

# 9. Pengaruh Kualitas Siaran MPL Indonesia Terhadap Loyalitas Penonton Di RRQ Kingdom Yogyakarta.pdf

 Universitas Mercu Buana Yogyakarta

## Document Details

Submission ID

trn:oid:::13990:103634773

Submission Date

Jul 6, 2025, 8:41 PM GMT+7

Download Date

Jul 6, 2025, 9:24 PM GMT+7

File Name

9. Pengaruh Kualitas Siaran MPL Indonesia Terhadap Loyalitas Penonton Di RRQ Kingdom Yogya....pdf

File Size

887.4 KB

15 Pages

4,182 Words

26,123 Characters

# 10% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Filtered from the Report




- ▶ Bibliography
- ▶ Small Matches (less than 20 words)

## Exclusions

- ▶ 20 Excluded Sources
- ▶ 15 Excluded Matches

---

## Top Sources

- 8%  Internet sources
- 5%  Publications
- 6%  Submitted works (Student Papers)

---

## Integrity Flags

### 0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

## Top Sources

- 8% Internet sources
- 5% Publications
- 6% Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.uin-suska.ac.id	1%
2	Publication	Ni Putu Ayu Paramita, I Gusti Agung Pramesti Dwi Putri, Ni Putu Noviyanti Kusu...	1%
3	Internet	penerbitgoodwood.com	1%
4	Internet	www.coursehero.com	1%
5	Submitted works	Universitas Muslim Indonesia on 2025-01-16	1%
6	Internet	ojs.stmik-banjarbaru.ac.id	<1%
7	Internet	repo.uinsatu.ac.id	<1%
8	Publication	Ikke Yulia, Zunaidah Zunaidah, Muhammad Ichsan Hadjri. "Pengaruh Disiplin Ker...	<1%
9	Internet	www.journal.mediapublikasi.id	<1%
10	Submitted works	Universitas Nasional on 2022-02-13	<1%



## PENGARUH KUALITAS SIARAN MPL INDONESIA TERHADAP LOYALITAS PENONTON DI RRQ KINGDOM Yogyakarta

Arya Trisdianto<sup>1</sup>, Candra Wira P.S<sup>1</sup>, Esekiel Asprilla S<sup>1</sup>, M. Nastain<sup>1</sup>, Naela  
Faza Fariha<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi dan Multimedia, <sup>2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan

Universitas Mercu Buana Yogyakarta

atrisdianto@gmail.com, [candrawira18@gmail.com](mailto:candrawira18@gmail.com), esekielasprilla65@gmail.com

### **Abstract**

*Broadcast quality is one of the important things in the world of media and entertainment. It covers various elements that determine the extent to which a program meets high standards in technical, aesthetic, and content quality. MPL Indonesia broadcasts the competitions through media that aim to maintain and expand its fan community. This study aims to determine the effect of MPL Indonesia's broadcast quality on audience loyalty in RRQ Kingdom Yogyakarta. This study uses a quantitative method with simple linear regression analysis and the relationship between variables is linear. The survey was conducted by distributing questionnaires and direct observation. The sample determination in this study used a purposive sampling method with a sample data of 102 respondents. The results of this study suggest that the quality of MPL Indonesia's broadcast has an effect of 67.9% on audience loyalty and 32.1% is influenced by unknown variables in the research process so that it has a strong correlation with audience loyalty in RRQ Kingdom Yogyakarta in the form of a positive relationship.*

**Keywords:** Broadcast Quality, E-sport, Audience Loyalty

### **Abstrak**

Kualitas siaran merupakan salah satu hal penting dalam dunia media dan hiburan. Ini mencakup berbagai elemen yang menentukan sejauh mana suatu program memenuhi standar tinggi dalam teknis, estetika, dan kualitas isi. MPL Indonesia menyiarkan kompetisi melalui media-media yang bertujuan untuk mempertahankan dan memperluas komunitas penggemarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kualitas siaran MPL Indonesia terhadap loyalitas penonton di RRQ Kingdom Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan analisis regresi linear sederhana dan hubungan antar variabelnya bersifat linear. Survei dilaksanakan dengan penyebaran kuesioner dan observasi secara langsung. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* dengan data sampel sebanyak 102 responden. Hasil dari penelitian ini mengemukakan bahwa kualitas siaran MPL



Indonesia berpengaruh sebesar 67,9% terhadap loyalitas penonton dan 32,1% dipengaruhi dari variabel yang tidak diketahui pada proses penelitian sehingga memiliki korelasi kuat terhadap loyalitas penonton di RRQ *Kingdom* Yogyakarta dalam bentuk hubungan yang positif.

