Pengaruh Program "RRQ Keliling Kota" Terhadap Interaksi Digital Dan Sosial Komunitas Kingdom Medan

TUGAS AKHIR

Oleh:

SAYED SAHDAN PUTRA PRATAMA
2103110222

Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Hubungan Masyarakat

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Telah Selesai diberikan bimbingan dalam penulisan tugas akhir sehingga naskah tugas ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian tugas akhir, oleh:

Nama Lengkap	: SAYED SAHDAN PUTRA PRATAMA
NPM	: 2103110222
Program Studi	: ILMU KOMUNIKASI
Judul Skripsi	: PENGARUH PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" TERHADAP INTERAKSI DIGITAL DAN SOSIAL KOMUNITAS KINGDOM MEDAN

Medan, 21 April 2025

Pembimbing

Dr. Irwan Syari Tanjung, S.Sos, M.AP
NIDN: 0115037102

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi

Dr. Akhyar Anshori, S.Sos.,M.I.Kom
NIDN: 0127048401

Dekan

Assoc.,Prof., Dr., ARIFIN SALEH., S.Sos., MSP
NIDN: 0030017402

BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Tugas Akhir Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap	:	SAYED SAHDAN PUTRA PRATAMA
NPM	:	2103110222
Program Studi	:	ILMU KOMUNIKASI
Pada Hari, Tanggal	:	Rabu, 02 Juli 2025
Waktu	:	Pukul 08:00 s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. Lutfi Basit, S.Sos., M.I.Kom (.....)

PENGUJI II : Dr. Akhyar Anshori, S.Sos.,M.I.Kom (.....)

PENGUJI III : Dr. Irwan Syari Tanjung, S.Sos, M.AP (.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua	Sekretaris
Assoc.,Prof., Dr., Arifin Saleh., S.Sos., MSP	Assoc.Prof., Dr., Abrar Adhani., S.Sos., M.I.Kom

PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, **Sayed Sahdan Putra Pratama**, NPM **2103110222**, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau mem plagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Tugas akhir saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian tugas akhir saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 12 Oktober 2025

Yang Menyatakan,

METERAI TEMPEL

Sayed Sahdan Putra Pratama

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah melimpahkan kemudahan, kesehatan, dan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul **" Pengaruh Program 'RRQ Keliling Kota' Terhadap Interaksi Digital Dan Sosial Komunitas Kingdom Medan"** ini penulis persembahkan kepada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada kedua orang tua penulis, Ayahanda **Alm. Bahtiar** dan Ibunda **Kartika Puspa** tercinta yang dengan kebesaran hati dan ketulusan kasih sayangnya senantiasa memberikan dukungan moral dan materil hingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat bimbingan, nasihat serta dukungan dari banyak pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kepada Bapak Prof. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Kepada bapak Assoc. Prof., Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP., selaku Dekan Fakultas Ilmu Soisal dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Kepada Bapak Assoc.Prof., Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Kepada Ibu Assoc.Prof., Dr. Hj. Yurisna Tanjung., M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Kepada Bapak Dr. Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom, selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Kepada Bapak Dr. Faizal Hamzah Lubis S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitah Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Dr. Irwan Syari Tanjung, S.Sos, M.AP selaku Dosen Pembimbing Skripsi peneliti yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya untuk memberikan bimbingan atau arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama proses peneliti menjalani perkuliahan.
9. Staff Biro dan Pegawai Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah banyak membantu peneliti dalam hal mengurus berkas-berkas perkuliahan.
10. Kepada anggota komunitas RRQ Kingdom Medan Peneliti ucapkan

terima kasih telah meluangkan waktu untuk memberikan data dan informasi yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Teruntuk keluarga besar ibu terimakasih sudah memberikan dukungan dan tempat perlindungan dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Teruntuk Keluarga besar ayah terimakasih sudah memberikan dukungan dan materil dalam penyelasaian skripsi ini.
13. Teruntuk Sahabatku Umi Kalsum Ritonga, Tania Ramadhani Syafitri, Annisa Khairiyah, Oppy Rahma, Aida Sihombing, Adelia Natasya Putri, Imam Kelud Peneliti ucapkan terimakasih sudah memberikan dukungan, masukkan berbagai saran, hiburan, menemani rasa kesendirian selama penyelasian skrispsi ini.
14. Teruntuk Sahabat Onlineku Rifa Saiful Anwar Peneliti ucakan terimakasih sudah memberikan masukan, saran dan dukungan selama penyelesaian skripsi ini.
15. Teruntuk sahabatku Rizky Reza Buana Peneliti ucapkan terimakasih sudah memberikan dukungan untuk menyelesainkan skripsinya.
16. Teruntuk Teropong angkatan 2212 terimakasih telah menemani Peneliti dalam menghadapi suka dan duka kehidupan perkuliahan.
17. Teruntuk sahabat Onlineku Imam Cahyadi, Chairul Rozaq, Dayani, Madan, Harfan Iqbal, Shidiq Nur Wahid, Aditia Al Avief Peneliti ucapkan terimakasih karena sudah memberi dukungan dan hiburan dalam menghilangkan rasa stres selama penyelesaian skripsi.

18. Dan terakhir, kepada diri sendiri Sayed Sahdan Putra Pratama, terimakasih sudah menjadi seseorang yang berani melangkah maju, sudah sabar menghadapi segala rintangan yang ada di masa-msa perkuliahan, dan terimakasih sudah sabar untuk mendapatkan gelar ini serta selalu percaya diri atas usaha yang dicapai.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak dan pembaca pada umumnya.

Medan, 12 April 2025

Penulis

Sayed Sahdan Putra Pratama

Pengaruh Program "RRQ Keliling Kota" Terhadap Interaksi Digital Dan Sosial Komunitas Kingdom Medan

SAYED SAHDAN PUTRA PRATAMA

NPM: 2103110250

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh program "RRQ Keliling Kota" terhadap interaksi digital dan sosial komunitas Kingdom Medan. Program ini merupakan inisiatif tim esports RRQ untuk mendekatkan diri dengan penggemar melalui kegiatan nonton bareng pertandingan RRQ Hoshi di berbagai kota. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksplanatif. Teknik *purposive sampling* diterapkan untuk memilih 50 responden dari 470 anggota komunitas yang aktif. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner dan observasi lapangan, kemudian dianalisis menggunakan uji regresi sederhana dan korelasi Pearson.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program RRQ Keliling Kota memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan interaksi digital dan sosial komunitas Kingdom Medan. Nilai korelasi sebesar **0,783** menunjukkan hubungan yang kuat dan positif antara kedua variabel, sedangkan hasil uji normalitas (p = **0,071 > 0,05**) menandakan data berdistribusi normal. Secara empiris, mayoritas responden menyatakan bahwa program ini memberikan pengalaman bermakna, mempererat rasa kebersamaan, dan meningkatkan partisipasi aktif, baik dalam ruang digital maupun tatap muka. Temuan ini menegaskan bahwa program RRQ Keliling Kota tidak hanya menjadi wadah hiburan, tetapi juga sarana strategis dalam memperkuat solidaritas sosial dan membangun konektivitas digital komunitas esports lokal.

Kata kunci: Pengaruh, Program, RRQ Keliling Kota.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**
ABSTRAK ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **ix**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Pembatasan Masalah 3
1.3 Rumusan Masalah 3
1.4 Tujuan Penelitian 3
1.5 Manfaat Penelitian 4
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB II URAIAN TEORITIS **7**
2.1 Pengertian Strategi Komunikasi 7
2.2 *Rex Regum Qeon* (RRQ) 8
2.2.1 Pengertian *Rex Regum Qeon* (RRQ) 8
2.2.2 RRQ Keliling Kota (RKK) 10
2.2.3 RRQ Kingdom 12
2.3 Interaksi Digital dan Interaksi Sosial 13
2.3.1 Pengertian Interaksi Digital 13
2.3.2 Pengertian Interaksi Sosial 15
2.4 Hipotesis 17
BAB III METODE PENELITIAN **18**
3.1 Jenis Penelitian 18
3.2 Kerangka Konsep 18
3.3 Definisi Konsep 20
3.4 Defenisi Operasional 21
3.5 Populasi dan Sampel 21
3.6 Teknik Pengumpulan data 23
3.7 Teknik Analisis Data 24

3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian 26
3.9 Deskripsi Ringkas Objek Penelitian 27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... **28**
4.1 Hasil Penelitian 28
4.1.1 Analisis data untuk Variabel (X) Pengaruh Program RRQ Keliling Kota (RKK)..... 31
4.1.2 Analisis data untuk Variabel (Y) Interaksi Digital dan Sosial.... 34
4.1.3 Uji Koefisien Korelasi Pearson..... 37
4.1.4 Uji Normalitas..... 39
4.1.5 Uji Hipotesis 41
BAB V PENUTUP..... **44**
5.1 Simpulan 44
5.2 Saran..... 45
Daftar Pustaka..... **46**
Lampiran

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Konsep.....19

Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas.....40

Gambar 4.2 Hasil Uji Hipotesis.....40

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional **21**

Tabel 3.2 Indikator Korelasi Pearson **26**

Tabel 4.1 Distribusi Responden Menurut Jenis Kelamin **28**

Tabel 4.2 Distribusi Responden Menurut Usia **29**

Tabel 4.3 Distribusi Responden Menurut Pendidikan Terakhir **29**

Tabel 4.4 Distribusi Responden Menurut Pekerjaan **30**

Tabel 4.5 Distribusi Responden Menurut Pernyataan Program "RRQ Keliling Kota" Memberikan Pengalaman Yang Menyenangkan Dan Bermakna **31**

