



**Hubungan Pengetahuan Tentang *E-sport* dan Faktor Demografi dengan Persepsi Kepada
Gamers Profesional**

Skripsi

**Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan
Pendidikan Strata 1**

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Diponegoro**

**Penyusun :
Andika Putra P
14030114130080**

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2021**



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

1. Nama Lengkap : Andika Putra Pratama
2. Nomor Induk Mahasiswa : 14030114130080
3. Tempat / Tanggal Lahir : Sragen, 30 September 1995
4. Departemen / Program Studi : Fakultas Ilmu Sosial dan Politik / Ilmu Komunikasi
5. Alamat : Gang 2 No 12, Tamanasri, Kroyo, Sragen 57221

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (Skripsi) yang saya tulis berjudul: Pengaruh Interaksi *Peer Group* dan *Self-Esteem* Terhadap Preferensi Pemakaian Krim Pemutih Kulit Pada Remaja Perempuan adalah benar-benar **Hasil Karya Ilmiah Tulisan Saya Sendiri**, bukan hasil karya ilmiah orang lain dan juga tidak mengandung plagiasi dari sumber informasi lainnya.

Hal ini diperkuat dengan hasil uji kemiripan Turnitin yang kurang dari 20%. Apabila dikemudian hari ternyata karya ilmiah yang saya tulis itu terbukti bukan hasil karya ilmiah saya sendiri atau hasil plagiasi karya orang lain, maka saya sanggup menerima sanksi berupa pembatalan hasil karya ilmiah saya dengan seluruh implikasinya, sebagai akibat kecurangan yang saya lakukan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dengan penuh kesadaran serta tanggung jawab.

Semarang, 23 Juni. 2021

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Pembuat Pernyataan,

S. Rouli Manalu, S.Sos, McommSt, Ph.D

Andika Putra Pratama

Ketua Program Studi

S. Rouli Manalu, S.Sos, McommSt, Ph.D

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Pengetahuan Tentang *E-sport* dan Faktor Demografi dengan Persepsi Kepada Gamers Profesional

Nama Penyusun : Andika Putra P

NIM : 14030114130080

Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata 1

Semarang, 23 Juni 2021

Dekan

Wakil Dekan I



Dr. Drs. Hardi Warsono, MTP


Dr. Drs. Teguh Yuwono, M.Pol.Admin

NIP. 19640827 199001 1 001

NIP. 19690822 199403 1 001

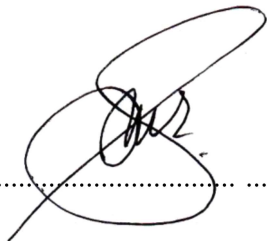
Dosen Pembimbing:

1. S. Rouli Manalu, S.Sos, McommSt, Ph.D



(.....)

Dosen Penguji Skripsi:

1. Dr. Yanuar Luqman, M.Si


(.....)

2. Dr. Nurul Hasfi, M.A


(.....)

3. S. Rouli Manalu, S.Sos, McommSt, Ph.D


(.....)

HALAMAN MOTTO

“Barangsiapa tidak tahan lelahnya belajar, maka ia harus tahan dengan pedihnya kebodohan.”

(Imam Syafi'i)

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah apa yang ada pada suatu kaum kecuali mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka sendiri.”

(Ar-Ra'du 13 : 11)

Berjalan lebih pelan bukan berarti tertinggal, dengan bersabar, banyak hal yang bisa dipelajari serta lebih berharga untuk diraih terlebih dahulu.
Ikhlas, Sabar, dan Tawakkal dalam berproses.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Halaman ini dipersembahkan kepada pihak-pihak di akademi yang telah berjasa untuk membantu penulis dalam menyelesaikan jenjang studi di Ilmu Komunikasi UNDIP.

