

ABSTRAK

Pengaruh Konten *Creator Games* Pada Akun Youtube Bassklemes Terhadap Imitasi *Gamers* Bermain *Magic Chess*

Perkembangan pada kemajuan teknologi di era globalisasi ini berubah cukup pesat, dimana teknologi memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dengan yang lainnya secara *online*. Munculnya berbagai macam aplikasi yang berperan sebagai wadah sarana komunikasi secara *online*, membuat masyarakat harus hidup berdampingan dengan kecanggihan teknologi. Selain itu juga menjadi surga bagi para pecinta *games online* karena mereka makin mudah untuk bermain *games* secara bersama dengan temannya yang jauh. Penelitian dengan judul **“Pengaruh Konten *Creator Games* Pada Akun Youtube Bassklemes Terhadap Imitasi *Gamers* Bermain *Magic Chess*”**, memiliki rumusan masalah Apakah ada Pengaruh Konten *Creator Games* Pada Akun Youtube Bassklemens Terhadap Imitasi *Gamers* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bermain Magic Chess? Dan Seberapa besar Pengaruh Konten *Creator Games* Pada Akun Youtube Bassklemens Terhadap Imitasi *Gamers* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bermain Magic Chess? Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui adanya Pengaruh Konten *Creator Games* Pada Akun Youtube Bassklemens Terhadap Imitasi *Gamers* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bermain Magic Chess. Seberapa besar Pengaruh Konten *Creator Games* Pada Akun Youtube Bassklemens Terhadap Imitasi *Gamers* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bermain Magic Chess? Penelitian ini menggunakan paradigma *positivistic* dengan metode pendekatan penelitian kuantitatif. Landasan teori yang digunakan adalah *Teori Belajar Sosial* oleh Albert Bandura. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan *survey* melalui kuesioner yang dibuat peneliti dengan *googleform*. Hasil dari penelitian ini Pengaruh Konten *Creator Games* Pada Akun Youtube Bassklemens memiliki pengaruh positif dan signifikan Terhadap Imitasi *Gamers* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bermain Magic Chess. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin meningkatnya Pengaruh Konten *Creator Games* Pada Akun Youtube Bassklemens maka semakin kuat Imitasi *Gamers* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bermain Magic Chess. Berdasarkan hasil data dari kuesioner, Variabel (X) Pengaruh Konten *Creator Games* Pada Akun Youtube Bassklemens memiliki pengaruh kuat terhadap Variabel (Y) Imitasi *Gamers* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bermain Magic Chess. hasil data kuesioner, dimana Variabel (X) dan (Y) memiliki hubungan yang kuat dan positif. Imitasi *Gamers* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bermain Magic Chess terbentuk karena Pengaruh Konten *Creator Games* Pada Akun Youtube Bassklemens yang tidak pernah berhenti berinovasi dan selalu menarik.

Kata kunci : Pengaruh konten *creator games* pada Youtube, Imitasi *gamers*.

ABSTRACT

The Effect of Game Creator Content on Bassklemes Youtube Account on Imitation of Gamers Playing Magic Chess

Developments in technological advances in this era of globalization are changing quite rapidly, where technology provides convenience in communicating with others online. The emergence of various kinds of applications that act as a forum for online communication facilities, makes people have to live side by side with technological sophistication. Besides that, it is also a paradise for online game lovers because it is easier for them to play games together with friends who are far away. The research entitled "The Effect of Game Creator Content on Bassklemes Youtube Accounts Against Imitation of Gamers Playing Magic Chess", has a problem formulation Is there an Influence of Game Creator Content on Bassklemens Youtube Accounts on Gamers Imitation in Improving the Ability to Play Magic Chess? And how big is the influence of game creator content on Bassklemens Youtube account on imitation of gamers in improving the ability to play magic chess? The purpose of this study was to determine the effect of content creator games on the Bassklemens Youtube account on imitation of gamers in improving the ability to play magic chess. How big is the influence of game creator content on Bassklemens Youtube account on imitation of gamers in improving the ability to play magic chess? This study uses a positivistic paradigm with a quantitative research approach. The theoretical basis used is the Social Learning Theory by Albert Bandura. The data collection technique used is a survey through a questionnaire made by researchers using Google Form. The results of this study The Effect of Game Creator Content on Bassklemens Youtube Accounts has a positive and significant influence on Gamers Imitation in Improving Magic Chess Playing Ability. This shows that the increasing influence of game creator content on the Bassklemens Youtube Account, the stronger imitation of gamers in improving the ability to play magic chess. Based on the results of the data from the questionnaire, Variable (X) Influence of Game Creator Content on Bassklemens Youtube Account has a strong influence on Variable (Y) Imitation Gamers in Improving Ability to Play Magic Chess. the results of the questionnaire data, where the variables (X) and (Y) have a strong and positive relationship. Imitation of Gamers in Improving the Ability to Play Magic Chess is formed due to the influence of Game Creator Content on Bassklemens Youtube Account, which never stops innovating and is always interesting.

Keywords: *Effect of content creator games on Youtube, imitation gamers.*