

HUBUNGAN TERPAAN KONTEN DENGAN MINAT BERMAIN GAME
(Studi Kuantitatif Hubungan Terpaan Konten Windah Basudara Plants Vs.
Zombies GAMEPLAY #1 dengan Minat Bermain Game pada Gen Z)

SKRIPSI



Oleh :
Balqi Chesta Adabi
NPM. 21043010303

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN POLITIK
UPN VETERAN JAWA TIMUR
SURABAYA
2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**HUBUNGAN TERPAAN KONTEN TERHADAP MINAT BERMAIN GAME
(Studi Kuantitatif Hubungan Terpaan Konten Windah Basudara Plants Vs.
Zombies GAMEPLAY #1 Terhadap Minat Bermain Game Pada Gen Z)**

Disusun oleh:

Balqi Chesta Adabi
NPM. 21043010303

Telah disetujui mengikuti ujian lisan skripsi

DOSEN PEMBIMBING


Dra. Sumardijati, M.Si
NIP.196203231993092001

Mengetahui
DEKAN




Dr. Catur Suratnoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

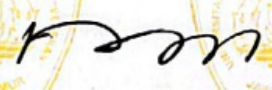
**HUBUNGAN TERPAAN KONTEN DENGAN MINAT BERMAIN GAME
(Studi Kuantitatif Hubungan Terpaan Konten Windah Basudara Plants Vs.
Zombies GAMEPLAY #1 dengan Minat Bermain Game pada Gen Z)**

Oleh :

Balqi Chesta Adabi
21043010303

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur pada tanggal 11
Juli 2025

PEMBIMBING


Dra. Sumardjiati, M.Si
NIP. 196203231993092001

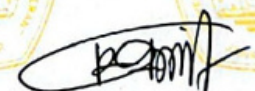
**TIM PENGUJI,
KETUA**


Dr. Syafrida N. Febriyanti, M.Med.Kom
NIP. 198302232021212008

SEKRETARIS


Dra. Sumardjiati, M.Si
NIP. 196203231993092001

ANGGOTA


Ratih Pandu Mustikasari, S.Ikom, M.A.
NIP. 199205292022032010

Mengetahui,
DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN POLITIK


Dr. Catur Suratnoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Balqi Chesta Adabi
NPM : 21043010303
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial, Budaya dan Politik

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemuan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 18 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan



Balqi Chesta Adabi
21043010303

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “hubungan Terpaan Konten Terhadap Minat Bermain Game (Studi Kuantitatif Hubungan Terpaan Konten Windah Basudara Plants Vs. Zombies Gameplay #1 Dengan Bermain Game Pada Gen Z)” ini sebagai syarat untuk menuntaskan Pendidikan Sarjana (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Penyusunan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik, tidak terlepas dari bantuan serta dukungan beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Catur Suratnoaji, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
2. Ibu Dr. Syafrida Nurrachmi, M.Med.Kom. selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi,
3. Ibu Dra. Sumardijjati, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan senantiasa bersabar dalam memimbing serta memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini,
4. Bapak Latif Ahmad Fauzan, S.I.Kom., M.A selaku Dosen Wali penulis,
5. Seluruh sivitas akademika program studi Ilmu Komunikasi FISIP UPN “Veteran” Jawa Timur yang banyak memberikan ilmu dan pengalaman,
6. Keluarga penulis, Ibunda Langgeng beserta kakak penulis, atas doa baik, dan dukungan penuh yang diberikan,

7. Seluruh teman dan sahabat seperjuangan mulai dari kuliah offline pertama kali sampai penulis menyelesaikan pendidikan S1,
8. Talitha Zaidah selaku support system yang selalu memberikan dukungan serta bantuan tiada henti.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan serta kesalahan dalam penyusunan laporan ini, oleh karena itu penulis mengucapkan mohon maaf dan selalu mengharapkan kritik serta saran yang membangun.

ABSTRAKSI

Generasi Z dikenal sebagai generasi yang sangat dekat dengan teknologi digital dan media sosial, serta menjadi kelompok yang paling sering terpapar oleh konten di media sosial. Selain itu, Gen Z juga tercatat sebagai generasi yang paling banyak menghabiskan waktu untuk bermain game. Salah satu konten kreator yang turut berkontribusi dalam membentuk tren bermain game di kalangan Gen Z adalah Windah Basudara. Melalui platform YouTube, Windah berhasil mempopulerkan kembali game lama Plants vs. Zombies dalam versi modifikasi penggemar yaitu Plants vs. Zombies Fusion, dan berhasil menarik banyak perhatian penonton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis hubungan antara terpaan konten Windah Basudara dengan minat bermain game pada Gen Z. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Teknik pengumpulan data menggunakan purposive sampling yang disebarkan melalui kuesioner kepada 100 responden Gen Z. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel terpaan konten dan minat bermain game, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,634.

