

SKRIPSI
PENGARUH TERPAAN INFORMASI AKUN INSTAGRAM
@INDOZONEGAME TERHADAP SIKAP GENERASI X DI SURABAYA
MENGENAI E-SPORT.



Disusun Oleh :

Vincentius Eka Bayu Saputro

NRP 1423019039

PRODI. ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA
SURABAYA

2021

SKRIPSI

**PENGARUH TERPAAN INFORMASI AKUN INSTAGRAM
@INDOZONEGAME TERHADAP SIKAP GENERASI X DI SURABAYA
MENGENAI E-SPORT**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya**



Disusun oleh:

Vincentius Eka Bayu Saputro

NRP. 1423019039

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA

SURABAYA

2022

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Vincentius Eka Bayu Saputro

NRP : 1423019039

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa proposal skripsi saya yang berjudul :

PENGARUH TERPAAN INFORMASI AKUN INSTAGRAM
@INDOZONEGAME TERHADAP SIKAP GENERASI X SURABAYA
MENGENAI E-SPORT

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. apabila nanti di kemudian hari terbukti bahwa karya tulis saya ini merupakan hasil plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku,

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran.

Surabaya, 8 Juni 2023



Vincentius Eka Bayu S.

NRP. 1423019039

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH TERPAAN INFORMASI AKUN INSTAGRAM
@INDOZONEGAME TERHADAP SIKAP GENERASI X DI SURABAYA
MENGENAI E-SPORT**

Oleh:


Vincentius Eka Bayu Saputro

NRP. 1423019039

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing penulisan skripsi untuk diajukan kepada tim penguji skripsi.

Pembimbing I : Brigitta.R.S.F, S.I.Kom., M.Med.Kom. ()

NIDN. 0715108903

Pembimbing II : Theresia Intan.P.H, S.Sos., M.I.Kom. ()

NIDN. 0725058704

Surabaya, 8 Juni 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada : Jumat, 8 Juni 2023.

Mengesahkan,


Fakultas Ilmu Komunikasi



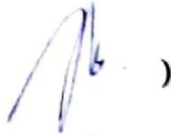
Brigitta Revia Sandy Fista, S.I.Kom., M.Med.Kom.

NIDN. 0715108903


Dewan Penguji:

Ketua : Dr. Nanang Krisdinanto, Drs., M.Si. ()

NIDN. 0726126602

Sekretaris : Brigitta Revia Sandy Fista, S.I.Kom., M.Med.Kom. ()

NIDN. 0715108903

Anggota : Dr. Finsensius Yuli Purnama, S.Sos., M.Med.Kom. ()

NIDN. 0719078401

Anggota : Theresia Intan Putri Hartiana, S.Sos., M.I.Kom. ()

NIDN. 0725058704

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya mandala Surabaya.

Nama : Vincentius Eka Bayu Saputro
NRP : 1423019039
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Tahun Lulus : 2023

Dengan ini **SETUJU** skripsi saya dengan judul :

PENGARUH TERPAAN INFORMASI AKUN INSTAGRAM @JNDOZONEGAME TERHADAP SIKAP GENERASI X SURABAYA MENGENAI E-SPORT

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (*Digital Library* Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan undang-undang Hak Cipta yang berlaku.

Demikian Surat Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Juni 2023



Vincentius Eka Bayu
Saputro

NRP. 1423019039

HALAMAN PERSEMBAHAN

"If you're not a good shot today, don't worry. There are other ways to be useful."

-Sova-

Puji syukur yang utama kepada Tuhan Yang Maha Kuasa karena bimbingannya penulis mampu menyelesaikan Skripsi dengan tepat waktu. Bunda Maria yang selalu mendampingi dan membimbing selalu mengarahkan penulis untuk fokus dan tetap semangat. Tidak lupa penulis berterimakasih kepada kedua orangtua dan keluarga penulis yang selalu mendukung penulis sampai pada tahap ini.

Skripsi ini tidak akan selesai dengan maksimal jika lingkungan sosial penulis tidak mendukung. Peran sahabat selalu mendampingi peneliti dikala penulisan akhir ini. Selain dukungan dari sahabat, dukungan dari para dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya menjadi penyemangat dan motivasi bagi penulis. Oleh karena itu penulis ucapkan banyak terimakasih kepada sahabat serta para dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Widya Mandala Surabaya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena oleh bimbingan dan Roh Kudus-Nya lah penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan judul PENGARUH TERPAAN INFORMASI AKUN INSTAGRAM @INDOZONEGAME TERHADAP SIKAP GENERASI X DI SURABAYA MENGENAI E-SPORT dengan tepat waktu.