1. S. Rouli Manalu, S.Sos, McommSt, Ph.D selaku dosen pembimbing skripsi. Terima kasih atas ketelitian serta kesabarannya dalam membimbing, dan kemurahan hatinya karena telah membantu saya bisa menyelesaikan skripsi dan mengajari saya dari awal dalam proses pembuatan skripsi.
2. S. Rouli Manalu, S.Sos, McommSt, Ph.D, selaku ketua Progam Studi S1 Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Diponegoro yang telah mengingatkan mahasiswa agar tidak lalai dalam tugasnya.
3. Dr. Yanuar Luqman, M.Si dan Dr. Nurul Hasfi, M.A selaku Dosen Penguji skripsi penulis. Terima kasih banyak atas segala arahannya.
4. Seluruh guru besar dan dosen departemen ilmu komunikasi FISIP Undip yang telah memberikan masukan dan pelajaran kepada penulis selama masa perkuliahan.
5. Pihak akademik FISIP yang telah membantu saya banyak untuk memudahkan proses pengumpulan berkas selama proses pendaftaran sidang *online*, terutama Mas Taufik yang hampir setiap hari saya hubungi demi menyelesaikan berkas.
6. Rekan-rekan di Ilmu Komunikasi UNDIP, yang telah menjadi teman suka ataupun duka untuk membawa nama baik UNDIP sejak menjadi mahasiswa baru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan berbagai macam bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih dari lubuk hati yang paling dalam kepada:

1. Bapak dan Ibu yang selalu berada di garis depan tidak pernah lelah mendukung, mendorong, memberi motivasi, mendoakan, mencurahkan jiwa dan raga agar penulis bisa selalu memperoleh yang terbaik.
2. Adik saya, Diyah Utami Kusumaning Putri dan segenap keluarga yang selalu memberikan *support*, mendoakan dan menyemangati Penulis untuk menyelesaikan skripsi dan menjadi tempat yang nyaman di saat lelah.
3. S. Rouli Manalu, S.Sos, McommSt, Ph.D selaku dosen pembimbing skripsi atas bimbingan dan begitu banyak saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, serta motivasi dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
4. Seluruh dosen FISIP dan Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro untuk tempat dan kesempatan memperoleh ilmu serta bantuan dan bimbingan selama penulis menempuh studi.
5. Seluruh rekan angkatan seperjuangan Ilmu Komunikasi Angkatan 2014 yang saling membantu selama menempuh perkuliahan.
6. Pihak-pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu oleh penulis, semuanya yang telah membantu dan memberi dukungan. Terima kasih banyak!

ABSTRAK

Judul Skripsi : Hubungan Pengetahuan Tentang *E-sport* dan Faktor Demografi dengan Persepsi Kepada *Gamers* Profesional

Nama : Andika Putra P

NIM : 14030114130080

Pengetahuan tentang *e-sport* dapat berhubungan dengan persepsi terhadap *gamers* profesional, semakin orang mengetahui maka semakin positif pula hubungannya. Faktor demografi seperti umur, jenis kelamin, tingkat pendapatan dan tingkat pendidikan dapat berpengaruh pula pada persepsi seseorang. Pada penelitian ini, peneliti ingin mencari hubungan sebab akibat yang terjadi antara tiga variabel, yang terdiri dari dua variabel independen dan satu variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah pengetahuan tentang *e-sport* dan faktor demografi, sedangkan variabel independen dalam penelitian ini adalah persepsi kepada *gamers* profesional. Oleh sebab itu, dengan menggunakan paradigma positivistik, peneliti dapat menggunakan hubungan sebab-akibat yang terjadi antara variabel independen dan variabel dependen tersebut. Pengambilan sampel yang digunakan adalah *accidental sampling*, dengan jumlah sampel yang diambil dari penelitian ini sebanyak 60 responden.

Menurut uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan hasil uji korelasi pearson dan *chi-square*, diperlihatkan bahwa: pertama, usia berhubungan signifikan terhadap persepsi *gamers* profesional dengan nilai signifikansi kurang dari ($<0,05$). Kedua, tingkat pendidikan berpengaruh signifikan terhadap persepsi *gamers* profesional dengan nilai signifikansi kurang dari ($<0,05$). Ketiga, tingkat pendapatan berpengaruh tidak signifikan terhadap persepsi *gamers* profesional, dengan nilai signifikansi lebih dari ($>0,05$). Keempat, jenis kelamin berpengaruh tidak signifikan terhadap persepsi *gamers* profesional dengan nilai signifikansi lebih dari ($>0,05$). Terakhir pengetahuan tentang *e-sport* berhubungan signifikan dengan persepsi kepada *gamers* profesional hanya di poin pengetahuan tahu dan mengaplikasikan. Artinya hanya responden yang mengetahui dan memainkan *e-sport* yang memiliki pengaruh signifikan terhadap persepsi kepada *gamers* profesional. Saran untuk penelitian selanjutnya, agar menambahkan variabel lain yang mempengaruhi persepsi pada *gamers* profesional seperti pengetahuan terhadap games dan faktor demografi. Penelitian selanjutnya dapat membandingkan metode selain *pearson correlation* dan *chi-square* untuk melihat hubungan pengaruh antar variabel. Penelitian selanjutnya dapat pula menambahkan peserta yang mengisi kuisioner dengan background peserta yang lebih variatif.

