

ABSTRAK

Jonathan Liandi merupakan *Channel* youtube game *Mobile Legend* yang berisi tentang tips, trik, dan memberikan informasi terkini bagi penggemar *Mobile Legend*. Informasi adalah kebutuhan vital bagi pengguna tertentu, terutama para pecinta *Game*. Mereka membutuhkan informasi untuk kebutuhan menambah skill bermain dalam *Game* dan mendapatkan informasi tentang idola professional playernya pada *Game* tersebut, sehingga jika kebutuhan mereka tidak dipenuhi, pengguna akan mengalami kesulitan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh terpaan Konten Youtube Jonathan Liandi Terhadap Kepuasan Informasi Komunitas RRQ Kingdom Regional Yogyakarta. Di dalam teori *Uses and Gratification* menunjukkan sebuah terpaan media akan berkorelasi dengan Kepuasan Informasi. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survei, dengan menggunakan teknik purposive sampling dimana peneliti mengumpulkan informasi dari 100 responden dengan menyebarkan kuesioner pada Komunitas RRQ Kingdom Yogyakarta. Penelitian menunjukkan hipotesis bahwa terdapat pengaruh antara variabel terpaan Konten Youtube Jonathan Liandi terhadap Kepuasan Informasi Komunitas RRQ Kingdom Yogyakarta sebesar nilai koefisien sebesar 0,778, yang termasuk dalam kategori kuat karena termasuk pada rentang 0,61 – 0,80. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang kuat antara variabel independen dengan variabel dependen.

Kata Kunci: *Jonathan Liandi, Kepuasan Informasi, Uses and Gratification, Youtube, Mobile Legend, Game*

ABSTRACT

Jonathan Liandi is a *Mobile Legend* YouTube Channel that contains tips, tricks, and provides the latest information for *Mobile Legend* fans. Information is a vital need for certain users, especially Game lovers. They need information for the need to increase playing skills in the game and get information about their professional player idols in the game, so that if their needs are not met, users will have difficulties. This research was conducted to determine how much influence Jonathan Liandi's Youtube Content exposure has on the information satisfaction of RRQ Kingdom Regional Yogyakarta Community. In the theory of Uses and Gratification shows that a media exposure will correlate with Information Satisfaction. The approach in this study is quantitative. The method used was a survei, using a purposive sampling technique where researchers collected information from 100 respondents by distributing questionnaires to the RRQ Kingdom Yogyakarta Community. The research shows a hypothesis that there is an influence between the variable of exposure of Jonathan Liandi's Youtube Content on RRQ Kingdom Yogyakarta Community Information Satisfaction of 0.778, which is included in the strong category because it is included in the range of 0.61 – 0.80. Therefore it can be concluded that there is a strong relationship between the independent variable and the dependent variable. Keywords: Jonathan Liandi, Information Satisfaction, Uses and Gratification, Youtube, *Mobile Legend*, Game

Keywords: *Jonathan Liandi, Information Satisfaction, Uses and Gratification, Youtube, Mobile Legend, Game*