Selain itu, penulis juga ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, doa, dan membimbing penulis hingga pelaksanaan dan pembuatan Skripsi ini dapat berjalan dengan lancar:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat, rahmat, dan bimbingan-Nya, penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
2. Kepada orang tua dan saudara yang paling penulis sayangi dan hormati, Bapak Andi, Ibu Irene, dan Theresia. Terima kasih banyak atas doa, dukungan, bimbingan, serta semangat yang tak pernah henti diberikan kepada penulis ketika mengerjakan Skripsi hingga dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.
3. Ibu Brigitta Revia Sandy Fista, S.I.Kom., M.Med.Kom. yang merupakan dosen pembimbing dari penulis. Terima kasih banyak atas ilmu, dukungan, dan bimbingan serta saran-saran yang telah diberikan pada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan cepat dan tepat.
4. Seluruh dosen dan *staff* Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
5. Jeremy Wiliam yang menjadi teman, sahabat sekaligus sesama pejuang Skripsi yang menjadi tempat keluh kesah penulis ketika sedang jenuh dan penat. Terima kasih banyak karena sudah meluangkan waktu ditengah kepadatan tugas kuliah. Terima kasih pula karena sudah menemani penulis dalam mencari buku serta referensi untuk mengerjakan Skripsi. Terima kasih pula karena sudah menjadi teman bermain penulis dikala penulis jenuh dan penat dalam pengerjaan Skripsi. Terima kasih pula atas saran, dukungan, dan semangat yang sudah diberikan pada penulis hingga dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat waktu.

6. Bagas Raditya yang menjadi teman, sahabat sekaligus sesama pejuang Skripsi yang menjadi tempat cerita penulis saat penulis sedang jenuh dan penat. Terima kasih banyak karena sudah meluangkan waktu serta menemani penulis dalam mencari buku atau referensi lainnya agar Skripsi penulis dapat selesai dengan cepat. Terima kasih pula atas saran, dukungan, dan semangat yang sudah diberikan pada penulis hingga dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat waktu.
7. Valorant: Jonathan Amadeo, Jeremy Wiliam, David Miracle, Jeaneva Ellya, Theodorus Novan, dan Michael Gabriel yang telah menjadi teman bermain penulis walaupun dikala bermain mereka masih membahas tentang mata kuliah dan skripsi.
8. Nelson Cavalero, Ian Widjaya, dan Hans Alexander yang telah menjadi teman bermain sekaligus teman dikala penulis sedang jenuh. Terimakasih atas penghiburan dan semangat yang kalian berikan.
9. Fikomers angkatan 2019 yang telah saling membantu dalam berbagi referensi untuk menyelesaikan Skripsi bersama-sama.
10. Seluruh rekan, teman, sahabat, dan kerabat yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran demi perbaikan dan penyempurnaan Skripsi ini. Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan khususnya pembaca pada umumnya. Terima kasih.

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Rumusan Masalah	10
I.3. Tujuan Penelitian	10
I.4. Batasan Penelitian	10
I.5. Manfaat Penelitian	11
I.5.1 Manfaat Akademis	11
I.5.2 Manfaat Praktis	11
BAB II	12
TINJAUAN PUSTAKA	12
II. 1 Penelitian Terdahulu	12
II.2. Kerangka Teori	15
II.2.1. Model Komunikasi Laswell	15
II.2.2. Terpaan Informasi	17
II.2.3. Sikap	18
II.2.4. Media Sosial - Instagram	21
II.2.5 Hubungan Terpaan Informasi dengan Sikap	24
II.3. Nisbah Antar Konsep	25

II.4. Bagan Kerangka Konseptual	26
II.5. Hipotesis	27
BAB III.....	28
III.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
III.2. Metode Penelitian	28
III.3. Identifikasi Variabel Penelitian.....	29
III.4. Definisi Konseptual.....	30
III.4.1. Terpaan Informasi	30
III.4.2. Sikap	31
III.5. Definisi Operasional	32
III.5.1 Variabel X (Terpaan Informasi).....	32
III.5.2. Indikator Variable Y (Sikap)	33
III.6 Populasi dan Sampel.....	35
III.6.1 Populasi	35
III.6.2 Sampel	36
III.7. Teknik Penarikan Sampel.....	37
III.8 Teknik Pengumpulan Data	37
III.9. Teknik Validitas dan Reliabilitas	38
III.9.1. Uji Validitas	38
III.9.2. Uji Reliabilitas	39
III.10. Teknik Analisis Data	39
III.10.1 Uji Normalitas	42
III.10.2 Uji Linieritas.....	42
III. 10. 3. Analisis Korelasi.....	43
III.10.4. Analisis Regresi Linier Sederhana	44
III.10.5. Uji Signifikansi Hipotesis	45
BAB IV	46
IV.1. Gambaran Subjek Penelitian.....	46
IV.1.1. Generasi X di Surabaya	46
IV.1.2. Akun Instagram @indozonegame	47
IV.2. Hasil Pengujian Validitas dan Reliabilitas	49
IV.2.1. Hasil Pengujian Validitas Pengaruh Terpaan Informasi Akun Instagram @indozonegame Terhadap Sikap Generasi X di Surabaya Mengenai E-Sport.....	49