**Kata Kunci:** Kualitas Siaran, E-sport, Loyalitas Penonton

## PENDAHULUAN

*E-sports* merupakan singkatan dari Electronic Sports yaitu, cabang olahraga yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media penyelenggaraannya [1]. Pertumbuhan industri e-sport memiliki dampak positif pada perkembangan ekonomi Indonesia melalui beberapa faktor, seperti peningkatan pendapatan, terciptanya peluang kerja baru, meningkatnya penerimaan pajak, dan juga peningkatan sektor pariwisata [2]. Laporan Asosiasi *e-sports* Indonesia menyebutkan bahwa industri *e-sports* di Indonesia meraup pendapatan lebih dari \$100 juta pada tahun 2020 dan diperkirakan mencapai \$1,5 miliar pada tahun 2025. Selain itu, industri kreatif Indonesia juga memberikan sumbangan yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi nasional pada tahun 2021, dengan angka 4,04%. Tim kajian Kemenparekraf pada 2021 memperkirakan bahwa nilai PDB subsektor aplikasi dan game meningkat 9,17% dengan nilai sebesar Rp31,25 triliun [3].

Di Indonesia, *Mobile Legends Professional League* (MPL) telah menjadi salah satu turnamen *e-sports* paling populer yang menarik perhatian jutaan penggemar *game* di seluruh negeri. MPL Indonesia adalah kompetisi *e-sports* yang mempertemukan tim-tim terbaik dari seluruh Indonesia untuk bersaing dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*, yang merupakan salah satu *game mobile* paling populer di Indonesia. *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan sebuah permainan video *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang diproduksi serta dipublikasikan oleh Moonton, perusahaan yang berada di bawah naungan *Bytedance*. *Game* ini meluncur pada tahun 2016 dan menghadirkan pertempuran tim berisi lima pemain masing-masing. Tujuannya adalah menghancurkan markas musuh sambil menjaga pertahanan markas sendiri. *Game* ini dapat diakses dan dimainkan di perangkat mobile yang menjalankan sistem operasi Android dan iOS [4].

Salah satu aspek yang memainkan peran kunci dalam mempertahankan dan memperluas komunitas penggemar adalah kualitas siaran MPL Indonesia. Penyiaran MPL Indonesia adalah jendela utama bagi para penggemar untuk menyaksikan tim-tim favorit mereka berlaga di turnamen. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana kualitas siaran MPL Indonesia dapat



memengaruhi loyalitas penonton. Kualitas siaran adalah parameter krusial dalam dunia media dan hiburan. Ini mencakup berbagai elemen yang menentukan sejauh mana suatu program atau acara televisi, serta konten media lainnya, memenuhi standar tinggi dalam teknis, estetika, dan kualitas isi. Faktor-faktor seperti kualitas gambar dan suara yang tajam, keberagaman dan relevansi konten, serta ketersediaan yang konsisten, semuanya berkontribusi pada penilaian kualitas siaran.

Berdasarkan data dari Newzoo.com [5] pertumbuhan penonton e-sport mencapai 532 juta penonton, dengan persentase kenaikan +8,7%. Penggemar *e-sports* rata-rata menonton konten lebih dari sekali dalam sebulan berjumlah 261 juta. Penonton yang sesekali menonton tetapi kurang dari sekali dalam sebulan mencapai 271 juta sisanya. Jumlah peminat *e-sports* akan bertumbuh menjadi 318 juta pada tahun 2025, dengan persentase kenaikan 8.1% dari tahun 2020-2025, ditotal dengan jumlah penonton *e-sports* akan melampaui 640 juta.

