



**PENGARUH KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM
@EMAK_MOBA TERHADAP PEMENUHAN KEBUTUHAN
INFORMASI KOMUNITAS UMB E-SPORT**

TUGAS AKHIR

SKRIPSI

DAFA WILDAN SETIAWAN

44222010045

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2026



**PENGARUH KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM
@EMAK_MOBA TERHADAP PEMENUHAN KEBUTUHAN
INFORMASI KOMUNITAS UMB E-SPORT**

TUGAS AKHIR

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

DAFA WILDAN SETIAWAN

44222010045

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dafa Wildan Setiawan

NIM : 44222010045

Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

"Pengaruh Konten Media Sosial @emak_moba Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Komunitas UMB E-Sport" adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 02 Februari 2026



Dafa Wildan Setiawan

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

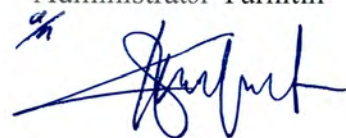
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Dafa Wildan Setiawan
NIM : 44222010045
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Public Relation

Dengan judul “ Pengaruh Konten Media Sosial Instagram @emak_moba Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Komunitas UMB E-Sport” ,telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 5 Febuari 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 29%

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 5 Febuari 2026
Administrator Turnitin



Rizki Agustin. S.Kom

KAMPUS MENARA BHAKTI

Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
<http://www.mercubuana.ac.id>, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Dafa Wildan Setiawan

NIM : 44222010045

Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Judul Tugas Akhir : Pengaruh Konten Media Sosial Instagram @emak_moba Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Komunitas UMB E-Sport

Telah berhasil dipertahankan pada siding tanggal 27 Febuari 2026 dan diterimsa sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan Oleh:

Pembimbing

(Muthia Rahayu, S.Ikom, M.Ikom)

NIDN/NPUTK: 0322029302

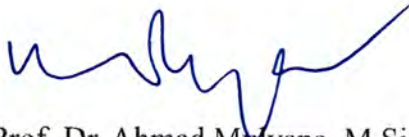
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 3 Febuari 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si

NIDN/NPUTK: 0318116602



Dr. Farid Hamid, M.Si

NIDN/NUPTK: 0301117301

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa Syukur atas ke hadirat Allah SWT atas limpahan Rahmat dan karunia-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Konten Media Sosial Instagram @emak_moba Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Komunitas UMB E-Sport.” Penelitian ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S-1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana.

Dalam proses penyusunan penelitian ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya bimbingan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak, penelitian ini tidak mungkin dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Novi Erlita S.Sos, MA selaku Ketua Sidang yang sudah meluangkan waktunya, perhatian, dan arahan yang diberikan saat pelaksanaan sidang berlangsung.
2. Muthia Rahayu, S.Ikom, M.Ikom sebagai dosen pembimbing yang dengan penuh kesediaan telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
4. Dr. Melly Ridaryanthi, M.Soc, Sc, Ph.D selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dan juga sebagai Penguji Ahli yang sudah memberikan masukan, saran, dan kritik yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini.
5. Dr. Farid Hamid M.Si selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana
6. Siti Muslichatul M, S.Ikom, M.Ikom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi

7. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu dan pembelajaran yang sangat bermanfaat kepada penulis.
8. Seluruh staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang telah membantu dalam berbagai hal administratif selama masa studi.
9. Kepada kedua orang tua tersayang, Bapak Festiawan dan Ibu Lilis Suryani atas dukungan, doa, dan semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini dan lulus dengann gelar sarjana
10. Kepada sahabat-sahabat yang menemani peneliti selama 8 tahun, Bagus, Rafli, Bima, dan Ravael, yang telah memberikan dukungan kepada peneliti.
11. Kepada keluarga dan sahabat, Naya Anisa Dhiba A, terima kasih sudah menemani peneliti selama 4 tahun ini.

