

**PENGARUH INTENSITAS MENONTON TAYANGAN ESPORT
STAR INDONESIA TERHADAP MOTIVASI PENONTON
MENJADI ATLET ESPORT
(Studi Pada Komunitas Mobile Legends Palembang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Strata 1 (S1)
Ilmu Komunikasi

Konsentrasi: Penyiaran



Diajukan Oleh:

Aldi Armanda Suryanto

07031381722237

**PRODI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2021

Halaman Pengesahan

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN KOMPREHENSIF

PENGARUH INTENSITAS MENONTON TAYANGAN ESPORT STAR INDONESIA TERHADAP MOTIVASI PENONTON MENJADI ATLET ESPORT

(Studi Pada Komunitas Mobile Legends Palembang)

Skripsi Oleh :

ALDI ARMANDA SURYANTO

07031381722237

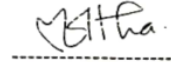
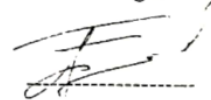
Telah dipertahankan di depan penguji
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal 29 November 2021

Pembimbing :

1. Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si
NIP. 198411052008121003

2. Miftha Pratiwi, S.I.Kom., M.I.Kom.
NIP. 199205312019032018

Tanda Tangan

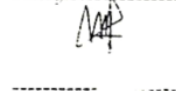
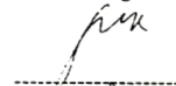


Penguji :


1. Oemar Madri Bafadhal S.I.Kom, M.Si
NIP. 199208222018031001

2. Rindang Senja Andarni, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 198802112019032011

Tanda Tangan



Mengetahui,

Dekan FISIP UNSRI,

Prof. Dr. Alfutri, M.Si
NIP. 196601221990031004

Ketugas Asisten Ilmu Komunikasi,

Dr. Arhanes Lionardo, S.IP., M.Si
NIP. 196505012002121005

Halaman Persetujuan

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN KOMPREHENSIF

**PENGARUH INTENSITAS MENONTON TAYANGAN ESPORT STAR
INDONESIA TERHADAP MOTIVASI PENONTON UNTUK MENJADI
ATLET ESPORT**

(Studi Terhadap Komunitas Mobile Legends Palembang)

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Menempuh

Derajat Sarjana S-1 Ilmu Komunikasi

Oleh :

Aldi Armanda Suryanto

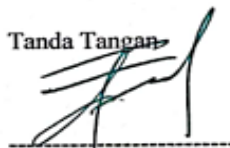
07031381722237

Pembimbing I

1. Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si

198411052008121003

Tanda Tangan



Tanggal

03/11/2021

Pembimbing II

2. Miftha Pratiwi, S.I.Kom., M.I.Kom

199205312019032018

Miftha

8/11 2021
Slanty

Mengetahui,
Ketua Jurusan,

Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.Si
Nip. 197905012002121005

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aldi Armanda Suryanto
NIM : 07031381722237
Tempat dan Tanggal Lahir : Palembang, 06 September 1999
Program Studi/Jurusan : Penyiaran/Illmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Esport Star Indonesia Terhadap Motivasi Penonton Menjadi Atlet Esport (Studi Terhadap komunitas Mobile Legends Palembang)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang,
Yang membuat pernyataan,



Aldi Armanda Suryanto
NIM. 07031381722237

P

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“I Stand By Myself.”

**Skripsi ini kupersembahkan
Kepada:**

- 1. Bangsa dan Negara**
- 2. Almamater FISIP UNSRI**
- 3. Kedua Orang Tua**
- 4. Saudara dan Kerabat**
- 5. Teman-Teman**
- 6. My Lovely Dandelion**

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur khadirat Allah S.W.T. karna rahmat, hidayah serta ridho-Nya telah memberikan penulis kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Proposal Skripsi dengan judul “PENGARUH INTENSITAS MENONTON TAYANGAN ESPORT STAR INDONESIA TERHADAP MOTIVASI PENONTON MENJADI ATLET ESPORT”. Penyusunan Proposal Skripsi ini di susun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sriwijaya Palembang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai dan berhasil tanpa bantuan dari berbagai pihak tidak terlepas dari bantuan semangat,dorongan serta motivasi dari beberapa pihak. oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. **Prof. Dr. Ir. H Annis Saggaf, MSCE** Selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
2. **Prof. Dr. Alfitri, M.Si** Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
3. **Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.Si** Selaku ketua jurusan ilmu komunikasi Universitas Sriwijaya yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan baik.
4. **Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si** Selaku Sekertaris Jurusan Ilmu Komunikasi serta dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak waktu untuk bimbingan dan arahan serta motivasi kepada penulis
5. **Miftha Pratiwi, S.I.Kom., M.I.Kom** Selaku dosen pembimbing II yang telah

senantiasa sabar dalam memberikan bimbingan dan serta motivasi kepada penulis dari awal hingga akhir

