

HUBUNGAN MENGAKSES MEDIA MASSA DENGAN ADOPSI OLAHRAGA FLAG FOOTBALL

Abstraksi

Berdasarkan pada teori *Powerfull Effect*, penelitian ini berasumsi bahwa terdapat hubungan antara media massa dengan adopsi olahraga. Peneliti bertujuan untuk menentukan hubungan intensitas membaca komik *Eyeshield 21*, intensitas menonton film Hollywood yang memuat olahraga *American Football*, dan intensitas memainkan *video game* Madden NFL dengan adopsi olahraga *Flag Football*. Target penelitian adalah 83 orang anggota komunitas *Indonesian Flag Football Association* di Semarang. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dan menggunakan uji normalitas dengan uji Kendall's Tau-b untuk memeriksa hubungan diantara variabel.

Hasil data menunjukkan bahwa intensitas membaca komik *Eyeshield 21* tergolong tinggi. Intensitas menonton film bertemakan *American Football* tidak terlalu tinggi. Sedangkan Intensitas memainkan *video game* Madden NFL terbilang rendah. Meskipun begitu, intensitas mengadopsi olahraga *Flag Football* tergolong tinggi. Mayoritas responden memainkan olahraga *Flag Football*.

Uji normalitas menunjukkan bahwa data pada penelitian ini tidak berdistribusi normal, sehingga peneliti menggunakan analisis non parametrik. Uji korelasi menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara komik *Eyeshield 21* dan adopsi olahraga *Flag Football*. Sebaliknya, film bertemakan olahraga *American Football* dan *video game* Madden NFL memiliki hubungan dengan adopsi

olahraga Flag Football, meskipun hubungannya lemah. Hasil ini mengungkapkan bahwa media tidak memiliki efek *powerfull* di setiap kondisi. Pada beberapa kasus, media hanya memberi implikasi kecil kepada khalayak. Orang juga lebih mempercayai kerabat dekat dibandingkan media. Peneliti menggunakan teori minimalis efek dan teori kontrol sosial untuk menjelaskan temuan penelitian.

Keyword : intensitas, media, komik, film, *video game*, hubungan, adopsi, olahraga

Abstract

Based on The Powerfull Effect Theory, this research assume that there is relationship between mass media with sport adoption. Researcher aim to determine the correlation of intensity of reading comic Eyeshield 21, intensity of watching Hollywood movies that contain American Football, and intensity of playing games Madden NFL with the adoption of Flag Football. Research target was 83 members of Indonesian Flag Football Association in Semarang. This research apply a quantitative method and using Normality test with Kendall's Tau-b to examine the correlation between the variables.

The data shows that intensity of reading comic Eyeshield 21 is high. The intensity of watching *American Football* movies is not so high. In addition, the intensity of playing stated low. But, the intensity of *Flag Football* adoption is high. Most of respondents playing *Flag Football*.

The Normality test show that data on this research doesn't distribute normally, so researcher use non parametric analysis. The correlation coefficient test show that there is no correlation between comic Eyeshield 21 and Flag

Football adoption. Otherwise both of American Football films and Madden NFL game have correlation with Flag Football adoption but in weak state. This results reveal that media doesn't have Powerfull Efect in every condition. In some cases, media only affect a bit to audience. People also believe in their relatives more than media. Researcher use The Minimalist Effect Theory and Theory of Social Control to explain research finding.

Keyword : intensity, media, comics, films, video games, correlation, sport, adoption

Perumusan Masalah

Era globalisasi yang diiringi dengan perkembangan teknologi media menghilangkan batas waktu dan tempat sehingga informasi dapat berpindah dari satu tempat ke belahan dunia lain dalam waktu yang sangat cepat. Bukan hanya berita, informasi yang masuk juga berupa hiburan, tren, musik dan olahraga.

American Football adalah salah satu olahraga baru yang masuk di Indonesia dan mulai berkembang. Sejak diterbitkannya komik *Eyeshield 21*, dan ditayangkan film – film *American Football*, olahraga *Flag Football* semakin berkembang dan mulai merambah ke beberapa kota besar. Meskipun begitu, diantara kota besar di Indonesia lainnya, IFFA Semarang adalah cabang yang lambat perkembangannya. Terhitung hingga tanggal 4 Maret 2013, hanya ada 20 orang anggota aktif yang terdaftar dalam *database* IFFA Semarang.

