

PENGARUH KONTEN “RYZEN” DI APLIKASI NIMO TV TERHADAP SIKAP BERMAIN *GAME* PUBG *MOBILE SEA ESPORT*

Ahmad kamal^{1*}, Muhamad Sopyan²

^{1,2} Communication, STIKOM Interstudi, Jakarta

Jl. Wijaya II No.62 12160

E-mail: ¹⁾ ahmadkamaleru@gmail.com, ²⁾ muhamadsopyan49@gmail.com

Abstract

This study aims to determine whether there is an effect of “Ryzen” on Nimo TV content on the attitude of playing PUBG Mobile games SEA Esport. This research makes SEA Esport members as respondents. The theory used in this research is hypodermic needle theory and...this research...also...uses quantitative-descriptive methods. The results of this study are that Ryzen” on Nimo TV content can affect the attitude of playing PUBG Mobile games. In addition, testing using other variables, regarding a person's motivation to use the media, because from the results of this study only 49% of the influence of X on Y. The results of this study can also be a recommendation for content planners for Nimo TV Indonesia if they have adequate resources to create and To develop content, Nimo TV Indonesia shows must always be packaged in an attractive manner, and provide information on how to play games.

Keywords: *Nimo TV Content, Attitude to Play, PUBG Mobile*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari konten “Ryzen” di Nimo TV terhadap sikap bermain *game* PUBG *Mobile SEA Esport*. Penelitian ini menjadikan anggota SEA *Esport* sebagai responden. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori jarum hipodermik dan penelitian ini juga menggunakan metode kuantitatif-deskriptif. Hasil penelitian ini bahwa konten “Ryzen” di Nimo TV dapat mempengaruhi sikap bermain *game* PUBG *Mobile*. Selain itu, dilakukan pengujian menggunakan variabel lainnya, mengenai motivasi seseorang menggunakan media, karena dari hasil penelitian ini hanya 49% pengaruh X terhadap Y. Hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi rekomendasi bagi perencana Konten Nimo TV Indonesia apabila memiliki sumberdaya yang memadai untuk membuat dan mengembangkan konten, tayangan Nimo TV Indonesia harus selalu dikemas secara menarik, dan memberikan informasi tentang bagaimana cara bermain *game*.

Kata kunci: *Konten Nimo TV, Sikap Bermain, PUBG Mobile*

PENDAHULUAN

Salah satu kemajuan internet dapat dilihat dari kemunculan berbagai platform seperti Nimo TV. Nimo TV merupakan platform *Social Live Streaming Service* atau yang biasa disebut SLSS. Eksistensi di dalam SLSS dapat dikatakan sebagai inovasi yang cukup signifikan dalam memperkaya varian komunikasi digital. Nimo TV merupakan aplikasi global dan platform

¹STIKOM Interstudi, Jakarta

Ahmad Kamal

*E-mail: ahmadkamaleru@gmail.com

streaming yang dimiliki HUYA Inc, platform tersebut juga menyediakan berbagai versi untuk penggunaannya, yaitu : *Website*, Ios dan Android. Nimo TV diluncurkan di Indonesia pada Mei 2018, Nimo TV sendiri saat ini merupakan aplikasi *streaming game* terpopuler yang berada di urutan ke 10 di dalam google *playstore*, untuk kategori *Top Grossing Entertainment*, dan telah dipakai oleh satu juta pengguna Android (Udaya, 2019).

Platform Nimo TV sangat membuat para gamers merasa senang karena mendapatkan wadah untuk melakukan *streaming game online* terutama untuk *Game* PUBG Mobile. *Player Unknown’s Battle Ground (PUBG) Mobile* merupakan *game* yang diluncurkan oleh perusahaan Tencent pada Maret 2018, saat ini perusahaan Tencent menjadi perusahaan pengembang *game* terbesar di Asia. Dalam *game* PUBG pemain diharuskan bertahan hidup dari lawannya, bagi pemain yang masih hidup hingga akhir pertandingan akan mendapatkan slogan “*Winner Winner Chicken Dinner*”. Respon para pecinta *game* di Indonesia sangat positif terhadap *game* PUBG *Mobile*, karena *game* PUBG *Mobile* memiliki grafik yang sangat bagus sehingga menjadi *game* paling fenomenal saat ini (Saputro, 2019).

PUBG *Mobile* merupakan singkatan dari *Player Unknown's Battleground* sendiri banyak dilirik oleh kalangan gamers terutama *streamer*, karena *game* PUBG *Mobile* sendiri memiliki banyak peminat, hal ini yang membuat *streamer* PUBG mudah diingat (Khakim, 2021).

Menurut survei *game* PUBG *Mobile* memiliki 734 juta pemain di seluruh dunia terhitung hingga bulan november 2020. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa *game* PUBG *Mobile* memiliki jumlah pemain yang cukup tinggi diseluruh dunia. Maka dari itu peneliti memilih PUBG *Mobile* sebagai objek penelitian dan difokuskan kepada salah satu komunitas pemain PUBG *Mobile* di Indonesia yaitu SEA *e-sport* (Antonius, 2020).

