

Aktivitas Menonton Tayangan Motogp Trans7 dan Dampaknya terhadap Perilaku Berkendara pada Komunitas Kuda25 Racing Team

Fadhlan Latief Lubis, Kurnia

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi
STIKOM Interstudi
Jakarta, Indonesia
fadhlanlatief@gmail.com, kurnia.add@gmail.com

Abstract—Television as a medium has several functions in disseminating information to the public. The large number of television broadcasts that can be covered by viewers in the archipelago makes the choice of broadcast programs on television increasingly open, especially with the presence of national private television. Just like in this study, which is a sporting event program, broadcast of the prestigious event in the world of motorcycle racing between two-wheeled racers. What airs on Trans7 is MotoGP. The research here intends to see whether the effect of increasing motivation and television viewing activity on the "MotoGP" program on Trans7 on members of the Kuda25 Racing Team. The research here uses quantitative approach research through the explanatory review research method. The population in this study were members of the Kuda25 Racing team. They are a community of two-wheeler lovers and like to participate in positive motorcycle racing. The sampling process here uses purposive sampling, or it is called intentional sampling. Where a few 40 members are used as samples. The data sources use primary data sources and secondary data sources. Data collection techniques by distributing questionnaires and through literature study.

Keywords—*MotoGP World Championship Broadcast, Training Motivation, Social Learning Theory.*

Abstrak— Televisi selaku media punya beberapa fungsi dalam menyebarkan informasi kepada publik. Banyaknya jumlah siaran televisi yang dapat dicakup oleh pemirsa di nusantara menumbuhkan adanya pilihan pada program acara siaran di televisi kian terbuka, lebih-lebih dengan hadirnya televisi swasta nasional. Sama seperti pada penelitian ini yaitu merupakan program acara olahraga, siaran kejuaraan ajang bergengsi dunia balap Motor antara para pembalap roda dua. Yang tayang di Trans7 yaitu MotoGP. Penelitian di sini bermaksud untuk melihat apakah efek peningkatan motivasi dan aktivitas menonton televisi pada tayangan "MotoGP" di Trans7 pada anggota Kuda25 Racing Team. Penelitian di sini memakai riset pendekatan kuantitatif lewat metode riset peninjauan eksplanatif. Populasi di penelitian ini ialah para anggota Kuda25 Racing team. Mereka salah satu komunitas pecinta roda dua dan suka mengikuti balap motor yang positif. Proses pengambilan sampel di sini memakai purposive sampling atau disebut pengambilan sampel secara sengaja. Di mana sejumlah 40 anggota merupakan yang dipakai untuk jadi sampel. Untuk sumber datanya memakai sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik pengambilan data dengan

cara penyebaran kuesioner dan lewat studi pustaka.

Kata Kunci—*Siaran Kejuaraan Dunia MotoGP, Motivasi Berlatih, Social Learning Theory.*

I. PENDAHULUAN

Media bisa menghasilkan sebuah situasi di mana massa secara bersamaan atau dengan serempak menerima (mendapatkan) pesan yang dikomunikasikannya. Keadaan tersebut lain dengan media massa seperti poster atau spanduk yang tidak membuat keserentakan oleh massa, tetapi di tengah jenis media massa, Televisi ialah yang teramat tinggi derajat keserentakannya dikarenakan televisi banyak mendapatkan sorotan dari masyarakat (Poerwadi, 2000). Lalu mengenai hal itu pertumbuhan dunia televisi sudah menjangkau angka yang lumayan relevan maka tidak salah bila *television* tengah terus terkenal sampai saat ini.

Televisi dapat disebut telah menguasai hampir ke seluruh keadaan saat senggang masing-masing orang di dunia. Dalam penelitian ini sempat dijalankan ke orang-orang di USA, didapati bahwa hampir tiap-tiap orang di negara tersebut telah membuang waktunya enam hingga tujuh jam perminggunya hanya untuk melihat siaran televisi. Durasi menonton yang teratas masuk saat musim dingin. Sementara itu, pemakaian dilingkungan anak-anak Tanah Air melonjak saat liburan sekolah, sampai-sampai dapat melampaui 8 jam perhari. Mengapa televisi dapat banyak mengambil atensi tidak melihat Pendidikan, pekerjaan, ataupun usia? Masalah tersebut dikarenakan televisi mempunyai kelebihan terutama penguasaan dalam memadukan antarfungsi visual dan audio.

Lewat televisi penonton dapat merasakan gabungan antara visual yang gerak dan suara bagai berhadapan langsung oleh objek yang ditampilkan (Zoebazary, 2010). Pada komunikasi massa televisi telah dinilai bisa sukses melaksanakan manfaatnya untuk menampilkan tayangan yang informatif, mengedukasi, serta hiburan khalayak banyak.

Komunikasi dapat terbilang efektif jika dia bisa membentuk suatu perubahan-perubahan atau sebuah efek-efek selaku yang diimpikan oleh sumber, seperti pengetahuan, wawasan, sikap serta perilaku atau ketiga-

tiganya. Perubahan yang terjadi di sisi penerima ini didapati dari respons-respons sebagai *feedback* atau umpan balik. *Feedback* ialah suatu unsur yang sangat penting, karena tiada *feedback*, kita tidak bisa mengenal komunikasi, tidak mengenal apakah komunikasi bisa efektif atau tidak. Komunikator bisa melakukan apa saja untuk memprediksi dan menginginkan adanya efek-efek kategoris atas komunikannya. Akan tetapi hasil akhir ada pada komunikasi (Ardianto, 2017).

Pesan media massa menyampaikan efek kognitif, afektif dan behavioral kepada khalayak. Contohnya dari efek yang diberikan dapat membangun perasaan, meningkatkan wawasan atau pengetahuan serta sampai pada efek pembuatan sikap mereka sehingga kekuatan media massa bisa benar-benar kuat dalam mempengaruhi penonton. Oleh sebab itu para pekerja media dalam membuat suatu program siaran sangat krusial mengamati program-program yang memiliki efek-efek positif pada penontonnya.

