

## Informasi Konten *Sportainment* TEPOK BULU'23 Pada Youtube Vindes Terhadap Sikap *Viewers*

Imtiyaz Yasmin<sup>1</sup>, Funny Mustikasari Elita<sup>2</sup>, Yuliani Dewi Risanti Sunarya<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Padjajaran

Korespondensi penulis: [imtiyaz20001@mail.unpad.ac.id](mailto:imtiyaz20001@mail.unpad.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to determine the effect of TEPOK BULU'23 sportainment content information on YouTube Vindes on viewers' attitudes. TEPOK BULU'23 sportainment content information on YouTube Vindes to shape viewers' attitudes towards badminton. The information component is divided into two, namely information valence and information weight. This research uses quantitative methods with data collection techniques, namely using questionnaires in the form of Google Forms and literature studies as research references. The population in this study was 115 and calculated using the Slovin formula, a research sample of 90 respondents was obtained. The sampling technique used in this study was simple random sampling. The analysis used in this research is descriptive analysis and inferential analysis, which is processed through the IBM SPSS Statistics application. The results of this study indicate that simultaneously TEPOK BULU'23 sportainment content information on YouTube Vindes (X) has a significant effect on the attitude of viewers (Y). Then, partial testing for the information valence sub variable (X1) has a significant effect on the viewers' attitude (Y), while the information weight sub variable (X2) has no significant effect on the viewers' attitude (Y).*

**Keywords :** *Information, Valence, Weight, Attitude*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari informasi konten sportainment TEPOK BULU'23 pada YouTube Vindes terhadap sikap viewers. Informasi konten sportainment TEPOK BULU'23 di YouTube Vindes untuk membentuk sikap viewers terhadap olahraga bulutangkis. Komponen informasi terbagi menjadi dua yaitu valensi informasi dan bobot informasi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu menggunakan kuesioner berupa Google Form serta studi pustaka sebagai referensi penelitian. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 115 dan dihitung menggunakan rumus Slovin maka diperoleh sampel penelitian sebanyak 90 responden. Teknik penarikan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu simple random sampling. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial, yang diolah melalui aplikasi IBM SPSS Statistik. Hasil penelitian ini menunjukkan secara simultan informasi konten sportainment TEPOK BULU'23 pada YouTube Vindes (X) berpengaruh secara signifikan terhadap sikap viewers (Y). Kemudian, pengujian secara parsial untuk sub variabel valensi informasi (X1) berpengaruh secara signifikan terhadap sikap viewers (Y), sedangkan sub variabel bobot informasi (X2) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap viewers (Y).

**Kata Kunci:** Informasi, Valensi, Bobot, Sikap

### LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mencapai progres yang signifikan sejak memasuki era globalisasi. Berbagai jenis teknologi secara bersamaan telah merambah ke dalam kehidupan manusia di berbagai penjuru dunia. Melalui kemajuan ini, komunikasi menjadi lebih mudah dilakukan melalui media elektronik sehingga memungkinkan kita lebih mudah terhubung dengan individu di luar wilayah yang sulit dijangkau karena jarak yang sangat jauh. Media elektronik mempunyai berbagai sumber informasi yang dikembangkan dan disampaikan kepada masyarakat secara luas. Penyampaian dalam bentuk media elektronik tidak disampaikan secara langsung melainkan melalui perantara perangkat lunak. Media elektronik mempunyai beberapa karakteristik yaitu kecepatan penyampaian informasi, jangkauan khalayak yang lebih luas, dan mempunyai visualisasi maupun audio sehingga lebih menarik (Dartias (2010) dalam (Fasha et al., 2015).