Tabel 4.6 Distribusi Responden Menurut Pernyataan Program "RRQ Keliling Kota" Meningkatkan Rasa Kebersamaan Di Antara Anggota Komunitas **31**

Tabel 4.7 Distribusi Responden Menurut Pernyataan Program "RRQ Keliling Kota" Memberi Motivasi Untuk Lebih Aktif Dalam Kegiatan Komunitas **32**

Tabel 4.8 Distribusi Responden Menurut Pernyataan Program "RRQ Keliling Kota" Efektif Dalam Mempromosikan Kegiatan Komunitas Melalui Media Digital **33**

Tabel 4.9 Distribusi Responden Menurut Pernyataan Program "RRQ Keliling Kota" Memberikan Dampak Positif Terhadap Interaksi Digital Dan Sosial Saya **33**

Tabel 4.10 Distribusi Responden Menurut Pernyataan Program "RRQ Keliling Kota" Meningkatkan Interaksi Digital Di Platform Komunitas **34**

Tabel 4.11 Distribusi Responden Menurut Pernyataan Program "RRQ Keliling Kota" Membuat Saya Lebih Aktif Dalam Diskusi Online Komunitas **35**

Tabel 4.12 Distribusi Responden Menurut Pernyataan Program "RRQ Keliling Kota" Meningkatkan Frekuensi Interaksi Sosial Saya Dalam Kegiatan Tatap Muka **35**

Tabel 4.13 Distribusi Responden Menurut Pernyataan Program "RRQ Keliling Kota" Membantu Saya Membangun Hubungan Yang Lebih Baik Dengan Anggota Komunitas Lainnya **36**

Tabel 4.14 Distribusi Responden Menurut Pernyataan Program "RRQ Keliling Kota" Membuat Saya Merasa Lebih Terhubung Dengan Komunitas Kingdom Medan **37**

Tabel 4.15 Perhitungan Koefisien Korelasi Pearson **37**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan di era yang semakin cepat telah menyebabkan perkembangan lebih lanjut dalam industri teknologi dan informasi, termasuk dunia video game. Berkat pengembangan lebih lanjut teknologi jaringan, video game dapat dinikmati oleh orang-orang di seluruh dunia yang menciptakan fenomena kompetitif yang melibatkan pemain dari berbagai negara. Kemampuan untuk bermain game awalnya dievaluasi hanya berdasarkan skor yang dicapai, dengan kompetisi video game awal, atau pesawat ruang angkasa, menjadi titik awal untuk jenis pertandingan ini. Namun, ketika kejuaraan *Space Invaders* terjadi, popularitas kompetisi video game benar -benar meledak. Ini adalah turnamen besar pertama dengan ribuan peserta dan 10 ribu orang mencapai. Hanya tersedia untuk dimainkan di mesin arcade pada saat itu, yaitu *Space Invaders*, menjadi salah satu game paling populer dan memungkinkan mereka untuk mengubah video game menjadi hobi arus utama dari *Entertainment*, yang dicintai oleh banyak orang. Ini adalah awal dari video game sebagai bagian penting dari budaya populer dan industri hiburan global, dan terus tumbuh. (Wahyuni, 2020)

Perkembangan teknologi internet yang cepat berarti bahwa Internet sangat diperlukan. Penggunaan Internet membuat semua kegiatan dapat dilakukan dengan mudah, terutama yang berkaitan dengan interaksi sosial antara individu

dan kelompok. Sehingga hal ini yang pada akhirnya mendorong pembentukan komunitas virtual. (Prayugo, 2018)

Menurut Lukar & Umbola (2024) Komunitas terdiri dari individu dengan karakteristik yang sama, seperti kesetaraan geografis, budaya, ras, agama, atau kondisi sosial ekonomi serupa, atau orang dengan karakteristik yang sama. Komunitas juga merupakan sekelompok orang dengan sifat atau minat yang sama seperti mereka hidup bersama dalam masyarakat yang lebih besar. Komunitas ini dapat digunakan untuk menarik atau mengelompokkan minat komunitas, terutama di *esport*s dan video game.

RRQ Keliling Kota (RKK) adalah program nonton bareng RRQ Hoshi dalam perjuangannya di MPL Indonesia. Sejauh ini RKK sudah berjalan sepanjang 3 musim di total 32 kota, di 18 provinsi, di Indonesia. Perjalanan musim pertama RRQ Keliling Kota dimulai di Tangerang pada tanggal 24 Februari 2023 dengan hanya 42 *fans* yang datang ke *venue*. Namun hal tersebut tidak menyurutkan semangat *Rex Regum Qeon* (RRQ) dan Kingdom (sebutan *fans* RRQ) untuk saling berbagi cerita, kebersamaan, dan semangat yang membara. (Team RRQ, 2024)

Pada 25 Maret 2023, Semarang menjadi persinggahan terakhir RKK Season 1 yang sebelumnya telah menyambangi 11 kota. Saat ini, total *fans* yang datang langsung ke 12 kota tersebut untuk RKK musim pertama mencapai 2.000 orang. Beberapa bulan kemudian, RRQ menggelar kembali RKK di season keduanya. Rupanya, keinginan dan kesungguhan RRQ untuk menghabiskan waktu bersama Kingdom diterima dengan senang hati. Dari tanggal 14 Juli hingga 24

September 2023, sekitar 7.000 penggemar RRQ berkumpul di 16 kota untuk tertawa, berteriak, dan menangis bersama. (Team RRQ, 2024)

Sementara itu, di RKK Season 3 yang akan digelar pada Maret hingga Mei 2024 mendatang, semangat juang Kingdom tak kunjung padam meski RRQ Hoshi tengah berjuang di regular season MPL ID S13 dan nyaris tak lolos ke babak *playoff*. Bahkan, ia semakin menguat . Selama musim ketiga RKK, lebih dari 8.000 penggemar datang di 16 kota untuk menunjukkan dukungan mereka. (Team RRQ, 2024)

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas peneliti tertarik untuk menganalisis "Pengaruh Program 'RRQ Keliling Kota' Terhadap Interaksi Digital Dan Sosial Komunitas Kingdom Medan".

1.2 Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya difokuskan untuk menjelaskan hubungan pengaruh program "RRQ keliling Kota" terhadap interaksi sosial melalui pemanfaatan media digital di kota Medan.

1.3 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh program "RRQ Keliling Kota" terhadap interaksi digital dan sosial komunitas Kingdom Medan.

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk menjelaskan pengaruh program “RRQ Keliling Kota“ terhadap interaksi digital dan sosial komunitas Kingdom Medan.

1.5 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Akademik

   Penelitian ini akan menambah wawasan dalam literatur tentang hubungan antara interaksi digital dan sosial dalam komunitas berbasis *esport*, khususnya dalam konteks lokal Indonesia yang masih minim kajian.

2) Manfaat Praktis

   a) Hasil penelitian dapat memberikan panduan berbasis data kepada pengelola program seperti ”RRQ Keliling Kota” untuk meningkatkan efektivitas kegiatan mereka dalam memperkuat keterlibatan komunitas, baik secara digital maupun sosial.

   b) Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang dampak kegiatan *offline* terhadap komunitas *esport,* hasil penelitian ini juga dapat digunakan oleh pemangku kepentingan, termasuk pengembang game, tim *esport*, dan pemerintah daerah, untuk mendorong pertumbuhan ekosistem *esport* di Indonesia.

3) Manfaat Teoritis

   a) Penelitian ini memberikan kontribusi bagi kajian sosiologi digital dengan menganalisis bagaimana program berbasis

komunitas seperti `RRQ Keliling Kota` mempengaruhi pola interaksi sosial dalam ruang digital dan fisik.

b) Hasil penelitian dapat dijadikan dasar bagi penelitian lain yang ingin mengeksplorasi pengaruh kegiatan komunitas terhadap pola komunikasi dan hubungan sosial dalam era digital.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : Pada bagian ini berisikan tentang uraian dari latar belakang masalah, perumusan masalah, serta tujuan dan manfaat penelitian yang ditulis oleh penulis.

BAB II : Uraian teoritis yang menguraikan teori dan konsep penelitian mengenai Program, *Rex Regum Qeon* (RRQ), RRQ Keliling Kota, RRQ Kingdom, Interaksi Digital dan Interaksi Sosisal.

BAB III : Terdiri dari uraian jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, definisi operasional, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, waktu dan lokasi penelitian.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan Terdiri dari penyajian Data, Pembahasan dan Hasil Penelitian, dan Penyajian Hipotesis

BAB V : Terdiri dari Kesimpulan dari Hasil Penelitian dan Saran-saran dari peneliti yang berguna untuk kemajuan pendidikan baik didalam maupun diluar kampus

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Pengertian Strategi Komunikasi

Program ini adalah perencanaan atau banyak kegiatan organisasi untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks suatu organisasi, program bertindak sebagai kerangka kerja untuk menerapkan kegiatan. Menurut (Robbins & Coulter, 2017) Suatu program dapat didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan yang saling berhubungan yang bertujuan mencapai tujuan yang diberikan. Perencanaan program mencakup menentukan tujuan, alokasi sumber daya, dan menentukan prosedur implementasi. Ini menunjukkan bahwa program ini adalah alat manajemen strategis untuk memastikan keberhasilan organisasi.

Keberhasilan program tidak dapat dipisahkan dari partisipasi *stakeholder* yang tertarik dengan hasilnya. *stakeholder* adalah individu, kelompok, atau organisasi yang secara langsung dipengaruhi oleh program. Peran *stakeholder* menentukan keberhasilan acara tersebut. Ini karena dapat memengaruhi keputusan, sumber daya, dan dukungan yang diperlukan untuk mencapai tujuan acara. Para *stakeholder* yang terlibat dapat memberikan kontribusi yang berharga secara langsung dan tidak langsung, dan dapat mendorong dan mendorong peristiwa untuk dipromosikan dan memastikan mereka dilakukan sesuai dengan harapan semua pihak yang terlibat.

