

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*E-sport* (olahraga elektronik) merupakan istilah untuk kompetisi permainan video yang dihubungkan dengan perangkat baik komputer maupun *smartphone*, biasanya dimainkan secara jamak, dimana para pemainnya tersebut merupakan para profesional. Jenis permainannya bermacam-macam, tapi yang paling populer adalah jenis tembak-menembak orang-pertama, dan arena pertarungan multi-pemain.

Semua orang bisa bermain *games* yang dipertandingkan di *e-sport* tanpa perlu menjadi pemain profesional. *Games* seperti Dota 2, PUBG, dan Mobile Legends menempati peringkat teratas permainan yang paling sering diunduh dan dimainkan khalayak. Perbedaan paling mendasar *gamers* dengan *e-sport* adalah para atlet *e-sport* merupakan pemain profesional.

Para atlet *e-sport* tersebut tentunya berkompetisi di turnamen baik itu tingkat nasional maupun internasional. Turnamen seperti The International Dota 2 Championships, PUBG Global International, dan Piala Presiden adalah contoh-contoh turnamen yang menyediakan hadiah milyaran rupiah. Turnamen The Internasional Dota 2 tahun 2018, hadiah yang disediakan mencapai lebih dari 20 juta dollar AS atau setara 270-an milyar rupiah. Sejak 2011, hadiah turnamen tersebut mengalami peningkatan tiap tahunnya.

*Games* sendiri sangat populer di Indonesia membuat jumlah *gamers* banyak pula. Untuk *games* berbasis dekstop (dimainkan melalui PC atau laptop) saja ada 43,7 juta *gamers*. Sedangkan untuk *mobile games* jumlahnya diperkirakan lebih banyak. Popularitas ini membuat *games* telah berkembang pula menjadi sebuah industri. Menurut Pratama (2018), berdasarkan riset yang dilakukan Newzoo pada 2018 Indonesia menempati ranking 16 dunia dalam hal industri *games*. Pendapatan dari industri *games* ditaksir mencapai 879,7 juta dollar Amerika atau sekitar 13 triliun rupiah.

Besarnya perputaran uang di *e-sport* telah membuat perusahaan raksasa di Indonesia berinvestasi di dalamnya, seperti Telkomsel dan Indofood. Telkomsel menggelar DGPL (Dunia Games Pro League) 2019 dengan total hadiah lebih dari 500 juta rupiah. Sedangkan, Indofood menjadi sponsor utama ESL (*E-sport* League) Indonesia Championship 2019 dengan total hadiah 1,4 milyar rupiah. Selain itu perusahaan luar di Indonesia juga banyak melakukan hal serupa sebut saja Redbull, KFC dan CocaCola. Bahkan startup unicorn Indonesia yang sedang tumbuh pesat, seperti Go-Jek, Tokopedia, dan Traveloka tak mau ketinggalan. Tokopedia misalnya menjadi sponsor Tokopedia Battle of Friday untuk IESPL (Indonesia Esports Premiere League) yang berhadiah 1,9 milyar rupiah.

Tidak hanya pihak swasta, pemerintah juga berperan langsung dan mendukung *e-sport* agar terus berkembang. Pemerintah lewat Bekraf (Badan Ekonomi Kreatif) telah menyelenggarakan Piala Presiden *e-sport* pada tahun 2018 dan 2019. Menurut Fernando (2019), Piala Presiden *E-sport* 2019 adalah sebuah panggung besar yang menandai dukungan penuh pemerintah memfasilitasi turnamen profesional *e-sport* dengan cara yang profesional pula.

Dukungan khusus kepada *e-sport* di Indonesia ternyata juga ditunjukkan oleh situs berita *online*. Tempo.co, detik.com, dan liputan6.com memiliki portal berita tersendiri yang memberitakan *e-sport* secara rutin. Tidak hanya itu, *e-sport* di Indonesia juga memiliki laman beritanya sendiri di *esport.id* dan *hybrid.co.id*. Hal ini menandakan bahwa konsumsi berita *e-sport* oleh khalayak sudah lumayan tinggi sehingga mendapat perhatian tersendiri.

Tak ketinggalan, stasiun tv tanah air juga mulai menayangkan pertandingan-pertandingan *e-sport*. Kompas TV berandil dalam penggoresan tinta emas *e-sport* di Tanah Air. Stasiun televisi milik Kompas Gramedia itu akan menayangkan turnamen internasional Dota 2 dan grand final turnamen *Mobile Legends* di Asia Tenggara, *Mobile Legends Southeast Asia Cup* 2018. Selain Kompas TV, GTV juga menayangkan Piala Presiden Esports 2019 pada Januari lalu. Bukan tidak mungkin, kedepannya *e-sport* akan perhatian lebih dari stasiun tv tanah air.

Perkembangan *e-sport* di Indonesia maupun tingkat Internasional seolah memyetakannya dengan cabang olahraga lain. Panitia penyelenggara *SEA GAMES* 2019 Filipina resmi mengumumkan dipertandingkannya *e-sport* tahun depan. Sebelumnya hanya *games Mobile Legends* yang dikonfirmasi sebagai salah satu cabang olahraga ke khalayak. Kemudian pada perkembangannya, ditambahkan pula *games* berbasis Dekstop yaitu Dota II dan Starcraft II, *games* berbasis konsol seperti Tekken 7 dan Nba 2019, serta satu *games* berbasis *mobile phones* AOV (*Arena of Valor*). Jadi, total ada enam *games* yang akan dipertandingkan sebagai cabor di *SEA GAMES* 2019.

Seiring berkembangnya teknologi, *e-sport* telah menjadi olahraga baru berteknologi canggih. Memang *e-sport* tidak sama dengan olahraga yang menguras fisik. Namun tetap saja memiliki peminat yang cukup banyak terutama di kalangan anak muda. Bahkan *e-sport* sudah menjadi cabor resmi *Asian Games* 2018 lalu dan masih menunjukkan eksistensinya dengan dipertandingkannya lagi pada *SEA GAMES* 2019. Ini tentu memotivasi atlit *e-sport* dari berlatih keras agar bisa membanggakan negaranya.

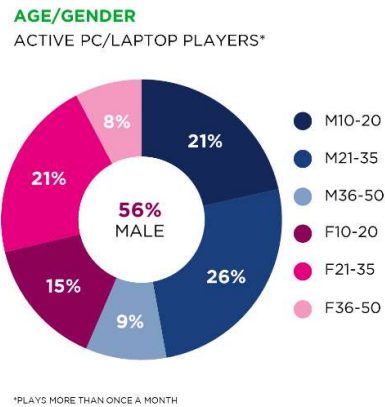
Demi meraih prestasi *e-sport* di kancah internasional, Menteri Pemuda dan Olahraga (Menpora) Imam Nahrawi berpendapat *e-sport* harus mulai masuk ke kurikulum pendidikan untuk mengakomodasi bakat-bakat muda. “Kurikulum harus masuk di sana, pelatihnya harus masuk di sana. Kalau sudah seperti itu, tentu harus bekerja sama, harus kolaborasi,” kata Imam. Selain itu, Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) menyebut sudah mengalokasikan Rp50 miliar untuk menggelar kompetisi-kompetisi di level sekolah.

