

## ABSTRAK

Konten *review* adalah suatu bentuk konten yang melakukan *review* produk, dengan memberikan *review* atau ulasan. Terutama pada konten *review games* di Indonesia sudah banyak di jumpai akun-akun yang membahas konten *review skin* virtual. Salah satunya konten *review game mobile legends*. Adanya konten tersebut dapat mengetahui berbagai informasi, seperti mengetahui harga dan cara membeli beli skin virtual melalui *Youtuber*, dan cara menggunakan skin hero, efek skill recal, efek eliminasi, efek skin karakter, dan masih banyak lainnya. Terutama melalui *youtube* salah satu platform paling sering di gunakan oleh para *youtubers*. Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh konten *review* pada akun *Youtube* yang sering para *viewers* tonton terhadap pengambilan keputusan dalam memilih karakter skin. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif secara eksplanasi. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan non-probability, yaitu kuota sampling dengan sampel sebanyak 100 responden yang disebarakan melalui kuisisioner. Hasil uji koefisien korelasi ditemukan adanya hubungan yang kuat, signifikan, dan searah dengan nilai t hitung yang memberikan pengaruh signifikan sebesar  $0,758 > t$  tabel 1,660. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh dari konten *review skin virtual Mobile Legends* di *Youtube* terhadap pengambilan keputusan dalam memilih karakter skin pada komunitas game di Kota Bandung. Melalui uji koefisien determinasi sebesar 5,7% terhadap pengambilan keputusan dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar dari penelitian lain.

**Kata Kunci:** Konten *review*, skin *Mobile Legends*, *Youtube*, pengambilan keputusan.