Media efek jelas berkarakterperilaku atau sebuah sikap, yaitu menguasai apa yang kita lakukan dan apa yang kita simpulkan. Namun dilakukan pengelompokan pada efek-efek sama sukarnya dengan mengukurnya. Nyaris tidak mungkin untuk menyeleksi media dari variabel-variabel sosial dan lingkungan yang lain, secara spesifik menimbulkan sesuatu terjadi (Burton, 2012).

Menurut Lewin, perilaku individual atau perilaku perseorangan dapat ditafsirkan sebagai data korelasi antara individu dengan lingkungannya. Tingkah laku seseorang tidak bisa pisah dari kondisi individu itu sendiri, lalu lingkungan tempat individu tinggal. Tingkah laku seseorang didukung oleh niat tertentu sampai-sampai manusia itu bertingkah (Rakhmat, 2007).

Program televisi lalu hadir dengan beragam dan mempunyai segmentasinya tersendiri. Program-program siaran yang diberikan oleh stasiun televisi swasta nasional yaitu, baik program hiburan, pendidikan, agama, maupun olahraga. Di Indonesia terdapat tontonan program siaran olahraga yang lumayan banyak memukau minat pemirsanya sampai ditunggu-tunggu, dan tidak hanya digemari tapi program siaran ini juga tergolong yang lumayan tinggi untuk mendapatkan *rating*. Program siaran olahraga tersebut merupakan ajang kejuaraan bergengsi dunia otomotif yang paling populer disiarkan langsung oleh Trans7 dan tayang pada akhir pekan, memiliki durasi kurang lebih selama dua jam, program siaran olahraga ini diketahui sebagai program *sport* balap dunia MotoGP.

Trans7 merupakan stasiun televisi pemegang hak siar MotoGP di Indonesia. Negara Indonesia satu-satunya yang menayangkan MotoGP melalui televisi non kabel di dunia. Fakta di atas yang semakin menguatkan bahwa MotoGP sangatlah istimewa bagi masyarakat di Indonesia. Olahraga balapan motor ini menjadi tolak ukur bagi dunia dengan membuktikan kekuatan sepeda motor di sirkuit yang dihadiri oleh negara-negara di dunia. MotoGP atau nama resminya FIM MotoGP *World Championship* adalah kelas utama dari seri balapan *Grand Prix* Sepeda Motor. Saat itu,

kelas ini diketahui dengan nama kelas 500cc atau sering dikatakan GP500 yang pertama kalinya digelar semenjak musim 1949.

Balap motor yang dilaksanakan pada akhir pekan ini banyak dinantikan penontonnya MotoGP ini benar-benar menarik animo publik, perbincangan sehari-hari tidak jauh dari beragam kejadian yang terjadi di sirkuit mulai dari figur personal pembalap, strategi yang digunakan para pembalap yang sedang bertanding, hasil pertandingan, sampai dengan ngegosip tentang para pembalap merupakan sebuah hal menarik untuk diperbincangkan, sedemikian itu pengaruhnya di Indonesia program tayangan MotoGP mendapatkan *rating* yang cukup tinggi. Di samping membuat dampak positif, hadirnya televisi juga bisa membuat dampak negatif kepada penontonnya, khususnya perilaku para remaja akhir yang nantinya dilakukan lewat kata-kata dan perbuatan, baik di lingkungan keluarga ataupun dimasyarakat, dampak negatif yang terlihat secara jelas, mereka menirutingkah laku yang ada di televisi (Sarwono, 2001).

Seperti episode MotoGP Styria 2021 pada Minggu 8 Agustus 2021, ada kejutan dari Jorge Martin yang memenangkan balapan. Martin pembalap usia 23 tahun tersebut mengatakan apa yang sudah ia lakukan dalam balapan cukup luar biasa. Karena, dia dapat mengontrol kecepatan dan *focus* dalam balapan. Dari kemenangan Martin bisa menjadi motivasi bagi para remaja dan pecinta otomotif roda dua, masih muda tapi bisa berprestasi dan memenangkan di kejuaraan dunia MotoGP Styria 2021 (https://youtu.be/LuWXRh_GQNU).

Di Indonesia ada sekumpulan anak muda yang gemar dengan otomotif roda dua yang terkena efek ke arah positif, salah satunya yaitu di daerah Pondok Gede, Bekasi, Jawa Barat, terdapat sekelompok pecinta motor roda dua bernama *Kuda25 Racing Team*. Para anggota tersebut tertarik dan termotivasi turut serta dalam bidang olahraga balap motor dengan jenis Vespa dan ingin meningkatkan olahraga balapan motor di Indonesia. Selain itu para anggota itu juga lebih mengutamakan keselamatan saat berkendara, yaitu memakai *helm*, *jacket*, sarung tangan, dan lain sebagainya. Sedangkan dalam dampak *negative* ialah mengendarai motor setelah menonton siaran MotoGP melakukan ugal-ugalan di jalan raya karena mengikuti gaya para pembalap di televisi.

Di tengah maraknya geng motor balap liar mereka termotivasi dan terdorong untuk mengikuti bidang olahraga balap motor, dan ingin meningkatkan olahraga balapan motor di Indonesia. Bukan hanya untuk gaya-gayaan, tetapi dengan adanya sekumpulan anak muda ini menjadi wadah buat orang-orang yang suka ngebut. Ngebutnya tapi di sirkuit bukan di jalan raya, dikarenakan bisa membahayakan orang lain dan terutama diri sendiri.

A. Rumusan Masalah

1. Adakah efek saat melihat siaran balap motor di TV terhadap peningkatan motivasi berlatih pada anggota *Kuda25 Racing Team*?

