

Pengaruh Vlog Luis Mora Terhadap Minat Membuat Video skateboard

Ahmad Syahal Riziq¹, Sigit Pramono Hadi²

STIKOM Interstudi

E-mail: ahmadsyahalriziq@gmail.com¹, sigitvt35@gmail.com²

Abstrak

Era modern adalah masa yang kita jalani saat ini. Teknologi baru muncul setiap harinya, hal itu pun berlaku untuk teknologi pada komunikasi. banyak berbagai Media sosial bermunculan, salah satunya Youtube. Situs ini mempunyai berbagai macam informasi didalamnya, seperti video yang dapat menghibur dan menginspirasi. Salah satu konten Youtube adalah Vlog. Vlog, atau Vlogging adalah kegiatan Blogging dengan digunakannya video untuk pengganti tulisan bahkan Audio sebagai sumber utama media. Salah satu pemain skateboard (skateboarder) yang sukses menjadi Youtuber dengan konten Vlog nya adalah Luis Mora. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode deskriptif dan menggunakan paradigma positivis. Teknik pengambilan sampel Non-probability atau Purposive sampling. Hasil penelitian pada variabel Vlog Luis Mora mendapatkan hasil adanya pengaruh positif yang kuat terhadap Minat membuat video skateboard.

Kata kunci: Media Sosial, Youtube, Vlog, Skateboard.

PENDAHULUAN

Era modern adalah masa yang kita jalani saat ini. Ditandai dengan cepatnya kemajuan teknologi. Teknologi baru muncul setiap harinya, hal itu pun berlaku untuk teknologi pada komunikasi. Di masa ini kegunaan teknologi khususnya komunikasi terlihat lebih canggih dan membawa pengaruh besar terhadap komunikasi manusia. Salah satu alasan terjadinya hal ini adalah Media baru. Media baru mengacu pada munculnya cara baru dalam berkomunikasi atau berinteraksi. (Anida, 2018) banyak berbagai Media sosial bermunculan, salah satunya Youtube. Situs ini mempunyai berbagai macam informasi didalamnya, seperti video yang dapat menghibur dan menginspirasi. Youtube juga menjadi alat komunikasi di era kemajuan teknologi ini, dengan Youtube kita bisa mendapatkan informasi, hiburan, dan inspirasi melalui video-video yang ada. Selain bisa melihat dan menonton kita dapat berpartisipasi juga dengan cara mengunggah (Meng – Upload) ke Youtube (Putri, 2019)

YouTube adalah media sosial paling populer salah satunya. Pasalnya, banyak konten video yang diunggah di platform tersebut dapat menarik perhatian khalayak. Hal itu pun membuat pengguna Youtube mencapai angka yang fantastis. Berdasarkan laporan We Are Social, ada 2,56 miliar pengguna platform tersebut hingga Januari 2022. Indonesia berada di posisi ke tiga dengan pengguna sebanyak 127 juta. Adapun, pasar Youtube di Indonesia mencapai 21,42% per April 2022, tertinggal kedua setelah Facebook (dataindonesia.id).

Penelitian ini memberikan batas hanya pada konten Daily Vlog. konten ini banyak digemari, Daily Vlog biasanya berisi tentang vlogger yang menunjukkan kegiatan sehari-hari seperti hobi, jalan-jalan, dan sebagainya. (Putri, 2019)

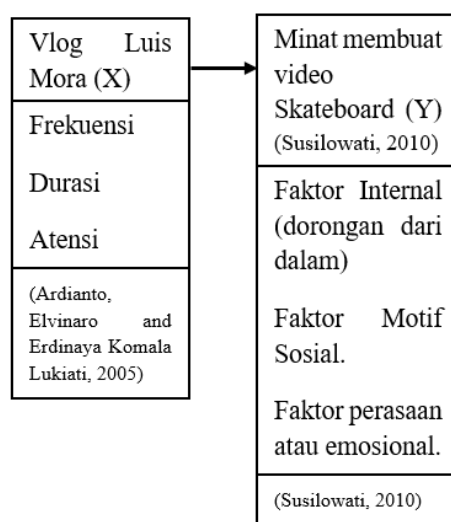
Vlogger adalah pembuat Vlog (Video Blog) yang berisi informasi dengan bentuk video. Biasanya Jenis video ini memperlihatkan profil video seseorang, kegiatan yang biasa dilaksanakan, dan pengalaman yang dirasakan. Seorang pembuat video konten di sebuah Platform Digital contohnya Youtube, orang itu akan menjadi tokoh aspirasi dan mempunyai

