Journal Of Government and Social Issues (JGSI)
Volume 2 Nomor 8 2022
E- ISSN: 2829-1263 P-ISSN: 2830-0270
https://jgsi.fisip.unila.ac.id/index.php/Jurnal

ARTICLE

OPEN ACCESS

Pengaruh Adanya Program Liga Champions Eropa pada Platform Vidio terhadap Minat Menonton Pertandingan Sepakbola Berbasis *Streaming*

Agnes Sharon Setiawan[1] , Albert Nicholas Chandra[2], Fajry Aditya[3], Jordan Muliawan[4], Irman Jayawardhana[5*], Amal Ganesha Warganegara[6]

[1]*Program Studi Manajemen Universitas Prasetiya Mulya, BSD, Banten, Indonesia*
[2]*Program Studi Manajemen Universitas Prasetiya Mulya, BSD, Banten, Indonesia*
[3]*Program Studi Manajemen Universitas Prasetiya Mulya, BSD, Banten, Indonesia*
[4]*Program Studi Manajemen Universitas Prasetiya Mulya, BSD, Banten, Indonesia*
[5]*Program Studi Pariwisata Universitas Prasetiya Mulya, BSD, Banten, Indonesia*
[6]*Ganesport Institute, Jakarta Selatan, Indonesia*

How to cite: Setiawan et al., (2022) Pengaruh Adanya Program Liga Champions Eropa pada Platform Vidio terhadap Minat Menonton Pertandingan Sepakbola Berbasis *Streaming. JGSI*

Article History
Received: …
Accepted: …
[Filled by Editor]

Kata Kunci:
Minat Menonton Liga Champions Eropa, Layanan *Streaming*

ABSTRAK

Riset ini memiliki tujuan yakni, menganalisis efek dari program Liga Champions Eropa yang tersedia di layanan *streaming* Vidio terhadap minat menonton tayangan sepakbola pada layanan berbasis *streaming*. Adapun yang menjadi sampel dari penelitian ini yaitu *subscriber* dan penonton program Liga Champions Eropa di layanan *streaming* Vidio. Proses penelitian dilakukan secara kuantitatif dengan metode survei menggunakan instrumen berupa kuesioner yang disebarkan melalui Google Form kepada 400 sampel dari populasi yang dipilih. Dari keseluruhan sampel yang didapatkan, ditemukan sebanyak 35 data yang merupakan *outlier*. Selanjutnya data hasil penelitian diuji menggunakan Uji Validitas dan Uji Reliabilitas sebelum akhirnya dilakukan Analisis Korelasi (Pearson Correlation) melalui tools SPSS 25.0. Setelah data diolah, didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa program acara Liga Champions Eropa yang tersedia di layanan *streaming* Vidio memberi pengaruh yang cukup signifikan terhadap minat menonton tayangan sepakbola berbasis *streaming* sebesar 51,6%. Sementara 48,4% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar dari hal yang diteliti pada penelitian ini

Keywords:
Watching Interest European Champions League Streaming Service

ABSTRACT

This research has a goal, namely, to analyze the effect of the European Champions League program available on the Vidio streaming service on the interest in watching football shows on streaming-based services. The samples of this research are subscribers and viewers of the European Champions League program on the Vidio streaming service. The research process was carried out quantitatively with a survey method using an instrument in the form of a questionnaire distributed via Google Form to 400 samples from the selected population. From the entire sample obtained, it was found that 35 data were outliers. Furthermore, the research data

* Corresponding Author
Email : irmanj@prasetiyamulya.ac.id

© 2022 AS. Setiawan[1] , AN. Chandra[2], F. Aditya[3], J. Muliawan[4], I. Jayawardhana[5*], AG. Warganegara[6] Jurnal Journal Of Government and Social Issues (JGSI) 8 2022

were tested using the Validity Test and Reliability Test before finally doing the Correlation Analysis (Pearson Correlation) through SPSS 25.0 tools. After the data was processed, the results showed that the European Champions League program available on the Vidio streaming service had a significant influence on the interest in watching streaming-based football shows by 51.6%. While the other 48.4% are influenced by other factors outside of the things studied in this study

A. PENDAHULUAN

Sepakbola adalah salah satu cabang olahraga yang paling diminati oleh sebagian besar masyarakat baik di seluruh dunia. Hal yang sama juga terjadi di Indonesia, dimana sepak bola mendapat simpati yang besar di hati masyarakat. Sepakbola merupakan suatu hal yang dapat digemari oleh seluruh lapisan masyarakat baik dari segi umur, geografi, hingga status sosial yang dapat menikmati sepak bola sebagai pemain maupun penonton.

