

## ABSTRAK

### **Muhammad Azzam, Pengaruh Pemberitaan E-sport di Revival TV Terhadap Minat Mahasiswa Pada E-sport (Studi pada Mahasiswa Jurnalistik Angkatan 2021)**

Perkembangan e-sport di Indonesia menunjukkan peningkatan signifikan seiring dengan peran media digital dalam membentuk persepsi dan ketertarikan publik. Revival TV sebagai media e-sport tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menghadirkan konten yang mampu memengaruhi cara pandang audiens terhadap e-sport sebagai industri profesional. Mahasiswa Jurnalistik sebagai bagian dari audiens digital menjadi kelompok yang relevan untuk dikaji karena kedekatannya dengan dunia media.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemberitaan e-sport di Revival TV terhadap minat mahasiswa Jurnalistik angkatan 2021. Penelitian ini menggunakan Teori Efek Media dengan pendekatan model Stimulus–Organism–Response (S-O-R), yang menjelaskan bahwa pesan media (stimulus) dapat memengaruhi kondisi internal audiens (organisme) dan menghasilkan respons berupa perubahan sikap atau minat.

Penelitian ini menggunakan paradigma positivistik dengan pendekatan kuantitatif eksplanatif. Sampel berjumlah 54 responden yang dipilih secara purposive, yaitu mahasiswa yang pernah mengakses pemberitaan e-sport di Revival TV. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert dan dianalisis menggunakan regresi linear sederhana, korelasi Pearson, dan koefisien determinasi dengan bantuan SPSS.

Hasil penelitian dengan uji regresi linear sederhana menghasilkan koefisien regresi sebesar 0,937 yang bernilai positif. Nilai  $t$  hitung = 13,419 dengan Sig. = 0,000 ( $<0,05$ ) menunjukkan bahwa pemberitaan Revival TV berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa, sehingga  $H_1$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak. nilai koefisien korelasi sebesar 0,881 termasuk kategori sangat kuat, sedangkan koefisien determinasi menunjukkan  $R^2 = 0,776$ , artinya 77,6% variasi minat mahasiswa dapat dijelaskan oleh pemberitaan e-sport di Revival TV, dan 22,4% dipengaruhi faktor lain di luar penelitian. Temuan ini menegaskan bahwa media digital memiliki peran sangat besar dalam membentuk pengetahuan, ketertarikan emosional, dan kecenderungan partisipasi mahasiswa terhadap e-sport.

**Kata Kunci : E-sport, Minat, Jurnalisme Digital.**

## **ABSTRACT**

### ***Muhammad Azzam, The Influence of E-sports Coverage on Revival TV on Students' Interest in E-sports (A Study of Journalism Students Class of 2021)***

*The growth of esports in Indonesia has shown a significant increase in tandem with the role of digital media in shaping public perception and interest. Revival TV, as an esports media outlet, not only conveys information but also presents content capable of influencing the audience's perspective on esports as a professional industry. Journalism students, as part of the digital audience, constitute a relevant group for study due to their proximity to the media world.*

*This study aims to analyze the influence of e-sports coverage on Revival TV on the interest of 2021 Journalism students. This study employs Media Effects Theory using the Stimulus–Organism–Response (S-O-R) model, which explains that media messages (stimuli) can influence the internal state of the audience (organism) and produce a response in the form of changes in attitude or interest.*

*This study employs a positivist paradigm with an explanatory quantitative approach. The sample consisted of 54 respondents selected through purposive sampling, specifically students who had previously accessed e-sports coverage on Revival TV. Data were collected via a Likert-scale questionnaire and analyzed using simple linear regression, Pearson's correlation, and the coefficient of determination with the aid of SPSS.*

*The results of the simple linear regression analysis yielded a positive regression coefficient of 0.937. The calculated t-value of 13.419 with a significance level of 0.000 ( $<0.05$ ) indicates that Revival TV's coverage has a significant effect on student interest; therefore,  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected. The correlation coefficient of 0.881 falls into the very strong category, while the coefficient of determination shows  $R^2 = 0.776$ , meaning that 77.6% of the variation in student interest can be explained by e-sports coverage on Revival TV, and 22.4% is influenced by other factors outside the scope of this study. These findings confirm that digital media plays a very significant role in shaping students' knowledge, emotional interest, and tendency to participate in e-sports.*

***Keywords: E-sports, Interest, Digital Journalism.***