Kata kunci: *e-sport*, faktor demografi, umur, jenis kelamin, tingkat pendidikan, tingkat pendapatan, *gamers* profesional

ABSTRACT

Title of Undergraduate Thesis: Relationship Knowledge About E-sports and Demographic Factors with Perceptions of Professional Gamers

Name : Andika Putra P

NIM : 14030114130080

Knowledge of e-sports can be related to perceptions of professional gamers, the more people know, the more positive the relationship. Demographic factors such as age, gender, income level and education level can also affect a person's perception. In this study, the researcher wanted to find a causal relationship between three variables, which consisted of two independent variables and one dependent variable. The independent variable in this study is knowledge of e-sports and demographic factors, while the independent variable in this study is the perception of professional gamers. Therefore, by using the positivistic paradigm, researchers can use the causal relationship that occurs between the independent variable and the dependent variable. The sampling used is accidental sampling, with the number of samples taken from this study as many as 60 respondents.

According to the hypothesis test conducted using the results of the Pearson correlation test and chi-square, it is shown that: first, age is significantly related to the perception of professional gamers with a significance value of less than (<0.05). Second, the level of education has a significant effect on the perception of professional gamers with a significance value of less than (<0.05). Third, the level of income has no significant effect on the perception of professional gamers, with a significance value of more than (>0.05). Fourth, gender has no significant effect on the perception of professional gamers with a significance value of more than (>0.05). Finally, knowledge about e-sports is significantly related to the perception of professional gamers only in terms of knowledge and application. This means that only respondents who know and play e-sports have a significant influence on perceptions of professional gamers. Suggestions for further research are to add other variables that influence perceptions of professional gamers such as knowledge of games and demographic factors. Further research can compare methods other than person correlation and chi-square to see the relationship between variables. Subsequent research can also add participants who fill out the questionnaire with a more varied background of participants.

Keyword: e-sports, demographic factors, age, gender, education level, income level, professional gamers

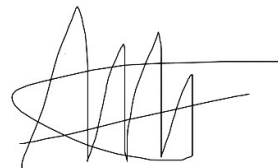
KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan segala puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa dengan rahmat dan hidayahnya, penulisan skripsi dengan judul “Hubungan Pengetahuan Tentang *E-sport* dan Faktor Demografi dengan Persepsi Kepada *Gamers* Profesional” dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi digunakan untuk syarat kelulusan penulis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Diponegoro, Semarang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara pengetahuan tentang *e-sport* dan faktor demografi, berupa umur, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan tingkat pendapatan, dengan persepsi kepada *gamers* profesional.

Penulisan skripsi ini terdiri dari bab satu sampai bab lima. Bab satu berisikan penjelesan tiap variabe, perumusan masalah, tujuan penelitian, teori dan metode yang digunakan. Setelah itu bab dua menjelaskan tentang *e-sport* yang ditinjau dari berbagai sudut. Bab tiga berisikan data yang diperoleh melalui responden lewat kuesioner. Ada sepuluh pertanyaan mengenai pengetahuan tentang *e-sport*, empat pertanyaan mengenai faktor demografi dan sepuluh pertanyaan mengenai persepsi kepada *gamers* profesional. Dilanjutkan bab keempat yang berisikan uji hipotesis dan pembahasan mengenai hasil uji hipotesis yang sebelumnya sudah ditetapkan di bab satu, yaitu untuk mengetahui hubungan antara pengetahuan tentang *e-sport* dan faktor demografi, berupa umur, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan tingkat pendapatan, dengan persepsi kepada *gamers* profesional. Terakhir bab lima, berisi kesimpulan dan saran setelah peneliti selesai melakukan penelitian.