6. **Segenap Dosen jurusan Ilmu komunikasi** yang telah memberikan arahan kepada penulis
7. **Orang tua dan saudara-saudara** penulis yang telah memberikan doa dan perhatiannya selama ini
8. **Teman - Teman seperjuangan** khususnya angkatan 2017 ilmu komunikasi palembang atas semua kerjasama serta dukungannya
9. **Seluruh Civitas akademika jurusan Ilmu Komunikasi** Universitas Sriwijaya yang telah memberikan dukungan moril kepada penulis

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun Skripsi ini, namun penulis pun menyadari bahwasannya dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangannya. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati penulis menantikan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Amin.

Palembang, 2021

Aldi Armanda Suryanto

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas menonton tayangan esport star indonesia terhadap motivasi penonton menjadi atlet esport (studi pada komunitas mobile legends palembang). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif asosiatif. Data yang digunakan didalam penelitian ini diperoleh dengan metode penyebaran kuesioner dengan teknik simple random sampling dan juga menggunakan studi dokumentasi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori intensitas menonton oleh Ajzen dan teori motivasi berprestasi oleh David C. McClelland. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan hasil bahwa $t_{hitung} (4,359) > t_{tabel} (1,994)$ dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,462 dan koefisien determinan sebesar 0,213. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Intensitas Menonton terhadap variabel Motivasi menjadi Atlet Esport sebesar 21,3%.

Kata Kunci : Intensitas Menonton, Program Esport Star Indonesia, Motivasi Menjadi Atlet *Esport*.

Pembimbing I



Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si.

NIP. 198411052008121003

Pembimbing II



Miftha Pratiwi, S.I.Kom., M.I.Kom

NIP. 199205312019032018

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.Si

NIP. 197905012002121005

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the intensity of watching Indonesian esports star shows on the audience's motivation to become esports athletes (study on the Palembang Mobile Legends community). The method used in this research is associative quantitative method. The data used in this study were obtained by distributing questionnaires with a simple random sampling technique and also using a documentation study. The theory used in this study is the theory of viewing intensity by Ajzen and the theory of achievement motivation by David C. McClelland. The results of the research conducted showed that t_{count} (4.359) > t_{table} (1.994) with a correlation coefficient of 0.462 and a determinant coefficient of 0.213. This means that there is a significant influence between the Watch Intensity variable on the Motivation variable to become an Esports Athlete of 21.3%.

Keywords: *Watching Intensity, Esport Star Indonesia Program, Motivation to Become an Esport Athlete.*

Advisor I



Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si.

NIP. 198411052008121003

Advisor II



Miftha Pratiwi, S.I.Kom., M.I.Kom

NIP. 199205312019032018

*Chairman of Communication Science Major
faculty of Social and Political Science*



Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.Si

NIP. 197905012002121005

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persetujuan	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Media Massa Televisi	10
2.2 Konsep Intensitas dan Intensitas Menonton	12
2.3 Konsep Motivasi	14
2.4 Tayangan Esports Star Indonesia.....	16
2.5 Kerangka Teori	18
2.6 Penelitian Terdahulu	23
BAB III.....	27
METODE PENELITIAN	27
3.1 Desain Penelitian	27
3.2 Definisi Konsep	28
3.3 Definisi Operasional	28