Komunikasi yang efektif antara *Stakeholder* adalah kunci keberhasilan peristiwa dan harus terdiri dari mengidentifikasi dan menganalisis setiap peran

Stakeholder sebagai langkah kunci dalam manajemen acara (Widanan et al., 2021) menyarankan Pendekatan "*Stakeholder Circle*" yang mencakup identifikasi. Memprioritaskan, memvisualisasikan, dan memantau perubahan intersectional. Pendekatan ini membantu memahami dampak dan kepentingan pemangku kepentingan individu, memungkinkan strategi komunikasi dan partisipasi untuk diadaptasi untuk memastikan partisipasi yang optimal.

Berdasarkan (Hardiyanto, 2017) Komunikasi dalam suatu organisasi adalah faktor terpenting karena memainkan peran dalam menciptakan kerja sama yang efektif di semua bagian organisasi. Jika komunikasi dilakukan dengan lancar, itu akan berkontribusi pada pengembangan organisasi. Namun, komunikasi dalam suatu organisasi dapat menjadi masalah besar yang dapat menghalangi pencapaian tujuan, visi, dan misi ada.

2.2 *Rex Regum Qeon* (RRQ)

2.2.1 Pengertian *Rex Regum Qeon* (RRQ)

Rex Regum Qeon (RRQ) merupakan salah satu organisasi *esport*s paling terkemuka di Indonesia yang didirikan pada tahun 2013 dan sejak awal berdirinya, RRQ telah meneguhkan dominasinya di kancah *esport*s Asia Tenggara dengan meraih berbagai prestasi gemilang di berbagai judul game kompetitif ternama, seperti Dota 2, PUBG *Mobile*, dan *Mobile Legends*: Bang Bang. Kesuksesan RRQ tidak hanya terbatas pada kemenangan di turnamen-turnamen bergengsi, tetapi juga dalam membangun citra sebagai tim yang konsisten, profesional, dan penuh dedikasi, yang pada akhirnya berhasil

menarik perhatian dan loyalitas basis penggemar yang sangat besar, tidak hanya di dalam negeri tetapi juga di kancah internasional. Dengan dukungan dari komunitas yang solid, manajemen yang terstruktur, serta pemain-pemain berbakat, RRQ terus mempertahankan posisinya sebagai salah satu kekuatan utama dalam industri *esport*s global. (Alfian et al., 2024)

RRQ memiliki berbagai inisiatif strategis, termasuk mencetak bakat baru, bekerja sama dengan sponsor terkenal, dan mengembangkan pemain muda yang bertujuan untuk secara aktif berpartisipasi dalam berbagai turnamen bergengsi yang telah berhasil meningkatkan popularitas generasi muda. Selain itu, RRQ secara optimal menggunakan media sosial dan *platform* streaming untuk membuat dan meningkatkan komunitas penggemar yang solid, Berdasarkan (Scholz, 2019) keberhasilan organisasi *esport*s dalam membangun komunitas tidak hanya meningkatkan loyalitas penggemar tetapi juga membuka peluang monetisasi yang lebih besar. Hal ini tercermin dari kesuksesan RRQ dalam menarik jutaan pengikut di *platform* seperti YouTube dan Instagram, di mana mereka secara konsisten berinteraksi dengan penggemar, membagikan konten eksklusif, dan menciptakan pengalaman yang mendalam bagi Kingdom, komunitas penggemar mereka, sehingga memperkuat posisi RRQ sebagai salah satu organisasi *esport*s paling berpengaruh di Indonesia dan Asia Tenggara.

Salah satu aspek terpenting yang mendorong keberhasilan RRQ adalah interaksi dan partisipasi aktif dari komunitas penggemar yang dikenal sebagai "Kingdom" Penelitian menunjukkan bahwa masyarakat tidak hanya secara pasif mendukung tim, tetapi juga menunjukkan perilaku konsumsi yang khas dan

komitmen sebagai ekspresi dukungan dan kebanggaan, seperti membeli merchandise resmi untuk tim, termasuk jersey, kaos, poster, dan berbagai produk koleksi lainnya. Kesetiaan dan antusiasme Kingdom tidak hanya memperkuat hubungan emosional antara tim dan para penggemar, tetapi juga sangat memperkuat pendapatan dan keberlanjutan organisasi, menjadikannya salah satu komunitas *esport*s yang paling solid dan berpengaruh di Indonesia dan sektor internasional. (Uno, 2024)

2.2.2 RRQ Keliling Kota (RKK)

Program RRQ Keliling Kota (RKK) merupakan inisiatif tim RRQ *esport*s yang bertujuan untuk mendekatkan diri dengan komunitas penggemarnya, yang dikenal sebagai "Kingdom", di berbagai kota di seluruh Indonesia. Program ini diluncurkan di Tangerang pada bulan Februari 2023 dengan jumlah peserta hanya 42 penggemar, namun berkembang dengan cepat, dan pada musim ke-4 yang berlangsung dari tanggal 10 Agustus hingga 6 Oktober 2024, RKK berhasil mengunjungi 16 kota dengan antusiasme yang terus meningkat (Team RRQ, 2024).

Dari perspektif komunikasi organisasi, jenis strategi ini tidak hanya memperkuat hubungan antara organisasi dan audiensnya, tetapi juga menciptakan ikatan emosional yang mendalam bagi para penggemar. Komunikasi yang efektif berfungsi sebagai bentuk *corporate social responsibility* (CSR) yang memungkinkan komunitas, meningkatkan partisipasi, dan membangun rasa kepemilikan untuk tim mereka. Oleh karena

itu, interaksi yang ada tidak hanya cara, tetapi juga memungkinkan tim RRQ untuk memahami upaya dan kebutuhan para penggemar. Ini berarti membangun hubungan yang menguntungkan dan berkelanjutan di kedua sisi (Saleh & Sihite, 2020).

Salah satu efek utama dari program ini adalah meningkatkan ikatan antara tim RRQ dan komunitas penggemar di berbagai daerah. Melalui program nonton bareng pertandingan RRQ Hoshi di MPL Indonesia, penggemar akan memiliki kesempatan untuk berkumpul, berbagi antusiasme mereka dan secara langsung mendukung tim favorit mereka. Ini tidak hanya menciptakan kesetiaan penggemar, tetapi juga menciptakan komunitas yang solid dan saling mendukung (Mamduh, 2024).

RKK juga memainkan peran penting dalam memperkenalkan dan penyebaran *esport*s untuk audiens yang lebih besar di berbagai kota. Dengan menjadi tuan rumah berbagai acara di ruang publik, program ini tidak hanya menarik perhatian publik, tetapi juga memberikan kesempatan untuk lebih memahami dan mengevaluasi *esport*s sebagai bagian dari budaya modern yang berkembang. Selain itu, dimasukkannya berbagai elemen sosial, seperti komunitas lokal, pelajar, dan pemangku kepentingan sosial lainnya dalam industri ini akan membantu ekosistem yang lebih terintegrasi dan mendukung pertumbuhan *esport*s di tingkat lokal. Inisiatif ini lebih dari sekadar hiburan, tetapi membuka peluang besar bagi bakat lokal untuk menunjukkan keterampilan mereka (Rifki, 2024).

Secara keseluruhan, program "RRQ Keliling Kota" dapat meningkatkan interaksi digital dan sosial di komunitas Kerajaan Medan. Melalui pendekatan komunikasi yang strategis dan adaptif, program ini dapat memperkuat hubungan antara tim RRQ dan penggemar dan memungkinkan masyarakat berrtisipasi aktif dalam berbagai kegiatan.

2.2.3 RRQ Kingdom

RRQ Kingdom adalah komunitas penggemar resmi untuk tim *Esport* Indonesia yang terkenal Rex Regum Qeon (RRQ), yang secara resmi didirikan pada 22 Oktober 2019 bertepatan dengan ulang tahun keenam RRQ. Komunitas ini berfungsi sebagai forum untuk menggabungkan penggemar untuk berinteraksi, berbagi informasi terbaru tentang tim, dan menyatakan dukungan mereka bersama. Dengan berbagai saluran komunikasi modern, termasuk Discord, *WhatsApp*, dan Telegram, RRQ Kingdom tidak hanya membuat diskusi dan koordinasi antara anggota lebih mudah, tetapi juga menciptakan ruang untuk membangun ikatan emosional yang kuat antara penggemar dan tim. Keberhasilan RRQ Kingdom dalam membentuk basis penggemar yang solid dan loyal mencerminkan pentingnya peran masyarakat dalam memperkuat identitas dan keberlanjutan organisasi *esport*s, dan contoh spesifik dari ini (Irna Gayatri, 2020).

Salah satu faktor kunci dalam keberhasilan RRQ Kingdom adalah kemampuannya untuk membangun sistem ruang pertumbuhan jangka panjang yang terintegrasi, berkelanjutan. Dengan berfokus pada keunggulan seperti berpartisipasi dalam turnamen besar, mereka bertujuan untuk mengembangkan

industri *esport*s di semua *platform*, dengan menerapkan berbagai program yang melibatkan pemain, komunitas, dan masyarakat secara lebih besar. RRQ Kingdom telah secara aktif menyelenggarakan kompetisi yang bertujuan mempromosikan pelatihan lokal, lokakarya, dan keterlibatan masyarakat, mengidentifikasi bakat baru dan meningkatkan kesadaran tentang hal itu sebagai bidang yang menjanjikan dari kemungkinan *esport*s. Berdasarkan (Seo, 2016), Pengembangan ekosistem *esport*s yang sehat membutuhkan kolaborasi sinergis antara pemain, organisasi, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang mendukung inovasi dan pertumbuhan industri. Dalam hal ini, RRQ Kingdom menjadi contoh nyata. Kontribusi yang signifikan akan mengarah pada meningkatnya minat, partisipasi, dan pengakuan Indonesia terhadap populasinya, yang pada akhirnya memperkuat posisi Indonesia sebagai salah satu Pusat *Esport*s terkemuka di Asia Tenggara.