2. Apakah juga ada efek saat menyaksikan siaran balap motor di TV terhadap perilaku berkendara para anggota *Kuda25 Racing Team*?
3. Unsur-unsur apa saja yang bisa memengaruhi para anggota untuk mengikuti hal-hal dalam tayangan MotoGP?
4. Apakah sudah memakai pengaman yang sesuai standar saat berkendara?
5. Apakah patuh pada aturan lalu lintas saat berkendara?

Untuk memudahkan dan menghindari dari kesalahpahaman saat penelitian, penulis membuat batasan masalah yakni aktivitas melihat siaran MotoGP terhadap motivasi berlatih dan perilaku berkendara pada anggota *Kuda25 Racing Team*. Penulis hanya meneliti tayangan MotoGP, tidak pada tayangan yang lainnya.

B. Tujuan Penelitian

Dengan adanya pembahasan di atas tentang tayangan program *sport* “MotoGP” di Trans7 ini bisa menjadi parameter peranan tayangan olahragabalapan tersebut dapat memberikan efek peningkatan motivasi terhadap anak muda yang suka dengan otomotif roda dua sehingga penulis terdorong untuk mengerjakan penelitian dengan judul **Aktivitas Menonton Tayangan MotoGP Trans7 dan Dampaknya terhadap Perilaku Berkendara pada Komunitas Kuda25 Racing Team.**

1. Pertama-tama alasan penulis tertarik melakukan penelitian seperti judul di atas karena siaran MotoGP ini tidak hanya pertandingan antara para pembalap dunia, namun juga mewakili pabrik-pabrik motor yang bertanding di MotoGP.
2. Penulis dalam hal ini menyanggupi untuk melakukan pengkajian, dari segi lokasi, waktu, dana, dan faktor-faktor yang mendukung observasi lainnya.
3. Ingin mengetahui adanya tayangan MotoGP bisa mempengaruhi efek kognitif remaja akhir dalam memahami dunia otomotif motor, efek peniruan pada perilaku pembalap MotoGP, dan efek motivasi untuk berlatih serta saat mengendarai motor sehari-hari.

II. METODOLOGI

Pada awalnya metode penelitian ialah sistem objektif untuk menghasilkan data dengan maksud dan kepentingan tertentu. Berlandaskan pada hal tersebut dapat disimpulkan adanya 4 faktor penting yang harus dilihat yaitu, data, cara ilmiah, maksud dan kepentingan (Sugiyono, 2013). Menggunakan cara riset ialah untuk memperoleh bukti dari lokasi spesifik secara alamiah, namun penulis di sini mengerjakan perbuatan dalam pengambilan bahan, contohnya berupa wawancara terstruktur, menyebarkan angket, melakukan pengujian, dan lain-lain (perbuatan tidak sama dalam percobaan) (Sugiyono, 2013).

Peneliti di sini memakai riset pendekatan kuantitatif dengan metode riset survei eksplanatif yang menyebarkan

kuesioner sebagai teknik pengumpulan datanya. Peneliti bertujuan ingin memperoleh informasi dari beberapa responden/informan yang dirasa dapat mewakili populasi secara spesifik. Penelitian kuantitatif ialah sebuah penelitian yang berdasarkan cara pandang seseorang saat mendalami dunia dengan bersumber pada ilmu pengetahuan, hal ini dipakai untuk meriset pada sampel atau populasi tertentu (Sugiyono, 2012).

Jenis survei eksplanatif yang dipakai ini karena adanya interaksi atau *feedback* antara variabel yang nanti diteliti dan sepanjang mana interaksi tersebut saling memengaruhi.

C. Populasi dan Sampel

Populasi yang dipakai ialah anggota komunitas pecinta roda dua (motor) bernama *Kuda25 Racing Team*. Populasi di sini menurut Sugiyono ialah wilayah menggeneralisasi yang mencakup dari *object* atau *subject* nan memiliki kapasitas dan ciri spesifik yang dipastikan sama penulis buat didalami dan kemudian diperoleh kesimpulan dan hasilnya (Sugiyono, 2003).

Menggunakan *probability sampling* pada teknik pengambilan sampel dengan memakai sampel secara acak sederhana. *Sampling* dapat berguna untuk mewakili keutuhan populasi yang dibuat objek penelitian (Arikunto, 2014). Namun menurut Sugiyono “Sampel merupakan sebagian dari kapasitas dan ciri-ciri yang dipunya oleh populasi tersebut” (Sugiyono, 2013).

Jika jumlah populasi cukup banyak, kemudian peneliti tidak mampu untuk meriset semua yang ada, contohnya dikarenakan dana tidak banyak, waktu dan tenaga yang terbatas, maka peneliti bisa memakai *sampling* yang bisa diperoleh dari narasumber itu. Apa yang diriset dari sampel, kesimpulannya bisa dijalankan langsung untuk responden. Sampai *sample* yang bisa diperoleh dari narasumber patut bersungguh-sungguh mewakili. Sehingga dalam hal tersebut yang menjadi sampel dari populasi berjumlah 40 anggota *Kuda25 Racing Team*.

Umumnya dilakukan secara random pada teknik pengambilan sampel, pengambilan data memakai perlengkapan perisetan, penganalisisan bukti *statistic* dengan sifat *quantitative* dengan maksud mengetes asumsi (hipotesis) yang sudah dipastikan. Perisetan *quantitative* saat melihat kaitan *variable* terhadap *object* yang diriset kian bersifat kausalitas (sebab-akibat), sampai-sampai di perisetannya adanya *variable* bebas dan *variable* terikat.