Received: Februari 21, 2024; Accepted: Maret 28 2024; Published: Mei 31, 2024

\* Imtiyaz Yasmin , [imtiyaz20001@mail.unpad.ac.id](mailto:imtiyaz20001@mail.unpad.ac.id)

Berdasarkan karakteristik media elektronik maka dapat disimpulkan bahwa media elektronik kini berhasil menghadirkan beberapa media sosial seperti seperti YouTube, Facebook, Instagram, Whatsapp, TikTok dan platform media sosial lainnya. Kehadiran media sosial sangat membantu masyarakat dalam mengakses informasi sesuai yang mereka inginkan. Informasi yang mereka dapatkan dapat berupa berita yang memang benar adanya namun terdapat pula informasi yang tidak sesuai dengan kenyataan (hoax), maka dari itu perubahan sikap sangat berpengaruh terhadap informasi yang didapatkan oleh masyarakat. Penggunaan media sosial pada era saat ini merupakan hal yang wajib karena adanya kebutuhan akan akses internet. Internet mempunyai fungsi yang sangat krusial diantaranya adalah khalayak dapat berinteraksi dengan mudah, dapat membagikan konten ataupun informasi dengan cepat dan dapat terhubung dengan pengguna internet lainnya. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang pada periode 2022-2023. Jumlah tersebut meningkat 2,67% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebanyak 210,03 juta pengguna. Jumlah pengguna internet tersebut setara dengan 78,19% dari total populasi Indonesia yang sebanyak 275,77 juta jiwa. Sebagai informasi, tren penetrasi internet di Indonesia meningkat dari tahun ke tahun. Pada 2018, penetrasi internet di Tanah Air mencapai 64,8% dan levelnya naik menjadi level 73,7% pada 2019-2020. Kemudian, pada 2021-2022 tingkat penetrasi internet kembali meningkat. Kali ini, tingkat penetrasinya mencapai 77,02% dan berada di angka 80% di tahun 2022-2023. Artinya, orang Indonesia semakin melek dengan internet (APJII, 2023).

YouTube merupakan platform media sosial yang menampilkan berbagai bentuk konten dengan video yang menjadi salah satu daya tarik bagi para penontonnya. YouTube menghadirkan beragam konten yang mencakup mulai dari hiburan, edukasi, hingga informasi. YouTube berhasil menarik perhatian pengguna di Indonesia sebagai sumber hiburan dan pengetahuan yang dapat diakses dengan mudah. Kehadiran video kreator lokal dan internasional, serta fitur-fitur interaktif seperti komentar dan berbagi menjadikan YouTube sebagai tempat yang populer untuk berbagi dan mengonsumsi konten daring di tengah perkembangan media sosial. Hal ini didukung berdasarkan Data Reportal pada tahun 2023, YouTube menduduki peringkat pertama sebagai platform media sosial paling populer di Indonesia dengan jumlah pengguna aktif mencapai 139 juta, diikuti oleh Facebook dengan 119,9 juta pengguna aktif dan tiktok dengan 109.9 juta pengguna. YouTube menawarkan beragam jenis konten seperti konten olahraga sehingga memperkaya pengalaman pengguna dengan variasi informasi dan hiburan. Olahraga menurut *International Council of Sport and Education* adalah kegiatan jasmani yang didasari oleh semangat melawan diri sendiri, orang

lain, atau unsur- unsur alam yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas diri (Lutan, 2000). Ketersediaan berbagai konten olahraga di YouTube tidak hanya memenuhi kebutuhan para penggemar, tetapi juga menciptakan komunitas di mana pengguna dapat berdiskusi, memberikan komentar, dan berinteraksi secara langsung dengan pembuat konten maupun sesama penggemar.

Konten *sportainment* merupakan salah satu ide konten dari YouTube Vindes yang mempunyai respons positif dari masyarakat Indonesia hal tersebut dibuktikan dengan minat penonton yang banyak mencapai jutaan penonton. Konten *sportainment* merupakan konten dengan temakan olahraga namun dikemas dengan *entertainment*. Unsur entertainment ini mengundang berbagai artis tanah air untuk saling bertanding melalui berbagai macam cabang olahraga. Cabang olahraga yang pernah ditayangkan di YouTube Vindes salah satunya adalah olahraga Bulutangkis dengan judul TEPOK BULU. Minat terhadap olahraga bulu tangkis di Indonesia sangat tinggi dan menjadi bagian integral dari budaya olahraga di negara ini. Hal ini di dukung berdasarkan data dari Korious-KIC yang mengatakan bahwa pada SEA GAMES 2023 olahraga yang paling diminati adalah sepak bola dengan 62,7% dan diikuti oleh olahraga bulutangkis dengan 62,1%. Adapun data pendukung lainnya berdasarkan data PBSI, jumlah perkumpulan untuk pemain profesional bulu tangkis bertambah 37 perkumpulan dari September 2022 ke akhir Oktober 2022. Total atlet mencapai 60.096 orang per akhir Oktober 2022, bertambah 790 dibandingkan dengan bulan sebelumnya (Databoks, 2023).