SEA *Esport* merupakan sebuah komunitas *game online* PUBG *Mobile*. Untuk menjadi pemain kompetitif anggota SEA *esport* sering latihan *scrim* bersama sampai dengan *mini* turnamen. *Scrim* dan *mini* turnamen sangat penting jika ingin menjadi *player* kompetitif, *player* kompetitif merupakan pemain yang harus konsisten untuk mengikuti kompetisi, berbeda dengan pemain yang hanya bersenang senang dalam bermain *game*. *Scrim* PUBG *Mobile* merupakan sarana untuk para *player* kompetitif menguji mental dan taktik sebelum menghadapi kompetisi. calon *player* kompetitif mencari cara lain dengan melihat permainan para *pro player* seperti BTR Ryzen untuk mendapatkan ilmu seputar taktik dan cara menembak saat sedang kompetisi, jika pemain itu sudah siap dan merasa memiliki bakat, maka *player* kompetitif akan mendaftarkan komunitas mereka ke ajang selanjutnya yaitu *mini* turnamen.

Mini turnamen sendiri merupakan ajang kejuaraan kecil seperti lingkup dalam kota saja yang diselenggarakan secara *offline* (Izza, 2020).

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, sejauhmana pengaruh konten “Ryzen” di Nimo TV terhadap sikap bermain PUBG *Mobile*.

Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini untuk melihat bagaimana pengaruh konten “Ryzen” di Nimo TV terhadap sikap bermain PUBG *Mobile*.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang dibagi menjadi dua jenis yaitu Manfaat Teoritis dan Manfaat Praktis. Yang pertama ialah **Manfaat Akademis**, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca guna menambahkan pengetahuan dan pemikiran seputar pengaruh bermain *game online* terhadap sikap bermain *gamers*. **Manfaat Praktis**, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan masukan bagi Nimo TV dan Ryzen dalam memenuhi kebutuhan para penonton *streaming* PUBG *Mobile*. Serta diharapkan penonton PUBG *Mobile* dapat menerapkan ilmu yang didapatkan kedalam sikap bermain mereka dalam penggunaan Nimo TV sebagai fasilitas kegiatan bermain PUBG *Mobile*.

Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan oleh mahasiswa STIKOM Interstudi membuktikan bahwa “Pengaruh Konten Program TV *Magazine* Terhadap Minat Menonton”, data disebar ke 86 responden menghasilkan nilai diatas 0,6 sebesar 21, hal ini dapat dipercayai sebagai alat pengumpulan data. Berdasarkan hasil yang diteliti menyatakan penelitian ini memiliki pengaruh yang cukup kuat antara variabel Konten Program (X) dan Minat menonton (Y). (Firdausy & Anggraini, 2020). Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai Konten (Tayangan), sedangkan perbedaannya yaitu berada di media nya yaitu Program Tv bukan Nimo TV.

Penelitian lainnya membuktikan bahwa “Pengaruh Konten Video “Nyamar Jadi Orang Miskin Cewe Matre Prank” Dalam Youtube *Channel* Atta Halilintar Terhadap Sikap *Audience* Melakukan *Subscribe*” mempengaruhi sikap *audience* melakukan *subscribe*. Hal ini dapat dibuktikan dari kuesioner yang telah di bagikan kepada 400 responden. Dari jumlah responden tersebut membuktikan bahwa hasil dari uji koefisien determinasi sikap *audience* melakukan *subscribe* adalah sebesar 80%, sedangkan sisanya 20% dipengaruhi oleh faktor lain

yang tidak diteliti (Anggono & Putri, 2020). Dalam penelitian ini persamaannya yaitu sama-sama meneliti pengaruh terhadap sikap dan melalui konten, dan pebedaannya berada di media yang digunakan yaitu dari Konten Youtube.

Penelitian lainnya juga membuktikan bahwa “Pengaruh *Game Online* PUBG terhadap Prestasi Nilai mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Semarang” lebih mempengaruhi kepada responden yang berjenis kelamin laki-laki. Hal itu dibuktikan dari hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 87 responden. Dari jumlah tersebut membuktikan bahwa sebanyak 72 (82,8) adalah responden laki-laki dan sebanyak 15 (17,2%) adalah responden perempuan (Andriyanto, 2019). Persamaan jurnal ini yaitu sama-sama mengangkat topik mengenai *Game* PUBG *Mobile*, namun pebedaannya yaitu terdapat pada variabel Y yang diteliti.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Komunikasi

Menurut Forsdale dalam buku *Komunikasi Organisasi* (2014), komunikasi yaitu, proses individu mengirim perangsang yang berbentuk verbal untuk mengubah tingkah laku orang lain. Menurut Miftahthoha (2014, hal. 191), dalam jurnal (Julita, 2018) “menyatakan bahwa indikator dalam komunikasi antar pribadi adalah, Keterbukaan, Empati, Dukungan, Kepositifan, Kesamaan.” Sedangkan, menurut Bernard Barelson dan Gary A. Steiner dalam buku *Ilmu Komunikasi* (2013), ilmu komunikasi ialah transformasi informasi, emosi, gagasan, keterampilan, dan sebagainya dengan menggunakan simbol, kata-kata, grafik, figur, gambar dan sebagainya. Berdasarkan definisi diatas maka ilmu komunikasi merupakan sebuah emosi keterampilan dengan menggunakan simbol-simbol, kata kata untuk dapat mengubah tingkah laku terhadap orang lain (Abdullah & Nasionalita, 2018).

Komunikasi Massa

Menurut Bittner didalam buku *Komunikasi Massa* (2016) definisi komunikasi massa yaitu, pesan yang dikomunikasikan melalui media untuk individu atau kelompok. Dari pendapat Bittner komunikasi massa harus menggunakan media massa meskipun komunikasi itu disampaikan untuk banyak khalayak seperti pidato, jika tidak menggunakan media maka, tidak bisa disebut sebagai komunikasi massa meskipun dihadiri oleh ratusan atau ribuan orang (Bahtiar, 2019).

