

Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FISIP

Motif dan Kepuasan Menonton Tayangan Live Streaming Esport MPL Indonesia (Mobile Legends Pro League Indonesia Season 9) di YouTube

Arib Fahmi Hazim

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=76209&lokasi=lokal>

Abstrak

Beralihnya sebagian masyarakat dari TV konvensional ke media YouTube berbasis internet digital hal ini seolah membuat media TV konvensional kini tergantikan oleh media sosial atau media online dalam penyebaran informasi dan hiburan karena khalayak menganggap media tersebut tidak dapat memenuhi kebutuhannya. Jika dilihat dari data penggunaan YouTube pada tahun 2021 mencapai angka 94% penggunanya adalah anak muda di usia 16-24 tahun. Di tahun yang sama game Mobile Legends terpilih menjadi game Esport terpopuler di Indonesia. Hal ini membuat hadirnya platform live streaming Youtube semakin membawa daya tarik terhadap gamer dan penonton untuk melihat kompetisi bermain game. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesenjangan antara motif individu dan kepuasan individu setelah menonton tayangan live streaming Esport MPL Indonesia (Mobile Legends Pro League Indonesia Season 9) di YouTube. Penelitian ini menggunakan paradigma positivisme dengan Teori Uses and Gratifications yang berfokus pada khalayak media. Dalam Teori Uses and Gratifications terbagi menjadi dua konsep yaitu, mengukur motif disebut GS (Gratifications Sought) dan mengukur kepuasan disebut GO (Gratifications Obtained), penelitian ini menggunakan 4 indikator dari Ramirez, Cañizarese, & García yaitu kesenangan dan pelepasan ketegangan, sosial, informasi dan penggunaan platform streaming video game. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, teknik pengumpulan data kuesioner serta 100 sampel dan rumus slovin untuk menentukan jumlah sampel yang digunakan serta analisis inferensial. Pada penelitian yang telah dipaparkan dan diketahui bahwa nilai mean motif GS (Kepuasan yang diharapkan) sebesar 4,36 jika dibandingkan dengan nilai mean kepuasan GO (kepuasan yang didapatkan) sebesar 4,44. Nilai motif lebih kecil daripada nilai kepuasan. Artinya subscribers merasa terpuaskan dengan menonton tayangan live streaming Esports channel MPL Indonesia di YouTube.