Kuda25 racing team merupakan sekelompok pencinta roda dua yang bermarkas di daerah Pondok Gede, Bekasi, Jawa Barat. *Kuda25 racing team* berdiri di tahun 2018 dengan jumlah anggota kurang lebih 40 orang yang tersebar di JABODETABEK, sekelompok anak muda ini sering melakukan kegiatan-kegiatan positif yang termotivasi dengan adanya tayangan MotoGP di Trans7 seperti latihan di sirkuit rutin seminggu sekali, dan sering *gathering* menyuarakan agar tidak balap liar di jalan raya dan nonton bareng MotoGP di Café atau tempat nongkrong. Selama pandemic aktivitas itu menurun dan sudah jarang berkumpul secara langsung, menonton MotoGP masing-masing di

rumah dan *gathering* secara virtual.

D. Sumber Data

Bukti-bukti yang pilih oleh penulis di sini ialah melalui:

1. Sumber Data Primer ialah bukti yang langsung didapatkan oleh peneliti lewat responden (para anggota komunitas Kuda25 Racing Team
2. Sumber Data Sekunder merupakan hasil bukti tidak langsung yang didapat oleh peneliti lewat buku-buku atau literatur yang adanya kaitan dengan persoalan yang akan diriset.

E. Teknik Pengambilan Data dan Analisis Data

Teknik pengambilan data ialah perangkat dukungan yang ditetapkan dan dipakai oleh peneliti saat pengambilan data supaya aksi tersebut jadi bersistem dan disederhanakan olehnya (Arikunto, 2014).

Kuesioner, Penelitian ini menggunakan teknik penyebaran kuesioner. Kuesioner atau angket ialah cara pengambilan data yang dikerjakan dengan proses menyodorkan beberapa soal jawab tertulis yang dipilih untuk meraih data yang dibutuhkan dari narasumber dalam bentuk *report* mengenai dirinya, ataupun perihal yang diketahui (Arikunto, 2014). Responden yang diberi kuesioner ini adalah sebagian anggota dari komunitas Kuda25 Racing Team.

Dan penilaian data dari masing-masing jawaban responden melalui kuesioner tersebut menggunakan skala *likert*. Penilaian jawaban dari hasil angket ialah:

- Menjawab a dapat nilai 3
- Menjawab b dapat nilai 2
- Menjawab c dapat nilai 1

Hasil data yang sudah terkumpul selanjutnya peneliti melakukan pengkajian data. Analisis data atau pengkajian data ialah aktivitas selanjutnya hasil data dari semua responden yang dikumpulkan. Aktivitas tersebut merupakan saling mengkategorikan data mengikuti *variable* dan tipe narasumber, penyusunan statistik mengikuti *variable* dari semua narasumber, menyuguhkan hasil dari masing-masing *variable* yang diriset, mengerjakan kalkulasi untuk menjawab rumusan masalah dan mengerjakan kalkulasi untuk mengetes asumsi (hipotesis) yang sudah diserahkan (Sugiyono, 2013).

Saat memastikan analisis data, dibutuhkan data yang tepat dan bisa diterima yang nanti akan bisa dipakai saat penelitian yang dikerjakan oleh peneliti. Metode simplifikasi hasil ke dalam wujud yang makin sederhana diartikan, dimengerti dan didefinisikan.

Metode analisis data yang dipakai pada penelitian di sini yaitu:

- $Y = a + bX$ Ket:
- Y = Variabel Terikat
- X = Variabel bebas = nilai konstan

b = angka arah/kofisien regresi yang menampilkan penambahan atau penurunan *variable* dependen. Bila b positif (+) sama dengan naik, jika b minus (-) sama dengan turun

Analisis Uji Korelasi *Pearson*

Jika $r \neq 0$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $r = 0$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Lalu untuk mengetahui interaksikedua *variable* siaran MotoGP (X) dengan motivasi berlatih dan perilaku berkendara (Y) memakai koefisien korelasi *product moment*.

Korelasi *pearson product moment* dilambangkan r (ρ), denganketentuan nilai r tidak lebih berharga ($-1 \leq r \leq +1$). Apabila $r = -1$ artinya korelasi negative sempurna, $r = 0$ artinya tidak ada korelasi, dan $r = 1$ berarti korelasinya sempurna positif (kuat). Atau dengan kata lain, koefisien korelasi itu bergerak antara 0,000 sampai +1,000 atau di antara 0,000 sampai -1,000, tergantung kepada arah korelasi, nihil, *positive*, atau *negative*.

III. PEMBAHASAN DAN DISKUSI

Pembahasan kali ini tentang interaksi kedua *variable* siaran MotoGP dengan motivasi berlatih dan perilaku berkendara. Data yang didapatkan dari pengambilan data menyebarkan kuesioner dengan responden yang menjawab ada 32 orang dari 40 orang. Data yang dibuat dalam bentuk *table* yang berisikan frekuensi dan persentase didapat sehabis dilakukannya proses menghitung jumlah jawaban responden. Dari frekuensi yang didapat kemudian buat persentase masing-masing pilihan. Dari hasil angket yang disebar bisa diketahui kalau anggota Kuda25 Racing Team sangat suka dengan adanya program acara televisi siaran langsung MotoGP di Trans7, dengan begitu membuat mereka sering menonton siaran langsung MotoGP di televisi. Mereka berupaya mencontoh teknik berkendara, memakai atribut berkendara secara lengkap, mematuhi rambu lalu lintas di jalan, dan mengontrol kecepatan mereka 80-100 km/jam (tandanya mereka suka mengendarai motor dengan kecepatan tinggi).

F. Data Responden

TABEL 1.1. USIA RESPONDEN

No.	Umur	Jumlah	%
1	15-19 tahun	1	3,1%
2	20-24 tahun	14	43,8%
3	25-29 tahun	15	46,9%
4	30-34 tahun	2	6,3%
5	35 tahun ke atas	0	0%
Jumlah		32	100%

Dari *table* di atas bisa diketahui bahwa anggota Kuda25 Racing Team dengan usia 15-19 tahun sebanyak 1 orang atau 3,1%, dengan usia 20-24 tahun sebanyak 14 orang atau 43,8%, responden rentang usia 25-29 tahun berjumlah 15 orang atau 46,9%, lalu usia 30-34 tahun sebanyak 2 orang atau 6,3%.