Sedangkan menurut Gebner dalam buku *Komunikasi Massa* (2016) bahwa komunikasi massa dapat menghasilkan efek berupa pesan komunikasi. Berdasarkan definisi diatas, maka komunikasi massa yaitu komunikasi yang menggunakan media massa untuk menghasilkan

suatu efek berupa pesan komunikasi, jika tidak menggunakan media massa meskipun dihadiri ratusan hingga ribuan tidak akan bisa disebut komunikasi massa. Yang dapat dikategorikan sebagai media massa antara lain Youtube, Instagram, Nimo TV (Romli, 2016).

Teori Jarum Hipodermik

Berkaitan dengan hal ini media yang digunakan yaitu Nimo TV sebagai media untuk memenuhi kebutuhan hiburan dan mendapatkan informasi sesuai dengan media tersebut. Teori jarum *hipodermik* merupakan komunikasi dengan satu arah, yang berarti media massa memiliki pengaruh langsung, dan sangat menentukan terhadap penerima (*audience*) Media massa merupakan gambaran dari jarum raksasa yang menyuntik khalayak penerima yang pasif (Sumadiria, 2014). teori ini menjelaskan bahwa pesan disampaikan satu arah dari komunikator kepada komunikan hal ini sangat berpengaruh kuat sehingga teori ini disebut efek tak terbatas atau *unlimited effect* (Riofita & Harsono, 2019). Sub variabel komunikator dari teori ini yaitu Kredibilitas, Daya tarik, Kekuasaan (David et al., 2017).

Menurut (David et al., 2017). Kredibilitas merupakan masalah persepsi penerima, jadi tidak melekat dalam diri komunikator, Kredibilitas terbentuk dalam dua unsur yaitu keahlian, kepercayaan. Daya tarik adalah cara komunikator kepada komunikan untuk melakukan pendekatan mempengaruhi perasaan komunikan terhadap apa yang dilakukan komunikator (Rahayunianto, 2019). Kekuasaan dipahami sebagai kualitas, kapasitas atau modal agar mencapai tujuan tertentu dari komunikator (Kamahi, 2017).

Platform Aplikasi Nimo TV

Nimo TV merupakan platform *live streaming* yang diciptakan oleh perusahaan Huya Inc di Indonesia pada Mei 2018. Nimo TV dapat diakses melalui *website* android maupun iOS dengan cara mengunduh aplikasi. Platform ini merupakan tempat bagi para *gamers* untuk melakukan siaran langsung dengan jumlah penonton yang banyak, hal ini merupakan salah satu bukti bahwa Nimo TV sangat memiliki banyak peminat terutama di bidang *Game* (Ahmad, 2021).

Konten

Konten merupakan isi pesan dan tujuan dalam suatu video, untuk memberikan suatu informasi secara terstruktur. Untuk konten video yang ada didalam situs Nimo TV merupakan konten yang dibuat penggunaanya berupa video *live streaming* (siaran langsung) *game* yang dapat di *save* untuk bisa mendapatkan penonton lebih banyak dan membuat terkenal, namun hal ini tergantung bagaimana cara pembawaan dan semenarik apa konten dari *streamer* (seseorang yang melakukan siaran langsung *game*) tersebut, hal yang dapat menarik minat

penonton antara lain durasi video, variasi konten, kualitas video dan ekspresi dari *streamer* tersebut (Anggono & Putri, 2020).

Konten Nimo TV memiliki beberapa indikator, yang pertama Durasi Video, durasi video merupakan jumlah perhitungan waktu dalam suatu video, para penonton lebih menyukai durasi video yang tidak terlalu panjang namun juga tidak terlalu pendek. Selanjutnya Kualitas Video, Pembuat konten harus memperhatikan kualitas video yang akan ditonton, karena kualitas video yang jernih mulai dari suara hingga kualitas gambar, hal ini sangat penting untuk menciptakan kenyamanan saat penonton menonton tayangan *live streaming*.

Yang ketiga Variasi Konten, merupakan keberagaman atau keberbedaan konten yang monoton dapat membuat kejenuhan bagi penonton, maka dari itu variasi konten sangat diperlukan agar menarik perhatian untuk mendapat banyak penonton (Anggono & Putri, 2020).

Muhammad Albi atau yang sering dipanggil BTR Ryzen merupakan *Pro Player* Asal Indonesia yang bergabung dalam team *E-Sport* Bigetron. Ryzen menjadi pemenang dalam Nimo *Superstar* S5 pada tahun 2021 Nimo TV *superstar* merupakan kompetisi yang diselenggarakan oleh Nimo TV untuk para streamer diseluruh dunia. Ryzen dinyatakan menjadi pemenang dalam kompetisi Nimo *Superstar* S5 dengan memperoleh total donasi 7.626.019 total *point* (Nimo, 2021).