3.4 Unit Analisis, Populasi, dan Sample.....	31
3.4 Data dan Sumber Data	32
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.7 Uji Validitas dan Realibilitas Penelitian.....	35
3.8 Uji Prasyarat Regresi	40
3.9 Konversi Skala Data Ordinal ke Interval.....	41
3.10 Teknik Analisis Data.....	41
3.11 Uji Hipotesis	44
BAB IV.....	46
GAMBARAN UMUM.....	46
4.1 Objek Penelitian.....	46
BAB V	50
HASIL DAN ANALISIS	50
5.1 Gambaran Umum Responden.....	50
5.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif.....	50
5.3 Analisis Eksplanatif	76
BAB VI.....	82
Kesimpulan dan Saran	82
6.1 Kesimpulan	82
6.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Data Jumlah Gamers di Indonesia	7
Tabel II.1 Penelitian Terdahulu	23
Tabel III.1 Operasional Variabel Penelitian	28
Tabel III.2 Hasil Uji Validitas Intensitas Menonton	37
Tabel III.3 Hasil Uji Validitas Motivasi Menjadi Atlet Esport	37
Tabel V.1 Saya Memberikan Perhatian Penuh Ketika Menonton Tayangan Esport Star Indonesia di GTV	51
Tabel V.2 Saya Menonton Tayangan Esport Star Indonesia di GTV Dengan Penuh Konsentrasi dan Tanpa Adanya Gangguan	52
Tabel V.3 Saya Menonton Tayangan Esport Star Indonesia di GTV dengan Penuh Penghayatan Serta Mengetahui dan Memahami Isi dari Acara Tersebut.....	53
Tabel V.4 Tayangan Esport Star Indonesia di GTV Menambah Wawasan serta Pemahaman Saya Terhadap Game Mobile Legends	54
Tabel V.5 Saya Menonton Tayangan Esport Star Indonesia di GTV dari Awal Hingga Akhir Acara	55
Tabel V.6 Saya Tidak Mengganti Chanel Televisi Ketika Saya Menonton Tayangan Esport Star Indonesia di GTV	56
Tabel V.7 Saya Menonton Tayangan Esport Star Indonesia di GTV Setiap Minggu.....	57
Tabel V.8 Saya Tidak Ingin Melewatkan Tayangan Esport Star Indonesia di GTV	58
Tabel V.9 Rentan Skor Empirik dari Dimensi Intensitas Menonton.....	59
Tabel V.10 Saya Suka Mempelajari dan Belajar Hal Yang Tidak Saya Ketahui Sebelumnya	60
Tabel V.11 Saya Suka Mengikuti Sebuah Pelatihan Khusus Seperti Les Privat, Bimbel, Dll.....	61
Tabel V.12 Saya Suka Mengikuti Sebuah Latihan Untuk Mengukur Kemampuan Diri	62

Tabel V.13 Saya Suka Melakukan Latihan-Latihan Untuk Membuat Diri Saya Menjadi Lebih Baik	62
Tabel V.14 Saya Suka Mengikuti Suatu Perlombaan.....	63
Tabel V.15 Saya Mengetahui Setiap Ada Perlombaan Yang Ada Disekitar Saya.....	64
Tabel V.16 Saya Bisa Menyelenggarakan Event Perlombaan	65
Tabel V.17 Saya Senang Jika Bisa Ikut Terlibat Dalam Menyelenggarakan Sebuah Event Perlombaan.....	66
Tabel V.18 Saya Akan Berusaha Semaksimal Mungkin Untuk Memenangkan Suatu Perlombaan	67
Table V.19 Saya Baru Akan Merasa Puas ketika Saya Berhasil Memenangkan Suatu Perlombaan	68
Tabel V.20 Saya Senang Memiliki Seorang Rival	69
Tabel V.21 Saya Lebih Tertarik Mengikuti Sebuah Perlombaan Jika di Perlombaan Tersebut Diikuti Juga Oleh Orang Yang Saya Anggap Lebih Baik Dari Saya... 70	
Tabel V.22 Saya Senang Mendapatkan Saran Jika Hasil Yang Saya Dapatkan Tidak Memuaskan.....	71
Tabel V.23 Saya Senang Mendapatkan Kritik Jika Hasil Yang Saya Dapatkan Tidak Memuaskan.....	72
Tabel V.24 Saya Bersedia Memperbaiki Kesalahan Yang Sudah Saya Perbuat.....	73
Tabel V.25 Saya Berusaha Menjadi Lebih Baik Lagi Ketika Saya Berhasil Maupun Ketika Saya Gagal	73
Tabel V.26 Rentan Skor Empirik dari Dimensi Motivasi Menjadi Atlet Esport	74
Tabel V.27 Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	76
Tabel V.28 Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana Dengan Menggunakan SPSS Versi 26.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Data Jumlah Gamers di Asia Tenggara.....	6
Gambar I.2 Klasifikasi Gamers di Indonesia.....	7
Gambar II.1 Model Hubungan Antar Variabel.....	22
Gambar III.1 Hasil Uji Realibilitas Intensitas Menonton.....	39
Gambar III.2 Hasil Uji Realibilitas Motivasi Menjadi Atlet Esport.....	39
Gambar IV.1 Logo GTV	45
Gambar IV.2 Tampilan Esport Star Indonesia	46
Gambar IV.3 Logo Komunitas mobile Legends Palembang.....	47
Gambar V.1 Hasil Uji Heteroskedastisitas	77
Gambar V.2 Alur Pemikiran.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi dan modernisasi seperti saat ini, untuk memperoleh sebuah informasi merupakan hal yang sangat cepat dan mudah, tentunya hal ini di tandai dengan meningkatnya perkembangan teknologi dibidang informasi yang semakin maju dan canggih. Perkembangan ini membuat media massa ikut berkembang, mengakibatkan proses penyampaian pesan menjadi lebih mudah dan dapat dengan cepat diterima oleh masyarakat luas, di era modern seperti ini kebutuhan akan informasi seakan menjadi kebutuhan dasar di dalam masyarakat, hal ini membuat media massa menjadi salah satu kebutuhan akan informasi yang sangat penting untuk memperoleh sebuah informasi. Media massa sendiri memiliki beberapa jenis diantaranya media elektronik seperti radio dan televisi maupun media cetak seperti Koran. Walaupun media massa memiliki beberapa jenis pada dasarnya media massa memiliki tujuan yang sama yaitu menyapaikan pesan kepada masyarakat luas.

