

**KUALITAS ISI BERITA DAN OBJEKTIVITAS BERITA ESPORT
(MOBILE LEGEND) PADA MEDIA *ONLINE ONEESPORT.ID***



SKRIPSI

Ignasius Marcel Hadinata S

0000031387

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**KUALITAS ISI BERITA DAN OBJEKTIVITAS BERITA ESPORT
(MOBILE LEGEND) PADA MEDIA *ONLINE ONEESPORT.ID***



Ignasius Marcel Hadinata S

0000031387

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK
ILMU KOMUNIKASI**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ignasius Marcel Hadinata S

Nomor Induk Mahasiswa : 00000031387

Program studi : Jurnalistik

Skripsi dengan judul:

Kualitas Isi Berita dan Objektivitas Berita Esport (Mobile Legend) Pada Media *Online* Onesport.id

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 11 Juni 2024



(Ignasius Marcel Hadinata S)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

Kualitas Isi Berita dan Objektivitas Berita Esport (Mobile Legend) Pada Media
Online Oneesport.id

Oleh

Nama : Ignasius Marcel Hadinata S

NIM : 000000313871

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Skripsi Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 25 Juni 2024

Pembimbing

- 

Ignatius Haryanto Djoewanto,
M.Hum.
0323036905

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A.

HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi dengan judul
Kualitas Isi Berita dan Objektivitas Berita Esport (Mobile Legend) Pada Media
Online Oneesport.id

Oleh

Nama : Ignasius Marcel Hadinata S
NIM : 00000034601
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Selasa, 11 Juni 2024
Pukul 11.00 s.d 12.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Adi Wibowo Octavianto, S.Sos., M.Si.,
0329107501


Pembimbing


Ignatius Haryanto Djoewanto,
M.Hum.
0323036905

Penguji


Utami Diah Kusunawati, S.Hum., M.A.
0310068505

Ketua Program Studi Jurnalistik


Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A.,

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ignasius Marcel Hadinata S

NIM : 00000034601

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Jenis Karya : Skripsi

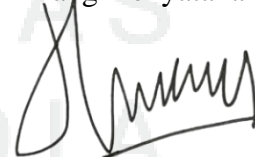
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

Kualitas Isi Berita dan Objektivitas Berita Esport (Mobile Legend) Pada Media *Online* Onesport.id

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 25 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Ignasius Marcel Hadinata S)

KATA PENGANTAR

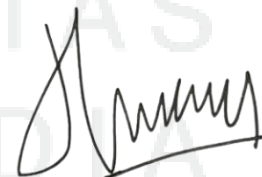
Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, berkah dan hidayatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini dengan judul Proses *Gatekeeping* Pada Jurnalisme Warga Di *Kompas Muda*. Karya ilmiah ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana (S1) jurusan Jurnalistik.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr.Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ir Andrey Andoko, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A, selaku Ketua Program Studi Jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ignatius Haryanto Djoewanto, M.Hum., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Penulis mengucapkan terimakasih kepada teman-teman yang telah menemani penulis dalam menenangkan pikiran.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi referensi penelitian berikutnya untuk angkatan baru, untuk meneliti tentang kualitas isi dan objektivitas berita.

Tangerang, 25 Juni 2024



(Ignasius Marcel Hadinata S)

**KUALITAS ISI BERITA DAN OBJEKTIVITAS BERITA ESPORT
(MOBILE LEGEND) PADA MEDIA *ONLINE ONEESPORT.ID***

ONLINE ONEESPORT.ID

Ignasius Marcel Hadinata S.

