

Hubungan antara Menonton Tayangan *E-Sports Star Indonesia* Gtv dengan Sikap Remaja

Bilal Ainun Najib

Prodi Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Bandung
Bandung, Indonesia
Bilalainun0108@gmail.com

Abstract—Along with the development of the times in Indonesia with various sophisticated technologies in accessing everything, this makes it easier for us as a society to do various searches and of course open up great opportunities for entrepreneurs to do marketing in various media. Television is a well-known communication medium that has the function of receiving motion picture and audio broadcasts, neither color nor broadcast images that have various colors. In this modern era, the development of television has certainly developed quite rapidly. Television broadcast, namely *Esports Star Indonesia*, is the first talent search show in Indonesia in the field of games. The purpose of this study is that researchers can find out whether there is a relationship between watching *Esports Star Indonesia* and teenagers' attitudes in motivating themselves to become pro-players. This research uses quantitative research methods with a correlational approach. The sample chosen in this study is the MLBB Bandung community with simple random sampling technique. Adolescent attitudes are measured by considering the frequency, duration and attention in impressions.

Keywords—*Televisi, Tayangan, Esports Star Indonesia*

Abstrak—Seiring dengan berkembangnya zaman di Indonesia dengan berbagai teknologi yang canggih dalam mengakses segala sesuatu, ini memudahkan kita sebagai masyarakat melakukan berbagai pencarian dan tentunya membuka peluang besar bagi para pengusaha untuk melakukan pemasaran di berbagai media. Televisi adalah media komunikasi terkenal yang memiliki fungsi penerima siaran gambar gerak dan audio, baik tidak berwarna maupun siaran gambar yang memiliki berbagai warna. Di era modern ini, perkembangan televisi tentu mengalami perkembangan cukup pesat. Tayangan televisi yaitu *Esports Star Indonesia* adalah tayangan pencarian bakat pertama di Indonesia dalam bidang game. Tujuan penelitian ini yaitu supaya peneliti dapat mengetahui adakah hubungan antara menonton tayangan *Esports Star Indonesia* dengan sikap remaja dalam memotivasi diri untuk menjadi pro-player. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah komunitas MLBB Bandung dengan pengambilan teknik sampel simple random sampling. Sikap remaja diukur dengan mempertimbangkan frekuensi, durasi, dan atensi dalam tayangan.

Kata Kunci—*Television, Broadcasts, Esports Star Indonesia*

I. PENDAHULUAN

Televisi adalah media komunikasi terkenal yang memiliki tujuan untuk mentransmisikan gerakan dan

gambar audio dengan warna yang berbeda, baik gambar yang tidak berwarna maupun siaran. Menggunakan campuran teknologi optik, mekanik dan elektronik, televisi pada awalnya digunakan untuk menampilkan, mengirimkan, dan merekam gambar visual. Pada akhir 1920, sistem televisi hanya menggunakan teknologi listrik dan optik, yang diadopsi oleh sistem televisi modern. Dalam pengembangan sistem televisi elektronik yang lengkap, ilmu mengembangkan sistem elektromekanis sangat penting.

Berbagai program acara televisi di Indonesia menyuguhkan banyak tayangan berupa program acara pencarian bakat, pencarian bakat adalah acara dimana kontestan menampilkan talentanya seperti menari, menyanyi, peran, komedi, dll untuk memperlihatkan keterampilan yang dimilikinya. Banyaknya acara di televisi pencarian bakat adalah suatu pertunjukan kontes, program pencarian bakat juga bisa berbaur dengan unsur tayangan hiburan, inofatif. Program pencarian bakat yang ditayangkan di televisi saat ini sangat banyak seperti Indonesia Idol (RCTI), Indonesia mencari Bakat (IMB) , Dangdut Academy (Indosiar), Master Chef (RCTI), Stand Up Comedy (Kompas TV) dll. Pada saat ini GTV membuat program pencarian bakat terbaru yaitu *E-Sports Star Indonesia*.

Alasan peneliti memilih untuk melakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada hubungan antara menonton "*E-Sports Star Indonesia*"GTV dengan sikap remaja karena dengan ini peneliti menjadi lebih mengerti seberapa besar pengaruh tayangan tersebut terhadap sikap remaja dalam segi pengetahuan, perasaan dan tindakan baik itu melalui frekuensi, durasi, dan atensi apakah itu memiliki hubungan yang besar kepada sikap remaja di Komunitas MLBB Bandung yang berjumlah 139 orang setelah menonton tayangan "*E-Sports Star Indonesia*"GTV menjadikan motivasi remaja sebagai pro-player dalam e-sports *Mobile Legend* , maka oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul "*Hubungan antara Menonton Tayangan "E-Sport Star Indonesia" GTV dengan Sikap Remaja*". Terdapat tujuan Penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui hubungan frekuensi dalam dalam tayangan *E-Sports Star Indonesia* dengan sikap remaja?
2. Untuk mengetahui hubungan durasi dalam dalam tayangan *E-Sports Star Indonesia* dengan sikap

remaja?