Besar harapan penulis skripsi ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya dan berguna bagi pihak-pihak lain, atau siapapun yang mempelajari dan membaca isinya. Penulis menyadari, skripsi ini jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis menerima kritik dan saran demi kemajuan penulis.

Semarang, 23 Juni 2021



Andika Putra Pratama
14030114130080

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Akademis	6
1.4.2 Praktis	6
1.4.3 Sosial.....	6
1.5. Kerangka Teori.....	7
1.5.1. Paradigma Penelitian	7
1.5.2. State of The Art	7
1.5.3. Pengetahuan tentang <i>e-sport</i>	9
1.5.4. Faktor Demografi.....	10
1.5.5. Persepsi Kepada <i>Gamers</i> Profesional	12
1.5.6. Hubungan Pengetahuan Tentang <i>E-sport</i> dengan Persepsi Kepada <i>Gamers</i> Profesional	14
1.5.7. Hubungan Faktor Demografi Dengan Persepsi Kepada <i>Gamers</i> Profesional	14
1.6. Hipotesis.....	16
1.7. Definisi Konseptual	17
1.7.1. Pengetahuan Tentang <i>E-Sport</i>	17
1.7.2. Faktor Demografi.....	17
1.7.3. Persepsi Kepada <i>Gamers</i> Profesional	17
1.8. Definisi Operasional.....	17
1.8.1. Pengetahuan Tentang <i>E-Sport</i>	17
1.8.2. Faktor Demografi.....	17
1.9. Metode Penelitian.....	18
1.9.1. Tipe Penelitian	18
1.9.2. Populasi.....	18
1.9.3. Sampel	19
1.9.4. Jenis dan Sumber data	19
1.9.5. Alat dan teknik Pengumpulan Data	19
1.9.6. Teknik Pengolahan Data.....	19
1.9.7. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	20
1.9.8. Teknik Analisis Data	21
BAB II DESKRIPSI TENTANG <i>E-SPORT</i> DAN FAKTOR DEMOGRAFIS	22
2.1. Perbedaan Mendasar Antara <i>Esport</i> dan <i>Gaming</i>	22
2.2. <i>Esport</i> Semakin Diakui Sebagai Olahraga	22
2.3. Peluang Kerja <i>eSport</i> di Tengah Bonus Demografi	23