ABSTRAK

Maraknya pemberitaan mengenai *E-sport* memicu banyak media yang berkonsentrasi memberitakan seputar dunia *E-sport* saja seperti onesport.id, eSport, Liga game, RevivalTV, Indo Sport dan banyak lagi lainnya. Berbagai media *online* berkompetisi menyajikan berita mengenai *E-sport* secara eksklusif tanpa memperhatikan kualitas berita sehingga berita penting bercampur dengan hoaks dan humor yang menyebabkan kualitas berita menjadi menurun. Gambaran penilaian kualitas berita sekarang ini pada dasarnya bukan peristiwa baru. Pertumbuhan industri media yang menjamur ternyata tidak berhubungan dengan konten, bahasa atau kedalaman informasi, sehingga penampilan media menjadi buruk dan semakin kehilangan karakter publiknya. Sebagian besar program berita harian dan portal berita menyajikan hal dan berita yang sama dengan hanya mengubah judul berita dan laporan pun sering subjektif. Konten media semakin tidak beragam, dan kode etik jurnalistik semakin hari semakin dilanggar karena tuntutan pasar, yang artinya media semakin komersial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas isi berita dan objektivitas esport (Mobile Legend) pada media *online* onesport.id. Penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif menganalisis berita esport pada media *online* onesport.id. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan sampel yaitu sebanyak 38 berita esport Mobile Legend pada media *online* onesports.id. Hasil penelitian diperoleh kualitas berita dengan menggunakan prinsip objektivitas pada media *online* onesport.id sudah cukup baik. Hal ini dapat dimanfaatkan organisasi media untuk meningkatkan kualitas isi berita dan objektivitas pada berita yang disajikan.

Kata Kunci : Kualias isi, Objektivitas , Berita esport, Mobile Legend

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**KUALITAS ISI BERITA DAN OBJEKTIVITAS BERITA ESPORT
(MOBILE LEGEND) PADA MEDIA ONLINE ONEESPORT.ID**

Ignasius Marcel Hadinata S.

ABSTRACT

The rise in news about E-sports has triggered many media to concentrate on reporting only about the world of E-sports, such as onesport.id, eSport, Game League, RevivalTV, Indo Sport and many others. Various online media compete to present news about E-sports exclusively without paying attention to the quality of the news so that important news is mixed with hoaxes and humor which causes the quality of the news to decline. The current picture of assessing news quality is basically not a new event. The mushrooming growth of the media industry apparently has nothing to do with content, language or depth of information, so that the appearance of the media becomes worse and increasingly loses its public character. Most daily news programs and news portals present the same things and news with only changing news titles and reports are often subjective. Media content is becoming less diverse, and journalistic ethical codes are increasingly being violated due to market demands, which means the media is becoming more commercial. This research aims to determine the extent of the quality of news content and objectivity of esports (Mobile Legend) on the online media onesport.id. The research uses quantitative research methods to analyze esports news on the online media onesport.id. The sample selection used a purposive sampling technique with a sample of 38 Mobile Legend esports news on the online media onesports.id. The research results showed that the quality of news using the principle of objectivity in the online media onesport.id was quite good. Media organizations can use this to improve the quality of news content and the objectivity of the news presented.

Keywords : Content quality, Objectivity, Esports news, Mobile Legend

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Pertanyaan Penelitian	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Kegunaan Penelitian	8
1.5.1 Kegunaan Akademis	8
1.5.2 Kegunaan Praktis	8
1.5.3 Kegunaan sosial	8
1.6 Keterbatasan Penelitian	8
BAB II	9
KERANGKA TEORI	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.1.1 Riset Mengenai Dunia <i>E-sport</i>	9

2.1.2 Riset Terkait Analisis Isi Berita.....	10
2.2 Teori dan Konsep.....	13
2.2.1 Berita.....	13
2.2.2 Kualitas Isi Berita.....	15
2.2.3 Objektivitas.....	15
2.2.4 Media <i>Online</i>	17
2.3 Alur Penelitian.....	19
BAB III	20
METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Paradigma Penelitian.....	20
3.2 Metode Penelitian.....	20
3.3 Populasi dan Sampel.....	21
3.3.1 Populasi.....	21
3.3.2 Sampel.....	21
3.4 Operasionalisasi Variabel.....	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.6 Teknik Pengukuran Data.....	24
3.6.1 Uji Validitas.....	24
3.6.2 Uji Reliabilitas.....	25
Keterangan:.....	25
3.7 Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV	30
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Subjek dan Objek Penelitian.....	30
4.1.1 Objek Penelitian.....	30
4.1.2 Subjek Penelitian.....	30
4.2 Hasil Penelitian.....	33
4.2.1 Analisis Deskriptif Data.....	34
4.2.2 Sumber Berita.....	34
4.2.3 <i>Impartiality</i>	37