Sikap Bermain PUBG Mobile

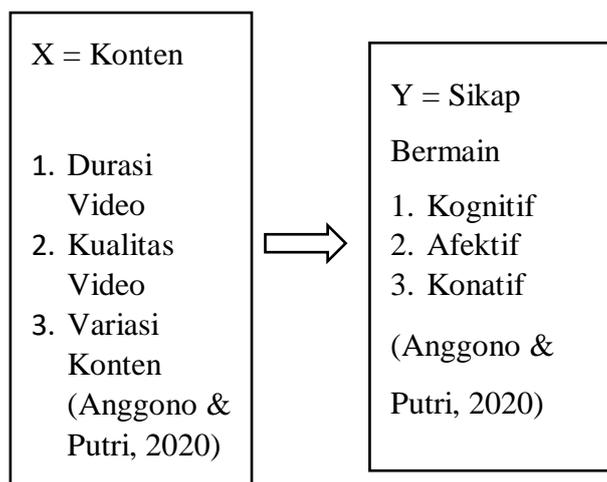
Sikap merupakan suatu tanggapan perasaan, gaya perilaku yang pasti menetap. Menurut Sumarwan (2014) sikap merupakan sebuah ungkapan perasaan konsumen terhadap sesuatu tujuan apakah disukai atau tidak, dan sikap akan menggambarkan kepercayaan konsumen terhadap berbagai petunjuk dan manfaat dari tujuan tersebut (Juwita et al., 2015).

Sikap bermain merupakan sikap yang harus ditunjukkan ketika sedang memainkan suatu permainan. Menurut Susanto (2013) menyebut bahwa bermain akan membentuk sikap mental dan nilai dalam kepribadian. Bermain juga dapat diartikan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan (Wiwik Pratiwi, 2017).

Menurut Morgan dan King (1975), sikap terdiri dalam tiga Indikator, yaitu konatif, afektif dan kognitif. Pertama kognitif, yang dapat diartikan sebagai indikator pertama dalam sikap kognitif, yaitu pengetahuan dan tanggapan yang didapat melalui pengalaman secara langsung dengan tujuan sikap dan informasi yang berhubungan dengan tujuan yang didapat

dari berbagai sumber. Kedua afektif, yaitu Sikap yang berkaitan dengan emosi, perasaan konsumen terhadap suatu tujuan. Terakhir konatif, merupakan indikator yang berkaitan dengan peluang atau kecondongan bahwa seseorang akan melakukan suatu tindakan tertentu yang berkaitan kepada objek sikap (Mulat, 2017).

Kerangka Berfikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Tabel 1. Matrik Variabel, Dimensi, Indikator Variabel Skala Pengukuran dan Item Pertanyaan

Variabel	Dimensi (sub Variabel)	Skala Pengukuran	Jumlah Item Pernyataan
Konten	Durasi Video	1. Saya menonton konten “Ryzen” di Nimo TV 2. Durasi video Nimo TV “Ryzen” cukup untuk ditayangkan 3. Durasi Video Nimo TV “Ryzen” membosankan 4. Durasi Video Nimo TV “Ryzen” menyenangkan	4
	Kualitas Video	1. Kualitas gambar cukup baik 2. Cukup memuaskan penonton 3. Kualitas suara cukup baik	4

		4. Konten “Ryzen” dapat ditonton bersama	
	Variasi Konten	<ol style="list-style-type: none"> 1. konten “Ryzen” di Nimo TV bervariasi 2. konten “Ryzen” dapat melupakan masalah 3. Nimo TV “Ryzen” membosankan 4. membuat saya tidak melakukan apa apa kecuali menonton 	4
Sikap bermain	Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah menonton konten “Ryzen” di Nimo TV memberikan pengetahuan tentang bermain PUBG 2. Penyampaian informasi cukup jelas 3. bisa menganalisa game PUBG setelah menonton 4. konten “Ryzen” di Nimo TV sebagai acuan bermain PUBG Mobile 	4
	Afektif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merasa lebih menguasai teknik setelah menonton konten “Ryzen” 2. Dapat menjawab ekspektasi penonton 3. Merasa tertantang ingin mengikuti kompetisi PUBG 4. Menjadi sarana hiburan seputar game PUBG Mobile 	4
	Konatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jadi terbiasa mengikuti cara bermain “Ryzen” 2. Pernah menjuarai pertandingan berkat tips dan trik dari “Ryzen” 	4

		3. Ingin menjadi pro player seperti “Ryzen” 4. rasa ingin menjadi juara saat kompetisi	
--	--	---	--

Sumber: Data diolah (2023)

METODE PENELITIAN

Menurut Shield Rangarajan (2013). Penelitian kuantitatif deskriptif yaitu penelitian yang menggambarkan karakteristik dari sesuatu populasi tentang peristiwa yang diamati. Penelitian deskriptif Penelitian dengan pendekatan kuantitatif akan lebih berlandaskan pada data yang dapat di hitung sehingga mampu menghasilkan penaksiran yang valid. Dalam penelitian ini diuraikan menjadi dua tahapan, tahapan pertama peneliti memilih permasalahan dan membuat rumusan hipotesis. Tahapan kedua peneliti membuat rancangan penelitian seperti yang telah tergambar dalam kerangka pemikiran. (Talika, 2016).

Selanjutnya proses pengumpulan data yang dilakukan secara *online* melalui google form dengan pengukuran skala likert. Menurut Dane Betram, skala Likert merupakan skala respon teori dan teknik yang dapat digunakan pada kuesioner dengan tujuan untuk mendapatkan referensi peserta atau tingkat kesepakatan dengan pernyataan (Iskandar & Hamdani, 2017).

Setelah proses pengumpulan data penelitian ini dilanjutkan dengan proses analisa data menggunakan Statistical Package of the Social Sciences (SPSS) versi 24.0 dan Microsoft Excel. Teknik analisa data tersebut digunakan untuk menganalisis hasil penelitian dari pengaruh konten “Ryzen” di Nimo TV terhadap sikap bermain game PUBG Mobile dari kuesioner (Zein et al., 2019).