Di balik pesatnya perkembangan *e-sport* di Indonesia, ada sebuah keprihatinan. Perbandingan para atlet profesional di *e-sport* dengan jumlah *gamers* di Indonesia sangatlah jomplang. Mengambil contoh dari *games Mobile Legends*, menurut Tanri (2018) ada 200 juta *gamers* yang terdaftar di seluruh dunia, 70 juta berasal dari Indonesia yang tersebar di hampir seluruh daerah. Lebih mengagetkan lagi 30 juta di antaranya merupakan *gamers* aktif yang memainkannya hampir setiap hari. Dari jumlah *gamers* sebanyak itu, hanya ada 60 atlet *e-sport* terbagi dalam 12 tim profesional yang berkompetisi secara rutin di MPL (Mobile Legends Profesional League) 2019 Indonesia.

Sedikitnya *gamers* profesional disebabkan pula karena belum meratanya dukungan untuk *e-sport* di daerah-daerah. *Gamers* membutuhkan koneksi cepat dan stabil untuk dapat bermain dengan baik. Pertiwi (2019) menyatakan, kominfo sampai sekarang masih mengupayakan persebaran jaringan internet berkecepatan tinggi (LTE/4G) agar lebih merata di seluruh daerah-daerah. Oleh karena itu *e-sport* lebih populer di kota-kota besar. Turnamen *e-sport* tingkat nasional maupun internasional biasanya hanya diadakan di Jakarta. Selain itu, seleksi daerah Piala Presiden *e-sport* 2019 juga diadakan di kota-kota besar saja, yaitu Palembang, Bali, Makassar, Surabaya, Manado, Solo, Pontianak dan Bekasi.

*Games* yang dimainkan di dalam *e-sport* tidak hanya membutuhkan jaringan internet berkecepatan tinggi. Tingkat pendapatan juga berpengaruh terhadap *games* yang dimainkan. *Gamers* juga membutuhkan peranti yang menunjang permainannya. Untuk *games* berbasis *desktop* membutuhkan PC (*personal computer*) dan laptop dengan kualitas tinggi dengan kisaran harga di atas lima juta rupiah. Belum perangkat pendukung lainnya seperti *mouse*, *keyboard* dan *headset* khusus untuk bermain *games*. Sedangkan untuk bermain *games* berbasis *mobile* lebih terjangkau karena hanya membutuhkan *smartphone*. Dengan kisaran harga mulai dari satu juta sudah dapat membeli *smartphone*. Tak heran *mobile games* lebih populer di Indonesia karena lebih dapat menjangkau semua kalangan.

Selain itu, kesetaraan gender juga menjadi problematika tersendiri di dunia *e-sport*. Cabang olahraga lain seperti atletik, bulutangkis, tenis atau voli, semuanya memiliki kategori khusus untuk pria dan wanita. Hal ini disebabkan karena pria dan wanita memiliki karakteristik biologis yang berbeda. Akan tetapi, *e-sport* tidak mengharuskan atlitnya untuk memiliki kelebihan dalam karakteristik biologis seperti kecepatan, kekuatan, keseimbangan dan daya tahan tubuh. Oleh sebab itu, pria dan wanita pada dasarnya memiliki kesempatan yang sama. Namun dalam prakteknya, belum ada wanita yang berpartisipasi di kompetisi di profesional *e-sport* Indonesia seperti Piala Presiden, IESPL atau MPL, maupun mewakili Indonesia di kancah *e-sport* internasional.



**Gambar 1.1. Data usia dan jenis kelamin gamers Indonesia 2017 oleh Newzoo.**

Tidak seimbangnya jumlah *gamers* profesional antara laki-laki dan perempuan di Indonesia juga disebabkan jumlah *gamers* yang tidak sebanding. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh newzoo, di Indonesia laki-laki masih mendominasi jumlah *gamers* dengan 56 persen. Sementara 44 persen dari jumlah *gamers* di Indonesia adalah wanita. Memang perbedaan tersebut tidak terlalu tinggi. Minimnya *gamers* profesional wanita mungkin juga disebabkan persepsi mereka masih negatif tentang pekerjaan tersebut.

Selain jenis kelamin, faktor demografis lain seperti usia juga berhubungan dengan ketertarikan seseorang untuk bermain *games*. Generasi muda menyumbang jumlah terbanyak *gamers* di Indonesia. 43,7 *gamers* di Indonesia, 36 persennya berusia antara 10-20 tahun. Sedangkan jumlah 47 persennya disumbangkan oleh *gamers* berusia 21-35 tahun. Generasi tua menyumbangkan jumlah paling sedikit. Hanya 17 persen populasi *gamers* di Indonesia yang berusia di atas 36 tahun.

Populasi *gamers* didominasi oleh generasi muda, termasuk anak-anak. Namun kecanduan bermain *games* dapat berdampak negatif untuk anak-anak. Menurut, Indriani (2013:10) intensitas penggunaan *games online* terus menerus mempunyai hubungan dengan prestasi belajar anak, anak yang bermain *games online* mempunyai prestasi belajar yang rendah. Pengawasan orangtua secara ketat atau tinggi dengan membuat aturan atau larangan, mampu membuat anak tidak melupakan kewajibannya untuk belajar. Dengan proses pembelajaran yang dipantau oleh orang tua secara ketat, akan meningkatkan prestasi belajar anak.

Industri *e-sport* yang berkembang pesat berbanding lurus jumlah *gamers* di Indonesia yang sangat banyak. Sayangnya perkembangan *e-sport* di Indonesia lebih banyak menghasilkan orang-orang kecanduan *games* daripada atlet *e-sport* profesional. *Gamers* yang kecanduan, malah berdampak buruk bagi dirinya sendiri. Mereka dapat lupa waktu dan meninggalkan hal-hal lain.

Kurniawan (2018:16) menyatakan bahwa *gamers* yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain *games* menyebabkan perilaku prokratinasi, yaitu perilaku menunda pengerjaan tugas ataupun kegiatan belajar untuk ujian dan digantikan dengan kegiatan lain yang tidak perlu. Oleh

karena itu, perlu adanya upaya yang dapat dilakukan untuk menekan tingginya perilaku prokrastinasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengurangi intensitas bermain *games online*.

Dua penelitian di atas menyatakan bahwa kecanduan bermain *games* mempunyai dampak negatif. Orangtua akan membatasi anaknya bermain *games* agar tidak mengalami penurunan prestasi belajar dan kebiasaan menunda pekerjaan. Sebagian lain beranggapan bahwa kecanduan dapat membuat seseorang menjadi kurang bergaul dan membuang waktu. Padahal, dalam bermain *games* secara *online*, *gamers* dapat berkomunikasi dengan pemain lain melalui fitur yang disediakan. Menurut Holmes (2005:394), generasi muda dapat memanfaatkan jaringan teknologi untuk komunikasi mereka. Mereka lebih handal memanfaatkan media baru, seperti *games* misalnya, untuk komunikasi mereka daripada generasi tua.