IV.2.2. Hasil Pengujian Reliabilitas Pengaruh Terpaan Informasi Akun Instagram @indozonegame Terhadap Sikap Generasi X di Surabaya Mengenai E-Sport	51
IV.3. Pembahasan Hasil Penelitian	52
IV.3.1. Temuan Data.....	52
IV.3.2. Identitas Responden	53
IV.3.3. Deskripsi Variabel X (Terpaan Informasi).....	56
IV.3.4 Interval Pengukuran Terpaan Informasi	62
IV.3.5 Total Skala Interval Terpaan Informasi.....	63
IV.3.6 Deskripsi Variabel Y (Sikap)	64
IV.3.7 Interval Pengukuran Sikap	72
IV.3.8 Total Skala Interval Sikap.....	73
IV.4 Analisis Data	74
IV.4.1 Uji Normalitas.....	74
IV.4.2 Uji <i>Non Parametric Test</i>	76
IV.4.3 Uji Linieritas	77
IV. 4.4 Uji Kolerasi	77
IV. 4.5 Analisis Regresi.....	79
IV. 4.6 Uji Signifikansi Hipotesis.....	80
IV.4.7 Tabulasi Silang	80
IV.4.7.1 Tabulasi Silang Identitas Responden dengan Terpaan Informasi	81
IV.4.7.2 Tabulasi Silang Usia dengan Terpaan Informasi.....	82
IV. 4.7.3 Tabulasi Silang Pendidikan Terakhir dengan Terpaan Informasi.....	83
IV. 4.7.4 Tabulasi Silang Pekerjaan dengan Terpaan Informasi.....	84
IV. 4.7.5 Tabulasi Silang Frekuensi dengan Terpaan Informasi	85
IV.4.7.6 Tabulasi Silang Jenis Kelamin dengan Sikap.....	86
IV.4.7.7 Tabulasi Silang Usia dengan Sikap.....	87
IV.4.7.8 Tabulasi Silang Pendidikan Terakhir dengan Sikap	88
IV.4.7.9 Tabulasi Silang Pekerjaan dengan Sikap.....	89
IV.4.7.10 Tabulasi Silang Frekuensi dengan Sikap	90
IV.5 Pengaruh Terpaan Informasi Akun Instagram @indozonegame Terhadap Sikap Generasi X di Surabaya Mengenai <i>E-Sport</i>	91
BAB V.....	95

V.1	Kesimpulan	95
V.2	Saran.....	96
V.2.1	Saran Akademis	96
V.2.2	Saran Praktis	97
DAFTAR PUSTAKA		98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gim yang dianggap negatif dalam masyarakat	9
Gambar 4. 1 Akun Instagram @indozonegame	48
Gambar 4. 2 Situs dari indozone.id	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Pembanding Akun @indozonegame.....	5
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Validitas Terpaan Informasi.....	50
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Validitas Sikap.....	50
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Terpaan Informasi.....	51
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Sikap.....	52
Tabel 4.5 Identitas Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	53
Tabel 4.6 Identitas Responden Berdasarkan Usia	54
Tabel 4.7 Identitas Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir.....	54
Tabel 4.8 Identitas Responden Berdasarkan Pekerjaan	55
Tabel 4.9 Identitas Responden Frekuensi Mengakses Informasi E-Sport dalam 1 Minggu.....	55
Tabel 4.10 Deskripsi Terpaan Informasi Berdasarkan Time Decision.....	56
Tabel 4.11 Deskripsi Terpaan Informasi Berdasarkan Content Dimension .	58
Tabel 4.12 Deskripsi Terpaan Informasi Berdasarkan Conciseness	59
Tabel 4.13 Penilaian Interval Kelas Terpaan Informasi	62
Tabel 4.14 Hasil Skala Interval Variabel Terpaan Informasi	63
Tabel 4.15 Deskripsi Sikap Berdasarkan Komponen Kognitif.....	64
Tabel 4.16 Deskripsi Sikap Berdasarkan Komponen Afektif.....	67
Tabel 4.17 Deskripsi Sikap Berdasarkan Komponen Konatif.....	69
Tabel 4.18 Penilaian Interval Kelas Terpaan Informasi	73
Tabel 4.19 Hasil Skala Interval Variabel Sikap	74
Tabel 4.20 Uji Normalitas	75
Tabel 4.21 Uji Non Parametric	76
Tabel 4.22 Uji Linieritas	77
Tabel 4.23 Uji Korelasi	78
Tabel 4.24 Standar Nilai Koefisien Korelasi	78
Tabel 4.25 Analisis Regresi.....	79
Tabel 4.26 Tabulasi Silang Jenis Kelamin dengan Terpaan Informasi	81
Tabel 4.27 Tabulasi Usia dengan Terpaan Informasi	82
Tabel 4.28 Tabulasi Pendidikan Terakhir dengan Terpaan Informasi.....	83
Tabel 4.29 Tabulasi Pekerjaan dengan Terpaan Informasi	84
Tabel 4.30 Tabulasi Frekuensi dengan Terpaan Informasi	85
Tabel 4.31 Tabulasi Jenis Kelamin dengan Sikap	86
Tabel 4.32 Tabulasi Usia dengan Sikap	87
Tabel 4.33 Tabulasi Pendidikan Terakhir dengan Sikap.....	88
Tabel 4.34 Tabulasi Pekerjaan dengan Sikap	89
Tabel 4.35 Tabulasi Frekuensi dengan Sikap.....	90