Sampel

Sampel dipilih melalui keseluruhan populasi untuk mewakili keseluruhan populasi yang mana merupakan penonton dari Nimo TV “Ryzen” yang menonton konten “Ryzen” di Nimo TV.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Sampel

N = Populasi

e = Taraf kesalahan *error* senilai 0,5 (5%)

1 = Bilangan Konstan

(Khanafi, 2017)

Teknik *Sampling*

Dengan sampel yang dimiliki, penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel *probability sampling*. Jenis metode *probability sampling* yang digunakan yaitu *sampling acak sederhana (simple random sampling)*. Target Populasi pada penelitian ini adalah anggota di komunitas PUBG SEA Esport sebanyak 250 orang, terhitung dari 13 Oktober 2021.

Ukuran sampel atau besaran dalam penelitian ini menggunakan toleransi kesalahan maksimal sebesar 5% (0,05) menentukan ukuran sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin sebagai berikut. (Utomo, 2017)

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = 250: (1 + (250 \times 0,05^2))$$

$$n = 250: (1 + (250 \times 0,0025))$$

$$n = 250: (1 + 0,625)$$

$$n = 250: 1,625$$

$$n = 153,84 (154).$$

Keterangan :

N= Jumlah populasi

n = Jumlah sampel

e = Tingkat kesalahan dalam pengambilan sampel

Jumlah sampel yang digunakan 154 karena hasil dari 153,84 dibulatkan. Responden memahami urutan kuesioner. Kuesioner berisi tentang Sikap Bermain Penonton *Live Streaming* Ryzen di aplikasi NimoTV. Selanjutnya, identifikasi mengenai Sikap Bermain Penonton *Live Streaming* di aplikasi NimoTV.

Teknik Pengumpulan Data

Data didalam penelitian ini menggunakan dua teknik yaitu yang Pertama adalah kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data guna membantu analisis untuk mengetahui sikap, keyakinan, prilaku dan karakteristik dari responden. Terdapat dua jenis pertanyaan dari kuesioner yaitu Pertanyaan terbuka, dimana memberikan pilihan respon kepada responden secara terbuka. Respon yang diterima harus tetap bisa diterjemahkan dengan baik dan benar. Kemudian Pertanyaan tertutup, dimana pertanyaan yang diberikan

membatasi atau menutup pilihan respon dari responden. Pertanyaan dari kuesioner harus memiliki perharian, antara lain yaitu masalah yang ingin dipecahkan dimana dalam pebelitian ini kasus yang ingin dipercahkan yaitu Pengaruh Konten “Ryzen” di Nimo TV Terhadap Sikap Bermain *Game* PUBG Mobile Sea Esport. Pertanyaan dari kuesioner tersebut yang akan diuji. Maka, kesimpulan pertanyaan dari kuesioner tersebut yaitu pertanyaan mengenai fakta, pertanyaan mengenai pendapat dan pertanyaan mengenai persepsi diri.

Selanjutnya yaitu melalui Kepustakaan, kepustakaan yaitu teknik pengambilan data dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan sebuah informasi yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Data tersebut didapatkan dari buku-buku, laporan penelitian, artikel, tesis dan sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik. Lalu ada teknik Wawancara yaitu teknik pengumpulan data yang menggunakan cara dengan mengajukan pertanyaan secara bebas, dengan tersusun atau tidak bertujuan untuk mendapatkan sebuah informasi yang bersangkutan dengan objek penelitian. (Pungki Oktavia, 2020).

Hipotesis Penelitian

Pengujian Hipotesis (uji t):

H0: Tayangan Konten “Ryzen” di Nimo TV Tidak terdapat pengaruh Sikap Bermain *Game* PUBG Mobile Sea Esport.

H1: Tayangan Konten “Ryzen” di Nimo TV terdapat pengaruh Sikap Bermain *Game* PUBG Mobile Sea Esport.

Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas

Validitas yaitu kebenaran dalam sebuah pengukuran. Dalam mengukur *Instrument* pengumpulan data, terdapat dua jenis validitas yaitu yang pertama validitas faktor dan yang kedua validitas item. Validitas faktor bisa diukur jika item yang disusun menggunakan lebih dari satu faktor. Untuk mengukur validitas faktor ini maka menggunakan teknik penyesuaian jumlah faktor (jumlah item dalam satu faktor) dengan jumlah total item. Pengukuran validitas item menggunakan teknik menyesuaikan jumlah item dengan nilai item. Validitas item ditunjukkan dengan adanya kesesuaian atau dukungan terhadap item total (jumlah total). Jika faktor yang telah digunakan lebih dari satu, bisa dinyatakan pengujian validitas item dengan teknik menyesuaikan jumlah item dengan jumlah faktor, dan diteruskan dengan melakukan korelasi antara item dengan jumlah total faktor. Dari jumlah perhitungan korelasi didapatkan sebuah koefisien hubungan yang digunakan guna untuk menghitung tingkatan validitas sebuah item dan menentukan apakah item tersebut bisa berguna atau tidak. Untuk

menentukan apakah item bisa digunakan atau tidak biasanya akan dilakukan uji validitas jika terdapat korelasi signifikan terhadap jumlah total (Dewi, 2018).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