Perkembangan *e-sport* menjadikan kegiatan bermain *games* dapat menjadi lebih produktif. Bahkan *gamers* dapat berkarier di dalamnya menjadi atlet *e-sport* profesional. Vania (2019:17) menjelaskan, atlet *e-sport* merupakan seorang profesional karena sudah memenuhi unsur-unsur yang disebutkan di UU no 3 Tahun 2003 tentang ketenagakerjaan, meliputi unsur pekerjaan, upah, perintah dan hubungan kerja yang didasarkan adanya perjanjian kerja dalam waktu tertentu. Mereka sama halnya seperti atlet olahraga lain, yang mengikuti turnamen untuk berkompetisi menjadi yang terbaik.

Meskipun begitu, persepsi khalayak terhadap *gamers* profesional belum tentu positif. Apalagi untuk seseorang yang kurang mengetahui apa itu *e-sport*. Ia akan menganggap sama saja atlet *e-sport* dengan *gamers* yang kecanduan karena sama-sama bermain *games* dalam waktu yang lama. Selain itu, Rakhmat (2011) menyatakan perbedaan karakteristik seseorang juga mempengaruhi persepsi. Persepsi tidak hanya didapat dari rangsangan dari luar. Apa yang ada dalam diri seseorang juga mempengaruhi persepsi. Dalam hal ini, usia, jenis kelamin, tingkat pendapatan dan tingkat pendidikan seseorang juga berhubungan dengan persepsi mereka terhadap *e-sport*.

## 1.2 Rumusan Masalah

*E-sport* telah berkembang sangat pesat di Indonesia. Selain menjadi industri besar, *e-sport* perkembangan *e-sport* telah bertarnformasi menjadi semacam olahraga yang diakui banyak pihak. Oleh sebab itu, banyak pula muncul *gamers* profesional yang bermain sebagai atlet *e-sport*. Tak ketinggalan pemerintah dan media juga menjadi pihak yang berperan langsung dalam perkembangan *e-sport*. Tak heran, banyak pula muncul *gamers* profesional yang bermain sebagai atlet *e-sport*. Pengetahuan terhadap *e-sport* dapat berhubungan langsung kepada persepsi khalayak kepada *gamers* profesional. Selain pengetahuan terhadap *e-sport*, faktor demografi juga dapat berhubungan dengan persepsi kepada atlet *e-sport*. Oleh sebab itu, faktor demografi dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam menentukan persepsi kepada *gamers* profesional.

Namun, kenyataannya khalayak masih berprasangka negatif kepada *gamers* profesional. Mereka menganggap bermain *games* adalah kegiatan yang menyita waktu dan membuat prestasi belajar menurun. Selain itu, ketagihan bermain *games* dianggap akan membuat *gamers* berperilaku antisosial. Hal tersebut berimbas pula pada persepsi khalayak terhadap *e-sport* yang pada dasarnya juga merupakan *games*. Kekurangtahuan khalayak terhadap perbedaan *e-sport* dengan *games* biasa bisa menjadi salah satu penyebabnya.

Berdasarkan dari urian tersebut, pertanyaan penelitiannya adalah apakah ada hubungan antara pengetahuan terhadap *e-sport* dan faktor demografis (usia, jenis kelamin, tingkat pendapat, tingkat pendidikan) dengan persepsi kepada *gamers* profesional?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara faktor demografis dan pengetahuan tentang *e-sport* terhadap persepsi kepada *gamers* profesional.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dikategorikan sebagai berikut:

#### **1.4.1 Akademis**

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan di bidang Ilmu Komunikasi, khususnya dalam bidang psikologi komunikasi. Selain itu hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya.

#### **1.4.2 Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi positif bagi pelaku industri *e-sport* untuk mengetahui sejauh mana persepsi khalayak kepada *gamers* profesional. Penelitian ini dapat membantu pelaku industri *e-sport* untuk menentukan strategi pemasaran yang tepat agar antusiasme khalayak terhadap *e-sport* semakin tinggi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi usaha pengembangan *e-sport* Indonesia ke depan baik oleh pemerintah maupun pihak lain.

#### **1.4.3 Sosial**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan khalayak terhadap *gamers* profesional. Selama ini, *games* dan *gamers* profesional masih dipandang sebelah mata. Dengan penelitian ini khalayak dapat melihat *games* bukan hanya sebagai sarana rekreasi, tapi juga merupakan sebuah industri yang berkembang pesat, dimana seseorang dapat berkarir di dalamnya. Dengan demikian, penelitian ini dapat membantu *gamers* mendapat pengakuan yang lebih baik di masyarakat.

## 1.5 Kerangka Teori

### 1.5.1 Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma positivistik. Karena dalam penelitian ini metoda atau jenis penelitian yang adalah kuantitatif yang bertujuan untuk menjelaskan relasi kausalistik (sebab-akibat) antar variabel. Littlejohn menjelaskan (1999), paradigma ini dilandasi oleh asumsi bahwa suatu gejala dapat dikategorikan ke konsep-konsep tertentu.

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 dependen 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.

### 1.5.2 State of The Art

#### ***Perkembangan E-Sport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat Indonesia***

Pada tahun 2018 R. Muhammad Satria dari Universitas Katolik Parahyangan melakukan penelitian dengan judul “Perkembangan *E-sport* di Mata Internasional serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia”. Penelitian ini menggunakan Teori Media, Budaya dan Masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perkembangan *e-sport* di Indonesia.

Metode penelitian ini adalah kualitatif. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dimana Satria melakukan observasi dan dokumentasi mendetail mengenai suatu fenomena. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik pengumpulan observasi. Data-data yang diambil bersumber pada subyek-subyek yang diteliti, jurnal, organisasi *e-sport* dan perspektif dari masyarakat di Indonesia.

Kesimpulan dari penelitian ini ditemukan bahwa industri *e-sport* di Indonesia semakin maju dan akan menjadi lebih kompetitif. Meskipun Indonesia masih tertinggal dari negara-negara lain, namun kemajuan *e-sport* di Indonesia sudah mulai terlihat. Banyaknya peminat *e-sport* di Indonesia, turut membantu perkembangan pemain-pemain *e-sport* profesional.

Penelitian ini mempunyai relevansi dengan riset yang dilakukan peneliti. Perkembangan *e-sport* di Indonesia telah menambah pengetahuan masyarakat terhadapnya. Kemajuan *e-sport* telah mendapat pengakuan dari masyarakat sehingga mendukung berkembangnya *gamers* profesional.

#### ***Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming (Griffiths dkk, 2004)***

Pada tahun 2004, Mark D. Griffiths, Ph.D dan kawan-kawan di Amerika melakukan penelitian yang berjudul “*Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming*”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pertumbuhan popularitas *games online*, tetapi belum ada penelitian mendetail tentang pemain-pemainnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor demografi responden dan variabel bermainresponden yang memainkan *games online* populer. Populasi penelitian ini terdiri dari 540 *gamers* yang memainkan *games online* “*Everquest*”. Sampel diambil dari responden melalui *online* kuesioner.