Berdasarkan beberapa hal yang telah dijelaskan di atas, hal ini penting untuk diteliti dikarenakan konten sportainment merupakan konten dengan jenis baru yang sedang digemari oleh masyarakat Indonesia. Selain itu juga media sosial sebagai sarana untuk menyampaikan informasi seharusnya mampu mempengaruhi sikap penontonnya. Maka dari itu penelitian ini akan menelaah lebih lanjut mengenai pengaruh dan dampak informasi konten sportainment “TEPOK BULU’23” pada YouTube Vindes terhadap sikap viewers.

## **KAJIAN TEORETIS**

### **Teori Integrasi Informasi**

Teori Integrasi Informasi adalah kerangka teoritis yang menjelaskan bagaimana informasi tentang suatu ide diatur dan diakumulasi oleh individu dapat memengaruhi pembentukan sikap mereka. Fokusnya adalah bagaimana manusia sebagai komunikator mengatur atau mengemas informasi sebaik mungkin sehingga terjadi pembentukan ataupun perubahan sikap. Teori integrasi informasi beranggapan bahwa informasi adalah salah satu dari kekuatan tersebut dan berpotensi untuk mempengaruhi sebuah sistem kepercayaan atau sikap

individu, sehingga sebuah sikap dianggap sebagai akumulasi dari informasi tentang sebuah objek, seseorang, situasi ataupun pengalaman (Littlejohn, Stephen W. Foss, 2009). Menurut Teori Integrasi Informasi bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi sikap seseorang setelah mendapatkan informasi yaitu valensi dan bobot.

### **Valensi Informasi**

Valensi atau arah informasi menunjukkan apakah informasi tersebut mendukung atau menentang keyakinan yang sudah dimiliki seseorang sebelumnya. Jika informasi itu sesuai dengan keyakinan yang sudah ada sebelumnya, maka dianggap memiliki valensi positif. Namun, jika informasi itu tidak sejalan dengan keyakinan sebelumnya, maka dianggap memiliki valensi negatif (Littlejohn, Stephen W. Foss, 2009). Arah informasi mencerminkan cara informasi disajikan, dan valensi dinyatakan melalui konten atau kecenderungan informasi (Hajli, 2020). Valensi mencerminkan dampak informasi terkait dengan sistem keyakinan individu dapat berupa efek positif atau negatif terhadap sikap. Ketika individu menerima informasi mereka menilai apakah informasi tersebut bersifat positif atau negatif berdasarkan sejauh mana isi informasi mendukung keyakinan yang mereka miliki sebelumnya.

### **Bobot Informasi**

Bobot merupakan faktor kedua yang berpengaruh terhadap sikap seseorang, berkaitan dengan tingkat kepercayaan terhadap suatu informasi. Hal ini menggambarkan bagaimana individu menilai kebenaran informasi berdasarkan kepercayaannya pada sumbernya. Jika individu yakin terhadap kebenaran informasi yang diterima, maka ia akan memberikan bobot yang tinggi pada informasi tersebut. Namun, jika kepercayaan terhadap informasi rendah, maka penilaian yang diberikan akan rendah pula. Semakin tinggi bobot yang diberikan, semakin besar dampak informasi tersebut terhadap keyakinan individu (Littlejohn, Stephen W. Foss, 2009).

Bobot sangat berkaitan dengan kepercayaan seseorang terhadap suatu informasi sehingga kredibilitas informasi menjadi faktor yang penting dalam bobot. Kredibilitas informasi dibutuhkan untuk menilai sebuah informasi layak digunakan atau tidak, penting atau tidak pentingnya informasi yang diperoleh. Kredibilitas informasi akan menggambarkan seberapa penting informasi yang tersedia bisa dimanfaatkan oleh pengguna informasi. Kredibilitas informasi dapat didefinisikan sebagai informasi yang dapat dipercaya, informasi yang dapat diandalkan, akurat dan benar (Fogg, B. Tseng, 2007).