3. Apakah mengetahui hubungan antara tayangan E-Sports Star Indonesia dengan sikap remaja?

II. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian korelasional bertujuan untuk menjelaskan hubungan antara variabel, menguji hipotesis, dan melakukan prediksi. Meneliti sejauh mana variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi faktor lain. Peneliti menggunakan korelasional sederhana (*simple Correlation*) karena hanya dua variabel saja yang peneliti hubungkan.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil toleransi kesalahan sebesar 10% (0,1) sehingga perhitungan menggunakan rumus Slovin untuk remaja di Komunitas MLBB Bandung adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{139}{1+139(0,1)^2} = 58,158 \text{ dibulatkan menjadi } 59$$

Probabilitas sampling adalah teknik untuk mengambil sampel yang menawarkan peluang dan peluang yang sama bagi setiap elemen atau anggota populasi untuk dipilih untuk pengambilan sampel. Simple random sampling adalah metodologi yang digunakan. Simple Random Sampling adalah metode pengambilan sampel populasi yang dilakukan secara acak tanpa melihat tingkat budaya dalam populasi. uji coba skala pengukuran pada sejumlah responden. Responden untuk uji validitas ditentukan sebanyak 30 orang. (singarimbun, 1989:137). Untuk menghitung validitas alat ukur rumus pearson product moment lah yang digunakan, rumus pearson product moment yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

III. PEMBAHASAN DAN DISKUSI

TABEL 1. ANALISIS DESKRIPTIF RESPONDEN

	Jenis Kelamin	F	%
1.	Pria	41	41,5
2.	Wanita	18	30,5
Jumlah		59	100

Berdasarkan data diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini didominasi oleh remaja komunitas MLBB Bandung yang berjenis kelamin laki – laki lebih banyak dibandingkan dengan yang berjenis kelamin perempuan.

TABEL 2. KLASIFIKASI RESPONDEN BERDASARKAN PENGETAHUAN MENGENAI TAYANGAN

No	Mengetahui tayangan “E-Sports Star Indonesia” di GTV	f	%
1.	Ya	59	100
2.	Tidak	0	0
Total		59	100

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa pengetahuan responden yang mengisi kuisioner penelitian yang sudah disebar oleh peneliti mengenai tayangan “E-Sports Star Indonesia” di GTV. Hasilnya, seluruh responden atau sebanyak 59 orang yakni 100% mengetahui dan pernah menonton tayangan “E-Sports Star Indonesia” di GTV.

A. Hubungan antara X dengan Y

TABEL 3. HUBUNGAN ANTARA X DAN Y

Variabel	Rs	t _{hitung}	t _{tabel} (0,1; 59)	Kesimpulan	Tingkat Keeratan
X - Y	0,725	7,947	1,672	Ho Ditolak	Hubungan yang kuat

Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat Hubungan antara Tayangan dengan sikap remaja di kalangan remaja Komunitas MLBB Bandung. Menurut kriteria Guildford, koefisien korelasi sebesar 0,725 berada diantara kriteria > 0,70 – 0,90. Hal ini menunjukkan bahwa Hubungan antara Tayangan dengan Sikap Remaja di komunitas MLBB Bandung memiliki hubungan yang kuat.

B. Hubungan antara Frekuensi (X1) dengan Sikap (Y)

TABEL 4. HUBUNGAN ANTARA FREKUENSI DENGAN SIKAP

Variabel	Rs	t _{hitung}	t _{tabel} (0,1; 59)	Kesimpulan	Tingkat Keeratan
X1 - Y	0,365	2,432	1,672	Ho Ditolak	Hubungan rendah tapi pasti

Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat Hubungan antara Frekuensi dengan Sikap remaja di kalangan remaja Komunitas MLBB Bandung. Menurut kriteria Guildford, koefisien korelasi sebesar 0,365 berada

diantara kriteria $>0,20 - 0,40$. Hal ini menunjukkan bahwa Hubungan antara Frekuensi dengan sikap di remaja MLBB Bandung memiliki hubungan rendah tapi pasti.

C. Hubungan antara Durasi (X2) dengan Sikap (Y)

TABEL 5. HUBUNGAN ANTARA DURASI DENGAN SIKAP

Variabel	Rs	t _{hitung}	t _{tabel (0,1; 59)}	Kesimpulan	Tingkat Keeratan
X2 - Y	0,532	4,743	1,672	Ho Ditolak	Hubungan yang cukup berarti

Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat Hubungan antara Durasi dengan sikap di kalangan remaja Komunitas MLBB Bandung. Menurut kriteria Guildford, koefisien korelasi sebesar 0,532 berada diantara kriteria $>0,40 - 0,70$. Hal ini menunjukkan bahwa Hubungan antara Durasi dengan sikap di remaja MLBB Bandung memiliki hubungan yang cukup berarti.