Kesimpulan dari penilitan ini, *games* didominasi oleh pria dengan 81%. Dapat diketahui pula bahwa *computer games* tidak lagi ditujukan pada *gamers* berusia remaja, karena rata-rata usia *gamers* hampir mendekati 28 tahun. Secara pendidikan, sampel juga cukup tereduksi dengan lebih dari 42% responden memiliki kualifikasi pendidikan tingkat tinggi (atau sedang berusaha untuk mendapatkannya). Kebanyakan pemain, aspek sosial dari *games* adalah faktor yang paling menarik perhatian bermain mereka.

Penelitian ini mempunyai relevansi dengan riset peneliti. Dengan penelitian ini, peneliti mendapatkan gambaran faktor demografi pemain *games* online. Jenis kelamin ternyata berhubungan dengan komposisi pemain dimana *gamers* didominasi laki-laki. Dari aspek usia, *gamers* tidak lagi didominasi oleh anak-anak. Sedangkan dari kualifikasi pendidikan, kebanyakan *gamers* ternyata memiliki pendidikan tinggi.

### ***Perceptions of Video Gaming Careers and Its Implications on Parental Mediation (Jiow dkk, 2018)***

Pada tahun 2018 Hee Jhee Jiow melakukan penelitian dengan judul “*Perceptions of Video Gaming Careers and Its Implications on Parental Mediation*” di Singapura. Penelitian ini dilatarbelakangi pertumbuhan industri video *games* yang pesat, tapi masih sedikit diketahui tentang persepsi mengenai karier di dalam video *games* terutama dari sudut pandang orangtua dan *gamers* muda.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi *gamers* muda dan orangtua mereka tentang karir profesional dan dampaknya terhadap pola pengasuhan orangtua. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan responden sebanyak 35 pasang orangtua-anak diambil dengan cara *purposive sampling*.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan konsep mengenai karier *games* profesional antara anak dan orangtua. Hanya sedikit orangtua yang tau tentang *gamers* profesional, itupun dari anak mereka. Sementara hampir semua anak-anak mampu menjelaskan karier sebagai profesional *gamers*. Sementara persepsi tentang karier di dalam *games* ditemukan kesamaan antara anak dan orangtua. Mereka berpandangan menjadi *gamers* profesional terlalu beresiko dan tingkat kesuksesannya yang rendah.



Dengan penelitian ini, peneliti mendapat gambaran tentang persepsi terhadap *gamers* profesional. Terutama dari segi usia, baik generasi muda maupun tua sama-sama beranggapan bahwa berkarier sebagai *gamers* profesional cukup beresiko. Generasi muda beranggapan bahwa karier sebagai *gamers* profesional sangatlah sulit, karena tidak hanya membutuhkan kemampuan, tapi juga dedikasi tinggi. Orangtua juga beranggapan menjadi *gamers* profesional tidaklah baik karena membutuhkan waktu bermain *games* yang sangat banyak.

### 1.5.3 Pengetahuan tentang *e-sport*

Pengetahuan berasal dari kata ‘tahu’, yang berarti mengerti sesudah melihat (menyaksikan, mengalami, dan sebagainya). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016), pengetahuan berarti segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal. Pengetahuan dibutuhkan sebagai dorongan fisik dalam menumbuhkan rasa percaya diri maupun dengan dorongan sikap perilaku setiap orang sehingga dapat dikatakan bahwa pengetahuan merupakan stimulasi terhadap tindakan seseorang.

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu yang diperoleh manusia melalui pengamatan inderawi terhadap objek tertentu. Penginderaan ini terjadi melalui panca indera manusia yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba. Menurut Notoatmodjo (2003) pengetahuan terbagi atas 6 (enam) tingkatan yaitu:

1. Tahu (know) berarti ingat materi dipelajari sebelumnya secara benar.
2. Memahami (comprehension) artinya mampu menjelaskan objek yang diketahui dan bisa menginterpretasikan materi dengan benar.
3. Aplikasi (Application) berarti mampu memakai materi yang dipelajari dari situasi sebenarnya.
4. Analisis (analysis) berarti mampu menjabarkan materi pada komponen, tetapi dalam struktur organisasi yang masih berkaitan.
5. Sintesis (synthesis) berarti mampu menghubungkan bagian dalam bentuk keseluruhan yang baru.
6. Evaluasi (evaluation) berarti mampu menilai materi.

*E-sport* sendiri merupakan sebuah bentuk kompetisi yang mempertandingkan video *games*. Pada umumnya, *e-sport* dimainkan secara bersama-sama oleh *gamers* profesional. Wilingham (2018) mengatakan para *gamers* profesional dari berbagai tim maupun negara berhadapan-hadapan di dalam *games* yang sama. *Games* yang dimainkan adalah *games* populer dikalangan *gamers* biasa seperti Dota 2, CS:GO, *Mobile Legends*, PUBG dan banyak lagi. Kompetisi ini dilihat secara langsung dan disaksikan pula oleh ribuan penggemar yang menyaksikannya lewat *live streaming* maupun TV.

Pengetahuan tentang *e-sport* adalah segala sesuatu yang diketahui mengenai kompetisi *video games* oleh *gamers* profesional. Di dalam *e-sport* terdapat tujuh komponen yang mempunyai peran masing-masing, diantaranya *developer*, penyelenggara, *games*, pemain, tim, siaran, dan penggemar. *Developer* selain menciptakan *games* juga berperan membuat peraturan di dalamnya. *Developer* dapat pula menyelenggarakan kompetisi, seperti di *games* Dota 2 dan CS GO. Namun pihak lain juga boleh menyelenggarakannya seperti pemerintah dan swasta mengadakan kompetisi *Mobile Legends*.

Biasanya kompetisi di *e-sport* yang biasanya dimainkan secara bersama-sama oleh *gamers* profesional. *Gamers* profesional tergabung dalam sebuah tim yang bersaing dengan tim-tim lain untuk memenangkan kompetisi. Pemenangnya akan mendapat hadiah yang cukup besar. Selain dari hadiah, *gamers* profesional juga mendapat penghasilan dari gaji, sponsor dan siaran *live*.

Pertandingan *e-sport* juga dapat disiarkan secara langsung. Untuk turnamen besar tidak hanya disiarkan secara *online*, namun juga ditayangkan di tv nasional. Selain itu, penggemar *e-sport* juga dapat membeli tiket dan menyaksikan tim-tim profesional bertanding di tempat penyelenggaraan kompetisi. *Venue* pertandingan *e-sport* sudah seperti olahraga lain, dimana ada komentator, analisis, dan ratusan penggemar yang menyaksikannya.