Pertanyaan mendasar yang muncul adalah sejauh mana kualitas siaran ini dapat memengaruhi loyalitas penonton terhadap tim *e-sports*. Loyalitas adalah suatu bentuk komitmen, kesetiaan, atau dedikasi yang kuat terhadap seseorang, kelompok, organisasi, atau gagasan tertentu. Loyalitas melibatkan perasaan setia dan keterikatan yang mendalam terhadap entitas atau nilai-nilai tertentu, yang sering kali tercermin dalam perilaku dan tindakan yang mendukung dan mempertahankan hubungan atau kesetiaan tersebut [6]. Loyalitas penonton adalah salah satu faktor penting dalam kesuksesan tim *e-sports*. Penonton yang setia cenderung lebih aktif dalam mendukung tim mereka, baik itu dengan berpartisipasi dalam diskusi di media sosial, membeli *merchandise* tim, atau bahkan hadir langsung di acara turnamen. Oleh karena itu, pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara kualitas siaran dan loyalitas penonton dapat memberikan wawasan berharga bagi pengelola turnamen, tim *e-sports*, dan penyiaran.

Salah satu tim e-sports yang telah menjadi bintang di dunia MPL Indonesia adalah Rex Regum Qeon. Mempunyai nama lain RRQ, tim ini berasal dari kota Jakarta. Berdiri sejak tahun 2013 tim RRQ meraih prestasi gemilang dalam kompetisi ini, terbukti menjadi juara kompetisi MPL Indonesia sebanyak 4 kali [7]. Tak hanya di dalam permainan, RRQ juga memiliki basis penggemar yang kuat di seluruh Indonesia. Komunitas penggemar ini dikenal dengan sebutan "RRQ Kingdom" dan mereka bukan hanya sekadar penonton biasa, tetapi juga merupakan bagian integral dari kesuksesan tim ini. RRQ Kingdom adalah sebuah komunitas penggemar dan fanbase dari tim e-sports Rex Regum Qeon. Manajemen tim RRQ mendirikan komunitas ini sebagai wadah untuk bisa



saling berkomunikasi, berbagi informasi, dan mengekspresikan rasa cinta dan dukungan terhadap tim e-sports RRQ [8].

RRQ Kingdom Yogyakarta adalah salah satu basis komunitas pendukung RRQ yang berasal dari Daerah Istimewa Yogyakarta. Berasal dari wilayah yang kaya budaya ini, RRQ Kingdom Yogyakarta bukan hanya mendukung tim mereka di pertandingan, tetapi juga memancarkan semangat dan dedikasi yang mendalam dalam setiap pertandingan. Ini adalah contoh nyata bagaimana komunitas pendukung dapat menjadi kekuatan yang mendorong tim e-sports ke prestasi luar biasa. Dalam konteks ini, penelitian di komunitas RRQ Kingdom Yogyakarta menjadi relevan karena salah satu basis komunitas e-sports paling populer dan memiliki penggemar yang sangat berdedikasi. Mereka adalah contoh yang ideal untuk melihat bagaimana kualitas siaran MPL Indonesia dapat memengaruhi loyalitas penonton dalam konteks tim e-sports yang sukses. Namun, masih sedikit penelitian yang mendalam tentang topik ini.

Penelitian ini akan menggali lebih dalam tentang hubungan antara kualitas siaran MPL Indonesia dan loyalitas penonton. Data yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan yang lebih mendalam tentang peran penting siaran dalam ekosistem *e-sports* Indonesia. Dalam penelitian ini, terdapat variabel yang mempengaruhi kualitas siaran MPL Indonesia terhadap loyalitas penonton di RRQ *Kingdom* Yogyakarta, variabel X tentang kualitas siaran dan variabel Y tentang loyalitas penonton. Dari variabel tersebut, peneliti mencoba mengemukakan 2 hipotesis atau pernyataan sementara yang dapat diuji, sebagai upaya untuk mencapai tujuan dari penelitian ini.

Hipotesis yang coba peneliti kemukakan adalah sebagai berikut:

- a. H1: Kualitas siaran MPL Indonesia memiliki pengaruh terhadap loyalitas penonton di RRQ *Kingdom* Yogyakarta
- b. H2: Kualitas siaran MPL Indonesia tidak memiliki pengaruh terhadap loyalitas penonton di RRQ *Kingdom* Yogyakarta