4.2.4 <i>Factuality</i>	41
BAB V	46
SIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Simpulan	46
5.2 Saran	47



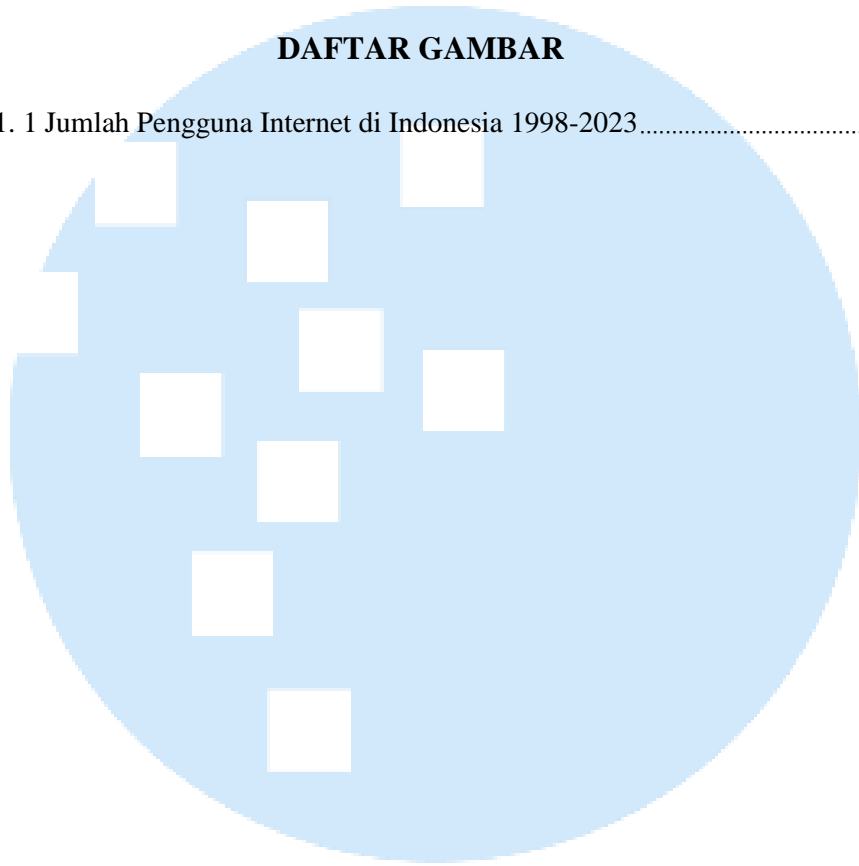
DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Pengguna Internet di Indonesia.....	1
Tabel 3. 1 Operasionalisasi Objektivitas Berita.....	23
Tabel 3. 2 Hasil Uji Reliabilitas.....	26
Tabel 4. 1 Sampel Berita oneesport.id.....	31
Tabel 4. 2 Frekuensi Bentuk Berita Oneeport.id.....	34
Tabel 4. 3 Frekuensi Sumber Berita Oneeport.id.....	35
Tabel 4. 4 Temuan Source Bias Oneesport.id.....	37
Tabel 4. 5 Temuan Cover both side Oneesport.id.....	38
Tabel 4. 6 Temuan Slant Oneesport.id.....	38
Tabel 4. 7 Temuan Sensasionalism Oneesport.id.....	39
Tabel 4. 8 Temuan Stereotype Oneesport.id.....	40
Tabel 4. 9 Temuan Juxtaposition Oneesport.id.....	40
Tabel 4. 10 Temuan Linkage Oneesport.id.....	41
Tabel 4. 11 Temuan Cheakability Oneesport.id.....	42
Tabel 4. 12 Temuan Cheakability Oneesport.id.....	42
Tabel 4. 13 Temuan Accuracy Oneesport.id.....	42
Tabel 4. 14 Temuan Completeness Oneesport.id.....	43
Tabel 4. 15 Temuan Relevance Oneesport.id.....	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia 1998-2023.....2



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 DATA FREKUENSI.....	53
Lampiran 2 DATA JAWABAN 2 CODER.....	56
Lampiran 3 FORMULIR KONSULTASI SKRIPSI.....	134

