

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh popularitas kanal YouTube *gaming* Windah Basudara yang memiliki gaya penyiaran interaktif, di mana aspek *entertainment value* dan *parasocial interaction* dinilai berperan penting dalam menciptakan kepuasan penonton. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengetahui besaran pengaruh *entertainment value* serta *parasocial interaction* terhadap kepuasan konsumen, dengan studi kasus pada mahasiswa Administrasi Bisnis Universitas Pasundan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif analisis dengan pendekatan kuantitatif yang pengumpulan datanya berdasarkan hasil observasi, wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi linier berganda, uji validitas, uji reliabilitas, uji koefisien determinasi, dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diidentifikasi bahwa kondisi *Entertainment Value* berada dalam kondisi sangat baik. Sedangkan kondisi *Parasocial Interaction* sudah berada dalam kondisi sangat baik. Kondisi pada Kepuasan Konsumen di channel YouTube Windah Basudara juga sudah berada dalam kondisi sangat baik. Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil penelitian diketahui bahwa Pengaruh *Entertainment Value* dan *Parasocial Interaction* terhadap Kepuasan Konsumen termasuk ke dalam kategori yang kuat dengan persentase pengaruh sebesar 73,2%.

Kesimpulan dari penelitian ini membuktikan bahwa secara simultan *entertainment value* dan *parasocial interaction* berpengaruh kuat dan signifikan terhadap kepuasan konsumen dengan kontribusi sebesar 73,2%. Meskipun secara parsial *parasocial interaction* tidak memberikan pengaruh yang signifikan, *entertainment value* terbukti menjadi faktor penentu utama yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan penonton.

Kata Kunci: *Entertainment Value, Parasocial Interaction, Kepuasan Konsumen*

ABSTRACT

This research is motivated by the popularity of the gaming YouTube channel Windah Basudara, which has an interactive broadcasting style, where the aspects of entertainment value and parasocial interaction are considered to play an important role in creating audience satisfaction. The purpose of this study is to analyze and determine the magnitude of the influence of entertainment value and parasocial interaction on consumer satisfaction, with a case study on Business Administration students at Pasundan University. The research method used is a descriptive analysis method with a quantitative approach, where data collection is based on the results of observations, interviews, and questionnaires. The data analysis techniques used are multiple linear regression analysis, validity test, reliability test, coefficient of determination test, and hypothesis testing.

Based on the research results, it can be identified that the condition of Entertainment Value is in a very good state. Meanwhile, the condition of Parasocial Interaction is also in a very good state. The condition of Consumer Satisfaction on the Windah Basudara YouTube channel is also in a very good state. Based on the data obtained and the research results, it is known that the Influence of Entertainment Value and Parasocial Interaction on Consumer Satisfaction falls into a strong category with an influence percentage of 73.2%.

The conclusion of this study proves that simultaneously entertainment value and parasocial interaction have a strong and significant effect on consumer satisfaction with a contribution of 73.2%. Although partially parasocial interaction does not have a significant effect, entertainment value is proven to be the main determining factor that has a positive and significant effect on audience satisfaction.

Keywords: *Entertainment Value, Parasocial Interaction, Consumer Satisfaction*

ABSTRAK

Panalungtikan ieu didorong ku popularitas saluran YouTube kaulinan Windah Basudara anu gaduh gaya siaran interaktif, dimana aspék nilai hiburan sareng interaksi parasosial dianggap maénkeun peran anu penting dina nyiptakeun kapuasan panongton. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun nganalisis jeung nangtukeun gedéna pangaruh ajén hiburan jeung interaksi parasosial dina kapuasan konsumen, kalawan studi kasus mahasiswa Administrasi Bisnis Universitas Pasundan. Méthode panalungtikan anu digunakeun nya éta méthode analisis déskriptif kalayan pendekatan kuantitatif anu ngumpulkeun datana dumasar kana hasil observasi, wawancara jeung angkét. Téhnik analisis data anu digunakeun nyaéta analisis régrési liniér sababaraha, tés validitas, tés réliabilitas, tés koefisien determinasi, jeung tés hipotésis.

Dumasar kana hasil panalungtikan, bisa diidentifikasi yén Nilai Hiburan dina kaayaan anu pohara alus. Samentara éta, Interaksi Parasosial parantos aya dina kaayaan anu saé pisan. Kaayaan Kapuasan Konsumén dina saluran YouTube Windah Basudara ogé dina kaayaan anu saé pisan. Dumasar kana data anu dicandak sareng hasil panalungtikan, dipikanyaho yén pangaruh nilai hiburan sareng interaksi parasosial dina kapuasan konsumen kalebet kana kategori anu kuat kalayan persentase pangaruh 73,2%.

Kacindekan tina ieu panalungtikan ngabuktikeun yén sakaligus nilai hiburan jeung interaksi parasosial boga pangaruh kuat tur signifikan dina kapuasan konsumen kalawan kontribusi 73,2%. Sanajan interaksi parasosial parsial teu boga pangaruh signifikan, nilai hiburan geus kabuktian jadi faktor nangtukeun utama nu boga pangaruh positif jeung signifikan dina kapuasan panongton.

Kacap Konci: *Entertainment Value, Parasocial Interaction, kapuasan Konsumen*