2.3 Interaksi Digital dan Interaksi Sosial

2.3.1 Pengertian Interaksi Digital

Interaksi digital dalam konteks komunikasi massa secara fundamental mengubah cara orang berkomunikasi dan berinteraksi, menciptakan perubahan sosial yang penting. Pengembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya meningkatkan kecepatan dan ruang lingkup komunikasi, tetapi juga menciptakan pola komunikasi baru yang lebih efisien, efektif dan partisipatif. Media sosial seperti *WhatsApp*, Facebook, Instagram, Twitter, dan lebih memungkinkan individu tanpa

mengomunikasikan ruang atau tenggat waktu, mendorong pertukaran informasi secara nyata, dan membuat dialog interaktif yang sebelumnya tidak terpikirkan. Selain itu, *platform* ini mempromosikan munculnya komunitas virtual yang dapat menghubungkan, berkolaborasi, dan membentuk identitas kolektif dengan minat dan tujuan yang sama. Namun, di balik kemudahan penggunaan yang disediakan, interaksi digital juga menimbulkan tantangan baru (Zaxrie et al., 2024).

Menurut (Priadi & Thariq, 2023) Menciptakan interaksi digital yang sehat membutuhkan rasionalitas komunikasi yang memungkinkan komunikasi berdasarkan nilai-nilai kritis dan membebaskan. Media digital harus meningkatkan keterampilan berpikir kritis agar mudah dipengaruhi oleh cerita bias untuk presentasi informasi. Oleh karena itu, hubungan antara media dan komunitas dalam ruang digital lebih seimbang dan lebih konstruktif.

Selain itu, berdasarkan (Hasan et al., 2023) interaksi digital juga mempengaruhi cara masyarakat membentuk opini dan sikap, menciptakan dinamika baru dalam proses pengambilan keputusan dan pembentukan persepsi. Informasi yang cepat dan mudah diakses melalui *platform* digital dapat mempercepat penyebaran berita, baik yang benar maupun yang salah, sehingga menimbulkan fenomena yang dikenal sebagai "infodemik." Dalam situasi ini, masyarakat sering kali dibanjiri oleh informasi berlebihan yang sulit diverifikasi, yang dapat memengaruhi persepsi, emosi, dan perilaku mereka secara signifikan. Penelitian menunjukkan bahwa individu yang

terpapar informasi negatif atau misleading secara berulang cenderung mengalami perubahan sikap, bahkan dapat mengembangkan bias kognitif atau ketidakpercayaan terhadap sumber informasi yang valid. Hal ini memperburuk polarisasi sosial dan memicu konflik di ruang digital, sekaligus menegaskan pentingnya literasi media dan kemampuan berpikir kritis untuk menyaring informasi secara bijak.

2.3.2 Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah konsep mendasar dalam sosiologi, menjelaskan hubungan dinamis antara individu dan kelompok dalam masyarakat yang terjadi melalui berbagai bentuk komunikasi, baik verbal maupun nonverbal. Melalui interaksi sosial, individu tidak hanya bertukar informasi, tetapi juga bertukar pemahaman umum, menegosiasikan norma dan nilai -nilai, menciptakan pentingnya membentuk dasar struktur sosial. Proses ini terjadi dalam berbagai konteks. Di ruang publik di mana keluarga, lingkungan kerja, lembaga pendidikan, dan individu saling mempengaruhi untuk membentuk perilaku sosial, identitas, dan peran. Faktor -faktor seperti budaya, status sosial, dan pola komunikasi juga menentukan dinamika interaksi sosial yang mungkin harmonis atau kontradiktif. Oleh karena itu, interaksi sosial tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai mekanisme utama yang mempertahankan tatanan sosial dan memungkinkan perubahan sosial dalam masyarakat (Utami et al., 2024).

Pengembangan teknologi juga mempengaruhi pola interaksi sosial, terutama dalam masyarakat modern. Ini mengubah cara individu berkomunikasi dan berinteraksi dengan akses mudah ke perangkat digital. Sebuah fenomena yang mencerminkan perubahan ini dan sedang menyebar adalah kebiasaan mengabaikan orang lain/*phubbing* karena terlalu banyak berfokus pada perangkat yang dapat menghambat komunikasi yang efektif dan melemahkan hubungan sosial. Terlalu sering menggunakan teknologi, terutama dalam bentuk ketergantungan aplikasi pada media sosial dan pesan, seringkali mengurangi kualitas interaksi tatap muka, yang dapat mengakibatkan penurunan keterampilan sosial dan lebih sedikit empati untuk orang lain. Jika individu lebih suka berinteraksi secara virtual tidak secara langsung, ikatan emosional dapat melemah dalam hubungan sosial, sehingga meningkatkan risiko keterasingan sosial dan penurunan rasa kebersamaan. Oleh karena itu, untuk menyelaraskan penggunaan teknologi dengan interaksi sosial yang berkualitas tinggi, pengakuan diperlukan untuk hubungan antara orang-orang di tengah digitalisasi untuk disimpan dalam harmoni(Fitri & Hasmira, 2024).

Dengan demikian, interaksi sosial memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk perilaku individu dan struktur masyarakat. Baik dalam ranah agama, pendidikan, teknologi, maupun multikulturalisme, interaksi sosial terus berkembang dan mempengaruhi cara individu beradaptasi serta berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

2.4 Hipotesis

1) H0: “RRQ Keliling Kota“ tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan interaksi digital dan sosial komunitas Kingdom Medan.
2) H1: Program “RRQ Keliling Kota“ berpengaruh signifikan terhadap interaksi digital dan sosial komunitas Kingdom Medan.

BAB III

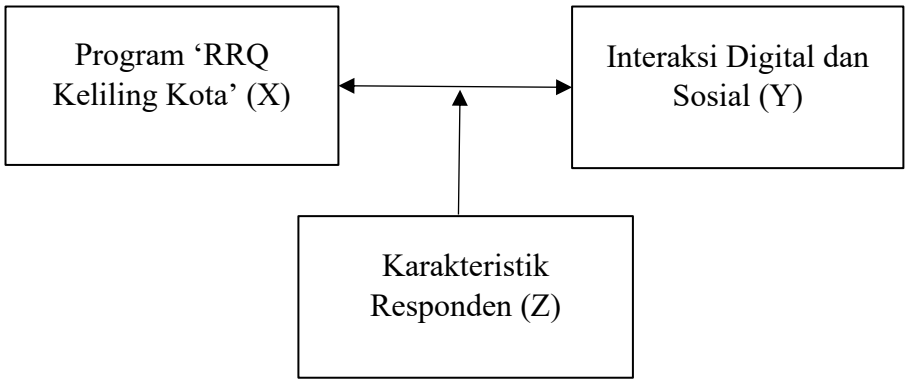
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Menurut (Sugiyono dalam Putra & Talumantak, 2022) teknik penelitian adalah pendekatan ilmiah untuk mengumpulkan data untuk tujuan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksplanatif. Jenis penelitian ini dipilih karena bertujuan untuk mengukur dan menganalisa pengaruh program "RRQ Keliling Kota" terhadap interaksi digital dan sosial komunitas Kingdom Medan.

3.2 Kerangka Konsep

Sebelum melakukan penelitian, dibuat sebuah rangkaian konsep yang bertujuan untuk menjelaskan dan menghubungkan konsep-konsep yang akan diamati dalam penelitian secara objektif. Hal ini dimaksudkan agar dapat memberikan gambaran yang jelas tentang apa yang akan diteliti. Dari penjelasan diatas maka kerangka konsep yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Olahan Penelitian 2025

Gambar 3.1 Kerangka Konsep

1) Variabel Independen (X): Program `RRQ Keliling Kota`

Program "RRQ Keliling Kota" adalah kegiatan yang diinisiasi oleh Team RRQ untuk meningkatkan keterlibatan anggota melalui aktivitas fisik dan digital. Program ini melibatkan kunjungan ke berbagai lokasi di kota Medan, yang kemudian dipromosikan melalui *platform* digital seperti media sosial.

2) Variabel Dependen (Y) Interaksi Digital dan Sosial

Interaksi Digital merujuk pada keterlibatan anggota komunitas dalam *platform* digital seperti media sosial, forum *online*, atau aplikasi pesan instan sedangakan Interaksi Sosial mengacu pada keterlibatan anggota komunitas dalam kegiatan tatap muka, seperti pertemuan rutin, acara bersama, atau aktivitas kolaboratif.

3) Variabel Intervening (Z) Karakteristik Responden

Karakteristik responden merujuk pada atribut atau ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh anggota komunitas RRQ Kingdom Medan yang menjadi subjek penelitian. Karakteristik ini mencakup seperti aspek demografis, perilaku, dan psikografis yang relevan dengan penelitian.

