SUBSCRIBER* (SURVEI
PADA *SUBSCRIBER* KANAL YOUTUBE WINDAH BASUDARA)**

Chaesya Amirah Ashil

ABSTRAK

Penggunaan *gimmick* sebagai strategi konten oleh Windah Basudara dalam *live streaming*-nya, yang mulanya sekadar hiburan, kini berpotensi memengaruhi perilaku penonton. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui yaitu apakah terdapat pengaruh terpaan *gimmick live streaming* Windah Basudara (X) terhadap perilaku imitasi *subscriber* (Y) dengan berlandaskan Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan eksplanatif. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket kuesioner melalui *Google Form* secara online kepada 100 responden *subscriber* kanal YouTube Windah Basudara yang pernah menonton *live streaming*. Sampel penelitian ini telah dihitung menggunakan rumus Slovin dan diambil dengan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terpaan *gimmick live streaming* Windah Basudara berpengaruh terhadap perilaku imitasi *subscriber* sebesar 53% dan sisanya 47% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci: *Gimmick*, Perilaku Imitasi, Terpaan Tayangan, *YouTube Live Streaming*, Windah Basudara.

***THE EFFECT OF WINDAH BASUDARA'S LIVE STREAMING GIMMICK
ON SUBSCRIBERS' IMITATIVE BEHAVIOR (SURVEY OF WINDAH
BASUDARA YOUTUBE CHANNEL SUBSCRIBERS)***

Chaesya Amirah Ashil

ABSTRACT

The use of gimmicks as a content strategy by Windah Basudara in his live streams, which initially served merely as entertainment, now has the potential to influence viewer behavior. This study aims to determine whether there is an influence of Windah Basudara's live stream gimmicks (X) on subscriber imitation behavior (Y) based on Albert Bandura's Social Learning Theory. The research method used is quantitative with an explanatory approach. The study was conducted by distributing an online questionnaire via Google Forms to 100 respondents who are subscribers of Windah Basudara's YouTube channel and have watched his live streams. The sample size was calculated using the Slovin formula and selected using purposive sampling. The results of the study indicate that exposure to Windah Basudara's live streaming gimmicks influences subscriber imitation behavior by 53%, while the remaining 47% is influenced by other factors not examined in this study.

Keywords: *Gimmicks, Imitative Behavior, Exposure to Media, YouTube Live Streaming, Windah Basudara.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Terpaan *Gimmick Live Streaming* Windah Basudara terhadap Perilaku Imitasi *Subscriber* (Survei pada *Subscriber* Kanal YouTube Windah Basudara)” dengan baik dan tepat waktu. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa keberhasilan penelitian ini tidak terlepas dari dukungan dan arahan berbagai pihak, baik yang bersifat dukungan moril maupun materil. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih serta rasa hormat kepada:

1. Seluruh anggota keluarga, khususnya Ayah, Bunda, dan Sakhi. Terima kasih atas doa restu, dukungan moral, dan bantuan materil yang tak terhingga nilainya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Putrawan Yuliandri, S.I.kom., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Terima kasih telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, koreksi, serta motivasi yang tiada henti dari awal hingga akhir penyusunan penelitian ini.
3. Ibu Dr. Kusumajanti, S.Sos., M.M., M.Si., selaku Dosen Penguji I dan Ibu Vina Mahdalena, S.I.Kom., M.Si., selaku Dosen Penguji II. Terima kasih atas waktu, kritik, saran, serta bimbingan yang telah diberikan selama proses penyelesaian penelitian.
4. Bang Windah Basudara yang telah menjadi inspirasi utama bagi peneliti dan setia menemani melalui *live stream*-nya selama masa pengerjaan penelitian.
5. *Subscriber* Windah Basudara, terima kasih atas waktu dan partisipasinya sebagai responden penelitian ini.
6. Sahabat-sahabat tersayang, Elsa, Jidane, Amanda, Jarjun, dan Dhifa yang telah mengisi masa perkuliahan dengan warna dan tawa, serta menemani peneliti melewati suka duka dari awal semester hingga tuntasnya penyusunan penelitian ini.