Pengetahuan mengenai *e-sport* terdiri dari beberapa tingkatan. Kategorisasi ini didasarkan pada seberapa jauh seseorang mengetahui *e-sport*. Berikut ini tingkat pengetahuan *e-sport* berdasarkan tingkatan pengetahuan oleh Notoatmodjo:

1. Tahu (*know*) berarti mengingat apa itu *e-sport*.
2. Memahami (*comprehension*) artinya mampu menjelaskan apa itu *e-sport*.
3. Aplikasi (*Application*) berarti memainkan salah satu *games* yang dipertandingkan dalam *e-sport*.
4. Analisis (*analysis*) berarti mampu menjabarkan salah satu komponen di dalam *e-sport*. Misalnya ia mampu menjelaskan bagaimana siaran *e-sport*, di mana melihatnya, seperti apa antusiasmenya, apakah komentatornya berkompeten atau tidak.
5. Sintesis (*synthesis*) berarti mampu menjelaskan berbagai komponen *e-sport* dan menjabarkannya menjadi satu kesatuan. Misalnya ia mampu menjelaskan siapa saja *gamers* profesional yang tergabung dalam salah satu tim tertentu, dan kompetisi apa yang baru saja mereka menangkan
6. Evaluasi (*evaluation*) berarti mampu menilai keseluruhan *e-sport*.

#### **1.5.4 Faktor Demografi**

Kata demografi berasal dari bahasa Yunani yang berarti : “*Demos*” adalah rakyat atau penduduk dan “*Grafein*” adalah menulis. Secara etimologi demografi berarti tulisan mengenai rakyat atau penduduk.

Karakteristik demografi yang digunakan dalam penelitian ini adalah usia, jenis kelamin, tingkat pendapatan dan tingkat pendidikan. Menurut Kotler (2009), faktor demografi meliputi usia, pendidikan, penghasilan, pekerjaan, agama, ras dan jenis kelamin. selain itu variabel demografi lebih mudah diukur daripada variabel lainnya.

Demografi merupakan studi ilmiah tentang kependudukan, utamanya yang berkaitan dengan jumlah/size penduduk, struktur serta perkembangannya. Demografi adalah ilmu yang mempelajari dinamika kependudukan, meliputi ukuran, struktur, dan distribusi penduduk, serta bagaimana jumlah penduduk berubah setiap waktu akibat kelahiran, kematian, migrasi, serta penuaan (Ketut, 2009).

Faktor demografis dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri-cirinya sebagai berikut:

1. Biologis, meliputi umur dan jenis kelamin.
2. Sosial, antara lain meliputi tingkat pendidikan, status perkawinan, dan sebagainya.
3. Ekonomi, meliputi penduduk yang aktif secara ekonomi, lapangan pekerjaan, jenis pekerjaan, dan tingkat pendapatan.
4. Geografis, berdasarkan tempat tinggal, daerah perkotaan, pedesaan, provinsi, dan kabupaten.

Faktor demografi yang digunakan dalam penelitian ini adalah umur, jenis kelamin, tingkat pendidikan dan tingkat pendapatan. Berikut akan dijelaskan faktor demografi yang digunakan dalam penelitian :

a. Biologis

Umur dan jenis kelamin merupakan karakteristik penduduk yang pokok. Struktur ini mempunyai pengaruh yang penting baik terhadap tingkah laku demografis maupun sosial ekonomi.

1. Umur

Umur merupakan karakteristik penduduk yang pokok. Struktur ini mempunyai pengaruh yang penting baik terhadap tingkah laku demografis maupun sosial ekonomi.

2. Jenis Kelamin

Jenis kelamin adalah kelas atau kelompok yang terbentuk dalam suatu spesies sebagai sarana atau sebagai akibat digunakannya proses reproduksi seksual untuk mempertahankan keberlangsungan spesies itu. Jenis kelamin adalah istilah yang membedakan antara laki-laki dan perempuan secara biologis.

b. Sosial

Karakteristik sosial faktor demografi terdiri dari tingkat pendidikan, status perkawinan, suku dan agama. Penelitian ini berfokus pada tingkat pendidikan sebagai salah satu karakteristik sosial demografi.

#### 1. Tingkat pendidikan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Tingkat pendidikan tercermin pada dua hal yaitu, kemampuan membaca dan menulis dan tingkat pendidikan yang ditamatkan.

#### c. Ekonomi

Karakteristik ekonomi dalam faktor demografi meliputi penduduk yang aktif secara ekonomi, lapangan pekerjaan, jenis pekerjaan, dan tingkat pendapatan. Namun penelitian ini hanya berfokus pada tingkat pendapatan dan hubungannya dengan persepsi kepada *gamers* profesional.

##### 1. Tingkat Pendapatan

Hasil yang diperoleh/didapatkan dari pekerjaan yang dilakukan. Tingkat pendapatan atau penghasilan dalam kata lain yaitu gaji, berupa uang imbalan dari hasil jerih payah dalam bekerja. Tingkat pendapatan dapat pula diukur dari besarnya pengeluaran seseorang dalam sebulan.

### 1.5.5 Persepsi Kepada *Gamers* Profesional

Pengertian persepsi berasal dari Bahasa Inggris, *perception* yang artinya persepsi, penglihatan, atau tanggapan. Kotler (2000) menerangkan persepsi sebagai proses bagaimana seseorang menyeleksi, mengatur dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi untuk menciptakan gambaran keseluruhan yang berarti.

Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimulus inderawi (sensory stimuli). Persepsi ada kaitannya dengan sensasi, karena sensasi adalah bagian dari persepsi. Walaupun begitu, menafsirkan makna informasi inderawi tidak hanya melibatkan sensasi, tetapi juga atensi, ekspektasi, motivasi, dan memori (Desiderato, 1976:129 dalam Rakhmat, 2011:50).

Menurut Devito (1997:75), proses terjadinya persepsi berlangsung terus menerus, dan saling tumpang tindih satu sama lain. Berikut Proses terjadinya persepsi:

##### 1. Terjadinya Stimulasi alat indra (Sensory Stimulation)

Pada tahap ini, organ – organ indera tubuh dirangsang, individu terlibat dalam persepsi selektif.

##### 2. Stimulasi terhadap alat indra diukur

Pada tahap kedua, rangsangan alat indera tadi diatur menurut berbagai prinsip. Salah satu prinsip yang sering digunakan adalah prinsip proksimitas (proximity), atau kemiripan: orang atau pesan yang secara fisik mirip satu sama lain dipersepsikan bersama sama atau sebagai satu kesatuan (unit).

### 3. Stimulasi alat indra ditafsirkan-dievaluasi

Merupakan proses subyektif yang melibatkan evaluasi di pihak penerima. Penafsiran-evaluasi kita tidak semata-mata didasarkan pada rangsangan luar, melainkan juga sangat dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu, kebutuhan, keinginan, system nilai, keyakinan tentang yang seharusnya keadaan fisik dan emosi pada saat itu, dan sebagainya yang ada pada kita. (Devito, 1997:75-76).