daya tarik yang besar dalam hati konsumen. (Eliza et al., 2018)

Salah satu pemain skateboard (skateboarder) yang sukses menjadi Youtuber adalah Luis Mora. Luis Mora adalah Skateboarder asal Amerika yang mulai berkarir dengan menjadi Photographer dan Videographer lalu menjadi Youtuber Dengan paduan Skill bermain skateboard dan skill Videography menjadikan video-videonya menarik dan menginspirasi. (Newsunzip.com, 2022) sudah 131 video diupload serta jumlah subscriber sebanyak 1,6 juta, dengan kenaikan 20.000 Subscriber dalam 30 hari terakhir, lalu 173 juta kali total View keseluruhan video, dan 2,5 juta kali video ditonton dalam 30 hari terakhir (socialblade.com). Terhitung dari 17 April 2022 sampai 21 Agustus 2022 Youtube Luis Mora mendapatkan 5.934 komentar dan 224.070 Like serta 4 juta kali video ditonton dari 9 video yang diunggah 4 bulan terakhir. (www.speakrj.com)

Pada penelitian ini Vlog Luis Mora diminati karena menarik dan menginspirasi para Skater untuk membuat video skateboard dengan konsep baru seperti Cinematic Video. Berdasarkan penjelasan diatas, maka untuk mengetahui seberapa berpengaruh konten luis mora pada skateboarder. Menarik untuk diteliti lebih dalam dengan judul “ Pengaruh vlog Luis Mora terhadap minat membuat video skateboard ”.

METODE PENELITIAN



1. Hipotesis

Pada (Lolang, 2014), yang paling penting dalam suatu penelitian adalah wajib terjawab menjadi kesimpulan Penelitian ini bersifat hipotetis. Disebut hipotesis karena peneliti wajib mengumpulkan data yang cukup agar dapat membuktikan bahwa hipotesis itu benar. Hipotesis ada dua jenis: hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol ditandai dengan tidak adanya pengaruh, tidak adanya hubungan, dan sebagainya. Begitu pun sebaliknya untuk Hipotesis Alternatif. Kalau Hipotesis Nol tidak terbukti, maka Hipotesis Alternatif diterima. Sebagai alat membuktikan sebuah hipotesis data yang diperoleh dari sampel yang dipilih oleh peneliti.

H_0 : Vlog Luis Mora tidak mempengaruhi minat dalam membuat video skateboard.

H_a : Adanya pengaruh Vlog Luis Mora terhadap minat dalam membuat video skateboard.

2. Metodologi

Untuk penelitian ini, kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan peneliti dengan metode deskriptif. Deskriptif kuantitatif adalah metode yang memiliki tujuan untuk memberikan gambaran. atau mendeskripsikan hal-hal yang ada dan terjadi, baik itu secara

alami maupun buatan / rekayasa manusia. sifat metode ini menggunakan frekuensi, ukuran, dan jumlah berupa angka. (Supriatno & Romadhon, 2017)

Untuk paradigma peneliti menggunakan paradigma positivis yang mana kebenaran tunggal dari suatu fenomena atau pendapat bisa dipercaya (Imanulloh, 2021).

Data dipenelitian ini didapatkan dari kuisioner web dan studi pustaka. Studi pustaka diperoleh dari buku, artikel atau dari penelitian terdahulu yang berhubungan. Kuisioner web dilaksanakan dengan menyebarkan angket atau kuesioner sesuai dengan penelitian ini secara online. Alat ukur yang dipakai dalam penelitian ini adalah Skala Likert, yang mana digunakan sebagai wadah data untuk mengukur pendapat, persepsi, dan sikap seseorang terhadap suatu objek atau peristiwa tertentu. (Aini & Nanda, 2019a).