Televisi merupakan salah satu jenis media massa yang sangat populer saat ini, televisi juga merupakan media yang paling diminati oleh masyarakat luas hal ini disebabkan karna televisi memiliki kelebihan jika disandingkan dengan media massa lainnya seperti koran dan radio. Televisi dapat dengan mudah menampilkan informasi dalam bentuk suara (*audio*) ataupun gambar (*visual*), oleh karna itu sebagai salah satu bentuk media komunikasi, televisi dapat dengan mudah menampilkan program tayangan yang lebih menarik bagi masyarakat. Hal inilah yang membuat televisi mempunyai sifat yang istimewa dikarnakan Televisi merupakan gabungan dari media dengar dan gambar, bisa bersifat informatif, hiburan, maupun edukatif.

Televisi yang merupakan salah satu media komunikasi massa haruslah berorientasi pada tujuan komunikasi pada umumnya, yaitu untuk mengubah sikap, pandangan dan perilaku orang lain atau pemirsanya (Effendy, 2017). Salah satu pengaruh yang di timbulkan oleh televisi dapat dilihat melalui tingkat intensitas penonton dalam menonton televisi. Intensitas menonton sendiri merupakan tingkat keseringan seseorang menonton setiap penyampaian pesan dan informasi tentang barang ataupun gagasan yang menggunakan media massa (Rakmat, 2012). “jika seseorang sering menonton suatu program acara, maka informasi mengenai program yang sedang ditonton dalam program tersebut akan semakin banyak diterima. Melihat fungsi dan kegunaan media televisi yang begitu banyak dan luas, maka secara otomatis akan memberikan kesadaran bahwa isi pesan media televisi harus dapat mendukung keinginan seluruh masyarakat yang terlibat dalam berbagai hal dalam kehidupan sosial baik secara politik, ekonomi, dan budaya” (Kuswandi, 2008). Maka dari itu, televisi harus menampilkan program-program yang dapat mendidik, menarik, serta berkualitas bagi masyarakat luas.