Menurut Dewi (2019), *gamers* profesional yaitu setiap orang yang bekerja dengan menerima upah atau imbalan dalam bentuk lain untuk pengusaha CV pemberi kerja, pekerjaan yang dilakukan adalah mengikuti latihan rutin dan kompetisi *e-sport* yang sudah disepakati oleh kedua belah pihak sehingga dapat dikatakan *gamers* profesional merupakan pekerja yang dimaksud oleh Undang-Undang Hukum Ketenagakerjaan.

*Gamers* profesional merupakan individu yang bekerja sebagai atlit *e-sport* yang berlatih untuk bertanding dalam kompetisi. Persepsi tidak hanya seseorang tidak hanya muncul pada sebuah objek, tapi juga pada individu. Persepsi ini disebut dengan persepsi sosial.

Persepsi sosial merupakan suatu proses seseorang untuk mengetahui, menginterpretasikan dan mengevaluasi orang lain yang dipersepsi, tentang sifat – sifatnya, kualitasnya dan keadaan lain yang ada dalam diri orang yang dipersepsi, sehingga terbentuk gambaran mengenai orang yang dipersepsikan (Tagiuri dalam Walgito, 2003:56).

Sarwono (2013:50) menjelaskan bahwa persepsi sosial juga dianggap sebagai persepsi orang terhadap orang lain. Persepsi sosial sendiri memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Persepsi berdasarkan pengalaman.
2. Persepsi bersifat selektif.
3. Persepsi bersifat dugaan.
4. Persepsi bersifat evaluatif.
5. Persepsi bersifat kontekstual.

Persepsi kepada *gamers* profesional adalah pemaknaan individu tentang *gamers* profesional, ini meliputi penilaian terhadap *gamers* profesional, apakah mereka dinilai baik atau buruk, sifat-sifat yang melekat pada *gamers* profesional (kemampuan bersaing kompetitif, popularitas, semangat bermain *game* tinggi), dan kualitas pekerjaan *gamers* profesional. Persepsi seseorang kepada *gamers* profesional yang diperoleh melalui pengalaman, peristiwa atau informasi yang didapat melalui stimulus indrawi.

### **1.5.6 Hubungan Pengetahuan Tentang *E-sport* dengan Persepsi Kepada Gamers Profesional**

Pengetahuan tentang *e-sport* meliputi segala informasi yang diketahui individu mengenai *e-sport*. Sedangkan persepsi kepada *gamers* profesional adalah pemberian makna terhadap atlit yang berkompetisi di dalam *e-sport*. Hubungan antara pengetahuan tentang *e-sport* dengan persepsi kepada *gamers* profesional dapat dijelaskan oleh Teori *Top Down Processing*.

Teori *Top Down Processing* dikemukakan oleh Richard Gregory pada 1970. Gregory dalam Freud, Sigmund:2006) menyatakan bahwa persepsi adalah proses konstruktif yang mengandalkan pengolahan top-down. Stimulus informasi dari lingkungan kita sering ambigu sehingga untuk menafsirkannya, kita memerlukan informasi kognitif yang lebih tinggi baik dari pengalaman masa lalu atau pengetahuan yang tersimpan untuk membuat kesimpulan tentang apa yang kita rasakan.

Persepsi memungkinkan perilaku secara umum sesuai dengan karakteristik objek yang tidak dirasakan. Misalnya, kita merespons benda-benda tertentu seolah-olah mereka pintu, meski kita hanya bisa melihat persegi panjang yang seperti pintu terbuka. Apa yang telah kita lihat sejauh ini tampaknya bisa memastikan bahwa memang kita menafsirkan informasi yang kita terima, dengan kata lain, persepsi adalah proses top down.

Asumsi dasar teori *top down processing* adalah persepsi bersifat hipotesis, yang didasarkan pada pengetahuan sebelumnya. Reseptor sensorik menerima informasi dari lingkungan, yang kemudian digabungkan dengan informasi yang tersimpan sebelumnya tentang dunia yang telah kita bangun sebagai hasil pengalaman. Dengan cara ini, kita secara aktif membangun persepsi kita berdasarkan lingkungan dan pengetahuan.

Persepsi terhadap *gamers* profesional adalah sebuah proses konstruktif yang mengandalkan proses *top-down*. Persepsi kepada *gamers* profesional berhubungan dengan pengetahuan mereka tentang *e-sport*. *Gamers* profesional merupakan pemain *e-sport*, menjadi objek persepsi yang dibentuk dari pengalaman dan pengetahuan seseorang sebelumnya mengenai *e-sport*.

### **1.5.7 Hubungan Faktor Demografi Dengan Persepsi Kepada Gamers Profesional**

Hubungan antara faktor demografi dengan persepsi kepada *gamers* profesional dijelaskan dalam beberapa konsep berikut. Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan, yaitu suatu stimulus yang diterima oleh individu melalui alat reseptor yaitu indera. Alat indera merupakan penghubung antara individu dengan dunia.

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi pada dasarnya dibagi menjadi 2 yaitu Faktor Internal dan Faktor Eksternal. Faktor internal sendiri terdiri dari fisiologis, perhatian dan minta. Perhatian seseorang sangat menentukan persepsi (Rakhmat:2011). Perhatian seseorang ditentukan oleh tiga faktor, biologis, sosiogenis, dan sosiopsikologis. Usia dan jenis kelamin seseorang termasuk ke dalam faktor biologis yang mempengaruhi perhatian seseorang.

Sarwono (2002) menjelaskan persepsi bersifat sangat subjektif, yaitu tergantung sekali pada subjek yang melaksanakan persepsi. Faktor jenis kelamin dapat pula membuat perbedaan persepsi oleh subjek. Sapaan seorang pria kepada rekan wanitanya dengan menyentuh punggungnya, misalnya, dapat dianggap pelecehan seksual oleh wanita, walaupun pria yang bersangkutan hanya menganggapnya sebagai keramahtamahan biasa (Sarwono, 2002 : 96).