## TINJAUAN PUSTAKA

### Kualitas Siaran

Kualitas Siaran adalah tingkat kepuasan yang dirasakan oleh pemirsa atau pendengar terhadap program siaran yang disajikan oleh lembaga penyiaran. Menurut UU. No. 32 tahun 2002, yang berbunyi “siaran adalah pesan dalam bentuk suara, gambar atau suara dan gambar atau yang berbentuk grafis, dan karakter lainnya yang dapat diterima melalui pesawat penerima siaran radio, televisi atau perangkat elektronik lainnya, baik yang bersifat interaktif



maupun tidak, dengan atau tanpa alat bantu” [9]. Kualitas siaran adalah ukuran seberapa baik suatu siaran dapat disampaikan kepada audiens. Kualitas siaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti isi program, format siaran, teknik penyiaran, dan kualitas gambar atau suara. Kualitas siaran adalah tingkat kepuasan yang dirasakan oleh pemirsa atau pendengar terhadap program-program yang disiarkan oleh stasiun televisi atau radio. Kualitas siaran dapat dikatakan sebagai kualitas layanan yang dihasilkan oleh industri [10].

Dalam menentukan kualitas siaran digunakan teori difusi inovasi. Dikutip dari buku Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi Everett M. Rogers mengemukakan bahwa suatu inovasi, baik berupa ide, produk, atau perilaku baru, dapat menyebar melalui suatu sistem sosial melalui saluran komunikasi tertentu dalam jangka waktu tertentu [11]. Teori ini juga mengidentifikasi beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat adopsi dan penyebaran inovasi, seperti karakteristik inovasi, karakteristik komunikator, karakteristik penerima, dan karakteristik lingkungan. Indikator dalam teori ini yaitu, inovasi, saluran komunikasi, waktu, dan sistem sosial.

## Loyalitas

Loyal secara harafiah berarti setia atau dapat diartikan seperti kesetiaan. Kesetiaan ini bukan hasil dari paksaan, tetapi timbul karena kesadaran pribadi yang berasal dari pengalaman masa lalu. Sedangkan menurut Griffin dalam bukunya yang berjudul *Customer Loyalty*, Loyalitas pelanggan adalah sikap untuk selalu membeli produk atau jasa yang sama dari suatu perusahaan. Dengan kata lain loyalitas menggambarkan seberapa besar komitmen, kelekatan, dan kesetiaan pelanggan terhadap suatu merek, produk atau jasa yang dipilih. Griffin membagi empat tingkatan loyalitas yaitu; Loyalitas kognitif, loyalitas afektif, loyalitas konatif, loyalitas perilaku [12].

Istilah loyalitas penggemar merujuk pada hasil dari tindakan yang konsisten dan dedikasi dalam mendukung serta menunjukkan komitmen kepada tim [13]. Loyalitas penggemar atau *fans* dibedakan menjadi dua. Jenis pertama adalah pecinta olahraga dan yang kedua adalah penggemar. Loyalitas dapat diartikan sebagai kepatuhan atau kesetiaan, yang artinya loyalitas pada sebuah tim adalah kesetiaan penggemar terhadap tim e-sport yang diidolakan.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif di mana pendekatan yang digunakan untuk mengilustrasikan variabel dengan cara yang objektif, menggunakan data berbentuk angka yang diperoleh dari proses pengukuran atau pengamatan [14].