R_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : jumlah responden

$\sum X$: jumlah skor butir soal

$\sum Y$: jumlah skor total soal

$\sum X^2$: jumlah skor kuadrat butir soal

$\sum Y^2$: jumlah skor total kuadrat butir soal

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas untuk menguji ketepatan alat ukur, dapat membuktikan jika alat ukur yang digunakan bisa dipercaya dan tepat jika dilakukan pengukuran ulang. Uji reliabilitas memiliki beberapa metode, antara lain metode tes ulang, formula Flanagan, *Cronbach's Alpha*, metode formula KR (Kuder-Richardson)-20, KR-21, dan metode *Anova Hoyt*. Metode *Cronbach Alpha* paling umum dan biasa digunakan dalam penelitian. Metode ini digunakan pada nilai oposisi (0 dan 1) yang akan menghasilkan perhitungan yang sama dengan menggunakan cara KR-20 dan *Anova Hoyt*. Reliabilitas sendiri memiliki arti dapat dipercaya, yang mana instrument dapat memberikan hasil yang tepat. (Dewi, 2018)

Reliabilitas Skala

Pengukuran reliabilitas atau kuesioner dapat dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

$$r_{tt} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \left[\frac{\sum \delta_b^2}{\sum \delta_t^2} \right] \right]$$

Keterangan:

r_{tt} : koefisien reliabilitas *instrument* (total tes).

K : banyaknya butir pertanyaan.

$\sum \delta_b^2$: jumlah varian butir.

$\sum \delta_t^2$: varian skor total.

Perhitungan ini dapat digunakan jika hasil dari perhitungan rhitung berjumlah lebih besar dari rtabel yaitu 5%.

Reliabilitas Tes

Pengukuran reliabilitas tes digunakan rumus KR-20. Disebabkan nilai tes bersifat oposisi yang mana jawaban yang benar akan diberikan nilai 1 dan jawaban yang salah akan diberikan nilai 0. Rumus KR-20 yaitu sebagai berikut.

$$r_{tt} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{v_t - \Sigma pq}{v_t} \right]$$

Keterangan:

- r_{tt} : reliabilitas tes
- k : banyaknya butir soal yang sah.
- v_t : varian total.
- p : proporsi subyek yang menjawab

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu cara memproses sebuah data untuk dapat dijadikan informasi agar data yang dianalisis dapat mudah dimengerti dan dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam menemukan jalan keluar dari masalah dalam penelitian ini. Teknik analisis data ini menggunakan analisis kuantitatif. Kuantitatif yaitu analisis data yang memproses data angka seperti data statistik, data survei responden dan masih banyak lainnya.

Dalam penelitian ini, perhitungan data menggunakan SPSS. SPSS adalah *software* yang biasa digunakan untuk analisis statistik dan juga *system management*. SPSS sering digunakan karena menggunakan pilihan atau fitur yang sederhana dan sangat mudah dimengerti. (Abdillah, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas Konten

Tabel 1. Tabel Validitas Variabel X

Pernyataan	rhitung	rtabel	penjelasan
1	0.768	0.159	Valid
2	0.541	0.159	Valid
3	0.302	0.159	Valid
4	0.700	0.159	Valid
5	0.457	0.159	Valid
6	0.559	0.159	Valid
7	0.348	0.159	Valid
8	0.599	0.159	Valid
9	0.613	0.159	Valid
10	0.665	0.159	Valid
11	0.490	0.159	Valid
12	0.588	0.159	Valid
13	0.637	0.159	Valid
14	0.507	0.159	Valid
15	0.531	0.159	Valid
16	0.554	0.159	Valid

Sumber: Data diolah (2023)

Tabel diatas menunjukkan koefisien korelasi ($r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,159. Hasil uji tersebut membuktikan bahwa semua butir pertanyaan dari variabel Konten (X) bisa digunakan untuk alat ukur dan analisis penelitian.

Validitas Sikap Bermain

Tabel 2. Tabel Validitas Variabel Y

Pernyataan	Rhitung	Rtabel	Penjelasan
1	0.683	0.159	Valid
2	0.682	0.159	Valid
3	0.698	0.159	Valid
4	0.619	0.159	Valid
5	0.772	0.159	Valid
6	0.768	0.159	Valid
7	0.714	0.159	Valid
8	0.513	0.159	Valid

Sumber: Data diolah (2023)

Tabel diatas menunjukkan koefisien korelasi ($r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,159. Hasil uji tersebut membuktikan bahwa semua butir pertanyaan dari variabel Sikap Bermain (Y) bisa digunakan untuk alat ukur dan analisis penelitian.

Uji Realibilitas

Tabel 3. Tabel Reliabilitas

Variabel	Koefisien Realibilitas	Nilai Kritis	Penjelasan
Konten	0.833	0.6	Reliabel
Sikap bermain	0.837	0.6	Reliabel

Sumber: Data diolah (2023)

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai reliabilitas dari butir pertanyaan pada kuesioner setiap variabel yang diteliti menunjukkan nilai lebih besar dari 0,6. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pertanyaan di atas reliabel untuk mengukur variabel nya.

Koefisien Regresi Linear Sederhana Pengujian Hipotesis (Uji t)

Tabel 4. Tabel Koefisien

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.083	2.523		1.222	.224
	Totalx	.449	.037	.700	12.073	.000

a. Dependent Variable: Totalx

Sumber: Data diolah (2023)

Diketahui nilai sig. untuk pengaruh X terhadap Y adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 12,073 > t_{table} 1,660$ terhadap Y. Pernyataan diatas menyimpulkan bahwa Hipotesis diterima, yang dapat diartikan variable konten (X) mempengaruhi variabel Sikap Bermain (Y).