7. Teman-teman di *Fisch* dan *Evade* yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah diberikan, terutama dalam menghadapi titik jenuh selama proses penyusunan penelitian.
8. Bora, Mola, dan Moli, tiga kucing kesayangan yang selalu menemani peneliti hingga terselesaikannya penelitian ini.
9. Semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung telah membantu dalam penyusunan penelitian ini.
10. *Last but not least*, terima kasih untuk diri saya sendiri yang sudah berjuang dan bertahan hingga penelitian ini selesai.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat peneliti harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, 7 Juni 2025

Peneliti



Chaesya Amirah Ashil

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERNYATAAN KESETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	iv
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.4.1 Tujuan Praktis	8
1.4.2 Tujuan Teoritis.....	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.5.1 Manfaat Akademik	8
1.5.2 Manfaat Praktis	9
1.6 Sistematika Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
2.2 Teori Penelitian	16
2.2.1 <i>Social Learning Theory</i> (Teori Belajar Sosial)	16
2.2.2 Terpaan Media.....	17
2.2.3 Perilaku Imitasi	18
2.3 Konsep Penelitian.....	19

2.3.1 Komunikasi Massa	19
2.3.2 <i>New Media</i> (Media Baru).....	20
2.3.3 YouTube <i>Live Streaming</i>	22
2.3.4 <i>Gimmick</i>	23
2.3 Kerangka Penelitian	25
2.4 Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Objek Penelitian	27
3.1.1 Populasi	28
3.1.2 Sampel.....	28
3.2 Jenis Penelitian.....	29
3.3 Teknik Pengumpulan Data	30
3.4 Sumber Data.....	31
3.4.1 Data Primer	31
3.4.2 Data Sekunder	32
3.5 Operasional Variabel	32
3.6 Teknik Analisis Data	33
3.6.1 Uji Validitas.....	34
3.6.2 Uji Reliabilitas	36
3.6.3 Uji Normalitas.....	37
3.6.4 Uji Korelasi	38
3.6.5 Uji Regresi Linear Sederhana	38
3.6.6 Uji Koefisien Determinasi	39
3.7 Tabel Rencana Waktu	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Deskripsi Objek Penelitian.....	41
4.2 Hasil Penelitian	42
4.2.1 Karakteristik Responden	42
4.2.2 Hasil Pernyataan Variabel X	44
4.2.3 Hasil Pernyataan Variabel Y	48
4.2.4 Hasil Uji Normalitas	52
4.2.5 Hasil Uji Korelasi.....	53
4.2.6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	54
4.2.7 Hasil Uji Koefisien Determinasi	55

4.2.8 Hasil Uji Hipotesis	55
4.3 Pembahasan.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran.....	66
5.2.1 Saran Teoritis.....	66
5.2.2 Saran Praktis	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	74
RIWAYAT HIDUP.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 3.1 Skala Likert	31
Tabel 3.2 Operasional Variabel X	32
Tabel 3.3 Operasional Variabel Y.....	33
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Variabel X	35
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Variabel Y	36
Tabel 3.6 Interpretasi Reliabilitas <i>Cronbach's Alpha</i>	37
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y	37
Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Korelasi.....	38
Tabel 3.9 Tabel Rencana Waktu Penelitian	40
Tabel 4.1 Kriteria Responden.....	42
Tabel 4.2 Karakteristik Responden (Jenis Kelamin).....	43
Tabel 4.3 Karakteristik Responden (Usia)	43
Tabel 4.4 Karakteristik Responden (Pekerjaan).....	44
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Variabel X Item 1.....	45
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Variabel X Item 2.....	45
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Variabel X Item 3.....	46
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Variabel X Item 4.....	46
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Variabel X Item 5.....	47
Tabel 4.10 Data <i>Mean</i> Variabel X	47
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Variabel Y Item 1	48
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Variabel Y Item 2	49
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner Variabel Y Item 3	49
Tabel 4.14 Hasil Kuesioner Variabel Y Item 4.....	50
Tabel 4.15 Hasil Kuesioner Variabel Y Item 5	50
Tabel 4.16 Hasil Kuesioner Variabel Y Item 6	51
Tabel 4.17 Hasil Kuesioner Variabel Y Item 7	51
Tabel 4.18 Data <i>Mean</i> Variabel Y	52
Tabel 4.19 Hasil Uji Normalitas.....	53
Tabel 4.20 Hasil Uji Korelasi.....	53
Tabel 4.21 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	54

Tabel 4.22 Hasil Uji Koefisien Determinasi	55
Tabel 4.23 Hasil Uji Hipotesis	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2024.....	1
Gambar 1.2 Jumlah Pengguna YouTube di Dunia Tahun 2024	2
Gambar 1.3 <i>Gimmick</i> Windah Basudara dalam <i>Gameplay Stumble Guys</i>	4
Gambar 2.1 Kerangka Penelitian	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kontrak Penulisan Tugas Akhir Skripsi.....	74
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi	74
Lampiran 3. Kuesioner Penelitian.....	74
Lampiran 4. Tabulasi Data Variabel X & Y	76
Lampiran 5. Hasil Analisis Uji.....	78
Lampiran 6. Dokumentasi.....	79
Lampiran 7. Hasil Turnitin.....	80
Lampiran 8. Lembar Revisi Sidang	81
Lampiran 9. Lembar Persetujuan Sidang	84
Lampiran 10. Daftar Riwayat Hidup.....	85