Pelaksanaan penelitian ini ditetapkan pada dua daerah saja, yaitu Jakarta dan Depok. Dalam proses pengumpulan sudah mencakup pengambilan data responden dengan menggunakan angket atau kuesioner, mengolah data, dan mengedit data menggunakan aplikasi SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

r_x	r_y	r_{tabel}	keterangan
0,662	0,719	0,197	Valid
0,664	0,766		
0,760	0,769		
0,633	0,721		
0,470	0,717		
0,562	0,541		
0,758	0,712		
0,722	0,779		
0,717	0,677		

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan nilai patokan r_{tabel} dengan tingkat signifikansi 5% atau 0.025 dan jika nilai r_{hitung} dari hasil uji validitas lebih besar dari nilai r_{tabel} , maka dikatakan valid. Seperti pada tabel di atas, hasil dari uji validitas dari setiap variabel lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0,197 sehingga syarat validitas bisa dipenuhi dan telah memenuhi kelayakan.

Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,831	,839	9
<i>Vlog Luis Mora (X)</i>		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,875	,878	9
<i>Minat Membuat Video Skateboard (Y)</i>		

Dalam penelitian ini digunakan uji reliabilitas dengan teknik *cronbach alpha*. Bila nilai *cronbach alpha* > 0,60, maka dikatakan reliabel (Siregar, 2013). Berdasarkan hasil uji reliabilitas di penelitian ini ialah Vlog Luis Mora (X) dengan nilai 0,831 dan Minat Membuat Video skateboard (Y) dengan nilai 0,875. Nilai tersebut lebih besar dari 0,60, maka dengan itu dikatakan reliabel atau konsisten.

Garis Kontinum Vlog Luis Mora (X)



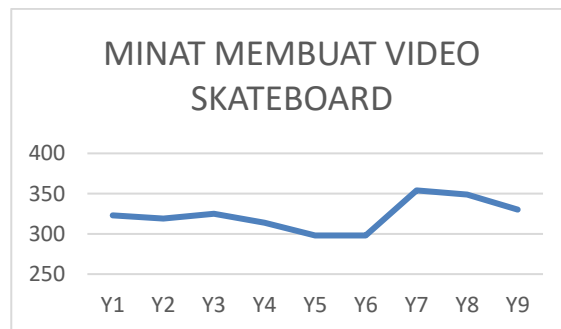
Dapat dilihat pada gambar diatas pada garis kontinum variabel Vlog Luis Mora (x), sub dimensi yang mendapatkan nilai Mean tertinggi pada skor 365 pada kuesioner “Vlog Luis Mora berisikan hal-hal yang menarik”. Mean terendah memperoleh skor 238 pada indikator “Saya selalu menonton vlog Luis Mora lebih dari 1 jam”.

Pada dimensi Frekuensi, memiliki nilai Mean tertinggi dengan skor 317 pada kuesioner “1. Saya selalu mengunjungi youtube Luis Mora setiap 1 minggu”, dan nilai terendah diperoleh kuesioner “Saya selalu mencari informasi skate melalui Vlog Luis Mora” dengan skor 307.

Dapat diketahui pada dimensi Durasi, untuk kuesioner “Saya menonton vlog Luis Mora sampai video berakhir.” memperoleh nilai Mean tertinggi dengan skor 360, dan yang terendah dengan skor 238 yang diperoleh kuesioner “Saya selalu menonton vlog Luis Mora lebih dari 1 jam”.

Pada dimensi Atensi, mendapatkan nilai Mean tertinggi dengan skor 365 pada kuesioner “Vlog Luis Mora berisikan hal-hal yang menarik”, dan yang terendah “Vlog Luis Mora berisi pengetahuan tentang *skateboard*” dengan skor 353.

