

ABSTRAK

Yoel Reynara Narendra (01041190038)

USES AND GRATIFICATION LIVE STREAMING YOUTUBE MPL INDONESIA PADA SUBSCRIBERS DI GRUP FACEBOOK MOBILE LEGENDS INDONESIA

(xv + 133 halaman: 44 gambar; 39 tabel; 14 lampiran)

Kata kunci: *live streaming, YouTube, MPL Indonesia, Mobile Legends, Uses & Gratification, kebutuhan, kepuasan.*

Live streaming Youtube merupakan bukti nyata dari sebuah perkembangan teknologi internet yang semakin pesat. MPL Indonesia merupakan *live streaming* gim mobile legends yang sedang populer di Indonesia. Dalam beberapa tahun terakhir, *live streaming* ini telah memperoleh popularitas dalam kategori gim di Indonesia, hal ini membawa dampak atau pengaruh bagi penontonnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan dan pengaruh antara *live streaming* MPL Indonesia dengan tingkat kebutuhan dan kepuasan subscribers di grup Facebook Mobile Legends Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian survey korelasional. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh menggunakan kuesioner online dari *subscribers* MPL Indonesia yang merupakan anggota grup Facebook Mobile Legends Indonesia. Dari 270,000 anggota, maka diambil sampel penelitian sebanyak 100 responden.

Hasil penelitian ini dianalisis menggunakan SPSS versi 25 untuk menghitung nilai korelasi Pearson dan regresi linier. Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi yang signifikan dengan nilai *Pearson correlation* sebesar 0,948 dengan sig 0.00. Dengan analisis regresi linier penelitian ini menemukan bahwa terdapat pengaruh kebutuhan dan kepuasan *live streaming*. Hasil penelitian regresi linier menemukan terdapat pengaruh antara kebutuhan dan kepuasan *live streaming* MPL Indonesia semua nilai $r > 0,33$.

Referensi: 64 (1973-2022)

ABSTRACT

Yoel Reynara Narendra (01041190038)

USES AND GRATIFICATION OF YOUTUBE LIVE STREAMING MPL INDONESIA ON SUBSCRIBERS IN THE MOBILE LEGENDS INDONESIA FACEBOOK GROUP

(xv + 133 pages: 44 pictures; 39 tables; 14 attachment)

Keywords: *live streaming, YouTube, MPL Indonesia, Mobile Legends, Uses & Gratification, Gratification sought, Gratification sought.*

YouTube *live streaming* is clear evidence that internet technology is rapidly developing. MPL Indonesia is a *live streaming* service for the hit video game Mobile Legends. In recent years, MPL Indonesia has become popular through livestreaming via YouTube, this has an impact or influence on its audience.

This study aims to determine how strong the relationship and influence between MPL Indonesia live streaming and the level of need and satisfaction of subscribers in the Mobile Legends Indonesia Facebook group. This research uses a quantitative approach with a correlational survey research method. Data collection in this study was obtained using an online questionnaire from MPL Indonesia subscribers who are members of the Mobile Legends Indonesia Facebook group. Of the 270,000 members, a research sample of 100 respondents was taken.

Results were analysed using SPSS version 25 method to calculate the Pearson correlation value and linear regression. From 100 respondents, results showed significant correlation with a Pearson correlation value of 0.948 with sig of 0.00. Linear regression analysis found that there is an influence of *live streaming* needs and satisfaction. Followed by a positive result in the influence between the needs and satisfaction of MPL Indonesia *live streaming*, with all r values > 0.33.

Reference: 64 (1973-2022)