Berdasarkan data tersebut, maka responden terbanyak ialah yang berusia 25-29 tahun, yakni sebanyak 15 orang dengan persentase 46,9%.

TABEL 1.2. JENIS KELAMIN RESPONDEN

Jenis Kelamin	Jumlah	%
Laki-laki	24	75%
Perempuan	8	25%
Jumlah	32	100%

Responden laki-laki sebanyak 24 orang atau 75% dan jumlah responden perempuan sebanyak 8 orang atau 25%. Dari table di atas menunjukkan bahwa sudah pasti laki-laki paling banyak dan terdapatnya anggota berjenis kelamin perempuan bisa dibuat kesimpulan bahwa perempuan juga bisa dan masuk ke bidang otomotif.

G. Pemirsa Tayangan MotoGP

1. Kesukaan menonton acara tayangan kejuaraan balap motor dunia di televisi, maka diberikan *question*: “Apakah Anda suka dengan adanya program acara televisi siaran langsung MotoGP di Trans7?”. Data yang terakumulasi bisa diamati pada tabel di bawah ini:

TABEL 2.1 RESPON TERHADAP PROGRAM ACARA TELEVISI SIARAN LANGSUNG MOTOGP TRANS7

No.	Jawaban	Jumlah	%
1	Sangat Suka	18	56,3%
2	Suka	13	40,6%
3	Tidak Suka	1	3,1%
Jumlah		32	100%

2. Kesenangan menonton acara tayangan kejuaraan balap motor dunia di televisi, maka diberikan *question*: “Adanya MotoGP di Trans7 apakah membuat Anda sering menonton siaran langsung kejuaraan dunia balap motor di televisi?”. Data yang terakumulasi bisa diamati pada tabel di bawah ini:

TABEL 2.2 LAMA MENONTON SIARAN LANGSUNG KEJUARAAN DUNIA BALAP MOTOR DI TELEVISI

No.	Jawaban	Jumlah	%
1	Sering Menonton	19	59,4%
2	Kadang-kadang	13	40,6%
3	Tidak Menonton	0	0%
Jumlah		32	100%

3. Tayangan siaran kejuaraan balap motor dunia yang disiarkan oleh TV, maka diberikan *question*: “Menurut Anda, apakah penting menonton siaran kejuaraan dunia balap motor di televisi yang siarannya malam dan dini hari demi perkembangan minat dan bakat Anda?”. Data yang terakumulasi bisa diamati pada tabel di bawah ini:

TABEL 2.3 TINGKAT KESERINGAN MENONTON SIARAN MOTOGP

No.	Jawaban	Jumlah	%
1	Sangat Penting	16	50%
2	Cukup Penting	13	40,6%
3	Tidak Penting	3	9,4%
Jumlah		32	100%

4. *Benefits* yang didapatkan dari adanya tayangan secara *live* kejuaraan balap motor dunia, maka diberikan *question*: “Dengan melihat siaran langsung MotoGP di televisi, apakah Anda dapat mengetahui manfaat saat Anda berlatih balap motor dan perilaku berkendara Anda setelah melihat tayangan tersebut?”. Data yang terakumulasi bisa diamati pada tabel di bawah ini:

TABEL 2.4 MANFAAT SAAT MENONTON BALAP MOTOR

No.	Jawaban	Jml	%
1	Sangat mengetahui manfaatnya	15	46,9%
2	Cukup mengetahui manfaatnya	15	46,9%
3	Tidak Mengetahui Manfaatnya	2	6,3%
Jumlah		32	100%

5. Pembicaraan dari presenter atau komentator yang ada di tayangan bisa meningkatkan wawasan dan pengetahuan, maka diberikan *question*: “Apakah keberadaan komentator penting dalam membantu Anda mengenal pemain dan teknik berkendara dalam siaran balap motor di televisi?”. Data yang terakumulasi bisa diamati pada tabel di bawah ini:

TABEL 2.5 KEBERADAAN KOMENTATOR

No.	Jawaban	Jumlah	%
1	Sangat membantu	22	68,8%
2	Cukup membantu	9	28,1%
3	Tidak membantu	1	3,1%
Jumlah		32	100%

6. Pembicaraan dari presenter atau komentator yang ada di tayangan bisa meningkatkan wawasan dan pengetahuan, maka diberikan *question*: “Apakah Anda mendengarkan komentar dari presenter ataupun komentator sebelum pertandingan dimulai?”

TABEL 2.6 MENDENGAR KOMENTATOR

No.	Jawaban	Jumlah	%
1	Sangat Mendengar	22	68,8%
2	Mendengar	9	28,1%
3	Tidak mendengar	1	3,1%
Jumlah		32	100%

7. Pembicaraan dari presenter atau komentator yang ada di tayangan bisa meningkatkan wawasan dan pengetahuan, maka diberikan *question*: “Apakah pesan dari presenter dan komentator tersebut dapat Anda gunakan untuk menambah pengetahuan?”

TABEL 2.7 KOMENTATOR MENAMBAH PENGETAHUAN

No.	Jawaban	Jumlah	%
1	Sangat menambah pengetahuan	19	59,4%
2	Cukup menambah pengetahuan	13	40,6%
3	Tidak menambah pengetahuan	0	0%
Jumlah		32	100%

8. Tingkat keseringan berlatih setelah menonton siaran langsung kejuaraan balap motor dunia di televisi, maka diberikan *question*: “Apakah Anda rutin dalam berlatih balap motor sesuai jadwal yang ditetapkan oleh pihak Kuda25 Racing Team?”