Media massa yang membahas olahraga *American Football* diharapkan dapat memperkenalkan olahraga tersebut di Indonesia. Komik *Eyeshield 21*, film, dan *video game* Madden NFL dapat membuat olahraga tersebut diminati di Indonesia.

Akan tetapi, munculnya olahraga *American Football* melalui berbagai media seperti komik, film, dan *video game* tidak membuat olahraga tersebut dimainkan begitu saja di kalangan remaja kota Semarang. Menjadi menarik untuk diteliti, dengan demikian muncul pertanyaan, bagaimana hubungan intensitas mengakses komik, film, dan *video game* dengan adopsi remaja pada olahraga *Flag Football* khususnya di kota Semarang.

Kerangka Teori

Salah satu teori yang menjelaskan dampak media adalah Powerfull Effect Theory. Teori tersebut didasarkan pada asumsi Walter Lippman (Vivian, 2008:465), bahwa gambaran realita dibentuk dengan sangat kuat oleh media massa. Powerfull Effect teori juga menjelaskan bahwa media massa mempunyai pengaruh secara langsung dan mendalam terhadap khalayak. Berdasarkan konsep Harold Lasswell “*who, says what, to whom, in which channel, with what effect*”, teori ini mengasumsikan bahwa media dapat menyuntikkan informasi, ide dan bahkan propaganda kepada publik.

Buku komik, *video game*, dan film merupakan contoh media yang dapat membentuk gambaran realita dengan sangat kuat bagi para remaja dan anak – anak. Komik, *video game* dan film sangat dekat dalam kehidupan sehari-hari remaja, sehingga dapat memberikan pengaruh secara langsung dan mendalam. Mengakses media berarti aktivitas dengan tingkat perhatian tertentu dalam kehidupan sehari-hari yang diukur dengan intensitas.

Seorang dosen di Southern Illinois University Edwardsville, Claudia J. McVicker (International Reading Association, 2007: 85) melakukan sebuah

penelitian mengenai komik. Pada sebuah jurnal dalam International Reading Association, dosen tersebut mengemukakan bahwa komik dapat menjadi sarana yang berharga dalam membantu siswa sekolah untuk melek huruf. Komik strip yang dilengkapi teks dengan representasi visual menawarkan guru alat yang luar biasa dalam membantu anak – anak mengembangkan kemampuan melek huruf mereka. Komik strip merupakan susunan teks dengan sebuah cerita untuk disampaikan. Komik strip sebagai susunan teks menyediakan sarana sempurna untuk mempengaruhi anak membaca melalui pengajaran melek huruf.

Kuen-Yi Lin, Fu-Hsing Tsai, Hui-Min Chien, Liang-Te Chang (Eurasia Journal of Mathematics, Science, & Technology Education, 2013: 194) melakukan penelitian mengenai efek film fiksi ilmiah terhadap kreatifitas teknologi murid sekolah menengah. Penelitian ini melibatkan 4 kelas berbeda dari sekolah dengan pengajaran normal di kota Taipei. Enam puluh tiga murid dari dua kelas bertindak sebagai kelompok kontrol, dan 69 murid dari dua kelas sisanya menjadi kelompok eksperimental. Film fiksi ilmiah yang digunakan adalah “I am Legend”, karena film tersebut menyediakan terjemahan bahasa Mandarin baik dalam bukunya maupun filmnya. Mereka mengukur kreativitas murid sekolah menengah menggunakan Creativity Tendency Scale Lin dan Wang. Penggunaan film fiksi ilmiah secara efektif dapat menstimulasi kreativitas teknologi murid sekolah menengah dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mendesain produk. Analisis dari hasil menunjukkan bahwa murid sekolah menengah yang diterpa lebih terpengaruh untuk berlatih pendidikan desain teknologi daripada mereka yang tidak menonton film fiksi ilmiah.