Dalam penelitian ini, metode kuantitatif deskriptif digunakan sebagai pendekatan utama untuk menggambarkan hubungan antara kualitas siaran MPL Indonesia dan loyalitas penonton, dengan fokus pada studi kasus komunitas RRQ *Kingdom* Yogyakarta. Sumber data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu data primer yang diperoleh secara langsung dari kuesioner dan observasi dan data sekunder yang diperoleh secara tidak langsung dari jurnal dan internet. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner berbasis survei. Kuesioner penelitian merupakan alat yang esensial dalam pengumpulan data yang melibatkan penyampaian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada individu yang menjadi responden. Penggunaan kuesioner ini memiliki peran yang signifikan dalam memahami tanggapan masyarakat terkait subjek penelitian yang sedang diajukan. Jadi kuesioner tidak hanya untuk mendapatkan informasi dari satu atau dua orang saja, tetapi dari kelompok atau masyarakat [13]. Kuesioner disusun secara terstruktur dan berisi pertanyaan untuk mengukur tingkat pengaruh kualitas siaran MPL Indonesia terhadap loyalitas RRQ *Kingdom* Yogyakarta. Pertanyaan dalam kuesioner mencakup aspek-aspek seperti bagaimana kualitas siaran MPL Indonesia, pengalaman menonton, dan persepsi tentang loyalitas terhadap tim RRQ. Survei akan dijalankan secara daring dan ditujukan kepada anggota komunitas RRQ *Kingdom* di Daerah Istimewa Yogyakarta untuk mengumpulkan data yang representatif. Data yang dikumpulkan akan menjadi dasar penting untuk analisis dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan sumber populasi dari keseluruhan anggota RRQ *Kingdom* Yogyakarta yang berjumlah 730 orang. Penentuan sampel menggunakan metode *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel pada pertimbangan tertentu. Teknik pengambilan sampel harus memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: 1.Usia dari anggota komunitas RRQ *Kingdom* Yogyakarta, 2. Berapa lama bergabung dengan komunitas RRQ *Kingdom* Yogyakarta, 3. Seberapa sering mengikuti acara yang diadakan oleh RRQ *Kingdom* Yogyakarta. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 102 responden dari total 730 anggota RRQ *Kingdom* Yogyakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh komunikasi organisasi dan motivasi kerja pada karyawan. Untuk itu, penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana dengan aplikasi SPSS versi 27 sebagai metode analisisnya. Metode ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar variabel Kualitas Siaran mempengaruhi variabel Loyalitas Penonton. Dengan menggunakan analisis regresi sederhana, peneliti dapat mengolah data survei dari responden untuk mengukur tingkat pengaruh Kualitas Siaran MPL Indonesia terhadap Loyalitas Penonton di RRQ *Kingdom* Yogyakarta. Hasil dari analisis data ini akan memberikan gambaran apakah Kualitas Siaran berdampak



positif atau negatif pada Loyalitas Penonton, atau tidak ada hubungannya sama sekali.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan diterapkan menilai data dengan menjelaskan informasi seperti yang telah dikumpulkan, tanpa berusaha untuk menarik penilaian yang luas atau umum[15]. Statistik deskriptif membagikan ringkasan data berdasarkan mean, standart deviasi, maksimum, dan minimum.

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Kualitas Siaran MPL	102	15	47	39.48	7.533
Loyalitas Penonton RRQ	102	15	47	39.85	6.560
Valid N (listwise)	102				

1. Hasil pengujian uji deskriptif dengan sampel 102 penelitian menunjukkan bahwa nilai minimum (terendah) Kualitas Siaran MPL adalah sebesar 15. Nilai maksimum (tertinggi) sebesar 47. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai Kualitas Siaran MPL berkisaran diantara 15 sampai 47 dengan nilai rata-rata (mean) 39.48 dan nilai standar devisi sebesar 7.533. Jika dilihat dari nilai standar devisi lebih kecil atau kurang dari nilai rata-rata (mean) yang berarti bahwa Kualitas Siaran MPL memiliki data sebaran yang merata.
2. Hasil pengujian uji deskriptif dengan sampel 102 penelitian menunjukkan bahwa nilai minimum (terendah) Loyalitas Penonton adalah sebesar 15. Nilai maksimum (tertinggi) sebesar 47. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai Loyalitas Penonton berkisaran diantara 15 sampai 47 dengan nilai rata-rata (mean) 39.85 dan nilai standar devisi sebesar 6.560. Jika dilihat dari nilai standar devisi lebih kecil atau kurang dari nilai rata-rata (mean) yang berarti bahwa Loyalitas Penonton memiliki data sebaran yang merata.

### Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat sejauh mana suatu instrument dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas pada penelitian ini dilakukan pada 102 responden, pengujian validitas



menggunakan tingkat signifikan ( $\alpha$ ) sebesar 5% atau 0,05. Untuk memperoleh nilai r tabel terlebih dahulu mencari  $Df = N - 2 = 102 - 2 = 100$  sehingga nilai r tabel = 0.195. Data dinilai valid apabila nilai r hitung > r table dan nilai signifikan < 0.05. Adapun alat pengujian yang dipakai adalah rumus korelasi product moment pearson dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistika 27.