Analisis Koefisien Determinasi

Setelah didapatkan nilai R (korelasi) berjumlah 0,700, maka koefisien determinasi dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 5. Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.700 ^a	.489	.486	3.28544

a. Predictors: (Constant), Totalx

Sumber: Data diolah (2023)

$$\begin{aligned}
 KD &= R^2 \times 100\% \\
 &= (0,700)^2 \times 100\% \\
 &= 48,9\%
 \end{aligned}$$

Dengan demikian, maka diperoleh nilai KD sebesar 48.9% yang menunjukkan arti bahwa variabel Konten (X) memberikan pengaruh sebesar 48.9% terhadap Sikap Bermain (Y), sedangkan sisanya sebesar 51.1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk dalam model regresi ini.

Pembahasan

Pengaruh Konten “Ryzen” Di NimoTV terhadap Sikap Bermain PUBG Mobile

SEA Esport

Secara parsial dinyatakan bahwa kredibilitas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Sikap Bermain PUBG Mobile SEA Esport ini terlihat pada uji statistik dibuktikan dari hasil uji hipotesis diatas Konten “Ryzen” Di NimoTV dan kredibilitas berpengaruh signifikan terhadap Sikap Bermain PUBG Mobile SEA Esport, hal ini dibuktikan dari uji – t sebesar 12.073 dengan sig. 0,000 < 0,05 dengan sig. uji – t yang lebih kecil (<) dari $\alpha = 0,05$. Kredibilitas berpengaruh terhadap Sikap Bermain pemain PUBG Mobile di SEA Esport hal ini menunjukkan bahwa Konten “Ryzen” Di NimoTV memberikan dampak yang baik kepada penonton Konten “Ryzen”. Penonton mendapatkan Ilmu dari Konten tersebut serta dapat menerapkan ilmu dan kemampuan barunya melalui sikapnya ketika bermain PUBG Mobile, sehingga Konten “Ryzen” dapat mempengaruhi sikap bermain PUBG Mobile SEA Esport.

Dari hasil penelitian diatas diperoleh informasi bahwa dengan menonton Konten “Ryzen” di Nimo TV pemain PUBG Mobile di SEA Esport dapat memberikan pengetahuan tentang bermain PUBG Mobile, mendapatkan tips dan trik dalam bermain PUBG Mobile, memotivasi untuk bisa menjadi *Pro Player* (pemain handal) PUBG Mobile. Hal lainnya yang dapat dilihat yaitu Kualitas video, gambar dan suara dari konten “Ryzen” di Nimo TV cukup memuaskan dan baik, durasi dari video konten sendiri cukup dan tidak membosankan. Penyampaian Informasi yang disampaikan juga cukup jelas, dengan konten yang bervariasi. Konten ini juga menjadi sarana hiburan seputar game PUBG Mobile serta dapat menjawab ekspektasi penonton.

KESIMPULAN

Konten ”Ryzen” di Nimo TV sangat berdampak pada sikap bermain *game* PUBG Mobile, hal tersebut karena penonton ada rasa ingin mengetahui tentang bagaimana menjadi *profesional player* serta ingin menambah kemampuan dalam bermain *game* PUBG Mobile terutama dalam komunitas SEA Esport agar lebih percaya diri. Dari hasil penelitian dan uji

hipotesis yang sudah dilakukan oleh penulis, menghasilkan kesimpulan bahwa berdasarkan perhitungan Uji t, hasil Hipotesis diterima, yang dapat menyimpulkan bahwa variabel Konten (X) terdapat pengaruh terhadap variabel Sikap Bermain (Y). Setelah penulis melakukan uji koefisien determinasi Dari analisis koefisien determinasi didapatkan hasil bahwa pengaruh yang signifikan dari variabel Konten terhadap Variabel Sikap bermain dengan presentase 49%. Sedangkan 51% lainnya dipengaruhi oleh faktor diluar variabel yang di teliti dalam penelitian ini, dimana lebih besar dipengaruhi oleh faktor diluar variabel yang diteliti.

Keterbatasan penelitian ini hanya berfokus pada penelitian kualitatif, untuk mendapatkan jawaban yang lebih mendalam mengenai apa motivasi orang menonton Konten Ryzen. Selain itu dilakukan pengujian menggunakan variabel lainnya mengenai motivasi seseorang menggunakan media dikarenakan dari hasil penelitian ini hanya 49% yang dapat dijelaskan oleh variabel yang diuji. Hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi rekomendasi bagi perencana konten Nimo TV Indonesia apabila memiliki sumberdaya yang memadai untuk membuat dan mengembangkan konten, tayangan Nimo TV Indonesia harus selalu dikemas secara menarik, dan memberikan informasi tentang bagaimana cara bermain game sehingga berfokus pada upaya untuk menghibur dan memberikan edukasi seputar *game* untuk penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah. (2020). SPSS Adalah – Pengertian, Sejarah, Fungsi, Kepanjangan. Rumusrumus.Com.
- Abdullah, N. N., & Nasionalita, K. (2018). Pengaruh Sosialisasi Terhadap Pengetahuan Pelajar Mengenai Hoax (Studi Pada Program Diseminasi Informasi Melalui Media Jukrak Di SMKN 1 Pangandaran). CHANNEL: Jurnal Komunikasi, 6(1), 120. <https://doi.org/10.12928/channel.v6i1.10217>
- Ahmad. (2021). Menghasilkan Uang dari Nimo TV dengan Live Stream Gaming, Bagaimana Caranya? <https://www.androidponsel.com/19010/menghasilkan-uang-dari-nimo-tv-dengan-live-stream-gaming-bagaimana-caranya/>
- Anggono, B., & Putri, I. P. (2020). Pengaruh Konten Video “ Nyamar Jadi Orang Miskin Cewe Matre Prank ” Dalam Youtube Channel Atta Halilintar Terhadap Sikap Audience Melakukan Subscribe. 7(2), 7418–7431.
- Antonius, J. (2020, November 12). Inilah Jumlah Total Players Aktif Dari PUBG Mobile, Mobile Legends, dan Free Fire di Dunia, Siapa Teratas? <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/total-players-ff-pubg-mobile-legend>