Akhir kata, semoga penelitian tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, ilmu komunikasi dan bagi semua pihak yang membacanya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 27 Januari 2026

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dafa Wildan Setiawan
NIM : 44222010045
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir : **Pengaruh Konten Media Sosial @emak_moba Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Komunitas UMB E-Sport**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Jakarta, 02 Februari 2026
Yang menyatakan,



Dafa Wildan Setiawan

**Pengaruh Konten Media Sosial Instagram @emak_moba
Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Komunitas UMB E-
Sport**

Dafa Wildan Setiawan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh konten media sosial Instagram @emak_moba terhadap pemenuhan kebutuhan informasi komunitas UMB E-Sport. Penelitian ini didasarkan pada teori *Uses and Gratification* yang memandang audiens sebagai pihak yang aktif dalam memilih media sesuai dengan kebutuhannya. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode survei. Populasi penelitian ini adalah anggota komunitas UMB E-Sport yang berjumlah 475 mahasiswa/i per 1 Mei 2025. Teknik pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin dengan *margin of error* sebesar 10%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 83 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konten media sosial Instagram @emak_moba berpengaruh sebesar 28,6% terhadap pemenuhan kebutuhan informasi komunitas UMB E-Sport, sedangkan 71,4% dipengaruhi oleh factor lain di luar variabel yang diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Konten Media Sosial, Instagram, *Uses and Gratifications*, Kebutuhan Informasi, E-Sport.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

The Influence of Instagram Social Media Content @emak_moba on Fulfilling the Information Needs of the UMB E-Sport Community

Dafa Wildan Setiawan

ABSTRACT

This study aims to examine the influence of Instagram social media content from @emak_moba on the fulfilment of information needs of the UMB E-Sport community. This research is based on the Uses and Gratifications theory, which views audiences as active participants in selecting media according to their needs. A quantitative approach was employed using a survey method. The population of this study consisted of 475 members of the UMB E-Sport community as of 1 May, 2025. The sample was determined using the Slovin formula with a 10% margin of error, resulting in 83 respondents. The results indicate that the Instagram content of @emak_moba has a 28,6%, while the remaining 71,4% is influenced by other factors outside the variables examined in this study.

Keyword: Social Media Content, Instagram, Uses and Gratification, Information Needs, E-Sports

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Tujuan Penelitian.....	15
1.4 Manfaat Penelitian.....	15
1.4.1 Manfaat Akademis	15
1.4.2 Manfaat Praktis	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Penelitian Terdahulu	17
2.2 Kajian Teoritis	24
2.2.1 Komunikasi	24
2.2.2 Public Relations	25
2.2.3 Komunikasi Virtual	27
2.2.4 Media Sosial.....	28
2.2.5 Konten.....	33
2.2.6 Pemenuhan Kebutuhan Informasi	34
2.2.7 Mobile Legend	36

2.3	Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		39
3.1	Paradigma Penelitian	39
3.2	Metode Penelitian	39
3.3	Populasi dan Sampel	40
3.3.1	Populasi	40
3.3.2	Sampel	41
3.3.3	Teknik Penarikan Sampel	42
3.4	Definisi Konsep dan Operasionalisasi Konsep	42
3.4.1	Definisi Konsep	42
3.4.2	Operasionalisasi Konsep	43
3.5	Teknik Pengumpulan Data	46
3.5.1	Data Primer	46
3.5.2	Data Sekunder	47
3.5.3	Uji Validitas dan Reliabilitas	47
3.6	Teknik Analisa Data	50
3.6.1	Korelasi Koefisien Determinasi	50
3.6.2	Regresi Linear Sederhana	51
3.6.3	Uji F	52
3.6.4	Uji T	52
3.6.5	Uji Korelasi	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Gambaran Umum Obyek Penelitian	54
4.1.1	Profil @emak_moba	54
4.2	Hasil Penelitian	55
4.2.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	56
4.2.2	Analisis Deskriptif Variabel	57
4.2.3	Analisis Variabel Konten Media Sosial (X)	57
4.2.4	Analisis Variabel Pemenuhan Kebutuhan Informasi (Y)	78
4.2.5	Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	92
4.2.6	Hasil Uji Korelasi Koefisien Determinasi	93
4.2.7	Uji Hipotesis	94