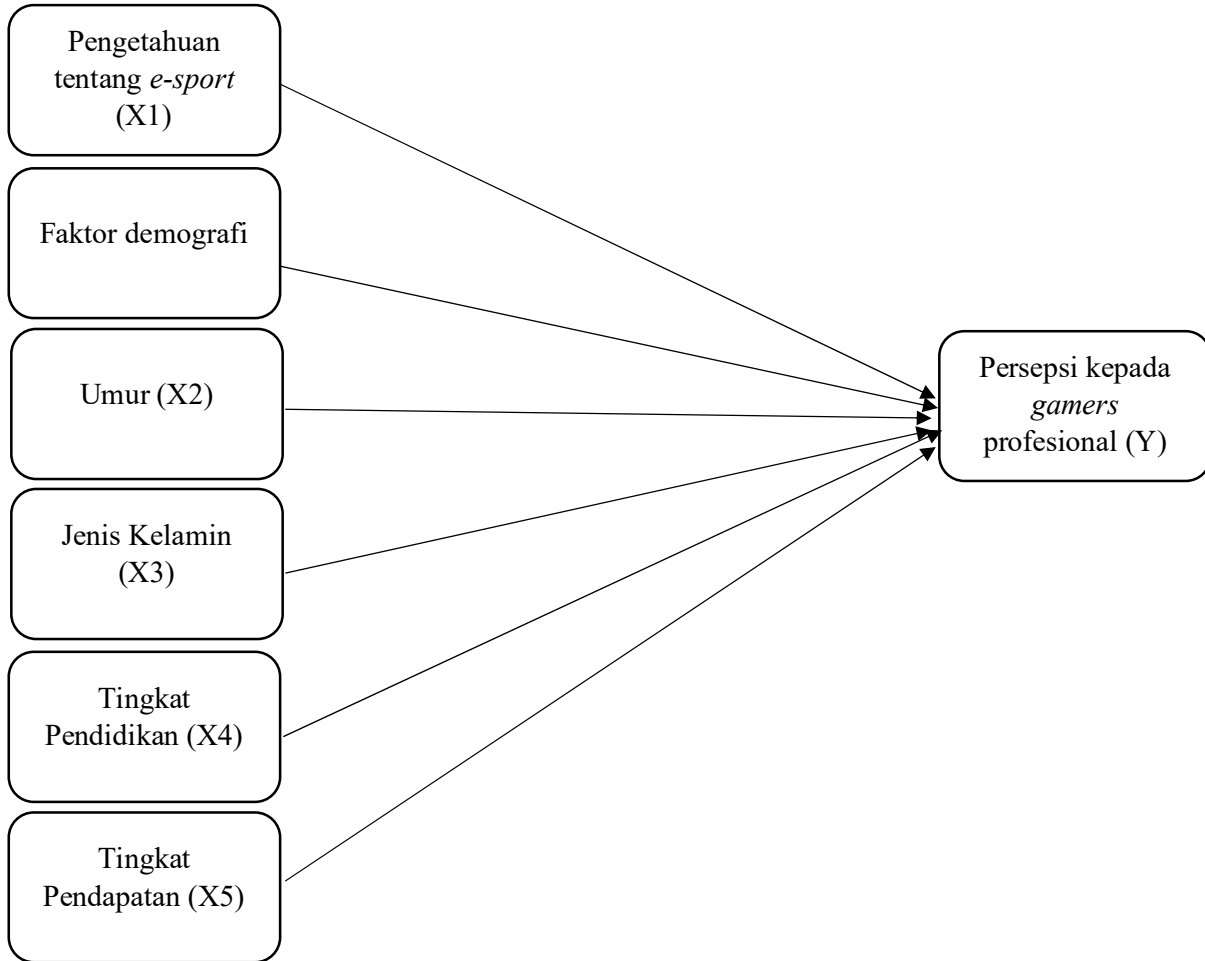
Selain jenis kelamin, usia seseorang juga dapat menimbulkan perbedaan persepsi, seperti yang terungkap dalam penelitian terhadap sejumlah perwira muda ABRI yang ternyata mempunyai persepsi yang berbeda tentang dwifungsi (peran ganda) ABRI jika dibandingkan dengan persepsi perwira ABRI yang lebih senior (Sutomo dalam Sarwono, 2002 : 96). Secara umum dapat dikatakan bahwa setiap generasi memiliki persepsi yang berbeda dengan generasi di atasnya.

Tingkat pendapatan dan tingkat pendidikan merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi. Dua faktor tersebut termasuk faktor fungsional, dimana yang menentukan persepsi bukan jenis atau bentuk stimulus, tetapi karakteristik orang yang memberikan respon pada stimulus itu. Bruner dan Goodman menyuruh dua kelompok anak untuk mengukur besaran bermacam-macam uang recehan. Kelompok anak-anak yang miskin cenderung memberikan ukuran yang lebih besar daripada kelompok anak-anak kaya. Ini menunjukkan bahwa nilai sosial satu objek bergantung pada kelompok sosial orang yang menilai (Rakhmat, 2011:54-55).

Persepsi kepada *gamers* profesional merupakan persepsi kepada individu yang dikategorikan sebagai persepsi sosial. Brems & Kassin (dalam Lestari, 1999) mengatakan bahwa persepsi sosial memiliki beberapa elemen, yaitu: Person, yaitu orang yang menilai orang, Situasional, dan Behavior. Person orang yang menilai ini berhubungan dengan jenis kelamin, usia, ras, latar belakang etnik, dan aspek demografi lainnya.

Dalam sudut pandang perbedaan individu memandang bahwa sikap dan organisasi personal psikologis individu akan menentukan bagaimana individu memilih stimulus dari lingkungan, dan bagaimana persepsinya pada stimulus tersebut. Setiap orang mempunyai potensi biologis, pengalaman belajar, dan lingkungan yang berbeda. Perbedaan ini menyebabkan persepsi yang berbeda pula (Rakhmat 2011:201-202).

Dari uraian di atas, maka diperoleh bagan penelitian sebagai berikut:



## 1.6 Hipotesis

1. Terdapat hubungan antara pengetahuan tentang *e-sport* (X1) dengan persepsi terhadap *gamers* profesional (Y).
2. Terdapat hubungan antara umur (X2) dengan persepsi terhadap *gamers* profesional (Y).
3. Terdapat hubungan antara jenis kelamin (X3) dengan persepsi terhadap *gamers* profesional (Y).
4. Terdapat hubungan antara tingkat pendidikan (X4) dengan persepsi terhadap *gamers* profesional (Y).
5. Terdapat hubungan antara tingkat pendapatan (X5) dengan persepsi terhadap *gamers* profesional (Y).



## **1.7 Definisi Konseptual**

### **1.7.1 Pengetahuan Tentang *E-Sport***

Pengetahuan tentang *e-sport* adalah segala sesuatu yang diketahui mengenai kompetisi *video games* oleh *gamers* profesional dengan enam tingkatan pengetahuan mulai dari tahu, memahami, mengaplikasi, menganalisis, menyintesis, dan terakhir mampu mengevaluasi.

### **1.7.2 Faktor Demografi**

Komposisi penduduk yang digunakan dalam penelitian meliputi umur, jenis kelamin, tingkat pendapatan dan tingkat pendidikan.

### **1.7.3 Persepsi Kepada *Gamers* Profesional**

Proses seseorang untuk mengetahui, menginterpretasikan dan mengevaluasi *gamers* profesional yang dipersepsi, tentang sifat – sifatnya, kualitasnya dan keadaan lain yang ada dalam diri *gamers* profesional, sehingga terbentuk gambaran mengenainya.

## **1.8 Definisi Operasional**

### **1.8.1 Pengetahuan Tentang *E-Sport***

Dapat diukur dengan indikator:

1. Mampu menjelaskan dan mengetahui apa itu *e-sport*
2. Mampu menjabarkan *rules* permainan *e-sport*.
3. Mampu menjabarkan komponen-komponen *e-sport*
4. Mampu menggunakan salah satu aplikasi *e-sport*.
5. Mampu menjelaskan kegunaan *e-sport* baik itu sebagai industri atau karier profesional.