- Bahtiar. (2019). Komunikasi Massa Dalam Media Critical dan Media Equation. AL-HIKMAH: Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Budaya, 10(1), 20–27.
<https://doi.org/10.32505/hikmah.v10i1.1705>
- David, E., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017). Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi. *Acta Diurna*, 6(1).
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/index/index>
- Dewi, D. A. N. N. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.
- Firdausyi, A., & Anggraini, R. (2020). Pengaruh Konten Program TV Magazine Terhadap Minat Menonton. *InterKomunika*, 2(1), 58–70.
- Iskandar, B., & Hamdani, A. U. (2017). Jasa Pengiriman Barang Studi Kasus : PT. XYZ. *STMIK AMIKOM Yogyakarta*, 1(2), 67–72.
- Izza, afifah nurul. (2020). Mau Menjadi Player Kompetitif PUBG Mobile? Begini Cara Melatih Mental Kamu! – Esportsku. <https://esportsku.com/mau-menjadi-player-kompetitif-pubg-mobile-begini-cara-melatih-mental-kamu/>
- Julita, nel arianty. (2018). Pengaruh Komunikasi Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Kerja Karyawan. *Ekonomi*, 195–205.
- Juwita, A., Sayekti, W. D., & Indriyani, Y. (2015). Sikap dan Pola Pembelian Bumbu Instan Kemasan oleh Konsumen Rumah Tangga di Bandar Lampung. 3(3), 329.
- Kamahi, U. (2017). Teori Kekuasaan Michel Foucault: Tantangan bagi Sosiologi Politik (Umar Kamahi). *Al-Khitabah*, 3(1), 117–133. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Al-Khitabah/article/view/2926>
- Khakim, A. (2021, September 15). Biodata BTR Ryzen Muhammad Albi Lengkap Tanggal Lahir, Umur dan Tinggi Badan, Pro Player Bigetron Esport - Portal Kudus - Halaman 2. <https://portalkudus.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-792604218/biodata-btr-ryzen-muhammad-albi-lengkap-tanggal-lahir-umur-dan-tinggi-badan-pro-player-bigetron-esport?page=2>
- Khanafi, I. A. (2017). Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan My Trip My Adventure Terhadap Minat Traveling Mahasiswa (Studi Eksplanatoris Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan My Trip My Adventuree terhadap Minat Traveling pada Mahasiswa S1 FISIP Universitas Sebelas Maret Surak.

- Mulat, T. C. (2017). Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Masyarakat Terhadap Penyakit Gastritis Di Wilayah Kerja Puskesmas Barombong Kota Makassar. 2013, 884–891.
- Nimo, T. (2021). Superstar S5. <https://www.facebook.com/page/558867611213384/search/?q=superstar+s5>
- Pungki Oktavia. (2020). Pengaruh Sosialisasi Pemilu 2019 Terhadap Tingkat Pengetahuan Pemilih Pemula Sman 1 Depok. *Inter Script: Journal of Creative Communication*, 2(2), 7.
- rahayunianto. (2019). Daya Tarik Brand Ambassador Iqbaal Dhiafakhri dalam Iklan “ Ruangguru .” 1, 19.
- Riofita, H., & Harsono, M. (2019). Komunikasi Words Of Mouth Dalam Bidang Pemasaran : Sebuah Kilas Balik Teori. *Eklektik : Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 2(2), 273. <https://doi.org/10.24014/ekl.v2i2.8451>
- Romli, K. (2016). Komunikasi Massa. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=DsRGDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=komunikasi+massa&ots=dyrNPwCPsL&sig=4qlqv3lDBFiYBfKlAiajFMKdys&redir_esc=y#v=onepage&q=komunikasi+massa&f=false
- Saputro, paras jauhari. (2019). Pengaruh Game Online Pubg Player Unknown’s Battle Grounds Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Smk Muhammadiyah Cawas”. 8(5), 55.
- Talika, F. T. (2016). Manfaat Internet Sebagai Media Komunikasi Bagi Remaja Di Desa Air Mangga Kecamatan Laiwui Kabupaten Halmahera Selatan. *E-Journal*, 5(1), 1–6.
- Udaya, R. (2019). Tipologi Komentar Viewer Pada Social Live Streaming Service (Analisis Netnografi Pada Teks Komentar Viewer Nimotv). 1–18.
- Utomo, I. W. (2017). Pengaruh Brand Image, Brand Awareness, Dan Brand Trust Terhadap Brand Loyalty Pelanggan Online Shopping (Studi Kasus Karyawan Di BSI Pemuda). *Komunikasi*, VIII(1), 78. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/article/view/2327/1607>
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.
- Zein, S., Yasyifa, L., Khozi, R., Harahap, E., Badruzzaman, F., & Darmawan, D. (2019). Pengolahan dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–7.