Permainan sepakbola tidak hanya dilakukan untuk tujuan kebugaran fisik ataupun hobi semata, akan tetapi juga untuk menuntut prestasi dalam bidang olahraga kompetitif. Sepakbola secara kompetitif bahkan merupakan salah satu media hiburan bagi para pecinta olahraga ini. Oleh karena itu, hadir berbagai media penyiaran yang menyediakan layanan bagi konsumen untuk menonton pertandingan sepakbola. Program siaran sepakbola dapat ditemukan dalam bentuk tradisional yaitu siaran televisi, atau dalam bentuk modern yang telah memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu media *streamingonline* yang menyediakan layanan untuk menonton program sepakbola secara *live* ataupun *on demand*.

Industri sepak bola juga tidak terlepas dari pengaruh globalisasi yang terjadi akibat kemajuan teknologi informasi yang terjadi di seluruh dunia. Perkembangan industri sepak bola yang terjadi di negara Eropa juga secara tidak langsung mempengaruhi pola pikir dan perilaku pemain di industri sepak bola Indonesia dari sisi pengurus klub, pelatih, hingga penonton pertandingan sepak bola. Sebagai contoh, pertandingan sepak bola Piala Dunia Afrika Selatan 2010 dapat menarik minat jutaan penonton di seluruh dunia terlepas dari harga tiket yang mahal dan harus membayar layanan *streaming* secara berlangganan untuk stasiun televisi yang memiliki 2hak siar pertandingan. Akan tetapi, dengan adanya perkembangan teknologi yang telah berlanjut maka ditemukan siaran dalam bentuk modern yang berupa layanan media *streamingonline*.

Media *streamingonline* yang akan dibahas kali ini adalah Vidio. Vidio merupakan layanan *streaming* service yang menyediakan konten eksklusif mulai dari olahraga lokal dan internasional, hingga film dan serial TV. Salah satu program terbaru yang diluncurkan oleh Vidio adalah siaran Liga Champions Eropa yang merupakan kejuaraan akbar antarklub juara di masing-masing liga sepak bola Eropa yang dipertandingkan setiap tahun pada satu ajang kompetisi yang sama. Salah satu keunggulan terbesar yang dimiliki Vidio adalah menawarkan jasa menonton secara *Live* maupun *On demand* sehingga penonton dan *subscriber* Vidio memiliki kebebasan lebih dalam preferensi waktu dan cara menonton acara maupun pertandingan favorit mereka.

Mengenai UEFA Champions League itu sendiri, kompetisi ini pertama kali diadakan pada musim 1955-1956. Awalnya, kompetisi ini didirikan oleh salah satu majalah olahraga Perancis dengan nama European Champion Club's Cup (disingkat European Cup). Format kompetisi pada saat itu berbentuk sistem gugur dua leg dimana terdapat satu pertandingan home dan satu pertandingan away. Tim yang berpartisipasi adalah juara dari liga di setiap

negara ditambah pemenang dari edisi musim sebelumnya. Real Madrid adalah tim yang pertama kali memenangkan gelar bergengsi ini dan hingga sekarang masih menjadi tim dengan perolehan gelar terbanyak dengan jumlah 13 gelar. Pada tahun 1992/93, format dan nama kompetisi berubah menjadi UEFA Champions League hingga sekarang. Sejak saat itu, kompetisi ini mulai memiliki sistem gugur kualifikasi tiga babak dan empat babak final kualifikasi dengan sistem gugur. Semua babak dilakukan dengan sistem dua *leg*, hanya final yang dilakukan dengan satu leg dengan tempat ditentukan oleh penyelenggara kompetisi.