Sebuah jurnal penelitian Turkish Online Journal of Educational Technology (TOJET, 2013: 63) mengulas mengenai potensi *video game* dalam pembelajaran kosakata bahasa Melayu pada mahasiswa internasional di Malaysia. Penelitian tersebut menggunakan meta analisis untuk mengevaluasi artikel penelitian sebelumnya. Di samping analisis kualitatif, penelitian ini menggunakan deskripsi statistik untuk menganalisa data. Berdasarkan meta analisis Lipsey dan Wilson dalam teknis sistematis untuk mendeskripsika, menganalisis, dan membuat kesimpulan pada penelitian kuantitatif. Hasilnya, *video game* menunjukkan keefektifan dalam instruksi permainan pada pembelajaran kosakata bahasa Melayu. *Video game* meningkatkan motivasi dalam belajar bahasa Melayu.

Metode Penelitian

Tipe penelitian ini adalah korelasional. Variable yang terdapat dalam penelitian ini adalah intensitas mengakses komik, intensitas mengakses film, intensitas mengakses *video game* dan adopsi budaya. Populasi dalam penelitian ini adalah anggota komunitas Indonesian *Flag Football* Association di Kota Semarang. Seluruh anggota komunitas tersebut termasuk dalam kelompok usia 15 – 25 tahun yang terdiri dari siswa SMP, SMA, SMK dan mahasiswa. Total keseluruhan anggota komunitas tersebut saat ini berjumlah 83 orang. Penelitian dengan jumlah populasi kecil dilakukan menggunakan teknik sensus dengan menjadikan seluruh populasi sebagai responden.

Analisis data dilakukan menggunakan uji koefisien korelasi Kendall's tau-b. Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah masing – masing variabel independen

berhubungan positif atau negatif serta untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan.

Uji Hipotesis

Tabel penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari hasil perhitungan statistik adalah 0,000. Dengan demikian diambil keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka disimpulkan bahwa nilai *unstandardized residual* dari perhitungan yang diajukan tidak berdistribusi normal.

Tabel menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari hasil perhitungan statistik korelasi antara variabel komik dan adopsi olahraga adalah 0,250 dan nilai korelasi koefisiennya adalah 0,118. Nilai signifikansi kedua variabel lebih tinggi dibanding standar signifikansi yang ditetapkan ($0,250 > 0,05$), maka diambil keputusan bahwa hipotesis alternatif ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa intensitas membaca komik Eyeshield 21 tidak memiliki hubungan dengan adopsi olahraga *Flag Football*.

Tabel menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari hasil perhitungan statistik korelasi antara variabel film dan adopsi olahraga adalah 0,009 dan nilai korelasi koefisiennya adalah 0,246. Nilai signifikansi kedua variabel telah sesuai, yakni lebih rendah dibanding standar signifikansi yang ditetapkan ($0,009 < 0,05$), maka diambil keputusan bahwa hipotesis alternatif diterima. Sedangkan nilai korelasi koefisiennya berada dibawah angka 0,5 ($0,246 < 0,5$). Sehingga disimpulkan bahwa intensitas menonton film bertemakan *American Football* memiliki hubungan yang lemah dengan adopsi olahraga *Flag Football*.

Tabel menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari hasil perhitungan statistik hubungan antara variabel *video game* dan adopsi olahraga adalah 0,036 dan nilai korelasi koefisiennya adalah 0,199. Nilai signifikansi kedua variabel telah sesuai, yakni lebih rendah dibanding standar signifikansi yang ditetapkan ($0,036 < 0,05$), maka diambil keputusan bahwa hipotesis alternatif diterima. Sedangkan nilai korelasi koefisiennya dibawah 0,5 ($0,199 < 0,5$). Sehingga disimpulkan bahwa intensitas memainkan *video game* Madden NFL memiliki hubungan yang lemah dengan adopsi olahraga *Flag Football*.

Pembahasan

Berdasarkan serangkaian uji statistik yang telah dilakukan, dirumuskan tiga kesimpulan mengenai hubungan media massa dengan adopsi olahraga. Pertama, intensitas membaca komik Eyeshield 21 tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan adopsi olahraga *Flag Football*. Berdasarkan data pada tiap indikator, intensitas membaca komik para responden tergolong tinggi. Lebih dari 70% responden pernah membaca komik Eyeshield 21, sebagian dari mereka membacanya hingga tamat dan secara berulang. Namun para responden yang tidak membaca komik Eyeshield 21 pun tetap bermain dan menggeluti olahraga *Flag Football*, sehingga perilaku mengadopsi responden tidak memiliki korelasi dengan membaca komik tersebut.