Garis Kontinum Minat membuat video *skateboard* (Y)



Dapat dilihat pada gambar garis kontinum variabel Minat membuat video *skateboard* dengan dimensi Faktor perasaan atau emosional, memiliki nilai Mean tertinggi dengan skor yang diperoleh 354 pada kuesioner “Saya membuat video *skateboard* karena senang bermain *skateboard*”.

Pada dimensi Faktor internal (dorongan dari dalam), mendapatkan nilai Mean tertinggi dengan skor 325 pada kuesioner “Membuat video skate meningkatkan skill dan videography saya dalam bermain *skateboard*“, dan yang terendah “Membuat video *skateboard* membuat saya menjadi lebih variatif dalam membuat video” dengan skor 319.

Pada dimensi Faktor motif sosial, memperoleh nilai Mean tertinggi dengan skor 314 pada kuesioner “Saya membuat video *skateboard* untuk kebutuhan sosial media”.

Untuk dimensi Faktor perasaan atau emosional, nilai mean tertinggi memperoleh skor 354 pada kuesioner “Saya membuat video *skateboard* karena senang bermain *skateboard*”, dan yang terendah diperoleh “Saya membuat video *skateboard* karena suka menonton video

Pro skater” dengan skor 330.

Uji T

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,465	1,902		2,348	,021
	Xtotal	,860	,065	,800	13,185	,000

a. Dependent Variable: Ytotal

Uji T di penelitian ini dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dikatakan hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Pada tabel di atas ini, nilai t_{hitung} adalah 13,185, sedangkan nilai t_{tabel} adalah 1,987 yang dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, artinya terdapat adanya pengaruh Vlog Luis Mora terhadap minat dalam membuat video skateboard.

Korelasi

		Xtotal	Ytotal
Xtotal	Pearson Correlation	1	,800**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	100	100
Ytotal	Pearson Correlation	,800**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Pengambilan data untuk korelasi pada penelitian ini berdasarkan dengan nilai signifikansi sig. (2-tailed). Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat korelasi antar variabel. Seperti pada tabel di atas, nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang berarti terdapat korelasi atau hubungan antar variabel. Adapun Pearson correlation (r) sebesar 0,8 yang membuktikan korelasi antar 2 variabel memiliki hubungan yang sangat kuat karena sudah memenuhi kriteria koefisien korelasi.

KRITERIA KOEFISIEN KORELASI:

NILAI R	korelasi
0,0 – 0,29	Sangat lemah
0,3 – 0,49	Lemah
0,5 – 0,69	Cukup
0,7 – 0,79	Kuat
0,8 – 1,00	Sangat kuat

Uji Regresi Linear Sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,465	1,902		2,348	,021
	Xtotal	,860	,065	,800	13,185	,000

a. Dependent Variable: Ytotal

Bersumber dari tabel di atas, bisa dijabarkan bahwa nilai a pada *constant* adalah 4,465. Dan nilai b untuk koefisien regresi pada variabel Vlog Luis Mora (X) sebesar 0,860. Karena nilai koefisien regresi positif berarti adanya pengaruh positif pada variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y).

Dari hasil data yang diperoleh, Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 4,465 + 0,860 X$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen (variabel terikat)

X = Variabel independent (variabel bebas)

a = Konstanta (nilai dari Y apabila X = 0)

b = Koefisien regresi (pengaruh positif atau negatif)

Jika nilai $X=0$ maka y mempunyai pengaruh yang positif, berarti adanya pengaruh positif pada variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y), dan jika nilai $X=1$ bahkan menjauhi 0 bahkan lebih dari 1 atau -1 maka dapat dikatakan variabel independen (X) mempunyai pengaruh yang negatif terhadap variabel dependen (Y).

Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif pada Vlog Luis Mora (X) terhadap Minat Membuat Video skateboard (Y).