Dengan diinvestasikannya program Liga Champions Eropa di layanan *streaming* Vidio tentunya akan berpengaruh kepada tingkat menonton dan jumlah *subscriber* di platform tersebut. Ditambah lagi dengan tingginya jumlah penonton Indonesia dalam menikmati berbagai jenis pertandingan sepakbola, tidak terkecuali Liga Champions Eropa ini, Tim Peneliti ingin mengetahui seberapa berpengaruh program Liga Champions Eropa yang tayang di platform Vidio terhadap minat menonton pada layanan *streaming*.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Olahraga Sepakbola

Olahraga adalah proses sistematik yang di dalamnya menyangkut segala kegiatan untuk mendorong dan mengembangkan potensi dalam diri menyangkut jasmani maupun rohani seseorang dalam bentuk permainan, perlombaan ataupun pertandingan, dan kegiatan jasmani untuk memperoleh kesenangan, penghiburan, dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berdasarkan yang tercantum dalam Pancasila (Cholik Mutahir, 2002). Olahraga juga memiliki manfaat baik bagi jiwa maupun raga dalam manusia. Menurut Jane Ruseski (2014), berolahraga secara rutin dapat mengurangi resiko penyakit berbahaya, menurunkan angka stress serta meningkatkan kedamain emosional, dan meningkatkan kepercayaan diri. Kemudian menurut Douglas Hartmann dan Christina Kwauk (2011), olahraga adalah tentang partisipasi. Olahraga menyatukan individu dan lingkungan sekitar, menonjolkan kesamaan dan menjembatani adanya perbedaan budaya maupun etnis. Olahraga menyediakan platform untuk mempelajari kedisiplinan, melatih jiwa kepemimpinan, dan mengajarkan nilai-nilai seperti toleransi, kerja sama, dan rasa hormat. Olahraga mengajarkan tentang pentingnya suatu usaha untuk mencapai kemenangan maupun menerima kekalahan. Oleh Oleh karena itu, olahraga dapat menjadi kendaraan untuk mencapai nilai-nilai baik tersebut. Berdasarkan penuturan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa olahraga adalah kegiatan yang positif bagi seluruh lapisan masyarakat dan bisa memberikan banyak manfaat pada aspek sosial budaya.

Sepakbola adalah permainan yang dimainkan dengan berjalan menyepak, yang tujuannya adalah memasukkan bola ke dalam gawang lawan main sekaligus mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola dari lawan (Muhajir, 2007). Sepakbola sendiri merupakan salah satu permainan olahraga yang sangat digemari masyarakat. Sejarahnya, sepakbola terbagi menjadi dua yaitu sepakbola versi kuno dan versi modern. Sepakbola kuno berasal dari China pada tahun 206 SM menggunakan bola berbahan kulit dan gawang yang berjaring kecil. Namun seorang ahli mengatakan bahwa sepakbola bahkan sudah ada sedari awal masehi (Bill Murray, 1996). Tidak hanya dari China, versi lain sejarah sepak bola kuno juga berasal dari Jepang pada abad ke delapan yakni adanya permainan bola yang disebut dengan kemari. Kemudian sepak bola modern 4terlahir sejak Inggris membentuk organisasi English Football Association (EFBA) pada tahun 1863. Kemudian berlanjut tanggal 21 mei

tahun 1904 berdirilah federasi sepakbola dunia yang kita kenal sebagai nama FIFA (Federation International de Football Association) dan baru beranggotakan 7 negara (Nugraha, 2016).

Streaming

Video *streaming* adalah teknologi yang bisa menampilkan video dan audio melalui jaringan internet secara realtime (Diwi, A, dkk, 2014). Sederhananya video *streaming* diartikan sebagai siaran langsung melalui televisi maupun aplikasi *streaming*. Adapun pengertian lainnya, *streaming* adalah tayangan suatu acara maupun program yang disiarkan ke banyak khalayak di waktu yang sama dengan waktu yang sebenarnya melalui koneksi data internet. (Bonald, T., dkk, 2008).