**Uji Validitas Seluruh Variabel**

Variabel	No. Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Kualitas Siaran MPL (X)	X1	0.791	0.195	Valid
	X2	0.810	0.195	Valid
	X3	0.798	0.195	Valid
	X4	0.793	0.195	Valid
	X5	0.805	0.195	Valid
	X6	0.781	0.195	Valid
	X7	0.807	0.195	Valid
	X8	0.748	0.195	Valid
	X9	0.792	0.195	Valid
	X10	0.845	0.195	Valid
	X11	0.758	0.195	Valid
	X12	0.824	0.195	Valid
Loyalitas Penonton RRQ (Y)	Y1	0.735	0.195	Valid
	Y2	0.719	0.195	Valid
	Y3	0.709	0.195	Valid
	Y4	0.740	0.195	Valid
	Y5	0.688	0.195	Valid
	Y6	0.752	0.195	Valid
	Y7	0.704	0.195	Valid
	Y8	0.745	0.195	Valid
	Y9	0.738	0.195	Valid
	Y10	0.775	0.195	Valid
	Y11	0.746	0.195	Valid
	Y12	0.695	0.195	Valid

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid, karena koefisien yang dihasilkan lebih besar dari 0.195. Sehingga tidak perlu mengganti atau menghapus pernyataan.

**Uji Reliablitas**



Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi alat ukur jika digunakan objek yang sama lebih dari sekali. Atau dengan kata lain uji reliabilitas dapat diartikan bertujuan menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran diulangi dua kali atau lebih. Jika reabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Berdasarkan hasil perhitungan rumus Alfa Cronbach dengan menggunakan SPSS versi 26, maka diperoleh keputusan koefisien reabilitas dari penelitian sebagai berikut:

Uji Reliabilitas Variabel Kualitas Siaran MPL(X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.947	12

Uji Reliabilitas Variabel Loyalitas Penonton (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.919	12

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa seluruh variabel pernyataan mempunyai nilai yang bisa dikategorikan reliabilitas adalah dapat diterima karena lebih besar dari nilai cronbach'c alpha 0,6.

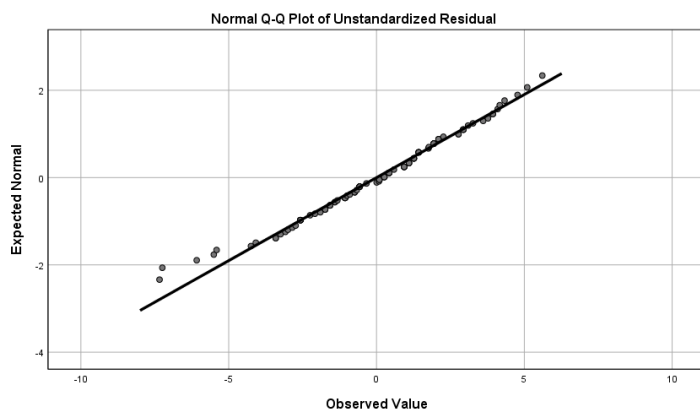
**Uji Asumsi Klasik**

**Uji Normalitas**

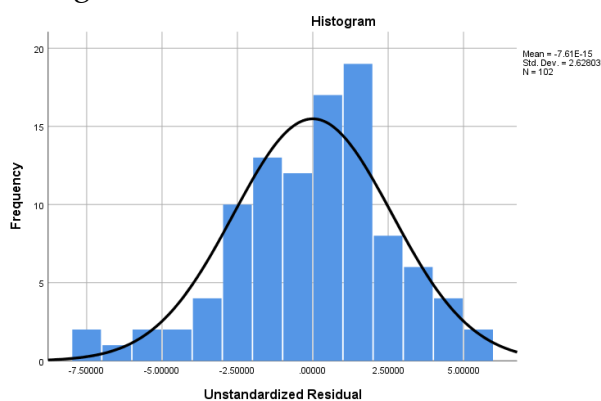
Uji normalitas data bertujuan untuk menguji apakah sampel yang digunakan mempunyai distribusi normal atau tidak. Dalam model regresi linier, asumsi ini ditunjukkan oleh nilai error yang berdistribusi normal. Model regresi yang baik adalah model regresi yang dimiliki distribusi normal atau mendekati normal, sehingga layak dilakukan pengujian secara statistik. Pengujian normalitas data menggunakan Test of Normality Kolmogorov-Smirnov dalam program SPSS. Menurut Ghazali (2016) dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan probabilitas (asymtotic significance), yaitu:

- 1) Jika probabilitas > 0,05 maka distribusi dari model regresi adalah normal.
- 2) Jika probabilitas < 0,05 maka distribusi dari model regresi adalah tidak normal

Plot Normalitas



Histogram Normalitas



Output SPSS Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		102
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.62803194
Most Extreme Differences	Absolute	.061
	Positive	.039
	Negative	-.061
Test Statistic		.061
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		



Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.200 lebih besar dari 0.05. membuktikan bahwa data berdistribusi normal.