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,800 ^a	,640	,636	2,52537

a. Predictors: (Constant), Xtotal

Berdasarkan tabel di atas, nilai R^2 adalah 0,640 yang artinya terdapat pengaruh senilai 0,640. Nilai itu membuktikan bahwa semua variabel independen (X) secara beriringan mempengaruhi variabel dependen (Y) sejumlah 64% dan 36% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti. Berdasarkan tabel interpretasi koefisien determinasi di bawah, dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang kuat antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

Interpretasi Koefisien Determinasi

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
0% - 19,99%	Sangat lemah
20% - 39,99%	Lemah
40% - 59,99%	Sedang
60% - 79,99%	Kuat
80% - 100%	Sangat kuat

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, Pengaruh Vlog Luis Mora Terhadap Minat Membuat Video *skateboard*. Peneliti dapat menyimpulkan yaitu :

1. Adanya pengaruh positif yang kuat antara variabel Vlog Luis Mora (X) terhadap Minat membuat video *skateboard* (Y), karena nilai koefisien regresi positif yang berarti adanya pengaruh positif. Adapun variabel Vlog Luis Mora (X) dan variabel Minat membuat video *skateboard* (Y) memiliki hubungan yang sangat kuat karena nilai Pearson correlation (r), sudah memenuhi kriteria koefisien korelasi. Lalu didapatkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dalam hal ini Artinya hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima.
2. Dapat disimpulkan bahwa Vlog Luis Mora (X) memiliki hubungan yang sangat kuat dan berpengaruh positif yang kuat terhadap Minat membuat video *skateboard* (Y).

DAFTAR PUSTAKA

Book

Field, A. (2009). *Discovering Statistics Using SPSS (Third Edition)*. California: SAGE Publisher.

Siregar, S. (2013). *Metode penelitian kuantitatif: dilengkapi dengan perhitungan manual & SPSS*. Prenadamedia Group.

Susilowati. (2010). *BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Pustaka 2.1.1 Pengertian Minat*.

Yuliara, I. M. (2016). *REGRESI LINIER SEDERHANA*.

Journal article with DOI

- Ahmad, N., Saifudin, N., Salleh, N. M., Wiwittan, D., & Ngadiman, T. (2022). Pengaruh Kekerapan Menonton Youtube dan Sikap Terhadap Minat Untuk Menjadi Youtuber The Influence of Youtube Watching Frequency and Attitude towards Interest to Become a Youtuber. *ONLINE JOURNAL FOR TVET PRACTITIONERS*, 7(1), 95–101. <https://doi.org/10.30880/ojtp.2022.07.01.010>
- Aini, N., & Nanda, S. E. (2019a). PENGARUH KUALITAS INFORMASI DAN PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI PADA YOUTUBE CHANNEL “GADGETIN” TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN GADGET. *Jurnal SCRIPTURA*, Vol. 9, 43–50. <https://doi.org/10.9744/scriptura.9.2.43-50>
- Aini, N., & Nanda, S. E. (2019b). PENGARUH KUALITAS INFORMASI DAN PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI PADA YOUTUBE CHANNEL “GADGETIN” TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN GADGET. *Scriptura*, 9(2), 43–50. <https://doi.org/10.9744/scriptura.9.2.43-50>
- Heryana, A. (2020). *Analisis Data Penelitian Kuantitatif*. June, 3–4. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31268.91529>
- Journal article on website**
- Abdurrahman, A. (2015). *PENGARUH MARKETING MIX DAN GAYA HIDUP TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PERLENGKAPAN SKATEBOARD DI NOON BOARDSHOP SURABAYA*. <http://eprints.perbanas.ac.id/id/eprint/949>
- Ahsan, Z. (2012). *HUBUNGAN MINAT FOTOGRAFI DENGAN MOTIVASI BEKERJA PADA ANGGOTA ORGANISASI JHEPRET CLUB UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/2612>
- Anida, N. (2018). *PENGARUH TAYANGAN MEDIA VLOG YOUTUBE TERHADAP GAYA HIDUP MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UNISKA MAB*. <http://repository.uniska-bjm.ac.id/id/eprint/349>
- Ariani, S. A., & Nurmariati, A. H. (n.d.). MOTIF SUBSCRIBER MENONTON VLOG ODGJ DI RIAN TV YOUTUBE CHANNEL TERHADAP KEPUASAN MENONTON. *Inter Script: Journal of Creative Communication* |, 4(1), 1–14. <https://journal.interstudi.edu/index.php/interscript/article/view/1365>
- Eliza, R., Sinaga, M., & Kusumawati, A. (2018). PENGARUH YOUTUBE BEAUTY VLOGGER TERHADAP MINAT BELI KONSUMEN DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK (Studi pada Pengguna Kosmetik Maybelline di Indonesia). In *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)* | Vol (Vol. 63, Issue 1). www.pixability.comhttp://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jab/article/view/2715
- Eribka, O. :, David, R., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017). Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. In *Acta Diurna: Vol. VI* (Issue 1). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/15479>
- Herlina, N. (2017). *Efektivitas Komunikasi Akun Instagram @SumbangRancak Sebagai Media Informasi Online Pariwisata Sumatera Barat*. 4(2). <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/15432>
- Imanulloh, H. (2021). *Paradigma Penelitian: Contoh dan Jenisnya*. Tripven. <https://www.tripven.com/paradigma-penelitian/>
- Khairil, M. (2020). *Teknik Analisis Data - Pengertian, Jenis, dan Tahapannya - Quipper Blog*. Quipper. https://www.quipper.com/id/blog/tips-trick/school-life/teknik-analisis-data-pengertian-jenis-dan-tahapannya/#2_Teknik_Analisis_Data_Kuantitatif