Loyalitas Suporter

Menurut Tapp & Clowes (2002), komitmen seorang suporter terhadap tim olahraga yang didukungnya bersifat tak tertandingi. Kemudian diutarakan oleh Elahi, Mahmoudi, & Yazdi (2018), seorang suporter yang loyal akan menunjukkan tanda-tanda yang meliputi: (1) membeli tiket untuk menghadiri pertandingan klub favorit; (2) menonton pertandingan tim favorit melalui siaran televisi atau *streaming*; (3) berulang kali menyaksikan pertandingan tim favorit; (4) terus membicarakan terkait tim favorit; (5) ingin membeli produk merchandise dari tim favorit.

C. METODE PENELITIAN

Proses penelitian dilakukan melalui penelitian kuantitatif. Menurut Arikunto (2006), penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari mengumpulkan data, penafsiran terhadap data yang diperoleh, serta pemaparan hasilnya

Adapun metode penelitian yang digunakan pada riset kuantitatif ini adalah survei dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner melalui Google Form yang disebar kepada para responden yang merupakan *subscriber* dan penonton program Liga Champions Eropa di layanan *streaming*Vidio. Dilansir dari Bola.com, diketahui bahwa estimasi jumlah penonton Liga Champions Eropa di layanan Vidio mencapai 26 juta pengguna dan jumlah tersebut mewakili total populasi secara keseluruhan. Penghitungan jumlah sampel pada riset kuantitatif ini menggunakan rumus Slovin dengan tingkat margin of error sebesar 5%, sehingga jumlah sampel yang diperlukan dalam penelitian ini adalah 400 responden.

Kuesioner yang digunakan oleh peneliti didesain menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2014), skala likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seorang individu maupun kelompok terhadap sebuah fenomena sosial yang sedang diteliti. Setiap pertanyaan akan memiliki beberapa opsi penilaian atau skor dengan angka 1-5. Angka 1 mewakili jawaban Sangat Tidak Setuju (STS), angka 2 mewakili jawaban Tidak Setuju (TS), angka 3 mewakili jawaban Netral (N), angka 4 mewakili jawaban Setuju (S), dan angka 5 mewakili jawaban Sangat Setuju (SS).

Kemudian setelah mendapatkan hasil kuesioner, data tersebut masuk ke dalam tahap Uji Validitas dan Uji Reliabilitas. Uji Validitas dilakukan menggunakan bantuan Microsoft Excel dikarenakan data dikelola oleh Tim Peneliti secara langsung menggunakan cara manual.Menurut Sugiharto dan Sitinjak (2006), Uji Validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam mengukur apa yang ingin diukur. Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang diukur Selanjutnya data hasil penelitian juga melalui tahap Uji Reliabilitas dimana dalam tahap ini data akan dilihat mengenai seberapa dapat dipercayanya

data untuk dilakukan penelitian.Menurut Ghozali (2009) menyatakan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk.

Metode analisis yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian kuantitatif adalah Analisis Deskriptif dan Pearson Correlation (Product Moment). Analisis deskriptif dilakukan untuk melihat kecenderungan hasil jawaban dari responden. Metode analisis ini menggambarkan atau mendeskripsikan data dengan apa adanya secara aktual. Menurut Sugiyono (2014:21) metode analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Adapun analisis deskriptif dilakukan melalui bantuan Google Form dan Google Sheets yang juga digunakan dalam proses penyebaran kuesioner. Selain menggunakan analisis deskriptif, data dari responden juga akan diolah menggunakan Pearson Correlation (Product Moment). Dalam metode ini, dapat diketahui derajat hubungan antara variabel dependen dan variabel independen yang berbentuk skala interval atau rasio dimana derajat hubungan tersebut digambarkan dalam bentuk nilai korelasi berkisar antara -1,0 dan 1.

Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 kelompok variabel yaitu variabel dependen (Minat Menonton) dan variabel independen (Program Acara). Dari kedua kelompok tersebut, masing masing memiliki dimensi atau indikator variabel tersendiri. Minat Menonton (Y) memiliki indikator kognitif (K), afektif (A), behavioral (B) dan Program Acara (UEFA Champions League) memiliki indikator kualitas program (KP), frekuensi (F) dan hubungan media (H). Masing-masing indikator variabel memiliki pernyataan tersendiri yang terdiri dari beberapa pernyataan setiap variabel dan apabila diakumulasikan menjadi 23 pernyataan yang akan dimasukkan ke dalam kuesioner.