### Uji Regresi Sederhana

Output SPSS Regresi Linear Sederhana

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.527	1.984		5.811	.000
	Kualitas Siaran MPL	.717	.049	.824	14.536	.000

a. Dependent Variable: Loyalitas Penonton RRQ

Untuk menentukan persamaan regresi Sederhana pengaruh Kualitas Siaran MPL terhadap Loyalitas Penonton dilakukan analisis koefisien regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 11.527 + 0.717 X$$

Dimana:

X = Kualitas Siaran MPL

Y = Loyalitas Penonton

Dari persamaan regresi diatas dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- 1) a = 11.527 menunjukkan bahwa jika nilai X (tidak mengalami perubahan) maka nilai konstanta Y sebesar 11.527.
- 2) b1 = 0.717 menyatakan jika X bertambah, maka Y akan mengalami peningkatan sebesar 0.717.

### Uji Hipotesis

#### Uji T Partial

Uji t parsial (partial t-test) adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji apakah suatu variabel independen tertentu secara signifikan mempengaruhi variabel dependen dalam suatu model regresi linear sederhana, ketika kontrol terhadap variabel-variabel independen lainnya telah dilakukan. Uji t parsial memungkinkan kita untuk mengevaluasi kontribusi individu dari variabel independen yang spesifik terhadap variabel dependen, dengan mengontrol pengaruh variabel independen lainnya.

Output SPSS Uji T Partial

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.527	1.984		5.811	.000
	Kualitas Siaran MPL	.717	.049	.824	14.536	.000



		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.527	1.984		5.811	.000
	Kualitas Siaran MPL	.717	.049	.824	14.536	.000

a. Dependent Variable: Loyalitas Penonton RRQ

Diperoleh nilai Kualitas Siaran MPL (X1) thitung sebesar 14.536. Selanjutnya menentukan tTabel. Tabel distribusi t dicari pada  $\alpha/2 = 0,05 = 0.025$  dengan derajat bebas  $N-k-1$  yaitu  $102 - 1 - 1 = 100$ , maka diperoleh tTabel 1.984. Karena thitung lebih besar daripada ttabel yaitu  $14.536 > 1.984$  dan nilai signifikansi (Sig.)  $0.000 < 0.05$ , maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Kualitas Siaran MPL terhadap Loyalitas Penonton.

### Uji Koefisien Kolerasi

Untuk selanjutnya dilakukan analisis inferensial berupa pengujian hubungan antar variabel. Dalam menghitung besarnya hubungan antara variabel, peneliti menggunakan SPSS versi 27 korelasi product moment sebagai berikut ini:

Hasil Output Uji Koefisien Kolerasi

Correlations			
		Kualitas Siaran MPL	Loyalitas Penonton RRQ
Kualitas Siaran MPL	Pearson Correlation	1	.824**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	102	102
Loyalitas Penonton RRQ	Pearson Correlation	.824**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	102	102

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa antara variabel Kualitas Siaran MPL (X1) dan Loyalitas Penonton (Y) terdapat koefisien korelasi (R) sebesar 0.824. Hal tersebut dapat diartikan bahwa terdapat korelasi positif antara kedua variabel dengan tingkat hubungan sangat tinggi.

### Uji Koefisien Determinasi

Analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari variabel bebas (independent variable) terhadap variabel terkait(dependent variable), biasanya ditanyakan dalam presentase. Koefisien determinasi ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$Kd = r^2 \times 100\%$$



Dimana:

Kd = Koefisien Determinasi

r = Koefisien Korelasi

### Output SPSS Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.824 <sup>a</sup>	.679	.676	3.737

a. Predictors: (Constant), Kualitas Siaran MPL

Dari table output SPSS diatas Summary Uji Koefisien Determinasi diperoleh koefisien determinasi (R square) sebesar 0.679 atau  $0.679 \times 100 = 67.9\%$  yang memiliki pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) adalah sebesar 67.9% dan selebihnya 32.1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak peneliti teliti.

### PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini menemukan bahwa Kualitas siaran berpengaruh terhadap loyalitas penonton di RRQ *Kingdom* Yogyakarta. Hal ini menunjukkan bahwa ada korelasi yang kuat antara kualitas siaran dan loyalitas penonton. Dengan adanya korelasi yang kuat tersebut peningkatan kualitas siaran baik dari aspek estetika maupun mutu siaran akan meningkatkan loyalitas RRQ *Kingdom* Yogyakarta. Sebaliknya jika kualitas siaran menurun maka loyalitas penonton juga akan berkurang. Hubungan positif antara kualitas siaran dan loyalitas penonton di RRQ *Kingdom* Yogyakarta menjadi faktor utama. Oleh karena itu menjaga mutu siaran sangat penting agar penonton semakin loyal terhadap MPL Indonesia.

### SIMPULAN

Setelah melakukan rangkaian penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kualitas siaran MPL Indonesia memiliki pengaruh terhadap loyalitas penonton di RRQ *Kingdom* Yogyakarta. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa kualitas siaran berpengaruh 67,9% terhadap loyalitas penonton. Sedangkan 32,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diketahui. Persamaan regresi di penelitian ini  $Y = 11.527 + 0.717 X$ , lalu kualitas



siaran memiliki korelasi yang kuat terhadap loyalitas penonton di RRQ *Kingdom* Yogyakarta dalam bentuk hubungan yang positif.

## REFERENSI

- [1] Y. B. Persada and R. B. A. Putra, "Kajian E-Sport Dalam Ranah Olahraga," *Indones. J. Phys. Educ. Sport*, vol. 1, no. 2, pp. 588–596, 2020.
- [2] B. R. Turnip and A. Hukom, "Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia," *CEMERLANG J. Manaj. dan Ekon. Bisnis*, vol. 3, no. 2, pp. 131–139, 2023.
- [3] A. Rizky, "Perkembangan dan Kontribusi Esport dalam Perekonomian Indonesia," *Kumparan*. [Online]. Available: <https://kumparan.com/alifrizky00000/perkembangan-dan-kontribusi-esport-dalam-perekonomian-indonesia-1zRXAjHbOy7/full>
- [4] I. K. S. Yogatama, A. P. Kharisma, and L. Fanani, "Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pemain dalam permainan MOBA (studi kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 2558–2566, 2019.
- [5] Newzoo, "The Esports Audience Will Pass Half a Billion in 2022 as Revenues, Engagement, & New Segments Flourish," *Newzoo*. [Online]. Available: <https://newzoo.com/insights/articles/the-esports-audience-will-pass-half-a-billion-in-2022-as-revenue-engagement-esport-industry-growth>
- [6] L. N. Pravika, "Analisis Loyalitas Nasabah dalam Menabung di BRI Syariah KCP Pati." *STAIN Kudus*, 2017.
- [7] G. Widyawantara, "Daftar juara MPL Indonesia: Inilah para penguasa Land of Dawn," *One Esport*. [Online]. Available: <https://www.oneesports.id/mobile-legends/daftar-juara-mpl-indonesia/>
- [8] I. Gayatri, "RRQ Kingdom, Fanbase Esports yang Gencar Sebarkan Semangat Positif," *DetikInet*. [Online]. Available: <https://inet.detik.com/games-news/d-5231906/rrq-kingdom-fanbase-esports-yang-gencar-sebarkan-semangat-positif>
- [9] Pemerintah Indonesia, "Undang-undang nomor 32 tahun 2002 tentang penyiaran," *Indonesia*, pp. 1–34, 2002.
- [10] D. D. Sholihah, "Pengaruh Persepsi Kualitas Siaran Dan Format Siaran Serta Kualitas Penyiar Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Pendengar



- Pada Radio Kiss Fm Jember," *BISMA J. Bisnis dan Manaj.*, vol. 10, no. 3, pp. 164–252, 2016.
- [11] T. Suprpto, *Pengantar teori & manajemen komunikasi*. Media Pressindo, 2009.
- [12] J. Griffin, *Customer Loyalty*. ESENSI, 2005.
- [13] D. Johnston, "Consumer loyalty amongst sport fans: AGF case study," *Aarhus, Denmark*, 2004.
- [14] A. Rukajat, *Pendekatan penelitian kuantitatif: quantitative research approach*. Deepublish, 2018.
- [15] D. Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.