BAB III HUBUNGAN ANTARA PENGETAHUAN TENTANG E-SPORT DAN FAKTOR DEMOGRAFIS DENGAN PERSEPSI KEPADA GAMERS PROFESIONAL	26
3.1. PERTANYAAN SYARAT RESPONDEN	26
3.2. PENGETAHUAN TENTANG <i>E-SPORT</i>	26
3.2.1. Indikator Tahu (<i>Know</i>)	26
3.2.2. Indikator Memahami (<i>Comprehension</i>)	28
3.2.3. Indikator Aplikasi (<i>Application</i>).....	29
3.2.4. Indikator Analisis (<i>Analysis</i>)	30
3.2.5. Indikator Sintesis (<i>Synthesis</i>).....	31
3.3. Faktor Demografi	32
3.3.1. Jenis Kelamin.....	32
3.3.2. Umur.....	33
3.3.3. Tingkat Pendidikan	34
3.3.4. Tingkat Pendapatan	34
3.4. PERSEPSI KEPADA GAMERS PROFESIONAL	35
3.4.1. Indikator Profesi	36
3.4.2. Indikator Karier	37
3.4.3. Indikator Penghasilan	38
3.4.5. Indikator Pilihan Sebagai <i>Gamers</i> Profesional.....	39
3.4.6. Indikator Popularitas.....	40
BAB IV <u>PENGARUH</u> UMUR, TINGKAT PENDIDIKAN, TINGKAT PENDAPATAN, PENGETAHAN TERHADAP E-GAMES, DAN JENIS KELAMIN TERHADAP PERSEPSI KEPADA GAMERS PROFESIONAL.....	42
4.1. Uji Hipotesis Pengaruh Umur terhadap Persepsi kepada <i>Gamers</i> Profesional	42
4.2. Uji Hipotesis Pengaruh Tingkat Pendidikan terhadap Persepsi kepada <i>Gamers</i> Profesional .	43
4.3. Uji Hipotesis Pengaruh Tingkat Pendapatan terhadap Persepsi kepada <i>Gamers</i> Profesional	44
4.4. Uji Hipotesis Pengaruh Pengetahuan terhadap E-Games terhadap Persepsi kepada <i>Gamers</i> Profesional.....	45
4.5. Uji Hipotesis Pengaruh Jenis Kelamin terhadap Persepsi kepada <i>Gamers</i> Profesional.....	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Data usia dan jenis kelamin <i>gamers</i> Indonesia 2017 oleh Newzoo.	4
Gambar 2.1. Riset Newzoo mengenai <i>gamers</i> Indonesia dan Industrinya tahun 2017	24
Gambar 3.1. Diagram Indikator Tahu Pertanyaan 1	26
Gambar 3.2. Diagram Indikator Tahu Pertanyaan 2	27
Gambar 3.3. Diagram Indikator Memahami Pertanyaan 1	28
Gambar 3.4. Diagram Indikator Memahami Pertanyaan 2	29
Gambar 3.5. Diagram Indikator Aplikasi Pertanyaan 1	29
Gambar 3.6. Diagram Indikator Aplikasi Pertanyaan 2	30
Gambar 3.7. Diagram Indikator Analisis Pertanyaan 1	31
Gambar 3.8. Diagram Indikator Sintesis Pertanyaan 1	31
Gambar 3.9. Diagram Indikator Sintesis Pertanyaan 2	32
Gambar 3.10. Diagram Jenis Kelamin	33
Gambar 3.11. Diagram Umur	33
Gambar 3.12. Diagram Tingkat Pendidikan	34
Gambar 3.13. Diagram Tingkat Pendidikan	35
Gambar 3.14. Diagram Persepsi 1	36
Gambar 3.15. Diagram Persepsi 2	36
Gambar 3.16. Diagram Persepsi 3	37
Gambar 3.17. Diagram Persepsi 4	37
Gambar 3.18. Diagram Persepsi 5	38
Gambar 3.19. Diagram Persepsi 6	39
Gambar 3.20. Diagram Persepsi 7	39
Gambar 3.21. Diagram Persepsi 8	40
Gambar 3.22. Diagram Persepsi 9	40
Gambar 3.23. Diagram Persepsi 10	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Indikator Tahu Pertanyaan 1	27
Tabel 3.2. Indikator Tahu Pertanyaan 2	27
Tabel 3.3. Indikator Tahu Memahami 1	28
Tabel 4.1. Hasil Uji Korelasi Jenis Kelamin * Pertanyaan Profesi 1 (Persepsi 1) terhadap Persepsi kepada Gamers Profesional	46
Tabel 4.2. Hasil Uji Korelasi Jenis Kelamin * Pertanyaan Profesi 2 (Persepsi 2) terhadap Persepsi kepada Gamers Profesional	47
Tabel 4.3. Hasil Uji Korelasi Jenis Kelamin * Pertanyaan Karier 1 (Persepsi 3) terhadap Persepsi kepada Gamers Profesional	48
Tabel 4.4. Hasil Uji Korelasi Jenis Kelamin * Pertanyaan Karier 2 (Persepsi 4) terhadap Persepsi kepada Gamers Profesional	49
Tabel 4.5. Hasil Uji Korelasi Jenis Kelamin * Pertanyaan Penghasilan 1 (Persepsi 5) terhadap Persepsi kepada Gamers Profesional	50
Tabel 4.6. Hasil Uji Korelasi Jenis Kelamin * Pertanyaan Penghasilan 2 (Persepsi 6) terhadap Persepsi kepada Gamers Profesional	51
Tabel 4.7. Hasil Uji Korelasi Jenis Kelamin * Pertanyaan Proyeksi 1 (Persepsi 7) terhadap Persepsi kepada Gamers Profesional	52
Tabel 4.8. Hasil Uji Korelasi Jenis Kelamin * Pertanyaan Proyeksi 2 (Persepsi 8) terhadap Persepsi kepada Gamers Profesional	53
Tabel 4.9. Hasil Uji Korelasi Jenis Kelamin * Pertanyaan Popularitas 1 (Persepsi 9) terhadap Persepsi kepada Gamers Profesional	54
Tabel 4.10. Hasil Uji Korelasi Jenis Kelamin * Pertanyaan Popularitas 2 (Persepsi 10) terhadap Persepsi kepada Gamers Profesional	55