Hipotesis

Penelitian ini menguji hipotesis mengenai kaitan antara program liga champions eropa dan minat menonton pada *subscriber* Vidio. Hipotesis yang akan Tim Peneliti uji merupakan H0 dan alternative dari asumsi H0 ini adalah H1. Berikut ini adalah hipotesis dari penelitian ini

H0 : Program liga champions eropa memberikan pengaruh terhadap minat menonton *subscriber* Vidio

H1 : Program liga champions eropa tidak memberikan pengaruh terhadap minat menonton *subscriber* Vidio

Apabila Program liga champions eropa memberikan pengaruh terhadap minat menonton, maka uji H0 dapat diterima. Sedangkan apabila Program liga champions eropa tidak memberikan pengaruh terhadap minat menonton, maka Uji H0 akan ditolak dan sebagai alternatifnya maka H1 akan diterima

D. HASIL DAN DISKUSI

Dalam proses menganalisis data menggunakan bantuan tools SPSS 25.0 for Windows, terdapat sebanyak 35 data responden yang merupakan *outlier*. Data *outlier* ditentukan menggunakan fitur boxplot yang terdapat pada SPSS. Dari total 365 responden setelah *outlier* dieliminasi, terdapat 20 orang atau 5,48% responden berusia di bawah 20 tahun, 313 orang atau 85,75% berada pada rentang usia 20-29 tahun, 31 orang atau 8,49% berada pada rentang usia 30-39 tahun, serta 1 orang atau 0,27% berusia di atas 39 tahun.

Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan dengan menghitung r value dari masing masing variabel dan melihat nilai r table yang sesuai dengan jumlah responden yang dimiliki. Berdasarkan jumlah variabel yang diatas 200 dan signifikansi 5%, maka nilai r table dari variabel tersebut adalah 0.098. Apabila nilai r value diatas 0.098, maka variabel tersebut dapat dikatakan valid. Adapun setelah dilakukan perhitungan terhadap setiap variabel, 23 variabel yang ada dapat dikatakan valid untuk diteliti lebih lanjut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	R Value	R Table	Valid (V)
KP_1	0.211158	0.098	V
KP_2	0.305084	0.098	V
KP_3	0.348441	0.098	V
KP_4	0.438552	0.098	V
KP_5	0.33269	0.098	V
KP_6	0.430182	0.098	V
KP_7	0.416657	0.098	V
F_1	0.268722	0.098	V
F_2	0.518075	0.098	V
F_3	0.606865	0.098	V
F_4	0.281993	0.098	V
H_1	0.376548	0.098	V
H_2	0.512498	0.098	V
K_1	0.384252	0.098	V
K_2	0.382353	0.098	V
K_3	0.433175	0.098	V
A_1	0.347853	0.098	V
A_2	0.536565	0.098	V
A_3	0.452371	0.098	V
B_1	0.433767	0.098	V
B_2	0.449352	0.098	V
B_3	0.430192	0.098	V
B_4	0.481943	0.098	V

Sumber: Olahan Tim Penulis (2022)

Uji Reliabilitas

Kuesioner yang dapat dikatakan reliabel apabila pernyataan/jawaban dari responden bersifat konsisten dan stabil. Semakin tinggi nilai reliabilitas dari data maka data yang dihasilkan akan semakin reliabel atau handal.Uji Reliabilitas yang digunakan oleh peneliti adalah cronbach's-alpha test.

Berdasarkan dari kategori konsistensi dari Cronbach's Alpha menurut Nunnally (1967), terdapat 5 kategori nilai korelasi dari konsistensi Cronbach's Alpha

Cronbach's Alpha	Internal Consistency
>0.9	Excellent
0.7-0.9	Good
0.6-0.7	Acceptable

0.5-0.6	Poor
<0.5	Unacceptable

Tabel 2. Kategori Nilai Korelasi dan Konsistensi Cronbach's Alpha

Sumber: Nunnaly (1967)

Tingkat konsistensi yang dapat diterima untuk diteliti lebih lanjut adalah diatas 0,6. Nilai koefisien korelasi yang baik untuk konsistensi apabila mencapai 0,7. Apabila nilai korelasi dibawah 0,6 maka data tersebut memiliki tingkat konsistensi yang buruk sehingga tidak direkomendasikan untuk dilakukan analisis lebih lanjut.