TABEL 2.8 RUTIN BERLATIH BALAP MOTOR

No.	Jawaban	Jml	%
1	Rutin Berlatih	18	56,3%
2	Kadang-kadang	11	34,4%
3	Tidak ikut latihan	3	9,4%
Jumlah		32	100%

9. Adanya keinginan menyamakan gerak-gerik pembalap di televisi, maka diberikan *question*: “Apakah Anda berusaha meniru apa yang dilakukan oleh para pembalap yang Anda tonton di televisi?”

TABEL 2.9 TINGKAT DALAM MENIRU PEMBALAP

No.	Jawaban	Jml	%
1	Selalu berusaha	12	37,5%
2	Kadang-kadang	15	46,9%
3	Tidak pernah	5	15,6%
Jumlah		32	100%

10. Motivasi untuk latihan balapan motor setelah menyaksikan tayangan MotoGP di televisi, maka diberikan *question*: “Apakah Anda berusaha

menjadi pembalap motor profesional setelah menonton siaran kejuaraan dunia balap motor di televisi?”

TABEL 2.10 TINGKAT USAHA MENJADI PEMBALAP

No.	Jawaban	Jml	%
1	Sangat berusaha	14	43,8%
2	Cukup berusaha	13	40,6%
3	Tidak berusaha	5	15,6%
Jumlah		32	100%

11. Perubahan perilaku setelah menonton siaran kejuaraan balap motor dunia di televisi, maka diberikan *question*: “Apakah pada saat menonton siaran langsung balap motor di televisi Anda berusaha untuk memahami dan meniru teknik pembalap terhadap perilaku berkendara Anda?”

TABEL 2.11 TINGKAT MENIRU TEKNIK PEMBALAP

No.	Jawaban	Jumlah	%
1	Sangat mengikuti	16	50%
2	Cukup mengikuti	14	28,1%
3	Tidak mengikuti	2	3,1%
Jumlah		32	100%

12. Mentaati rambu-rambu lalu lintas sehabis melihat siaran TV MotoGP di Trans7, maka diberikan *question*: “Apakah anda mematuhi rambu-rambu lalu lintas setelah menonton MotoGP di televisi?”

TABEL 2.12 TINGKAT KEPATUHAN RAMBU LALU LINTAS

No.	Jawaban	Jml	%
1	Sangat mematuhi	23	71,9%
2	Kadang-kadang	8	25%
3	Tidak mematuhi	1	3,1%
Jumlah		32	100%

13. Mengontrol kecepatan saat berkendara setelah menyaksikan tayangan MotoGP di televisi, maka diberikan *question*: “Apakah anda mengontrol kecepatan saat berkendara setelah menyaksikan tayangan MotoGP di televisi?”

TABEL 3.13 TINGKAT KONTROL KECEPATAN

No.	Jawaban	Jml	%
1	100-80 Km/ Jam	15	46,9%
2	80-50 Km/ Jam	13	40,6%
3	50-30 Km/ Jam	4	12,5%
Jumlah		32	100%

14. Menggunakan pelindung kepala yakni helm dan juga jaket, serta sarung tangan setelah menyaksikan tayangan MotoGP di televisi, maka diberikan

question: “Apakah anda menggunakan pelindung kepala seperti helm SNI dan memakai jaket?”

TABEL 2.14 PENGGUNAAN PELINDUNG DIRI

No.	Jawaban	Jml	%
1	Ya, selalu menggunakan	25	78,1%
2	kadang-kadang	6	18,8%
3	tidak menggunakan	1	3,1%
Jumlah		32	100%

15. Modifikasi motor setelah menyaksikan tayangan MotoGP di televisi, maka diberikan question: “Apakah Anda Menggunakan Knalpot Racing pada motor anda?”

TABEL 2.15 PENGGUNAAN KNALPOT RACING

No.	Jawaban	Jml	%
1	Ya, menggunakan	13	40,6%
2	Kadang-kadang	9	28,1%
3	Tidak menggunakan	10	31,%
Jumlah		32	100%

16. Ikut serta dalam kejuaraan balap motor secara resmi setelah menyaksikan tayangan MotoGP di televisi, maka diberikan question: “Apakah anda mengikuti kejuaraan balap motor?”

TABEL 2.16 KEIKUTSERTAAN KEJUARAAN BALAP MOTOR

No.	Jawaban	Jumlah	%
1	Lebih dari 3x	11	34,4%
2	1x	6	18,8%
3	Tidak pernah	15	46,9%
Jumlah		32	100%

17. Mengontrol kecepatan saat berkendara setelah menyaksikan tayangan MotoGP di televisi, maka diberikan question: “Apakah Anda dapat mengingat moment-moment kecelakan di balap motor MotoGP?”

TABEL 2.17 TINGKAT KEINGATAN MOMEN KECELAKAAN

No.	Jawaban	Jumlah	%
1	Sangat mengingat	18	56,3%
2	Cukup Mengingat	11	34,4%
3	Tidak Mengingat	3	9,4%
Jumlah		32	100%

18. Kesukaan menonton acara tayangan kejuaraan balap motor dunia di televisi, maka diberikan question: “Apakah Anda mengingat nama-nama pembalap dari tayangan MotoGP?”

TABEL 2.18 MENGGAT NAMA PEMBALAP

No.	Jawaban	Jumlah	%
1	Sangat menginga	24	75%
2	Kurang mengingat	7	21,9%
3	Tidak mengingat	1	3,1%
Jumlah		32	100%

19. Kesukaan menonton acara tayangan kejuaraan balap motor dunia di televisi, maka diberikan question: “Seberapa mengetahui Anda terhadap jam tayang MotoGP?”