- Nurvinda K, G. (2021, June 9). *Teknik Pengumpulan Data Primer dan Sekunder untuk Penelitian*. Dqlab. <https://dqlab.id/teknik-pengumpulan-data-primer-dan-sekunder-untuk-penelitian>
- Putri, D. M. (2019). *PENGARUH TERPAAN KONTEN VLOG ATTA HALILINTAR DI SOSIAL MEDIA YOUTUBE TERHADAP MINAT MEMBUAT VLOG (Studi Pada Siswa Kelas 7 Dan 8 SMP LTI IGM Palembang)*. <https://repository.unsri.ac.id/15126/>
- Sofyan Jihad, A., & Dra Frida Kusumastuti MSi Pembimbing II Widiya Yutanti MA Jurusan Ilmu Komunikasi, P. I. (2017). *SKRIPSI Pengaruh Tayangan VLOG (Video Blog) di Sosial Media YouTube Terhadap Minat Membuat VLOG (Video Blog) [Studi Pada Mahasiswa Anggota Grup Line Ilmu Komunikasi UMM Angkatan 2013] OLEH*. <https://eprints.umm.ac.id/35167/>
- Supriatno, D., & Romadhon, I. (2017). *PENGARUH MEDIA KOMUNIKASI SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PELAJAR (Studi Deskripsi Kuantitatif pada pelajar SMK Astra Nawa Ambulu)*. <http://ejurnal.uij.ac.id/index.php/PAR/article/view/192>

Website

- Raharjo, S. (2021, February 19). *Cara Melakukan Analisis Korelasi Bivariate Pearson dengan SPSS*. SPSS Indonesia. <http://www.spssindonesia.com/2014/02/analisis-korelasi-dengan-spss.html>
- Raharjo, S. (2017). *Panduan Lengkap Uji Analisis Regresi Linear Sederhana dengan SPSS*. SPSS Indonesia. <http://www.spssindonesia.com/2017/03/uji-analisis-regresi-linear-sederhana.html>
- <https://dataindonesia.id/Digital/detail/pengguna-youtube-indonesia-terbesar-ketiga-di-dunia-pada-2022>
- <https://app.hypeauditor.com/my-network/influencer/58622/overview/>
- <https://www.speakrj.com/audit/report/luismora/youtube/media-stats/#content>
- <https://app.hypeauditor.com/my-network/influencer/58622/overview>
- <https://socialblade.com/youtube/channel/UCKVLIDqtYDKTd5MYLy-JvZQ>