Hasil temuan Tim Peneliti menggunakan SPSS untuk mencari Cronbach's Alpha untuk kelompok variabel Independen memiliki nilai korelasi sebesar 0.670. Dapat disimpulkan bahwa tingkat reliabilitas dari variabel independen adalah acceptable atau dapat diterima. Adapun setiap konstruk juga menunjukan nilai korelasi dengan rentang nilai 0.616 - 0.674 yang berarti nilai korelasi untuk setiap variabel tersebut dapat diterima

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.670	13

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KP_1	50.52	18.294	.121	.674
KP_2	50.74	17.865	.211	.663
KP_3	50.86	17.331	.296	.653
KP_4	51.06	15.853	.341	.645
KP_5	51.01	17.385	.270	.656
KP_6	50.90	16.588	.406	.638
KP_7	50.84	16.955	.324	.649
F_1	50.75	17.776	.179	.668
F_2	51.10	16.006	.454	.628
F_3	51.22	14.915	.493	.616
F_4	50.92	17.810	.177	.668
H_1	50.86	17.173	.226	.663
H_2	51.53	15.002	.354	.646

Sumber: Olahan Tim Penulis (2022)

Gambar 1. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Independen

Kemudian untuk kelompok variabel dependen, nilai korelasi Cronbach's Alpha sebesar 0.673, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel dependen memiliki tingkat reliabilitas yang acceptable atau dapat diterima. Adapun setiap konstruk juga menunjukan nilai korelasi

dengan rentang nilai 0.628 - 0.69 yang berarti nilai korelasi untuk setiap variabel tersebut dapat diterima.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.673	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
K_1	36.75	14.509	.292	.658
K_2	36.88	14.425	.250	.664
K_3	37.01	14.209	.270	.661
A_1	36.71	14.807	.211	.669
A_2	37.36	12.868	.344	.649
A_3	36.90	14.188	.343	.650
B_1	37.18	12.689	.384	.639
B_2	37.27	12.858	.393	.637
B_3	37.26	12.885	.411	.633
B_4	37.56	12.164	.431	.628

Sumber: Olahan Tim Penulis (2022)

Gambar 2. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Dependen

Uji Korelasi

Analisis korelasi pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui level signifikan dari hubungan antara kedua variabel, yakni variabel dependen dan variabel independen. Variabel independen dari penelitian ini yaitu program acara Liga Champions Eropa yang memberikan pengaruh kepada Variabel dependen, atau dalam konteks penelitian ini yakni, minat menonton. Setelah menggunakan tools SPSS 25.0 untuk mencari Pearson Correlation (product moment) didapatkan hasil uji korelasi dari dua variabel yang sudah disebutkan seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

Correlations

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.516**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	365	365
Y	Pearson Correlation	.516**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	365	365

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

Sumber: Olahan Tim Penulis (2022)

Gambar 3. Hasil Uji Korelasi

Berdasarkan Gambar 3 di atas, terlihat nilai Pearson Correlation sebesar 0,516 yang memiliki arti bahwa hubungan antara variabel program acara Liga Champions Eropa dengan

variabel minat menonton memiliki korelasi yang sedang atau cukup serta bersifat searah. Artinya, hubungan kedua variabel yaitu equivalent dan signifikan. Jika nilai variabel program acara Liga Champions Eropa semakin tinggi, maka semakin tinggi juga nilai variabel minat menonton. Sehingga berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa program Liga Champions Eropa memiliki pengaruh terhadap minat menonton *subscriber*s pada aplikasi Vidio.