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif didasarkan pada filosofi positivisme yang mengedepankan prinsip-prinsip ilmiah seperti penggunaan bukti empiris, objektivitas, pengukuran yang terukur, penalaran rasional, dan pendekatan sistematis (Sugiyono, 2016). Pendekatan kuantitatif dalam penelitian melibatkan observasi sistematis dengan tujuan tertentu yang dapat direplikasi dan dianggap sah untuk memahami perilaku manusia dan membuat kesimpulan berdasarkan hasil observasi tersebut. Penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif cenderung mencoba menggeneralisasi perilaku manusia dengan mengukur secara kuantitatif. Pendekatan ini mengatur batasan yang jelas terkait kedalaman dan keluasan variabel yang diteliti melalui proses operasionalisasi variabel.

Secara umum, penelitian kuantitatif biasanya menggunakan sampel yang dipilih secara acak untuk menghasilkan temuan yang dapat diaplikasikan secara umum pada populasi dari mana sampel tersebut diambil (Sugiyono, 2016). Sebagai pendekatan penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, pendekatan kuantitatif memandang fenomena sebagai sesuatu yang dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkrit, teramati, terukur, dan memiliki hubungan gejala bersifat sebab akibat. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu yang menggunakan sebuah instrumen penelitian sebagai alat untuk mengumpulkan data. Proses penelitian pada pendekatan kuantitatif bersifat deduktif dengan menggunakan konsep atau teori untuk menjawab rumusan masalah. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif atau inferensial untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan.

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu pendekatan yang bertujuan untuk menyajikan gambaran atau deskripsi yang objektif tentang suatu keadaan dengan menggunakan data berupa angka, yang meliputi proses pengumpulan data, penafsiran data, serta presentasi dan hasilnya (Arikunto, 2006). Metode penelitian deskriptif bertujuan untuk mengembangkan pemahaman konsep serta mengumpulkan fakta-fakta yang mendalam terkait dengan fenomena yang diteliti, tanpa melakukan pengujian hipotesis. Metode ini digunakan untuk memberikan gambaran yang detail dan mendalam mengenai karakteristik suatu fenomena atau populasi tertentu. Penelitian deskriptif berfokus pada pencarian pola yang sederhana berdasarkan pada konsep tertentu, sehingga peneliti yang menggunakan survei deskriptif memprioritaskan konsep-konsep yang menjadi acuan dalam pengukuran suatu fenomena. Metode deskriptif bertujuan untuk menggambarkan dengan akurat sifat-sifat

individu, keadaan, gejala, atau kelompok tertentu, atau untuk menentukan frekuensi atau penyebaran suatu fenomena serta hubungannya dengan gejala lain dalam masyarakat. Dalam menganalisis data lapangan, metode penelitian deskriptif menggunakan analisis statistik deskriptif yang berfokus pada ukuran-ukuran tendensi sentral, bukan analisis statistik inferensial.

Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui distribusi kuesioner atau angket kepada beberapa sampel dari populasi yang diteliti. Menurut definisi Sugiyono (2016), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data penelitian yang melibatkan penyampaian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016). Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui wawancara serta pencarian informasi dari literatur pendukung seperti buku, jurnal, dan sumber literatur lainnya yang relevan untuk mendukung data penelitian ini.

Menurut Sugiyono (2016), populasi merupakan kumpulan objek atau subjek yang memiliki karakteristik kualitas tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti sebagai wilayah generalisasi yang akan diteliti, dan dari situ kemudian kesimpulan dapat diambil (Sugiyono, 2016). Populasi penelitian ini adalah viewers yang menonton sekaligus memberikan komentar pada konten sportainment TEPOK BULU'23 di YouTube Vindes. Alasan memilih populasi tersebut adalah karena *viewers* yang memberikan komentar terpapar secara langsung konten *sportainment* tersebut dan diharapkan adanya *interest* terhadap konten TEPOK BULU'23 dengan memberikan komentar. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis *probability sampling* yang dikenal sebagai teknik pengambilan sampel dimana setiap individu dalam populasi memiliki kemungkinan yang setara untuk dipilih sebagai sampel. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Simple Random Sampling merupakan metode pengambilan sampel yang dilakukan secara acak dari populasi, di mana tidak ada pertimbangan terhadap strata yang mungkin ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini populasi sebanyak 1,309 komentar, namun terdapat pula populasi sasaran pada penelitian ini adalah viewers yang melakukan komen pada konten "TEPOK BULU'23" sebanyak 115 viewers pada konten "TEPOK BULU'23" yang merupakan hasil pengelompokan yang dilakukan peneliti dengan kriteria yaitu komentar dengan jumlah like minimal 10, maka didapatkan 115 komentar pada konten sportainment "TEPOK BULU'23" pada akun YouTube Vindes. 115 populasi sasaran kemudian dihitung melalui rumus Slovin maka didapatkan 90.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### Karakteristik Responden