3.3 Definisi Konsep

Definisi konsep merupakan penjabaran dari kerangka konsep. Berikut adalah definisi konsep dari kerangka konsep di atas:

1) Program "RRQ Keliling Kota" adalah sebuah inisiatif yang dijalankan oleh komunitas Kingdom Medan untuk meningkatkan keterlibatan anggota melalui kegiatan fisik dan digital. Program ini melibatkan kunjungan ke berbagai lokasi di kota Medan, yang kemudian didokumentasikan dan dipromosikan melalui *platform* media sosial. Tujuannya adalah untuk memperkuat ikatan antar anggota dan meningkatkan visibilitas komunitas.
2) Interaksi digital merujuk pada keterlibatan anggota komunitas dalam *platform* digital seperti media sosial, forum *online*, atau aplikasi pesan instan. Interaksi ini mencakup aktivitas seperti mengonsumsi konten, memberikan *like,* berkomentar, memberikan konten, atau berpartisipasi dalam diskusi *online*. Interaksi digital menjadi penting dalam era teknologi informasi karena memungkinkan anggota komunitas untuk tetap terhubung meskipun secara fisik terpisah.
3) Interaksi sosial mengacu pada keterlibatan anggota komunitas dalam kegiatan tatap muka, seperti pertemuan rutin, acara bersama, atau aktivitas kolaboratif. Interaksi ini mencakup partisipasi dalam kegiatan fisik, kualitas hubungan antaranggota, dan kolaborasi

dalam aktivitas komunitas. Interaksi sosial penting untuk membangun rasa kebersamaan dan kepercayaan antaranggota.

3.4 Defenisi Operasional

Adapun proses konsep teoritis dalam strategi komunikasi untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dalam kategorisasi yaitu:

Tabel 3.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator
1	Program `RRQ Keliling Kota` (Variabel Bebas X)	Serangkaian kegiatan komunitas yang dipromosikan melalui *platform* digital.	• Frekuensi Kegiatan • jumlah peserta
2	Interaksi Digital dan sosial (Variabel Terikat Y)	Keterlibatan anggota komunitas dalam *platform* digital dan kegiatan tatap muka.	• Frekuensi komunikasi *online* • Partisipasi dalam diskusi digital dan kegiatan fisik • Kualitas hubungan tatap muka • Kolaborasi dalam aktivitas komunitas.
3	Karakteristik Responden (Variabel Antara Z)	Demografis, Perilaku dan Psikografis	• Usia • Jenis kelamin • Pendidikan • Pekerjaan

Sumber: Olahan Penelitian 2025

3.5 Populasi dan Sampel

a) Populasi

Menurut (Djaali, 2020) Populasi adalah keseluruhan unit penelitian atau unit analisis yang akan di selidiki atau dipelajari

karakteristiknya. Populasi dari penelelitian ini adalah keseluruhan Kingdom Medan. Menurut (Kriyantono, 2020) jika populasi dalam suatu lokasi penelitian lebih dari 100, maka sample yang diambil sebanyak 10%. Sample yang diambil dapat didefiniskan sebagai pecahan sampling (*sampling fraction*) secara proporsional. Adapun populasi dalam penelitian ini meliputi komunitas Kingdom Medan sebanyak 470 orang.

b) Sampel

Menurut (Sugiyono dalam Muslich Anshori, 2019) Ukuran sampel menunjukkan jumlah anggota sampel. Jika sampel 100% mewakili populasi, maka jumlahnya sama dengan populasi. Semakin besar sampel mendekati populasi, kesalahan generalisasi semakin kecil, sedangkan semakin kecil sampel, kesalahan generalisasi semakin besar. Penentuan sample dalam penelitian ini menggunakan perspektif teoritis yang dikemukakan oleh Rahmat Kriyantono, jika populasi dalam penelitian berjumlah lebih dari 100 orang, maka semple yang diambil sebanyak 10% dari jumlah populasi penelitian. Sample dalam penelitian ini dapat diambil sebanyak 47 (digenapkan menjadi 50) komunitas Kingdom Medan (Kriyantono, 2020).

Jumlah sampel yang tepat dalam penelitian ditentukan oleh tingkat kepercayaan (*confidence level*) dan tingkat kesalahan (*margin of error*) yang diinginkan. Semakin kecil tingkat kesalahan, semakin besar jumlah sampel yang diperlukan agar hasil penelitian lebih akurat dan

representatif (Muslich Anshori, 2019). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah **purposive sampling**, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian, seperti anggota komunitas *Kingdom Medan* yang pernah mengikuti kegiatan *RRQ Keliling Kota* atau aktif dalam aktivitas digital komunitas. Teknik ini dipilih agar data yang diperoleh benar-benar menggambarkan pengaruh program terhadap interaksi digital dan sosial anggota komunitas.

3.6 Teknik Pengumpulan data

Dalam melakukan kegiatan penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui serangkaian pertanyaan tertulis yang disusun sistematis untuk memperoleh informasi dari responden. Metode ini efisien, dapat menjangkau banyak responden, dan memungkinkan jawaban jujur serta anonim. Keberhasilannya bergantung pada pertanyaan yang jelas, relevan, dan sampel yang representatif agar data yang dihasilkan valid dan dapat dianalisis.

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor :

a) Untuk jawaban “A” diberi nilai 5

b) Untuk jawaban “B” diberi nilai 4

c) Untuk jawaban “C” diberi nilai 3

d) Untuk jawaban “D” diberi nilai 2

e) Untuk jawaban “E” diberi nilai 1

b. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung perilaku, aktivitas, atau fenomena pada responden. Metode ini memungkinkan peneliti memperoleh data *real-time* dan objektif, baik secara partisipatif maupun non-partisipatif. Keunggulannya adalah menangkap detail yang tidak terungkap melalui metode lain, seperti ekspresi nonverbal atau interaksi sosial, namun memiliki keterbatasan seperti potensi bias dan waktu yang lama. Observasi perlu dirancang cermat dengan alat bantu seperti catatan lapangan atau kamera untuk memastikan keakuratan data.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data menunjukan kegiatan mengorganisasikan data ke dalam susunan tertentu. Maksudnya data dikumpulkan dari lokasi penelitian dengan observasi dan kuisioner.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi sederhana, yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka kemudian menarik kesimpulan dan pengujian tersebut. Alat uji statistik yang akan digunakan adalah:

a) Analisis Tabel Tunggal adalah proses penyederhanaan data kedalam bantuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Jadi analisis Tabel tunggal digunakan untuk membagi variabel-variabel penelitian kedalam jumlah frekuensi dan persentase.

b) Rumus koefisien korelasi pearson

Rumus ini digunakan untuk menguji koefesien kolerasi antara dua variabel (Sudjana, 2005).

$$r_{x,y} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

dimana : r = koefesien kolerasi

n = jumlah data

x = variabel bebas

y = variabel terikat

c) Untuk menafsirkan keadaan hubungan digunakan indikator korelasi pearson sebagai pedoman (Sudjana, 2005).

Tabel 3.2 Indikator Korelasi Pearson

Nilai r	**Tingkat Korelasi**	**Keterangan**
0.00 – 0.19	Sangat Lemah	Hampir tidak ada hubungan
0.20 – 0.39	Lemah	Hubungan rendah dan kurang berarti
0.40 – 0.59	Sedang	Hubungan cukup signifikan
0.60 – 0.79	Kuat	Hubungan kuat dan positif
0.80 – 1.00	Sangat Kuat	Hubungan sangat kuat (hampir sempurna)

sumber: Sudjana 2005

d) Uji asumsi klasik adalah serangkaian uji statistik yang dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi persyaratan yang diperlukan sebelum melakukan analisis regresi regresi sederhana. Dalam uji asumsi klasik, uji yang digunakan adalah Uji Normalitas.

e) Uji hipotesis adalah prosedur dalam statistik yang digunakan untuk menilai apakah data sampel memberikan cukup bukti untuk mendukung atau menolak suatu pernyataan tentang populasi. Proses ini melibatkan perumusan hipotesis nol (Ho) yang menyatakan tidak ada perbedaan atau hubungan, serta hipotesis alternatif (Hi) yang menunjukkan adanya perbedaan atau hubungan.

3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat Dimana penulis melakukan penelitian. Lokasi dalam penelitian ini adalah di Plano Coffe, Jl. Halat, Ps. Merah Tim., Kec. Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini dimulai dari bulan Februari sampai April.

3.9 Deskripsi Ringkas Objek Penelitian

Program "RRQ Keliling Kota" yang pertama diadakan oleh organisasi *esport*s Rex Regum Qeon (RRQ) yang berfokus pada RRQ Kingdom. Program ini adalah kumpulan acara di mana orang-orang dapat menonton pertandingan RRQ Hoshi dalam liga MPL Indonesia yang diadakan di berbagai kota di Indonesia, termasuk Medan.

Dengan menggunakan *platform* digital dan interaksi fisik, serta secara tidak langsung, program ini bertujuan untuk meningkatkan hubungan antara RRQ dan para penggemarnya. Komunitas Kingdom sangat antusias dengan kegiatan ini di luar kota. Mereka berpartisipasi aktif dalam kegiatan digital melalui forum *online* dan media sosial serta kehadiran langsung di acara.

Program ini, dengan gagasan mendekatkan tim *esport*s ke komunitasnya, tidak hanya menjadi sarana hiburan, itu juga menjadi tempat orang berinteraksi satu sama lain secara digital dan sosial, meningkatkan solidaritas komunitas, dan mendorong pertumbuhan budaya *esport*s yang positif di tingkat lokal.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian dan pengumpulan data dilapangan melalui penyebaran kuesioner, maka diperoleh berbagai data tentang keadaan responden dalam kaitannya dengan pengaruh program "RRQ Keliling Kota" terhadap Interaksi Digital dan Sosial Komunitas Kingdom Medan. Data yang diperoleh selama penelitian dilapangan akan disajikan dalam bentuk analisis data. Sampel yang diambil sebagai responden adalah seluruh anggota komunitas Kingdom Medan. Dalam pengumpulan data ini, diketahui bahwa yang menjadi responden berjumlah 50 orang. Data dikumpulkan melalui data primer yaitu data yang didapat dilapangan dan kuesioner.