D. Hubungan antara Atensi (X3) dengan Sikap(Y)

TABEL 5. HUBUNGAN ANTARA ATENSI DENGAN SIKAP

Variabel	Rs	t _{hitung}	t _{tabel (0,1; 59)}	Kesimpulan	Tingkat Keeratan
X3 - Y	0,788	9,662	1,672	Ho Ditolak	Hubungan yang kuat

Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat Hubungan antara Atensi dengan sikap di kalangan remaja Komunitas MLBB Bandung. Menurut kriteria Guildford, koefisien korelasi sebesar 0,788 berada diantara kriteria $>0,40 - 0,70$. Hal ini menunjukkan bahwa Hubungan antara Atensi dengan sikap di remaja MLBB Bandung memiliki hubungan yang kuat.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan pada bab sebelumnya serta pembahasan yang disertai dengan teori yang mendukung mengenai hubungan antara menonton tayangan E-Sports Star Indonesia di GTV dengan sikap. Maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

“terdapat hubungan yang signifikan antara menonton tayangan E-Sports Star Indonesia di GTV Dengan Sikap Remaja”.

Simpulan utama mengenai penelitian ini, berdasarkan hasil dari uji hipotesis yang telah dilakukan sebelumnya. Maka penulis jabarkan sebagai berikut:

Dilihat dari Frekuensi tayangan E-Sports Star Indonesia di GTV dengan Sikap Remaja. Mendapat hasil hipotesis yaitu H1 diterima yang dimana memiliki koefisien korelasi sebesar 0,365 dan mendapat nilai t-hitung yaitu 2,432 yang dimana lebih besar dari t-tabel 1,672 yang berarti H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat disimpulkan berdasarkan Hipotesis hasil olahan data terlihat bahwa aspek Frekuensi dari tayangan E-sports Star Indonesia di GTV berhubungan rendah tapi pasti dengan sikap remaja di MLBB Bandung.

Dilihat dari Durasi tayangan E-Sports Star Indonesia di GTV dengan Sikap Remaja. Mendapat hasil hipotesis yaitu H1 diterima yang dimana memiliki koefisien korelasi sebesar 0,532 dan mendapat nilai t-hitung yaitu 4,743 yang dimana lebih besar dari t-tabel 1,672 yang berarti H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat disimpulkan berdasarkan Hipotesis hasil olahan data terlihat bahwa aspek Durasi dari tayangan E-sports Star Indonesia di GTV berhubungan cukup berarti dengan sikap remaja di MLBB Bandung.

Dilihat dari Atensi tayangan E-Sports Star Indonesia di GTV dengan Sikap Remaja. Mendapat hasil hipotesis yaitu H1 diterima yang dimana memiliki koefisien korelasi sebesar 0,788 dan mendapat nilai t-hitung yaitu 9,662 yang dimana lebih besar dari t-tabel 1,672 yang berarti H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat disimpulkan berdasarkan Hipotesis hasil olahan data terlihat bahwa aspek Frekuensi dari tayangan E-sports Star Indonesia di GTV berhubungan kuat dengan sikap remaja di MLBB Bandung.

Dilihat dari tayangan E-Sports Star Indonesia di GTV dengan Sikap Remaja. Mendapat hasil hipotesis yaitu H1 diterima yang dimana memiliki koefisien korelasi sebesar 0,725 dan mendapat nilai t-hitung yaitu 7,947 yang dimana lebih besar dari t-tabel 1,672 yang berarti H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat disimpulkan berdasarkan Hipotesis hasil olahan data terlihat bahwa dari tayangan E-sports Star Indonesia di GTV berhubungan kuat dengan sikap remaja di MLBB Bandung.

ACKNOWLEDGE

Peneliti berterimakasih kepada seluruh anggota komunitas MLBB Bandung yang telah bersedia untuk menjadi responden pada penelitian ini dan telah membantu dalam memberikan data maupun informasi untuk tujuan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bungin, Burhan, 2005. Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya, Edisi Pertama, Jakarta : Prenada Media,
- [2] Effendy, Onong Uchjana. 2003. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [3] Ardianto, Elvinaro. 2004.
- [4] Hurlock, Elizabeth. 2007. Psikologi Perkembangan, Jakarta : Erlangga. Jalaluddin Rakhmat, 2005, Psikologi Komunikasi, Bandung : RemajaRosdakarya.
- [5] Rakhmat, Jalaluddin. 2018. Psikologi Komunikasi. Bandung. Simbiosis Rekatama Media
- [6] Sugiyono, 2013, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif

Dan R&D. Bandung: ALFABETA

- [7] Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- [8] Sugiyono, 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- [9] Novilini, Olga Puspa, Hernawati, Riza. (2021). *Opini Member Mengenai Personal Selling Sales Moka Pos dalam Memasarkan Produk*. Jurnal Riset Public Relation, 1(1). 1-7