Penelitian yang dilakukan pada Oktober 2023 – Maret 2024 ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berusia 20-25 tahun dengan persentase sebesar 57,78%, kemudian, sangat sedikit responden dengan rentang usia 25-30 tahun sebesar 21,11% , lalu sangat sedikit pula responden rentang usia 15-20 tahun dengan persentase 13,33% dan terakhir sangat sedikit responden rentang usia 30-40 tahun dengan persentase 7,78%. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin Perempuan dengan persentase sebesar 52% dan hampir setengah responden berjenis kelamin laki-laki sebesar 48%. Karakteristik responden yang terakhir adalah pekerjaan responden dengan hasil yaitu bekerja sebesar 51,11%, sedangkan sebagian kecil merupakan mahasiswa dengan persentase sebesar 44,45% dan sangat sedikit responden yang merupakan siswa hanya sebesar 4,44% saja.

#### Temuan Valensi Informasi Konten Tepok Bulu'23

**Tabel 1. Tingkat Valensi Informasi Konten Tepok Bulu'23 di YouTube Vindes**

Keahlian	f	%
Tinggi	67	74,44
Sedang	23	25,56
Rendah	0	0,00
<b>Total</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Penelitian

Tabel di atas menunjukkan distribusi skala interval terhadap variabel valensi informasi konten *sportainment* TEPOK BULU'23 pada YouTube Vindes terhadap sikap *viewers* (X1). Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa jawaban responden mengenai valensi informasi konten *sportainment* TEPOK BULU'23 pada YouTube Vindes cenderung masuk ke dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 67 responden (74,44%). Selanjutnya ada pada kategori sedang yaitu sebanyak 23 responden (25,56%), dan tidak terdapat satu pun responden yang termasuk kedalam kategori rendah (0,00%). Dalam variabel ini terdapat tujuh pernyataan yang dimana diantaranya lima merupakan pernyataan bersifat valensi positif atau pernyataan yang mendukung keyakinan responden dan dua pernyataan bersifat valensi negatif atau pernyataan yang menyangkal keyakinan responden.

Dari hasil tabel di atas dapat dikatakan bahwa *viewers* menilai konten *sportainment* TEPOK BULU'23 pada YouTube Vindes sudah sesuai dengan keyakinan yang mereka miliki. Tingginya tingkat valensi konten TEPOK BULU'23 pada YouTube Vindes ini mengartikan

bahwa konten TEPOK BULU'23 dalam menayangkan konten *sportainment* sudah sesuai dengan keyakinan *viewers*. Indikator yang mendapatkan nilai paling tinggi adalah indikator kepercayaan *viewers* terhadap *sportainment* yang dibawakan oleh YouTube Vindes dengan 66,67% responden menilai sangat setuju.

### Temuan Bobot Informasi Konten Tepok Bulu'23

**Tabel 2. Tingkat Bobot Informasi Konten Tepok Bulu'23 di YouTube Vindes**

Keterpercayaan	f	%
Tinggi	83	92,22%
Sedang	7	7,78%
Rendah	0	0,00%
<b>Total</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa jawaban responden mengenai bobot informasi konten *sportainment* TEPOK BULU'23 pada YouTube Vindes hampir seluruh responden termasuk kedalam kategori tinggi yaitu sebanyak 83 responden (92,22%). Selanjutnya ada pada kategori sedang yaitu sebanyak 7 responden (7,78%), tidak terdapat satu pun responden yang termasuk kedalam kategori rendah (0,00%). Hal ini menandakan bahwa bobot informasi dari konten *sportainment* TEPOK BULU'23 pada YouTube Vindes mempunyai nilai yang tinggi yang dimana bobot ini merupakan bagian dari kredibilitas. Dari hasil temuan tersebut dapat dikatakan responden menilai bahwa bobot informasi konten TEPOK BULU'23 pada YouTube Vindes dapat dipercaya, dapat diandalkan, akurat dan benar. Terdapat sepuluh pernyataan dalam variabel bobot yang dimana terbagi menjadi empat bagian yaitu mengenai informasi yang dapat dipercaya, informasi dapat diandalkan, informasi akurat dan informasi benar.