E. SIMPULAN

Setelah penelitian kuantitatif ini dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara program acara Liga Champions Eropa yang ditayangkan di salah satu platform layanan *streaming* Vidio terhadap minat menonton dari *subscriber* dan penonton program Liga Champions Eropa pada layanan *streaming*. Hal ini dinilai berdasarkan hasil uji korelasi yang menunjukkan keterkaitan antara variabel program acara Liga Champions Eropa dengan variabel minat menonton senilai 0,516. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa terdapat 16pengaruh antara dua variabel yang disebutkan dan korelasinya cukup berarti serta bersifat positif, artinya hubungan kedua variabel saling berbanding lurus. Berdasarkan hasil analisis uji korelasi di atas, H0 dalam penelitian ini dapat diterima dikarenakan terdapat pengaruh antara Program UEFA Champions League terhadap minat menonton

Oleh karena itu, diketahui bahwa seluruh variabel dependen, mulai dari konten program, frekuensi, durasi, dan intensitas, serta hubungan media membawa pengaruh yang bersifat positif terhadap variabel dependen yaitu minat menonton. Melihat kenyataan tersebut, maka segala aspek yang terdapat pada program acara Liga Champions Erop.a di layanan *streaming* Vidio perlu dipertahankan dan terus dikembangkan kedepannya dengan harapan akan semakin tingginya minat menonton terhadap program acara tersebut. Adapun hal-hal tersebut mencakup penyajian konten program, durasi, intensitas, frekuensi acara, serta hubungan yang terjalin antara pihak Vidio dengan pengguna maupun sesama pengguna

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Douglas, Hartmann., Christina, Kwauk. (2011). Sport and development: An overview, critique, and reconstruction. Journal of Sport and Social Issues 35(3) 284 –305.

Elahi, A., Mahmoudi, B., & Yazdi, H. A. (2018). The Impact of Team Reputation and Team Quality on the Loyalty of the Fans of Iranian National Volleyball Team: A Mediating Role of Satisfaction. Annals of Applied Sport Science, 6(4),39–48.

Frf. (2017). Pengertian dan Sejarah Sepak Bola Menurut Para Ahli. http://mangihot.blogspot.com/2017/02/pengertian-dan-sejarah-sepak-bola.html. Diakses pada Selasa, 4 Januari 2022.

Ghozali, I. 2012. “Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 20”. Semarang : UNDIP.

Harahap, Zulfirdaus. (2019). Harga Paket Mulai Rp10 Ribu, Vidio Optimistis Liga Champions dan Liga Eropa 2019-2020 Tembus 26 Juta Penonton. Dalam https://www.bola.com/dunia/read/4060959/harga-paket-mulai-rp10-ribu-vidio-optimistis-liga-cha mpions-dan-liga-europa-2019-2020-tembus-26-juta-penonton. Diakses pada Senin, 20 Desember 2021.

Jane, E. Ruseski., Brad, R. Humphreys., Kirstin, Hallman., Pamela, Wicker., and Christoph, Breuer. (2014). Sport participation and subjective well being:Instrumental variable results from German survey data. Journal of Physical Activity and Health. Human Kinetics, Inc. pp.396-403. Kamus Besar bahasa Indonesia. [*Online*]. Tersedia di https://kbbi.web.id/suporter .Diakses Kamis, 13 Januari 2022.

Marzuki Yumarlin, Ryan Ari Setyawan. 2018. "Survei Aplikasi Video *Livestreaming* dan Chat di Kalangan Pelajar". UNIMUS.

Nunnally, J.C. (1967). Psychometric Theory. New York, NY: McGraw-Hill.

Rahman, Yahya Karunia. 2020. "Strategi Komunikasi Pemasaran Vidio Dalam Meningkatkan Minat Beli Akun Premier". Jakarta : UPDM (B).

Sitinjak, T.J.R., dan Sugiarto. 2006. LISREL. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Tapp, A & Clowes, J. (2002). From ―Carefree Casuals‖ to ―Professional Wanderers‖: Segmentation Possibilities for Football Supporters. European Journal of Marketing, 36(11/12), 1248–1269.

Watts, Miller W. (1988). Durkheim and Individualism. Bristol: University of Bristol.

Zaenudin. (2021). 10 Pengertian Sepak Bola Menurut Para Ahli. https://artikelsiana.com/10-pengertian-sepak-bola-menurut-para-definisi-arti-maksud-apa-itu/. Diakses pada Selasa, 4 Januari 2022.