Karakteristik responden perlu disajikan untuk lebih mengetahui latar belakang responden. Adapun karakteristik umum yang dianggap relevan dengan penelitian ini meliputi jenis kelamin, usia, dan pendidikan. Selengkapnya data tersebut dapat dilihat pada tabel yang dimulai dari tabel 4.1 sampai dengan tabel 4.4.

a) Responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 4.1

DISTRIBUSI RESPONDEN MENURUT JENIS KELAMIN

No.	Jawaban Responden	Jumlah	Persentase
1.	Laki-laki	30	60%
2.	Perempuan	20	40%
	Total	50	100

Sumber: Olahan Penelitian 2025

Berdasarkan tabel 4.1 distirbusi responden menurut jenis kelamin komunitas Kingdom Medan lebih banyak pria dari pada wanita, dengan perbandingan 60% pria dan 40% wanita. Sebanyak 30 orang pria (60%). Wanita 20 orang (40%).

b) Responden berdasarkan usia

Tabel 4.2

DISTRIBUSI RESPONDEN MENURUT USIA

No.	Jawaban Responden	Jumlah	Persentase
1.	15-20 Tahun	12	24%
2.	21-25 Tahun	31	62%
3.	26-30 Tahun	3	6%
4.	Di atas 30 Tahun	4	8%
	Total	50	100%

Sumber: Olahan Penelitian 2025

Berdasarkan tabel 4.2 di atas maka dapat diperoleh data yang menunjukan bahwa dari 50 orang anggota komunitas yang berusia 15 s.d 20 tahun sebanyak 12 orang (24%), yang berusia 21 s.d 25 tahun sebanyak 31 orang (62%), berusia 26 s.d 30 tahun sebanyak 3 orang (6%), berusia Diatas 30 tahun sebanyak 4 orang (8%). Berdasarkan dari data diatas maka responden yang paling banyak mewakili adalah responden yang berusia 21 s.d 25 tahun sebanyak 31 orang (62%).

c) Responden berdasarkan pendidikan terakhir

Tabel 4.3

DISTRIBUSI RESPONDEN MENURUT PENDIDIKAN TERAKHIR

No.	Jawaban Responden	Jumlah	Persentase
1.	SMA/Sederajat	31	62%
2.	Diploma	1	2%
3.	Sarjana (S1)	15	30%
4.	Pascasarjana (S2/S3)	3	6%
	Total	50	100%

Sumber: Olahan Penelitian 2025

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diperoleh data yang menunjukan bahwa sebanyak 31 anggota komunitas Kingdom Medan berpendidikan terakhir SMA/Sederajat (62%), Diploma sebanyak 1 (2%), Sarjana (S1) sebanyak 15 orang (30 %), Pascasarjana (S2/S3) sebanyak 3 orang (6 %). Dari data yang diperoleh diatas, maka mayoritas anggota komunitas Kingdom Medan bependidikan Terakhir SMA/Sederajat yakni sebanyak 31 orang.

d) Responden Berdasarkan Pekerjaan

Tabel 4.4

DISTRIBUSI RESPONDEN MENURUT PEKERJAAN

No.	Jawaban Responden	Jumlah	Persentase
1.	Pelajar/Mahasiswa	27	54%
2.	Pekerja Swasta	8	16%
3.	PNS	3	6%
4.	Wiraswasta	7	14%
5.	Tidak Bekerja	2	4%
6.	Freelance	2	4%
7.	Ibu Rumah Tangga	1	2%
	Total	50	100%

Sumber: Olahan Penelitian 2025

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diperoleh data yang menunjukan bahwa sebanyak 27 anggota komunitas Kingdom Medan masih berada di bangku sekolah/kuliah (54%), Pekerja Swasta sebanyak 8 (16%), PNS sebanyak 3 orang (6 %), Wiraswasta sebanyak 7 orang (14%). Tidak Bekerja sebanyak 2 (4%), Freelance sebanyak 2 (4%), Ibu Rumah Tangga sebanyak 1 (2%). Dari data yang diperoleh diatas, maka mayoritas anggota komunitas Kingdom Medan masih berada dibangku sekolah/kuliah yakni sebanyak 27 orang.

4.1.1 Analisis data untuk Variabel (X) Pengaruh Program RRQ Keliling Kota (RKK)

Tabel 4.5

DISTRIBUSI RESPONDEN MENURUT PERNYATAAN PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" MEMBERIKAN PENGALAMAN YANG MENYENANGKAN DAN BERMAKNA

No.	Alternative Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	2	4%
2.	Tidak Setuju	0	0%
3.	Kurang Setuju	5	10%
4.	Setuju	16	32%
5.	Sangat Setuju	27	54%
	Total	50	100%

Sumber: Olahan Penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 50 orang anggota komunitas Kingdom Medan responden yang menjawab Sangat Setuju sebanyak 27 orang (54%), sedangkan responden yang menjawab Setuju 16 orang (32%), yang menjawab Kurang Setuju 5 orang (10%), yang menjawab Tidak Setuju 0 dan yang menjawab Sangat Tidak Setuju 2 orang (4%). Kesimpulannya anggota komunitas Kingdom Medan Sangat Setuju dengan pernyataan bahwa program RKK memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi mereka.

Tabel 4.6

DISTRIBUSI RESPONDEN MENURUT PERNYATAAN PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" MENINGKATKAN RASA KEBERSAMAAN DI ANTARA ANGGOTA KOMUNITAS

No.	Alternative Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2.	Tidak Setuju	1	2%
3.	Kurang Setuju	5	10%
4.	Setuju	21	42%
5.	Sangat Setuju	23	46%
	Total	50	100%

Sumber: Olahan Penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 50 orang anggota komunitas Kingdom Medan responden yang menjawab Sangat Setuju sebanyak 23 orang (46%), sedangkan responden yang menjawab Setuju 21 orang (42%), yang menjawab Kurang Setuju 5 orang (10%), yang menjawab Tidak Setuju 1 orang (2%) dan yang menjawab Sangat Tidak Setuju 0 orang (0%). Kesimpulannya anggota komunitas Kingdom Medan Sangat Setuju dengan pernyataan bahwa program RKK meningkatkan rasa kebersamaan di antara anggota komunitas.

Tabel 4.7

DISTRIBUSI RESPONDEN MENURUT PERNYATAAN PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" MEMBERI MOTIVASI UNTUK LEBIH AKTIF DALAM KEGIATAN KOMUNITAS

No.	Alternative Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	1	2%
2.	Tidak Setuju	0	0%
3.	Kurang Setuju	4	8%
4.	Setuju	24	48%
5.	Sangat Setuju	21	42%
	Total	50	100%

Sumber: Olahan Penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 50 orang anggota komunitas Kingdom Medan responden yang menjawab Sangat Setuju sebanyak 21 orang (40%), sedangkan responden yang menjawab Setuju 24 orang (48%), yang menjawab Kurang Setuju 4 orang (8%), yang menjawab Tidak Setuju 0 orang (2%) dan yang menjawab Sangat Tidak Setuju 1 orang (2%). Kesimpulannya anggota komunitas Kingdom Medan Setuju dengan pernyataan bahwa program RKK memberi motivasi untuk lebih aktif dalam kegiatan komunitas.

Tabel 4.8

DISTRIBUSI RESPONDEN MENURUT PERNYATAAN PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" EFEKTIF DALAM MEMPROMOSIKAN KEGIATAN KOMUNITAS MELALUI MEDIA DIGITAL

No.	Alternative Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	1	2%
2.	Tidak Setuju	1	2%
3.	Kurang Setuju	4	8%
4.	Setuju	17	34%
5.	Sangat Setuju	27	54%
	Total	50	100%

Sumber: Olahan Penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 50 orang anggota komunitas Kingdom Medan responden yang menjawab Sangat Setuju sebanyak 26 orang (54%), sedangkan responden yang menjawab Setuju 17 orang (34%), yang menjawab Kurang Setuju 4 orang (8%), yang menjawab Tidak Setuju 1 orang (2%) dan yang menjawab Sangat Tidak Setuju 2 orang (2%). Kesimpulannya anggota komunitas Kingdom Medan Sangat Setuju dengan pernyataan bahwa program RKK efektif dalam mempromosikan kegiatan komunitas melalui media digital.

Tabel 4.9

DISTRIBUSI RESPONDEN MENURUT PERNYATAAN PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" MEMBERIKAN DAMPAK POSITIF TERHADAP INTERAKSI DIGITAL DAN SOSIAL SAYA

No.	Alternative Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2.	Tidak Setuju	1	2%
3.	Kurang Setuju	3	6%
4.	Setuju	17	34%
5.	Sangat Setuju	29	58%
	Total	50	100%

Sumber: Olahan Penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 50 orang anggota komunitas Kingdom Medan responden yang menjawab Sangat Setuju sebanyak 27 orang

(58%), sedangkan responden yang menjawab Setuju 16 orang (34%), yang menjawab Kurang Setuju 3 orang (6%), yang menjawab Tidak Setuju 1 orang (2%) dan yang menjawab Sangat Tidak Setuju 0 orang (0%). Kesimpulannya anggota komunitas Kingdom Medan Sangat Setuju dengan pernyataan bahwa program RKK memberikan dampak positif terhadap interaksi digital dan sosial saya.