Dari sepuluh pernyataan, hampir seluruh pernyataan mempunyai persentase yang cukup tinggi seperti pada pernyataan informasi perhitungan skor benar yang merupakan pernyataan dengan jawaban sangat setuju tertinggi yaitu sebanyak 55 responden (61,11%). Dan kemudian pernyataan informasi keandalan YouTube Vindes juga merupakan pernyataan dengan jawaban sangat setuju tertinggi selanjutnya dengan sebanyak 52 responden (57,78%).

### Temuan Daya Tarik Polri di Mata Mahasiswa

**Tabel 3. Tingkat Daya Tarik Polri di Mata Mahasiswa**

Daya Tarik	F	%
Tinggi	61	24,02%
Sedang	155	61,02%
Rendah	38	14,96%

<b>Total</b>	<b>254</b>	<b>100%</b>
--------------	------------	-------------

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa jawaban responden mengenai daya tarik polisi di mata mahasiswa cenderung masuk ke dalam kategori sedang yaitu sebanyak 155 responden (61,02%). Selanjutnya ada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 61 responden (24,02%) dan kategori rendah 38 responden (14,96%). Dari hasil temuan tersebut dapat dikatakan bahwa responden menilai Polri sebagai lembaga penegak hukum memiliki daya tarik yang sedang atau menengah. Hal ini dapat disebabkan oleh responden yang menilai daya tarik fisik yang dimiliki oleh Polri cenderung tinggi, namun responden menilai daya tarik psikologi Polri yang cenderung rendah. Terdapat dua indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat daya tarik Polri sebagai lembaga penegak hukum yaitu daya tarik fisik dan daya tarik psikologis. Dari tabel tersebut dapat dikatakan bahwa daya tarik yang dimiliki Polri sebagai lembaga penegak hukum belum cukup baik dan perlu untuk ditingkatkan lagi. Khususnya pada indikator daya tarik psikologis dikarenakan penilaian daya tarik fisik dapat dikatakan cukup baik dilihat dari banyaknya responden yang menilai daya tarik fisik Polri pada kategori tinggi. Sedangkan pada daya tarik psikologis dominan responden menilai daya tarik psikologi pada kategori rendah.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh informasi pada konten sportainment TEPOK BULU'23 pada YouTube Vindes terhadap sikap viewers. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat). Informasi konten sportainment TEPOK BULU'23 pada YouTube Vindes menjadi variabel independen (variabel bebas) yang terdiri dari dua subvariabel yaitu valensi (X1) dan bobot (X2), sedangkan sikap viewers merupakan variabel dependen (Y). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kuantitatif dengan analisis regresi linear berganda. Data penelitian diperoleh dari 90 responden yang merupakan viewers yang memberikan komentar pada konten TEPOK BULU'23 di YouTube Vindes.

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan sebelum penyebaran kuesioner dengan menyebarkan kepada 30 responden terlebih dahulu untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas. Total keseluruhan populasi yaitu sebanyak 1,309 namun terdapat kriteria yang lebih rinci yaitu dengan komentar mempunyai minimal like 10 sehingga didapatkan 115 populasi sasaran. Guna mencari tahu sampel penelitian, maka peneliti melakukan perhitungan

menggunakan rumus Slovin dan kemudian diperoleh 90 responden yang menjadi sampel penelitian. Saat penyebaran kuesioner peneliti mendapatkan sedikit permasalahan penelitian yaitu disaat penyebaran kuesioner melalui komentar di konten TEPOK BULU'23 Vindes komentar peneliti dihapus secara otomatis oleh pihak YouTube, sehingga peneliti berinisiatif melakukan penyebaran kuesioner melalui aplikasi Telegram yang berisikan grup penggemar Vindes dengan mencantumkan kriteria responden pada saat penyebaran broadcast yaitu menonton konten TEPOK BULU'23 di YouTube Vindes dan memberikan komentar di konten TEPOK BULU'23 YouTube Vindes.