ABSTRAK

Vincentius Eka B.S. 1423019039. *Pengaruh Terpaan Informasi Akun Instagram @indozonegame Terhadap Sikap Generasi X di Surabaya Mengenai E-Sport.*

Penelitian ini bertujuan untuk menguji teori yang menyatakan terpaan informasi dapat mempengaruhi sikap seseorang mengenai suatu kejadian. Teori ini menyatakan bahwa informasi yang ditulis berdasarkan pandangan penulis, nantinya dapat berpengaruh juga kepada pembacanya. Peneliti menemukan adanya fenomena *gap generation* dimana terdapat perbedaan antar generasi dalam menyikapi suatu hal atau peristiwa. Akun instagram @indozonegame merupakan akun instagram yang menyediakan informasi mengenai dunia gim. Informasi perlu diperluas temanya sehingga menjangkau banyak audiens. Terpaan informasi dapat diukur dari tiga indikator yaitu *Time Decision*, *Content Dimension*, dan *Conciseness*. Pada variabel Sikap terdapat tiga indikator yaitu Komponen Kognitif, Komponen Afektif, dan Komponen Konatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksplanatif. Metode yang digunakan adalah survei dan pernyataan responden akan dilakukan pengukuran dengan skala likert. Hasil dari penelitian ini menerima H1 dan menolak H0 dimana, H1 menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang rendah namun pasti antara terpaan informasi akun instagram @indozonegame pada sikap generasi X di Surabaya mengenai *e-Sport*. Pada penelitian ini korelasi yang didapatkan adalah terdapat korelasi yang rendah namun pasti. Hasil pada penelitian ini juga mendapatkan bahwa terpaan informasi berada pada tingkat yang tinggi namun sikap berada pada sikap yang negatif.

Kata kunci: Media Sosial, Terpaan Informasi, Sikap

ABSTRACT

Vincentius Eka B.S. 1423019039. The Effect of Exposure to Instagram Account Information @indozonegame on the Attitudes of Generation X in Surabaya Regarding E-Sports.

This study aims to test the theory that exposure to information can affect a person's attitude about an incident. This theory states that information written based on the views of the author, can later also affect the reader. Researchers found that there is a gap generation phenomenon where there are differences between generations in responding to a matter or event. The Instagram account @indozonegame is an Instagram account that provides information about the game world. Information needs to be expanded on the theme so that it reaches a large audience. Information exposure can be measured from three indicators, namely Time Decision, Content Dimension, and Conciseness. There are three indicators for the Attitude variable, namely the Cognitive Component, the Affective Component, and the Conative Component. This research uses a quantitative approach and explanatory research. The method used is a survey and respondents' statements will be measured with a Likert scale. The results of this study accept H1 and reject H0 where, H1 states that there is a low but definite influence between exposure to information from the Instagram account @indozonegame on the attitudes of generation X in Surabaya regarding e-Sports. In this study, the correlation that was obtained was that there was a low but definite correlation. The results of this study also found that information exposure was at a high level but attitudes were at a negative attitude.

Keywords: Social Media, Information Exposure, Attitude