GTV yang merupakan salah satu stasiun televisi swasta di Indonesia membuat sebuah terobosan baru dimana salah satu program acaranya mengusung tema yang baru dan berbeda yaitu program “Esport Star Indonesia” yaitu program acara *Reality talent search* yang mengusung tema *Esports*, dimana acara dengan tema ini adalah hal yang baru sekaligus yang pertama di dunia pertelevisian di Indonesia. Olahraga elektronik atau biasa disebut *Esports* merupakan cabang olahraga baru yang berkembang pesat baik di Indonesia maupun di dunia. istilah "*Esports*" pertama kali muncul pada siaran pers tahun 1999 pada saat peluncuran dari “*Asosiasi Gamers Online*”(OGA). Di Amerika Serikat dan Eropa, sejarah dari game kompetitif biasanya dikaitkan dengan adanya game menembak orang pertama “*First Person Shooting*”, khususnya pada tahun 1993 dirilisnya game "Doom" dan judul berganti tahun 1996 “Quake” oleh id software. Selama waktu itu, tim dari pemain *online* juga disebut "Klan", mulai bersaing pada turnamen *online* Pada 1997, beberapa

profesional dan liga game semi-profesional online telah terbentuk “*Cyberathlete Professional league*” (Wagner, 2006).

Perkembangan *Esports* yang saat ini sedang berkembang dengan sangat pesat yang diiringi dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih pada era sekarang ini, membuat *Esports* tidak bisa dilihat oleh sebelah mata lagi. Berkembangnya *Esports* pada era sekarang dapat ditandai dan dilihat dengan banyaknya turnamen–turnamen *Esports* yang bermunculan di seluruh dunia. Hal ini membuktikan bahwa sebenarnya peminat *Esports* telah berkembang dan meningkat dari waktu ke waktu seiring dengan perkembangan zaman. Hal tersebut juga didukung penuh oleh beberapa pengembang perusahaan *game* yang ada di dunia ini untuk mulai meningkatkan kualitas turnamen *Esports* tiap tahunnya baik itu peningkatan pelaksanaan turnamen yang lebih terstruktur maupun peningkatan dalam hadiah turnamen yang di berikan. tentunya hal ini membuat *Esports* sendiri merupakan salah satu industri yang terus berkembang dari waktu ke waktu, banyaknya penonton dalam gelaran suatu turnamen *Esports* menjadi bukti bahwa sebenarnya *Esports* bisa memberikan keuntungan tersendiri bagi beberapa pihak, banyaknya berbagai dukungan dari sponsor di suatu turnamen membuktikan bahwa sebenarnya *Esports* di era sekarang ini sudah bisa menjadi industri yang menguntungkan bagi para *gamers* yang serius menekuni di bidang *Esports* itu sendiri.

Saat ini dunia *game* berkembang begitu pesat, membuat *game* di masa sekarang bukan hanya sebagai media hiburan atau hanya mengisi waktu luang saja. Sekarang *game* bertransformasi menjadi sebuah olahraga elektronik dengan nama *Esports*, apalagi dengan di dukung dengan adanya pertandingan resmi dan cabang olahraga *Esports* yang turut hadir di pergelaran Asian Games 2018 Jakarta-Palembang menjadikan olahraga ini menjadi semakin populer. Dengan dihadirkannya *Esports* sebagai cabang olahraga di Asian games membuktikan bahwa popularitas dan pengaruh *Esports* di dunia semakin tinggi. Bahkan Sekarang *Esports* menjadi cabang olahraga resmi di SEA Games 2019, *Esports* juga dipertandingkan secara resmi di skala nasional seperti Piala Presiden 2019.

Berkembangnya *Esports* di Indonesia memberikan kesempatan bagi para pelaku industri pertelevisian di tanah air dengan memanfaatkan fenomena ini untuk menarik penontonya dengan menghadirkan program yang bertemakan *Esports*. Salah satunya adalah stasiun televisi swasta GTV yang menggelar ajang pencarian bakat bagi mereka yang memiliki talenta di ranah *Esports*. Program ajang pencarian bakat bertajuk “Esports Star Indonesia” ini terinspirasi dari fenomena generasi millennials khususnya para *gamer* di tanah air. Acara yang diproduksi dengan konsultasi teknis dari salah satu klub *Esports* terkemuka sekaligus juara dari turnamen MPL Indonesia Season 5, yakni RRQ (Rex Regum Qeon). dan juga didukung sepenuhnya oleh perusahaan Moonton selaku pemilik lisensi dari Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Hal ini dilakukan karna acara ini sendiri memang menfokuskan untuk mencari talenta – talenta berbakat di game Mobile Legends: Bang Bang.