Kata kunci : Terpaan Konten, Minat Bermain, Windah Basudara, Plants vs. Zombies Fusion

ABSTRACT

Generation Z is known to be a generation that is very close to digital technology and social media, as well as being the group that is most exposed to content. In addition, Gen Z is also noted as the generation that spends the most time playing games. One content creator who has contributed to shaping the gaming trend among Gen Z is Windah Basudara. Through the YouTube platform, Windah successfully re-popularized the old Plants vs. Zombies game in a fan-modified version, Plants vs. Zombies Fusion, and managed to attract a lot of audience attention. This study aims to determine and analyze the relationship between exposure to Windah Basudara content and interest in playing games on Gen Z. This research uses a quantitative approach with a correlational method. The data collection technique used purposive sampling which was distributed through questionnaires to 100 Gen Z respondents. The results showed that there was a significant relationship between the variable content exposure and interest in playing games, with a correlation coefficient value of 0.634.

Keywords : Content Exposure, Interest in Playing, Windah Basudara, Plants vs. Zombies Fusion

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	14
PENDAHULUAN	14
1.1. Latar Belakang	14
1.2. Rumusan Masalah	20
1.3. Tujuan Penelitian.....	20
1.4. Manfaat Penelitian.....	20
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	20
1.4.2. Manfaat Praktis	20
BAB II.....	22
TINJAUAN PUSTAKA	22
2.1. Penelitian Terdahulu.....	22
2.2. Tinjauan Pustaka	24
2.2.1. Media Sosial	24
2.2.2. Media Sosial Youtube.....	29
2.2.3. Konten Media Sosial.....	31
2.2.4. Minat Bermain	36
2.2.5. Value Expectancy Theory.....	38
2.3. Kerangka Berpikir	39
2.4. Hipotesis	41
BAB III	43
METODOLOGI PENELITIAN.....	43

3.1. Pendekatan Penelitian.....	43
3.2. Definisi Operasional.....	44
3.2.1. Terpaan Konten (Variabel X)	44
3.2.2. Minat Bermain (Variabel Y)	45
3.3. Pengukuran Variabel	46
3.3.1. Terpaan Konten (Variabel X)	47
3.3.2. Minat Bermain (Variabel Y).....	48
3.4. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	48
3.5. Populasi, Sampel, dan Teknik Penarikan Sampel	49
3.5.1. Populasi.....	49
3.5.2. Sampel	49
3.5.3. Teknik Penarikan Sampel	50
3.6. Teknik Pengumpulan Data	51
3.7. Teknik Analisis Data	53
3.7.1. Uji Instrumen	53
3.7.2. Uji Korelasi.....	55
3.7.3. Uji Hipotesis	55
BAB IV	57
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1. Deskripsi Objek Penelitian.....	57
4.2. Penyajian dan Analisis Data.....	58
4.2.1. Identitas Responden.....	58
4.2.2. Terpaan Konten Windah Basudara	63
4.2.3. Minat Bermain Game Plant vs Zombies Fusion.....	70
4.3. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	80
4.3.1. Hasil Uji Korelasi	80
4.4. Pembahasan	81
4.4.1. Analisis Variabel Terpaan Konten.....	82
4.4.2. Analisis Variabel Minat Bermain	83
4.4.3. Hasil Hipotesis Penelitian.....	85

4.4.4. Teori Pengharapan Nilai dengan Hasil Penelitian	86
BAB V	89
KESIMPULAN	89
5.1. Kesimpulan.....	89
5.2. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	94
RIWAYAT HIDUP.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Grafik media sosial favorit Gen Z dan Milenial Indonesia.....	15
Gambar 1.2. Grafik jenis konten video yang ditonton secara online oleh pengguna berusia 16 - 64 tahun	15
Gambar 1.3 Header youtube Windah Basudara.....	12
Gambar 2.1. Kerangka Berpikir.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1.....	42
Tabel 2. 2.....	43
Tabel 4. 1.....	59
Tabel 4. 2.....	59
Tabel 4. 3.....	60
Tabel 4. 4.....	62
Tabel 4. 5.....	63
Tabel 4. 6.....	64
Tabel 4. 7.....	66
Tabel 4. 8.....	67
Tabel 4. 9.....	67
Tabel 4. 10.....	68
Tabel 4. 11.....	70
Tabel 4. 12.....	71
Tabel 4. 13.....	72
Tabel 4. 14.....	73
Tabel 4. 15.....	73
Tabel 4. 16.....	74
Tabel 4. 17.....	75
Tabel 4. 18.....	76
Tabel 4. 19.....	76
Tabel 4. 20.....	77
Tabel 4. 21.....	78
Tabel 4. 22.....	79