Penelitian ini menggunakan Teori Integrasi Informasi yang dikemukakan oleh Martin Fishbein 1973 dengan asumsi dasar teori yaitu : Seseorang yang mengakumulasi dan mengatur informasi tentang semua orang, objek, situasi dan gagasan yang membentuk sikap atau kecenderungan untuk bertindak dengan cara yang positif atau negatif terhadap beberapa objek (Fishbein dalam (Littlejohn, Stephen W. Foss, 2009). Teori ini juga mengatakan bahwa terdapat dua variabel yang mempunyai pengaruh yang cukup penting pada perubahan sikap individu yaitu valensi dan bobot. Valensi mengacu pada apakah informasi mendukung keyakinan atau menyangkal keyakinan, sedangkan bobot adalah sebuah kegunaan dari kredibilitas.

Berdasarkan hasil penelitian ini, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel informasi konten sportainment TEPOK BULU'23 pada YouTube Vindes yang terdiri dari valensi dan bobot terhadap sikap viewers sebesar 40,7% sedangkan 59,3% lainnya dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti. Dengan besaran pengaruh parsial dari Valensi (X1) sebesar 31,4% dan bobot (X2) sebesar 9,3%. Informasi yang disampaikan melalui media sosial mempunyai pengaruh terhadap sikap individu. Maka dalam hal ini media sosial mempunyai dampak yang positif maupun negatif yaitu dampak positif adalah media sosial memudahkan untuk saling berinteraksi tanpa harus bertemu secara langsung namun dampak negatifnya adalah membuat individu rentan terpapar pengaruh yang buruk.

## **KESIMPULAN**

Terdapat pengaruh yang signifikan antara sub variabel valensi informasi (X1) konten *sportainment* TEPOK BULU'23 pada YouTube Vindes terhadap sikap viewers (Y). Hubungan dari kedua variabel ini dinyatakan kuat dan positif dengan nilai koefisien sebesar 0,725 dan besaran pengaruh parsial sebesar 31,4% terhadap variabel Y.

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara sub variabel bobot informasi (X<sub>2</sub>) konten sportainment TEPOK BULU'23 pada YouTube Vindes terhadap sikap viewers (Y). Hubungan dari kedua variabel ini dinyatakan kuat dan positif dengan nilai koefisien sebesar 0,627 dan besaran pengaruh parsial sebesar 9,3% terhadap variabel Y.

Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel informasi konten *sportainment* TEPOK BULU'23 pada YouTube Vindes terhadap sikap viewers (Y) sebesar 40,7% yang dimana variabel informasi (X) terdiri dari valensi dan bobot, sedangkan sisanya 59,3% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti

## DAFTAR REFERENSI

- APJII. (2023). *Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta.
- Databoks. (2023). *Sepak Bola hingga E-Sport, Inilah Cabang Olahraga yang Paling Diminati di SEA Games Menurut Kurious-KIC*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/05/16/sepak-bola-hingga-e-sport-inilah-cabang-olahraga-yang-paling-diminati-di-sea-games-menurut-kurious-kic>
- Fasha, F., Sinring, A., & Aryani, F. (2015). Pengembangan Model E-Career Untuk Meningkatkan Keputusan Karir Siswa Sma Negeri 3 Makassar. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(2), 170. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i2.1823>
- Fogg, B. Tseng, H. (2007). The Element of Computer Credibility. *Understanding Web Credibility: A Synthesis of the Research Literature*. USA: Hanover.
- Hajli, N. (2020). The impact of positive valence and negative valence on social commerce purchase intention. *Information Technology and People*, 33(2), 774–791. <https://doi.org/10.1108/ITP-02-2018-0099>
- Littlejohn, Stephen W. Foss, K. A. (2009). *Teori Komunikasi Theories of Human Communication*.
- Lutan, R. (2000). *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Bagian Proyek Penataran Setara D-III.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.