Televisi dengan berbagai keunggulannya telah mampu membuat program acara yang mampu menarik minat pemirsanya dan membuat pemirsanya ketagihan untuk selalu menyaksikan acara-acara yang ditayangkan. Pada masa sekarang, televisi berlomba-lomba untuk membuat acara yang menarik dan berbeda agar dapat menarik perhatian pemirsanya. untuk menarik minat dan mengambil hati para penontonnya, banyak stasiun televisi swasta di indonesia memproduksi berbagai tayangan yang inovatif, menarik, dan berbeda sehingga acara tersebut dapat diminati oleh masyarakat. Berbagai macam program acara yang mengusung tema edukatif, informatif, hingga hiburan pun ditayangkan. Mulai dari tayangan berita, infotainment, reality show, kuliner bahkan acara yang saat ini masih terbilang baru yaitu acara yang bertemakan *Esports*.

Acara Esport Star Indonesia ini dimaksudkan untuk menarik minat dan memotivasi para talenta – talenta berbakat dari berbagai daerah di Indonesia yang memiliki potensi untuk dapat menjadi Atlet *Esports game* Mobile Legends: Bang Bang. Acara ini juga sekaligus dihadirkan untuk menarik minat serta memberikan pengetahuan terhadap masyarakat luas mengenai *Esports* itu sendiri dikarenakan di

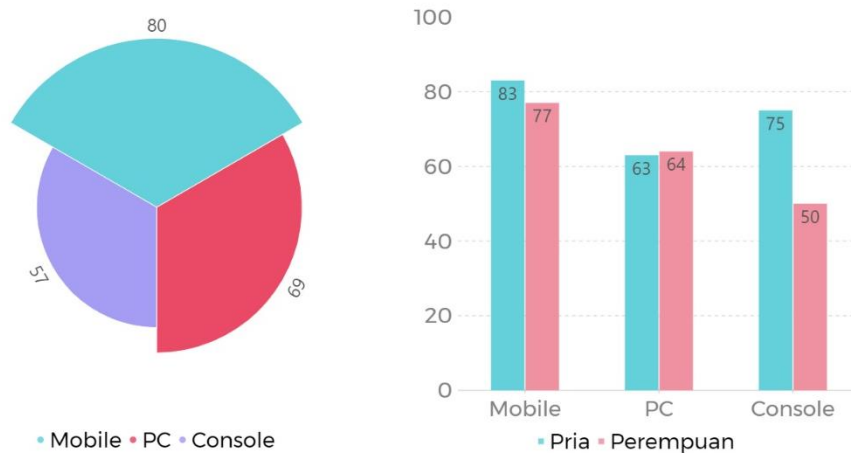
Indonesia sendiri masih belum banyak pengetahuan mengenai *Esports* tentunya hal ini menjadikan masyarakat enggan untuk melirik dunia ini. maka dari itu perlu adanya tayangan maupun sosialisasi untuk memberikan informasi yang tepat mengenai dunia *Esports*.

Hal tersebutlah yang membuat penulis tertarik untuk meneliti tentang pengaruh intensitas menonton tayangan *Esports Star Indonesia* terhadap motivasi penonton untuk menjadi atlet *Esport*. Karna dengan berkembangnya *Esports* khususnya di Indonesia membuat stasiun televisi menghadirkan program acara yang mengusung tema *Esports* dimana hal ini merupakan hal yang baru di dunia pertelevisian di Indonesia selain itu juga televisi yang saat ini masih menjadi media massa yang populer membuat televisi dapat dengan mudah mempengaruhi penontonya baik secara langsung maupun tidak. Seperti yang dijelaskan dalam Teori kultivasi yang dikembangkan oleh Goerge Gerbner. Dimana Teori ini menjelaskan mengenai pengaruh yang ditimbulkan dari menonton televisi itu sendiri teori ini menjelaskan mengenai pembentukan persepsi, pengertian, dan kepercayaan terhadap dunia sebagai hasil dari mengonsumsi pesan media dalam jangka waktu yang panjang. Menurut Goerge Gerbner, media massa khususnya televisi menyebabkan timbulnya kepercayaan seseorang terhadap realita yang dibangun oleh media massa tersebut. Disamping itu Goerge Gerbner juga menyatakan bahwa televisi dipandang sebagai kekuatan dominan dalam membentuk masyarakat modern. (Halik, 2013)