Kedua, intensitas menonton film bertemakan *American Football* memiliki hubungan yang lemah dengan adopsi olahraga *Flag Football*. Data menunjukkan intensitas menonton film tidak terlalu tinggi. Sekitar 30% dari responden yang pernah menonton film bertemakan *American Football*, menontonnya berulang

kali dan menonton lebih banyak film. Sebagian lagi pernah menonton tapi hanya beberapa film saja. Meskipun demikian, responden yang menonton film bertemakan *American Football* tidak lantas mengadopsi olahraga *Flag Football* begitu saja. Masih terdapat responden yang ragu-ragu untuk mengadopsi olahraga tersebut. Sehingga intensitas menonton film memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan adopsi olahraga *Flag Football* namun hubungan tergolong lemah.

Ketiga, intensitas memainkan *video game* Madden NFL memiliki hubungan yang lemah dengan adopsi olahraga *Flag Football*. Intensitas memainkan *video game* Madden NFL terbilang rendah. Hanya 18% responden yang pernah memainkan *video game* tersebut, memainkannya berkali-kali dan dalam waktu yang cukup lama. Akan tetapi angka adopsi olahraga *Flag Football* tergolong tinggi. Sehingga intensitas memainkan *video game* memiliki hubungan yang lemah dengan adopsi olahraga *Flag Football*.

Teori *Powerfull Effect* dan beberapa jurnal penelitian telah menyatakan bahwa media massa memiliki pengaruh secara langsung dan mendalam terhadap khalayaknya. Penelitian ini telah menunjukkan hasil yang berbeda. Kenyataanya tidak sedikit orang yang mengacuhkan media atau biasa disebut khalayak tak peduli. Louis Wirth mempercayai bahwa orang tidak terlalu bergantung pada media sebagai sumber informasi dan bimbingan. Louis melihat banyak orang yang tidak peduli dengan media. Menurutnya, media hanya menumpang proses sosial yang telah ada. Hal tersebut sering menimbulkan kesan yang salah bahwa isi dan simbol media memiliki pengaruh besar. Richard T. La Piere melalui bukunya

Theory of Social Control berpendapat bahwa lingkungan inti lebih mempengaruhi nilai, sikap dan perilaku individu. Orang pada umumnya lebih mempercayai kelompok sosial terdekatnya. Media yang sangat banyak membuat orang memiliki berbagai pilihan dan tidak akan terikat pada media tertentu (Rivers, 2003: 41).

Teori *Minimalist Effect* menyatakan hal yang berlawanan dengan teori *Powerfull Effect*. Menurut teori *Minimalist Effect* efek media massa kebanyakan bersifat tidak langsung. Bahkan media justru mendorong orang menjadi pasif atau *narcotizing dysfunction*. Paul Lazarsfeld membuktikan bahwa media hanya memberikan efek minimal melalui penelitiannya terhadap peserta pemilu. Teori ini berpendapat bahwa kontak personal lebih penting daripada kontak media. Teori ini menunjukkan bahwa apapun efek media terhadap mayoritas populasi, efek itu akan disalurkan melalui orang terdekat khalayak (Vivian, 2008: 471).

Beberapa teori efek media dan berbagai penelitian memang menunjukkan bahwa media massa memiliki efek yang besar terhadap khalayak. Namun dalam konteks penelitian ini, yakni adopsi olahraga baru, tidak semua media memiliki hubungan yang signifikan. Media yang berpengaruh pun hanya memiliki hubungan yang lemah. Media terkadang hanya memberikan pengaruh pada tahap *awareness* dalam memperkenalkan hal baru. Perilaku remaja mungkin dapat lebih dipengaruhi oleh hal yang lebih personal, misalnya saja lingkungan inti. Dalam mempengaruhi adopsi olahraga, demonstrasi atau memberikan pengalaman bermain secara langsung mungkin saja dapat memberikan pengaruh dan tentu memiliki hubungan yang berbeda.

Teori kontrol sosial dan efek minimalis dapat menjelaskan hasil penelitian. Kedua teori tersebut menunjukkan bahwa media tidak memberikan pengaruh yang terlalu besar. Sehingga dari tiga variabel media massa, salah satunya tidak memiliki hubungan terhadap perilaku adopsi audiens, dan dua variabel media massa lain memiliki hubungan yang sangat lemah.