### **1.8.2 Faktor Demografi**

Faktor demografi dibagi menjadi beberapa karakteristik yang dapat diukur dengan indikator sebagai berikut:

#### 1. Usia

Batas bawah usia responden adalah 15 tahun karena dikhawatirkan usia yang terlalu rendah belum memahami pertanyaan peneliti. Klasifikasi kelompok usia yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi lima kategori:

- a. Remaja awal (15-20 tahun).
- b. Dewasa akhir (21-30 tahun).
- c. Dewasa awal (31-40 tahun).
- d. Dewasa akhir (41-50 tahun).
- e. Lansia (50 tahun ke atas).

#### 2. Jenis kelamin

- a. Laki-laki.

- b. Perempuan
- 3. Tingkat Pendidikan
 

Diukur berdasarkan jenjang pendidikan formal terakhir seseorang atau yang sedang ditempuh.

  - a. Pendidikan Dasar (SD/SMP)
  - b. Pendidikan Menengah (SMA/SMK/MA sederajat)
  - c. Perguruan Tinggi (D3/S1/S2/S3)
- 4. Tingkat Pendapatan
 

Tingkat pendapatan dalam penelitian diukur berdasarkan rata-rata pemasukan atau pengeluaran setiap bulan, yang dibagi dalam:

  - a. Menengah bawah (Rp 0,- > Rp 2.000.000,- )
  - b. Menengah (Rp 2.000.000,- > Rp 3.000.000,-)
  - c. Menengah atas (Rp 3.000.000,- > Rp 5.000.000,-)
  - d. Tinggi (Di atas Rp 5.000.000,-)
- 5. Persepsi Kepada *Gamers* Profesional
 

Persepsi kepada *gamers* profesional dapat diukur dengan indikator:

  - a. Profesi sebagai *gamers* dapat diterima sebagai sebuah pekerjaan yang baik atau tidak.
  - b. Karier sebagai *gamers* profesional merupakan sebuah karier yang potensial atau tidak.
  - c. Penghasilan *gamers* profesional dinilai layak atau tidak.
  - d. Pilihan menjadi *gamers* profesional dan mengesampingkan pendidikan adalah pilihan yang tepat atau tidak.
  - e. Popularitas sebagai *gamers* profesional merupakan suatu hal yang positif atau negatif.

## 1.9 Metode Penelitian

### 1.9.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan adalah Eksplanatori. Menurut Kriyantono (2006:69), eksplanatori sendiri merupakan tipe penelitian yang menghubungkan atau mencari sebab akibat antara dua atau lebih konsep (variabel) yang akan diteliti.

### 1.9.2 Populasi

Menurut Sugiyono (dalam Kriyantono, 2006:153) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek / subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh

peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian adalah warga di Semarang.

### **1.9.3 Sampel**

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Kriyantono, 2006:154). Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 orang. Karena jumlah sampel yang layak dalam penelitian menurut Roscoe (dalam sugiyono 2012: 102 – 103) adalah antara 30 – 500 orang. Sampel dengan batas 30 responden sudah dianggap memiliki tingkat stabilitas yang baik.

Sampel penelitian ini diambil dengan teknik sampel nonprobabilitas, dimana semua anggota populasi belum tentu memiliki peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel, disebabkan pertimbangan-pertimbangan tertentu oleh periset (Kristiyangto, 2006:158). Teknik yang digunakan adalah *accidental sampling*, dimana peneliti memilih siapa saja yang dijumpai untuk dijadikan sampel.

Dalam teknik ini, populasi diseleksi secara kebetulan di tempat-tempat peneliti menemuinya. Untuk mendapatkan variasi faktor demografi, maka peneliti melakukan penyebaran kuesioner di tempat-tempat berbeda seperti universitas, *mall*, dan ruang publik lainnya agar sampel yang didapatkan bervariasi dari segi usia, jenis kelamin, tingkat pendapatan, dan tingkat pendidikan.

### **1.9.4 Jenis dan Sumber data**

Data yang digunakan dalam penelitian bersumber dari data primer. Data primer adalah data dari sumber data pertama atau tangan pertama di lapangan. Sumber data ini diperoleh dari responden yang diambil melalui pengisian kuesioner secara langsung oleh responden.

### **1.9.5 Alat dan teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Alat pengumpulan data**

Penelitian ini menggunakan kuisisioner sebagai alat pengumpulan data yang berisi daftar pertanyaan dan mencakup variable independen dan dependent.

#### **b. Teknik pengumpulan data**

Teknik yang digunakan adalah Kuisisioner (angket). Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responded untuk dijawabnya.

### **1.9.6 Teknik Pengolahan Data**

#### **a. Editing**

Memeriksa ulang data yang sudah ada secara keseluruhan yang diambil dari kuisisioner yang sudah disebar untuk mengetahui lengkap atau tidaknya jawaban serta melihat relevansi jawaban responden dengan yang peneliti maksud.

b. Koding

Mengklarifikasi jawaban para responden menurut jenis – jenisnya atau kode pokok tertentu dan biasanya dalam bentuk angka.

c. Tabulasi

Penyajian data kedalam table atau diagram agar lebih memudahkan dalam melakukan pengamatan dan evaluasi.

### 1.9.7 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

a. Uji Validitas

Validitas dimaksudkan untuk menyatakan sejauh mana instrumen (kuesioner) akan mengukur apa yang ingin diukur. Apakah alat ukur kita dapat mengukur sifat objek yang kita teliti (Kriyantono 2006:143).

Untuk melakukan uji validitas ini menggunakan program SPSS. Teknik pengujian yang digunakan peneliti untuk uji validitas adalah menggunakan korelasi Bivariate Pearson (Produk Momen Pearson). Analisis ini dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap à Valid. Jika  $r$  hitung  $\geq r$  tabel (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas artinya memiliki sifat dapat dipercaya. Dengan kata lain, suatu alat ukur memiliki reliabilitas bila hasil pengukurannya relatif konsisten apabila alat ukur tersebut digunakan berulang kali oleh peneliti yang sama atau peneliti lainnya (Kriyantono, 2006:144).

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistic Cronbach Alpha. Suatu variable dikatakan reliable jika memberikan nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0.60. Jika Cronbach mendekati 1 maka jawaban responden akan cenderung sama meskipun diberikan kepada orang lain dan bentuk pertanyaan yang berbeda.

### **1.9.8 Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi Kendall's Tau untuk data berskala ordinal dan Chi Square untuk data berskala nominal. Analisis korelasi menggunakan program SPSS. Korelasi Kendall's Tau digunakan untuk mencari hubungan dan menguji hipotesis antara dua variabel atau lebih, bila datanya berbentuk ordinal atau ranking (Sugiyono, 2010: 253). Sedangkan analisis Chi Kuadrat atau Chi Square adalah teknik statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis bila dalam populasi terdiri atas dua atau lebih klas dimana data berbentuk nominal dan sampelnya besar (Sugiyono, 2010: 107).