Dalam teori kultivasi intensitas menonton televisi dapat mempengaruhi pemikiran dan cara berpikir seseorang. Dengan demikian televisi bisa menjadi tolak ukur masyarakat dalam berpikir dan bertindak. Selain itu televisi juga bisa menjadi alat atau media untuk belajar karna di era sekarang masyarakat lebih banyak dan lebih mudah untuk belajar melalui apa yang dilihatnya salah satunya media massa. Teori kultivasi ini menjadi teori dasar dan landasan penelitian yang penting untuk fenomena yang akan dibahas. Selain itu teori ini sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin melihat apakah intensitas menonton program acara *Esports Star Indonesia* dapat mempengaruhi audiencenya untuk meniru dan mempelajari apa

yang disampaikan oleh acara ini sehingga menghasilkan efek yaitu Timbulnya motivasi penonton untuk menjadi atlet *Esports*.

Dalam penelitian ini penulis memilih sampel penelitiannya di komunitas Mobile Legends: Bang-Bang Palembang, komunitas dengan jumlah anggota aktif sebanyak 255 anggota ini dipilih karna komunitas ini aktif dalam melaksanakan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan Permainan Mobile Legends: Bang-Bang selain itu komunitas ini terbentuk karna adanya kesamaan minat anggotanya dalam Permainan Mobile Legends: Bang - Bang, hal inilah yang membuat penulis ingin menanyakan langsung kepada masyarakat khususnya masyarakat yang berkaitan langsung dengan *Esports* terutama di game Mobile Legends: Bang-Bang hal ini dikarnakan tayangan yang penulis teliti adalah tayangan yang menampilkan permainan Mobile Legends: bang-Bang.



Gambar I.1 Data Jumlah Gamers di Asia Tenggara

Menurut Newzoo.com (diakses November 2020) di Asia Tenggara sendiri hampir 82% pengguna internet adalah seorang *gamers*. Diantaranya sebanyak 80% bermain *games mobile*, 69% bermain *games PC* dan 57% bermain *games console*. dari banyaknya populasi *gamers* di asia tenggara kebanyakan di dominasi oleh pria, dengan jumlah gamers pria sebanyak 83% bermain *games mobile*, 63% bermain

games PC, dan 75% bermain games console. sedangkan untuk gamers wanita sebanyak 77% bermain games mobile, 50% bermain games PC, dan 64% bermain games console.

Table I.2

Data Jumlah Gamers di Indonesia

Tahun	Jumlah Gamers
2017	43,7 Juta
2019	52 Juta

Sumber Data Diambil dari Newzoo.com (November 2020)

Indonesia sendiri memiliki Jumlah gamers yang terus mengalami peningkatan dan kenaikan dari waktu ke waktu. Menurut data yang diambil dari Newzoo.com; pada tahun 2017 Indonesia memiliki gamers sebanyak 43,7 juta orang. Hingga tahun 2019, jumlah gamers di Indonesia mengalami kenaikan yang cukup tinggi. Tercatat, pada 2019 terdapat 52 juta orang yang merupakan gamers di Indonesia.



Gambar I.2 Klasifikasi Gamers di Indonesia

Klasifikasinya, didominasi oleh pria sebesar 56% dan wanita 44%. Kisaran umur pria paling banyak di angka 21-35 tahun dengan persentase 26%. Urutan kedua, diisi oleh pria dengan rentang umur 10-20 tahun sebesar 21%. Sementara itu, untuk wanita, yang paling banyak menjadi *gamer* ada di umur 21-35 tahun sebesar 21%. Kemudian diikuti oleh wanita berumur 10-20 tahun dengan persentase sebesar 15%. Catatan tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara peringkat 6 dengan jumlah *gamers* terbanyak di Asia dan peringkat 16 di dunia. Artinya, minat masyarakat Indonesia terhadap game dapat dikatakan sudah tinggi.