TABEL 2.19 JAM TAYANG MOTOGP

No.	Jawaban	Jumlah	%
1	Sangat mengetahui	27	84,4%
2	Kurang mengetahui	4	12,5%
3	Tidak mengetahui	1	3,1%
Jumlah		32	100%

20. Kesukaan menonton acara tayangan kejuaraan balap motor dunia di televisi, maka diberikan pernyataan: “Persaingan MotoGP 2021”

TABEL 2.20 PERSAINGAN MOTOGP

No.	Jawaban	Jml	%
1	Sangat menarik	24	75%
2	Cukup menarik	25	25%
3	Tidak menarik	0	0%
Jumlah		32	100%

21. Adanya keinginan menyamakan gerak-gerik pembalap di televisi, maka diberikan question: “Bagaimana perhatian Anda terhadap gaya balapan para pemain?”

TABEL 2.21 PERHATIAN TERHADAP GAYA BALAP

No.	Jawaban	Jml	%
1	Sangat penting	17	53,1%
2	Cukup penting	15	46,9%
3	Tidak penting	0	0%
Jumlah		32	100%

22. Perubahan perilaku setelah menonton siaran kejuaraan balap motor dunia di televisi, maka

diberikan *question*: “Apakah Anda semakin paham tentang teknik berkendara setelah menonton siaran kejuaraan dunia balap motor di televisi?”

TABEL 2.22 KEPAHAMAN TEKNIK BERKENDARA

No.	Jawaban	Jml	%
1	Semakin paham	18	56,3%
2	Cukup paham	14	43,8%
3	Tidak paham	0	0%
Jumlah		32	100%

H. Analisis Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti ketepatan dan kecermatan sebuah alat ukur dalam mengukur data. Hasil penelitian dikatakan valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. (Sugiyono, 2006). Alat yang teruji adalah alat yang jika digunakan beberapa kalipun untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama pula.

Hasil dari penelitian dianggap valid jika terjadi kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diriset. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Sebuah kuesioner dianggap valid apabila pertanyaan atau pernyataan pada kuesioner/angket dapat mengemukakan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Diketahui bahwa nilai *r*-tabel untuk data berjumlah 32, maka nilai *df* (*n*-2)

$$= 32 - 2 = 30 \text{ dengan tingkat}$$

signifikansi 5% sebesar 0,3610, nilai dibawah tabel ini berasal dari hasil SPSS diatas. Dikatakan valid jika *r*-hitung > *r*-tabel.

TABEL 3. PERHITUNGAN

No	Item	r-tabel	r-hitung	Ket.
1	Apakah Anda suka dengan adanya program acara televisisiaran langsung MotoGP di Trans7?	0,3610	.817	Valid

2	Adanya MotoGP di Trans7 apakah membuat Anda sering Menonton siaran langsung kejuaraan dunia balap motor di televisi	0,3610	.881	Valid
3	Menurut Anda, apakah penting menonton siaran kejuaraan dunia balap motor di televisi yang siarannya malam dan dini hari demi perkembangan minat dan bakat Anda?	0,3610	.859	Valid
4	Dengan melihat siaran langsung MotoGP di televisi, apakah Anda dapat mengetahui manfaat saat Anda berlatih balap motor dan perilaku berkendara Anda setelah melihat tayangan tersebut?	0,3610	.897	Valid
5	Apakah keberadaan komentator penting dalam membantu Anda mengenal pemain dan teknik berkendara dalam siaran balap motordi televisi?	0,3610	.816	Valid

6	Apakah Anda mendengarkan an komentardari presenter ataupun komentator sebelum pertandingan dimulai?	0,361 0	.749	Valid
7	Apakah pesan dari presenter dan komentator tersebut dapat Anda gunakan untuk menambah pengetahuan ?	0,361 0	.642	Valid
8	Apakah Anda rutin dalam berlatih balap motorsesuai jadwal yang ditetapkan oleh pihak Kuda25 Racing Team?	0,361 0	.694	Valid
9	Apakah Anda berusaha meniru apa yang dilakukan oleh para Pembalap yang Anda tontondi televisi?	0,361 0	.813	Valid
10	Apakah Anda berusaha menjadi pembalap motor profesional setelah menonton siaran kejuaran dunia balap motor di televisi?	0,361 0	.768	Valid
11	Apakah Anda semakin paham tentang teknik berkendara setelah menonton siaran kejuaraan dunia balap	0,361 0	.747	Valid

	motor di televisi?			
12	Bagaimana perhatian Anda terhadap gaya balapanpara pemain?	0,361 0	.654	Valid
13	Persaingan MotoGP 2021	0,361 0	.643	Valid
14	Seberapa mengetahui Anda terhadap jamtayang MotoGP?	0,361 0	.654	Valid
15	Apakah Anda mengingat nama-nama pembalap dari tayangan MotoGP?	0,361 0	.770	Valid
16	Apakah Anda dapat mengingat moment-moment kecelakaan di balap motor MotoGP?	0,361 0	.709	Valid
17	Apakah pada saat menonton siaran langsung balap motordi televisiAnda berusaha untuk memahami dan meniru teknik pembalap terhadap perilaku berkendara Anda?	0,361 0	.704	Valid
18	Apakah anda mematuhi rambu- rambu IaIu lintas setelah menonton MotoGP di televisi?	0,361 0	.463	Valid

19	Apakah anda menggunakan pelindung kepala seperti HelmSNI dan memakai jaket?	0,361 0	.498	Valid
20	Apakah Anda menggunakan knalpot racing padamotor Anda?	0,361 0	.792	Valid
21	Apakah anda mengontrol kecepatan saat berkendara setelah menyaksikan tayangan MotoGP di televisi	0,361 0	.579	Valid
22	Apakah anda mengikuti kejuaraan balap motor?	0,361 0	.736	Valid

Korelasi (Melihat Hubungan antar variabel)

I. Cara Interpretasi

Melihat Signifikansi hubungan dalam penelitian ini, untuk pengujian signifikansi dapat digambarkan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika angka Signifikansi hasil riset <0,05, maka hubungan kedua variabel signifikan.
2. Jika angka Signifikansi hasil riset >0,05, maka hubungan kedua variabel tidak signifikan.