4.2.8 Uji Korelasi	96
4.3 Pembahasan	97
BAB V KESIMPULAN & SARAN.....	103
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran	104
5.2.1 Saran Akademis.....	104
5.2.2 Saran Praktis	104
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN.....	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Loading Screen MLBB Periode 01 Mei 2025.....	2
Gambar 1. 2 Tampilan Lobby In Game Mobile Legends Bang-Bang	2
Gambar 1. 3 Tampilan Berberapa Mode Mobile Legends Bang-Bang.....	3
Gambar 1. 4 Tampilan Berberapa Mode Mobile Legends Bang-Bang.....	5
Gambar 1. 5 Tampilan Komunitas UMB E-Sport.....	6
Gambar 1. 6 Acara Nonton Bareng MPL Bersama Komunitas UMB E-Sport.....	7
Gambar 1. 7 Tampilan Home Page Instagram @emak_moba	12
Gambar 1. 8 Tampilan Konten Rekrutmen Player dan Coach, Konten Klasemen MPL ID di Instagram @emak_moba	12
Gambar 1. 9 Tampilan Kolom Komentar di Instagram @emak_moba	13
Gambar 3. 1 Populasi UMB E-Sport pertanggal 01 Mei 2025	41
Gambar 4. 1 Konten Instagram @emak_moba.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 3. 1 Operasionalisasi Konsep	44
Tabel 3. 2 Pedoman Koefisien Korelasi	53
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin	56
Tabel 4. 2 Pedoman Kategorisasi Rata-Rata Penilaian Responden	57
Tabel 4. 3 Dimensi Konten Visual Pernyataan 1	57
Tabel 4. 4 Dimensi Konten Visual Pernyataan 2.....	58
Tabel 4. 5 Dimensi Konten Visual Pernyataan 3.....	59
Tabel 4. 6 Dimensi Konten Visual Pernyataan 4.....	59
Tabel 4. 7 Dimensi Konten Visual Pernyataan 5.....	60
Tabel 4. 8 Hasil Mean Dimensi Konten Visual.....	61
Tabel 4. 9 Dimensi Konten Audio Pernyataan 1	63
Tabel 4. 10 Dimensi Konten Audio Pernyataan 2	63
Tabel 4. 11 Dimensi Konten Audio Pernyataan 3	64
Tabel 4. 12 Hasil Mean Dimensi Konten Audio.....	64
Tabel 4. 13 Dimensi Konten Pernyataan 1	66
Tabel 4. 14 Dimensi Konten Video Pernyataan 2	67
Tabel 4. 15 Hasil Mean Dimensi Konten Video.....	67
Tabel 4. 16 Dimensi Konten Teks Pernyataan 1	69
Tabel 4. 17 Dimensi Konten Teks Pernyataan 2	69
Tabel 4. 18 Dimensi Konten Teks Pernyataan 3	70
Tabel 4. 19 Hasil Mean Dimensi Konten Teks	71
Tabel 4. 20 Dimensi Konten Interaktif Pernyataan 1	72
Tabel 4. 21 Dimensi Konten Interaktif Pernyataan 2	73
Tabel 4. 22 Hasil Mean Dimensi Konten Interaktif.....	74
Tabel 4. 23 Dimensi Kebutuhan Kognitif Pernyataan 1	78
Tabel 4. 24 Dimensi Kebutuhan Kognitif Pernyataan 2	79
Tabel 4. 25 Hasil Mean Dimensi Kebutuhan Kognitif.....	80
Tabel 4. 26 Dimensi Kebutuhan Afektif Pernyataan 1	81

Tabel 4. 27 Dimensi Kebutuhan Afektif Pernyataan 2	81
Tabel 4. 28 Hasil Mean Dimensi Kebutuhan Afektif.....	82
Tabel 4. 29 Dimensi Kebutuhan Integratif Personal Pernyataan 1	83
Tabel 4. 30 Dimensi Kebutuhan Integratif Personal Pernyataan 2	84
Tabel 4. 31 Hasil Mean Dimensi Kebutuhan Integratif Personal.....	84
Tabel 4. 32 Dimensi Kebutuhan Integrasi Sosial Pernyataan 2	86
Tabel 4. 33 Hasil Dimensi Kebutuhan Integrasi Sosial.....	87
Tabel 4. 34 Dimensi Kebutuhan Berkhayal Pernyataan 1.....	88
Tabel 4. 35 Dimensi Kebutuhan Berkhayal Pernyataan 2.....	88
Tabel 4. 36 Hasil Dimensi Kebutuhan Berkhayal.....	89
Tabel 4. 37 Hasil Korelasi Koefisien Determinasi.....	93
Tabel 4. 38 Hasil Uji F	94
Tabel 4. 39 Hasil Uji T	95
Tabel 4. 40 Hasil Uji Korelasi.....	96