Mobile legend: Bang Bang sendiri adalah game yang populer di Asia tenggara hal ini dapat dilihat dari data Newzoo bahwa platform yang paling banyak dimainkan adalah *mobile game* sebanyak (36%), console (32%) dan PC (29%). Dan game yang paling banyak dimainkan adalah Mobile Legends: Bang Bang (33%) dan Clash Royale dan Plants vs Zombie sebanyak (27%). Di asia tenggara juga sebanyak (59%) pengguna internet menonton siaran yang bermuatan konten video game secara *live streaming*. Melihat data dari Newzoo penonton siaran *Esports* mencapai 30 juta di akhir 2019 dan meningkat 22% dari tahun sebelumnya. Sedangkan siaran yang paling banyak ditonton adalah siaran pertandingan PUBG mobile sebanyak 40% dan Mobile Legends: Bang Bang sebanyak 30%.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah di uraikan, penulis merumuskan sebuah permasalahan yaitu Seberapa besar Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan ESport Star Indonesia Terhadap motivasi Penonton Menjadi Atlet Esport?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Esport Star Indonesia Terhadap Motivasi Penonton Menjadi Atlet Esports.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan terhadap mahasiswa Ilmu Komunikasi yang ingin mengetahui lebih dalam tentang pengaruh *Intensitas Menonton Tayangan Televisi* terhadap *motivasi* penonton dalam mencapai tujuannya.
2. Secara Praktis. Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam memberikan bahan masukan yang berharga bagi Perusahaan Televisi untuk mengetahui pengaruh intensitas menonton Tayangan Esport Star Indonesia terhadap Motivasi Penonton Menjadi Atlet Esports sehingga dapat terus mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat program acara di televisi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arikunto, S. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Effendy, O. U. (2017). *komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Halik, A. (2013). *Komunikasi Massa*. Makassar: UIN Alaudin.
- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian*. Depok: Pt RajaGrafindo Persada.
- Kuswandi, W. (2008). *komunikasi massa (sebuah analisis isi media televisi)*. Jakarta: rineka cipta.
- Mulyana, D. (2010). *Ilmu komunikasi; Suatu pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurkholif, h. (2005). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pustekom.
- Nurudin. (2011). *pengantar komunikasi Massa*. Jakarta: Pt Raja grafindo persada.
- Pearson, J. (2011). *Human Communication*. New York: Aptara.
- purwanto, N. (2004). *psikologi pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, J. (2012). *Metode Penelitian Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, J. (2017). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Schunk, D. P. (2012). *Motivasi dalam Pendidikan, Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sekaran, Uma dan Roger Bougie. (2017). *Metode Penelitian untuk Bisnis: Pendekatan Pengembangan-Keahlian, Edisi 6, Buku 1, Cetakan Kedua*. Jakarta Selatan: Salemba Empat.
- Singgih, G. D. (2008). *Psikologi olaraga prestasi*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Uyanto, S. S. (2009). *Pedoman analisis data dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Skripsi/Jurnal

- Fitriyani. (2014). Pengaruh penggunaan teknologi informasi, keahlian pemakaian dan intensitas pemakaian terhadap kualitas informasi akuntansi.
- Gao, y. (2009). Future Perspectives on Next Generation E-Sport Infrastructure and Exploring Their Benefits. *International Journal of Sports Science and Engineering*.
- Naufal, R. (2018). Evaluasi user experience pada Game Hearthstone dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informati dan Ilmu Komputer (Online)*.
- Nuraini. (2011). *Intensitas Menonton Televisi*. Yogyakarta.
- Seo, Y. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of E-Sports. *Journal of Consumer Culture*.
- Sujarwo. (2011). Motivasi Berprestasi Sebagai Salah Satu Perhatian dalam Memilih Strategi Pembelajaran.
- Wagner, M. G. (2006). On The Scientific Relevance of E-Sports” on the Conference Paper.
- Wulansari, N. (2013). Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Reality Show Prosocial Dengan Perilaku Prosocial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Uin Suska Riau

Sumber Lain

- <https://esports.id/mobile-legends/news/2020/06/f8905bd3df64ace64a68e154ba72f24c/tembus-20000-pendaftaran-gtv-siap-tayangkan-esports-star-indonesia>. (2020, juni senin). Diambil kembali dari esports.id: www.esports.id
- <https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-the-indonesian-games-market/>. (2019, desember Kamis). Diambil kembali dari newzoo.com: www.newzoo.com
- <https://nextren.grid.id/read/012284184/jumlah-gamer-indonesia-tumbuh-masa-depan-cerah-buat-industri-esports?page=all>. (2020, Agustus senin). Diambil kembali dari nextren.grid.id: www.nextren.grid.id