TABEL 4. UJI KORELASI

Maka hasil dari tabel 4 Terdapat korelasi antara variabel Aktivitas Menonton di Televisi pada Tayangan Kejuaraan Balap Motor Dunia MotoGP di Trans7 (X) dengan Perilaku Berkendara (Y), dikarenakan nilai Signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

REGRESI (Melihat pengaruh antarvariabel).

TABEL 5. REGRESI

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	11.846	4.584		2.584	.015
X	1.418	.255	.713	5.569	.000

a. Dependent Variable: Y
 Hasil persamaan dari Tabel 5

$$Y = \alpha + b1X + e$$

$$Y = 11,846 + 1,418 X + e$$

Keterangan:

Y = Perilaku Berkendara

α = Konstanta

X = Aktivitas Menonton di Televisi pada Tayangan Kejuaraan Balap Motor Dunia MotoGP di Trans7.

e = Error term

Dari persamaan di atas dapat dijelaskan bahwa:

1. Nilai konstanta sebesar 11,846 mengindikasikan bahwa jika variabel dependen yaitu Perilaku Berkendara adalah nol maka Perilaku Berkendara adalah sebesar konstanta 11,846%.
2. Nilai koefisien Aktivitas Menontondi Televisi pada Tayangan Kejuaraan Balap Motor Dunia MotoGP di Trans7 sebesar 1,418 maka mengindikasikan bahwa peningkatan Aktivitas Menonton di Televisi pada Tayangan Kejuaraan Balap Motor Dunia MotoGP di Trans7 dalam satu satuan angka akan mengakibatkan Peningkatan Perilaku Berkendara sebesar 1,418% dengan asumsi variabel lain konstan.

Hasil Pengujian Hipotesis dengan Uji Signifikansi

1. Apabila nilai dari signifikansi > 0,05 maka

Correlations			
	X	Y	
X	Pearson Correlation	1	.713
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	32	32
Y	Pearson Correlation	.713	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	32	32
Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)			

hipotesis ditolak (koefisien regresi tidak signifikan). Hal ini menunjukkan bahwa secara parsial *variable* independen tersebut tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

2. Apabila signifikan < 0,05 maka hipotesis diterima (koefisien regresi signifikan). Hal ini menunjukkan bahwa secara parsial variabel independen tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

IV. KESIMPULAN

Terdapat pengaruh signifikan antarvariabel Aktivitas Menonton di Televisi pada Tayangan Kejuaraan Balap Motor Dunia MotoGP di Trans7

(X) terhadap Perilaku Berkendara (Y), dikarenakan nilai prob sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga terdapat pengaruh antara variabel X terhadap Y, atau dengan kata lain H_0

ditolak dan H_a diterima. Jadi, siaran MotoGP di televisi memberikan efek signifikan terhadap motivasi berlatih dan perilakuberkendara pada anggota *Kuda25Racing Team*.

Efek siaran MotoGP Trans7 di TV yaitu: Dapat menambah pengetahuan mengenai dunia balap motor dan otomotif, memberikan motivasi untuk para pecinta roda dua dan peserta balapmotor semakin giat berlatih dan menjadi pembalap profesional, membuat para anggota perilaku.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.M, Morissan. 2010. *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: KencanaPrenadamedia Group.
- [2] A.M, Morissan. 2015. *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu (Cetakan ke-4)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- [3] Ardianto, Elvinaro. 2017. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar (Edisi Revisi)*. Bandung: Symbiosa Rekatama Media.
- [4] Ardianto, Elvinaro dan Lukiati Komala Erdinaya. 2004. *Komunikasi Massa. Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Arifin, Zaenal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [6] Biagi, Shirley. 2010. *Media/Impact: Pengantar Media Massa*. Jakarta: Salemba. Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edisi Pertama. Jakarta: Prenada Media.
- [7] Burton, Graeme. 2012. *Media dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra. Cangara, Hafied. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [8] Djamal, Hidajanto dan Andi Fachruddin. 2013. *Dasar-Dasar Penyiaran Sejarah, Organisasi, Operasional, dan Regulasi*. Jakarta: Kencana.
- [9] Effendy, Onong Uchjana. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*. Bandung: PTRemaja Rosdakarya.
- [10] Effendy, Onong Uchjana. 2002. *Hubungan Masyarakat Suatu Studi Komunikologis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [11] Fachruddin, Andi. 2012. *Dasar-Dasar Produksi Televisi (Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Documenter, dan Teknik Editing)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- [12] Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program. IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Semarang: Badan Penerbit.
- [13] Hasibuan, Malayu S.P. 2010. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [14] Jalaludin, Rakhmat. 2007. *Persepsi Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [15] Jogiyanto. 2007. *Sistem Informasi Keprilaku*. Yogyakarta. Badan Penerbit Andi. Latief, Rusman dan Utud, Yusiati. 2015. *Siaran Televisi Non-drama Kreatif*.
- [16] *Produktif, Public Relations, dan Iklan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- [17] Samsudin, Sadili. 2010. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- [18] Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [19] Syahputra, Iswandi. 2013. *Rezim Media: Pergulatan Demokrasi, Jurnalisme, dan Infotainment dalam Industri Televisi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [20] Unde, Andi Alimuddin. 2014. *Televisi dan Masyarakat Pluralistik*. Jakarta:Prenadamedia.
- [21] Yuliani, Rai. 2012. *Pengaruh Televisi Terhadap Perkembangan Anak*. Jakarta: Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.