4.1.2 Analisis data untuk Variabel (Y) Interaksi Digital dan Sosial

Tabel 4.10

DISTRIBUSI RESPONDEN MENURUT PERNYATAAN PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" MENINGKATKAN INTERAKSI DIGITAL DI *PLATFORM* KOMUNITAS

No.	Alternative Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2.	Tidak Setuju	4	8%
3.	Kurang Setuju	3	6%
4.	Setuju	16	32%
5.	Sangat Setuju	27	54%
	Total	50	100%

Sumber: Olahan Penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 50 orang anggota komunitas Kingdom Medan responden yang menjawab Sangat Setuju sebanyak 27 orang (54%), sedangkan responden yang menjawab Setuju 16 orang (32%), yang menjawab Kurang Setuju 3 orang (6%), yang menjawab Tidak Setuju 4 orang (8%) dan yang menjawab Sangat Tidak Setuju 0 orang (0%). Kesimpulannya anggota komunitas Kingdom Medan Sangat Setuju dengan pernyataan bahwa program RKK meningkatkan interaksi digital di *platform* komunitas.

Tabel 4.11

DISTRIBUSI RESPONDEN MENURUT PERNYATAAN PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" MEMBUAT SAYA LEBIH AKTIF DALAM DISKUSI *ONLINE* KOMUNITAS

No.	Alternative Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	3	6%
2.	Tidak Setuju	2	4%
3.	Kurang Setuju	6	12%
4.	Setuju	21	42%
5.	Sangat Setuju	18	36%
	Total	50	100%

Sumber: Olahan Penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 50 orang anggota komunitas Kingdom Medan responden yang menjawab Sangat Setuju sebanyak 18 orang (36%), sedangkan responden yang menjawab Setuju 21 orang (42%), yang menjawab Kurang Setuju 6 orang (12%), yang menjawab Tidak Setuju 2 orang (4%) dan yang menjawab Sangat Tidak Setuju 3 orang (6%). Kesimpulannya anggota komunitas Kingdom Medan Setuju dengan pernyataan bahwa program RKK membuat saya lebih aktif dalam diskusi *online* komunitas.

Tabel 4.12

DISTRIBUSI RESPONDEN MENURUT PERNYATAAN PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" MENINGKATKAN FREKUENSI INTERAKSI SOSIAL SAYA DALAM KEGIATAN TATAP MUKA

No.	Alternative Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	1	2%
2.	Tidak Setuju	1	2%
3.	Kurang Setuju	4	8%
4.	Setuju	17	34%
5.	Sangat Setuju	27	54%
	Total	50	100%

Sumber: Olahan Penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 50 orang anggota komunitas Kingdom Medan responden yang menjawab Sangat Setuju sebanyak 27 orang

(54%), sedangkan responden yang menjawab Setuju 17 orang (34%), yang menjawab Kurang Setuju 4 orang (8%), yang menjawab Tidak Setuju 1 orang (2%) dan yang menjawab Sangat Tidak Setuju 2 orang (2%). Kesimpulannya anggota komunitas Kingdom Medan Sangat Setuju dengan pernyataan bahwa program RKK meningkatkan frekuensi interaksi sosial saya dalam kegiatan tatap muka.

Tabel 4.13
DISTRIBUSI RESPONDEN MENURUT PERNYATAAN PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" MEMBANTU SAYA MEMBANGUN HUBUNGAN YANG LEBIH BAIK DENGAN ANGGOTA KOMUNITAS LAINNYA

No.	Alternative Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2.	Tidak Setuju	0	0%
3.	Kurang Setuju	4	8%
4.	Setuju	17	34%
5.	Sangat Setuju	29	58%
	Total	50	100%

Sumber: Olahan Penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 50 orang anggota komunitas Kingdom Medan responden yang menjawab Sangat Setuju sebanyak 29 orang (58%), sedangkan responden yang menjawab Setuju 17 orang (34%), yang menjawab Kurang Setuju 4 orang (8%), yang menjawab Tidak Setuju 0 orang (0%) dan yang menjawab Sangat Tidak Setuju 0 orang (0%). Kesimpulannya anggota komunitas Kingdom Medan Sangat Setuju dengan pernyataan bahwa program RKK membantu saya membangun hubungan yang lebih baik dengan anggota komunitas lainnya.

Tabel 4.14

DISTRIBUSI RESPONDEN MENURUT PERNYATAAN PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" MEMBUAT SAYA MERASA LEBIH TERHUBUNG DENGAN KOMUNITAS KINGDOM MEDAN

No.	Alternative Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat Tidak Setuju	1	2%
2.	Tidak Setuju	2	4%
3.	Kurang Setuju	2	4%
4.	Setuju	15	30%
5.	Sangat Setuju	30	60%
	Total	50	100%

Sumber: Olahan Penelitian 2025

Berdasarkan tabel 4.14, dapat diketahui bahwa dari 50 orang anggota komunitas Kingdom Medan responden yang menjawab Sangat Setuju sebanyak 30 orang (60%), sedangkan responden yang menjawab Setuju 15 orang (30%), yang menjawab Kurang Setuju 2 orang (4%), yang menjawab Tidak Setuju 2 orang (4%) dan yang menjawab Sangat Tidak Setuju 1 orang (2%). Kesimpulannya anggota komunitas Kingdom Medan Sangat Setuju dengan pernyataan bahwa program RKK membuat saya merasa lebih terhubung dengan komunitas Kingdom Medan.

4.1.3 Uji Koefisien Korelasi Pearson

Tabel 4.15 Perhitungan Koefisien Korelasi Pearson

No.	X	Y	X^2	Y^2	XY
1	24	23	576	529	552
2	16	18	256	324	288
3	22	22	484	484	484
4	22	21	484	441	462
5	15	14	225	196	210
6	21	20	441	400	420
7	23	25	529	625	575
8	25	25	625	625	625
9	22	23	484	529	506
10	25	25	625	625	625
11	21	24	441	576	504
12	25	25	625	625	625

13	22	23	484	529	506
14	20	21	400	441	420
15	20	22	400	484	440
16	23	21	529	441	483
17	23	24	529	576	552
18	21	22	441	484	462
19	21	21	441	441	441
20	21	25	441	625	525
21	22	22	484	484	484
22	25	25	625	625	625
23	25	25	625	625	625
24	25	22	625	484	550
25	20	20	400	400	400
26	25	25	625	625	625
27	25	25	625	625	625
28	20	19	400	361	380
29	25	23	625	529	575
30	25	25	625	625	625
31	22	20	484	400	440
32	16	18	256	324	288
33	19	13	361	169	247
34	23	23	529	529	529
35	17	21	289	441	357
36	24	23	576	529	552
37	21	22	441	484	462
38	20	20	400	400	400
39	22	22	484	484	484
40	25	25	625	625	625
41	21	21	441	441	441
42	22	22	484	484	484
43	23	21	529	441	483
44	23	23	529	529	529
45	24	23	576	529	552
46	23	21	529	441	483
47	21	20	441	400	420
48	20	20	400	400	400
49	25	25	625	625	625
50	25	22	625	484	550
∑	1105	1100	24743	24542	24570

Dik: N = 50 $\sum X = 1105$ $\sum Y = 1100$

$\sum X^2 = 24743$ $\sum Y^2 = 24542$ $\sum XY = 24570$

Dit: Koefisien korelasi?

Jawab: dengan menggunakan rumus *Pearson Correlation*.

$$r_{x,y} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{50 \times 24570 - (1105 \times 1100)}{\sqrt{(50 \times 24743 - 1105^2)(50 \times 24542 - 1100^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{13000}{\sqrt{(1237150 - 1221025)(1227100 - 1210000)}}$$

$$r_{xy} = \frac{13000}{\sqrt{16125 \times 17100}} = \frac{13000}{16605.35}$$

$$r_{xy} = 0{,}783$$

Didapatkan nilai dari koefisien korelasi adalah 0,783 yang menandakan variabel x dan y memiliki korelasi positif yang kuat, yang menunjukkan bahwa keduanya memiliki hubungan linier yang cukup tinggi, dan perubahan pada x cenderung diikuti oleh perubahan yang serupa pada y. Berdasarkan tabel indikator korelasi pearson nilai koefisien korelasi 0,783 menandakan bahwa ada **hubungan yang kuat dan positif.**

4.1.4 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data residual dari model regresi terdistribusi secara normal atau tidak. Salah satu uji yang digunakan adalah One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test. Berikut adalah hasil pengujian:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			50
Normal Parameters[a,b]	Mean		.0000000
	Std. Deviation		.31923273
Most Extreme Differences	Absolute		.120
	Positive		.120
	Negative		-.095
Test Statistic			.120
Asymp. Sig. (2-tailed)			.071[c]
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		.446[d]
	95% Confidence Interval	Lower Bound	.436
		Upper Bound	.456

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas

Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,071, nilai ini lebih besar dari 0.05, menunjukkan bahwa tidak ada bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol (H0). Hipotesis nol menunjukkan bahwa data residual berdistribusi normal.

Selain itu, hasil uji Monte Carlo menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.446, jauh lebih besar dari 0.05, yang mendukung kesimpulan bahwa data residual dari model tersebut memiliki distribusi normal. Dapat disimpulkan Data residual dalam model regresi ini berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas terpenuhi. Dengan demikian, model regresi yang digunakan layak untuk dianalisis lebih lanjut.

4.1.5 Uji Hipotesis

Dari penelitian yang telah saya lakukan saya mendapatkan dua hipotesis sebagai berikut:

H0: “RRQ Keliling Kota“ tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan interaksi digital dan sosial komunitas Kingdom Medan.

H1: Program “RRQ Keliling Kota“ berpengaruh signifikan terhadap interaksi digital dan sosial komunitas Kingdom Medan.

Selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis dari data-data yang sudah peneliti dapatkan berikut adalah hasil uji hipotesis yang sudah dilakukan:

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	7.906	1	7.906	76.000	.000[b]
	Residual	4.994	48	.104		
	Total	12.900	49			

a. Dependent Variable: RKK

b. Predictors: (Constant), Interaksi

Gambar 4.2 Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji F menunjukkan nilai F = 76.000 dengan tingkat signifikansi (Sig.) sebesar 0.000. Nilai signifikansi ini jauh lebih kecil dari batas alpha 0.05, yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Maka dari itu dengan nilai signifikansi 0.000 < 0.05, dapat disimpulkan bahwa model regresi signifikan secara bersamaan. Artinya, interaksi digital dan sosial komunitas Kingdom Medan meningkat karena program "RRQ Keliling Kota". Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_1) diterima, sementara hipotesis nol (H_0) ditolak.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa interaksi sosial dan digital anggota komunitas Kingdom Medan sangat dipengaruhi oleh program "RRQ Keliling Kota". Hal ini terlihat dari rata-rata skor jawaban responden yang lebih tinggi untuk pernyataan yang mengukur persepsi mereka tentang kegiatan ini. Responden berpendapat bahwa program ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menumbuhkan rasa kebersamaan, memperkuat hubungan komunitas, dan mendorong partisipasi aktif, baik secara *online* maupun *offline*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program *RRQ Keliling Kota* berpengaruh kuat terhadap peningkatan interaksi digital dan sosial komunitas *Kingdom Medan*. Sebanyak 54% responden sangat setuju dan **32% setuju** bahwa kegiatan ini memberikan pengalaman bermakna, serta **60% responden sangat setuju** bahwa program ini membuat mereka lebih terhubung dengan komunitas. Hal ini menunjukkan bahwa *RRQ Keliling Kota* tidak hanya menjadi ajang hiburan, tetapi juga sarana mempererat hubungan antaranggota dan memperkuat solidaritas, baik secara online maupun tatap muka. Nilai korelasi Pearson sebesar **0,783** menandakan hubungan yang kuat dan positif, sedangkan hasil uji normalitas dengan **p-value 0,071 > 0,05** menunjukkan data berdistribusi normal. Dengan demikian, program *RRQ Keliling Kota* terbukti efektif dalam menjembatani

interaksi sosial dan digital, serta membangun rasa memiliki dan identitas bersama di antara anggota komunitas *Kingdom Medan*.

Hasil analisis uji normalitas yang di dapatkan peneliti ditemukan bahwa data yang dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner merupakan data yang berdistribusi normal dengan hasil nilai sig. (p-value) 0,071. Nilai dari sig. (p-value) lebih dari 0,05 dengan demikian pengujian statistik menandakan data berdistribusi normal selanjutnya nilai sig. yang dihasilkan dari pengolahan data menunjukkan hubungan signifikan antara implementasi program dan peningkatan interaksi dalam komunitas.

Fakta ini menunjukkan bahwa kehadiran langsung tim RRQ di program RRQ Keliling Kota tidak hanya menjadi cara untuk mempromosikan dunia *esport*, tetapi juga menjadi tempat yang menarik bagi penggemar. Secara digital, keterlibatan dalam diskusi *online* meningkat seiring dengan aktivitas RRQ dan Kingdom di media sosial. Di sisi lain, interaksi tatap muka dan rasa solidaritas antara anggota komunitas meningkat melalui pertemuan langsung di acara tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program RRQ Keliling Kota berhasil menjembatani keterlibatan digital dan sosial komunitas penggemar, serta menjadi contoh nyata bagaimana organisasi *esport*s dapat membina kedekatan emosional dan komunikasi dua arah yang efektif dengan komunitas basis penggemarnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh Program “RRQ Keliling Kota Terhadap Interaksi Digital dan Sosial komunitas yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan yakni sebagai berikut :

1. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan "Setuju" dan "Sangat Setuju" terhadap pernyataan-pernyataan yang mengukur persepsi mereka terhadap program ini. Hal ini tercermin dari tingginya persentase pada indikator pengalaman bermakna, rasa kebersamaan, hingga keterlibatan dalam diskusi *online* dan kegiatan tatap muka.
2. Uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.071 (Kolmogorov-Smirnov), lebih besar dari 0.05, yang berarti data residual berdistribusi normal. Oleh karena itu, model regresi layak digunakan.
3. Nilai koefisien korelasi Pearson sebesar 0.783 menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan positif antara pelaksanaan program RKK (X) dan interaksi digital dan sosial komunitas (Y).
4. Nilai F = 76.000 dengan Sig. = 0.000 < 0.05, menandakan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya, program

RRQ Keliling Kota benar-benar memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan komunitas secara digital maupun sosial.

5.2 Saran

Pada bagian akhir dari penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa saran yang berhubungan dengan masalah yang diajukan dalam penelitian, saran tersebut adalah :

1. Diharapkan dapat terus mengembangkan program RRQ Keliling Kota dengan pendekatan yang lebih interaktif dan inklusif diharapkan dapat terus dilakukan. Melibatkan lebih banyak komunitas lokal di setiap kota dan memperluas jangkauan promosi digital dapat meningkatkan efek positif yang sudah ada.
2. Komunitas diharapkan terus menunjukkan semangat kebersamaan dan berpartisipasi aktif, baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun melalui *platform* digital. Keterlibatan aktif ini dapat membantu memperkuat ikatan sosial dan solidaritas komunitas.
3. Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk memahami bagaimana aktivitas *esport*s *offline* dapat memperkuat ekosistem komunitas digital. *Esport*s bukan hanya fenomena hiburan, mereka juga memiliki peran strategis dalam membangun hubungan sosial yang berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Alfian, R., Nugroho, F. W., & Yuliana, L. (2024). Analysis of Brand Awareness, Brand Loyalty and Brand Reputation on Purchase Decisions. In *Jurnal Bisnis dan Manajemen* (Vol. 11, Issue 1). http://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jbm

Arifin Saleh, & Mislan Sihite. (2020). Strategi Komunikasi untuk Program *Corporate social responsibility* dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Interaksi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, *4*(1), 98–105. https://doi.org/10.30596/interaksi.v4i1.4134

Billy Rifki. (2024, August 29). *RRQ Keliling Kota Season 4, Ini Jadwalnya! Jangan Lupa Disimak, Kingdom*. *Esport*.Id. https://*esport*s.id/mobile-legends/news/2024/08/ef8051ce270059a142fcb0b3e47b1cd4/rrq-keliling-kota-season-4-ini-jadwalnya-jangan-lupa-disimak-kingdom

Dede Widian Prayugo. (2018). Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli *Online* Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, *6*(1), 143–157.

Djaali. (2020). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.

Fitri, N. D., & Hasmira, M. H. (2024). Phubbing dalam Interaksi Sosial di Lingkungan Mahasiswa UNP. *Jurnal Perspektif*, *7*(1), 162–171. https://doi.org/10.24036/perspektif.v7i1.939

Hardiyanto, S. (2017). Pengaruh Employee Relation Terhadap Kepuasan Komunikasi Karyawan Pdam Tirtanadi Cabang Sei Agul. *Jurnal Interaksi*, *1*(1), 43–49.

Hasan, K., Husna, A., & Fitri, D. (2023). Transformasi Komunikasi Massa Era Digital Antara Peluang Dan Tantangan. *JPP Jurnal Politik Dan Pemerintahan*, *8*(1), 41–55.

Irna Gayatri. (2020, October 28). *RRQ Kingdom Fanbase Esports Yang Gencar Sebarkan Semangat Positif*. Detikinet.

Kriyantono, R. (2020). Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif Dan Kualitatif (2nd ed., Vol. 8). PRENADAMEDIA GROUP.

Mohamad Mamduh. (2024, August 23). *RRQ Keliling Kota Season 4 ke 16 Kota di Indonesia*. Medcom.Id. https://www.medcom.id/teknologi/*esport*s/aNrj4OVN-rrq-keliling-kota-season-4-ke-16-kota-di-indonesia

Muslich Anshori, S. I. (2019). *BUKU AJAR METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF* (1st ed.). Airlangga University Pers.

Priadi, R., & Thariq, M. (2023). Reconstruction Of Communicative Rationality: A Study On The Digital Mass Media Society In Indonesia. *Journal of Law and Sustainable Development*, *11*(4). https://doi.org/10.55908/sdgs.v11i4.579

Putra, J. C., & Talumantak, R. (2022). Pengaruh Kualitas Produk, Persepsi Harga Dan Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian Di Kopi Kenangan Kota Kasablanka. *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional*, *4*(3), 26–39.

Scholz, T. M. (2019). *esports is Business*. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-11199-1

Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of *esport*s. *Journal of Business Research*, *69*(1), 264–272. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039

Stephen P. Robbins, & Mary A. Coulter. (2017). *Management, 14th Global Edition*. Pearson Education. https://www.pearson.com/se/Nordics-Higher-Education/subject-catalogue/business-and-management/Management-Robbins-Coulter.html?utm_source=chatgpt.com&tab=table-of-contents

Sudjana. (2005). *METODA STATISTIKA* (6th ed., Vol. 1). PT. TARSITO BANDUNG.

Team RRQ. (2024). *RKK Season 4 Kembali Lagi untuk Berbagi Cerita, Tawa, dan Semangat di 16 Kota*. Team RRQ. https://teamrrq.com/news/rkk-season-4-kembali-lagi-untuk-berbagi-cerita-tawa-dan-semangat-di-16-kota#:~:text=Oh%20iya%2C%20buat%20yang%20belum,di%2018%20provinsi%2C%20di%20Indonesia.

Uno, M. A. B. R. (2024). Dinamika Konsumsi Penggemar Tim Rex Regum Qeon Surabaya Ditinjau Melalui Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard. *Jurnal PUBLIQUE*, *5*(1), 1–24. https://doi.org/10.15642/publique.2024.5.1.1-24

Utami, A., Gunawan, W., & Fedryansyah, M. (2024). Interaksi Sosial Pada Masyarakat Adat Di Kampung Adat Kuta Ciamis. *SOSIOGLOBAL : Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Sosiologi*, *9*(1), 1–18.

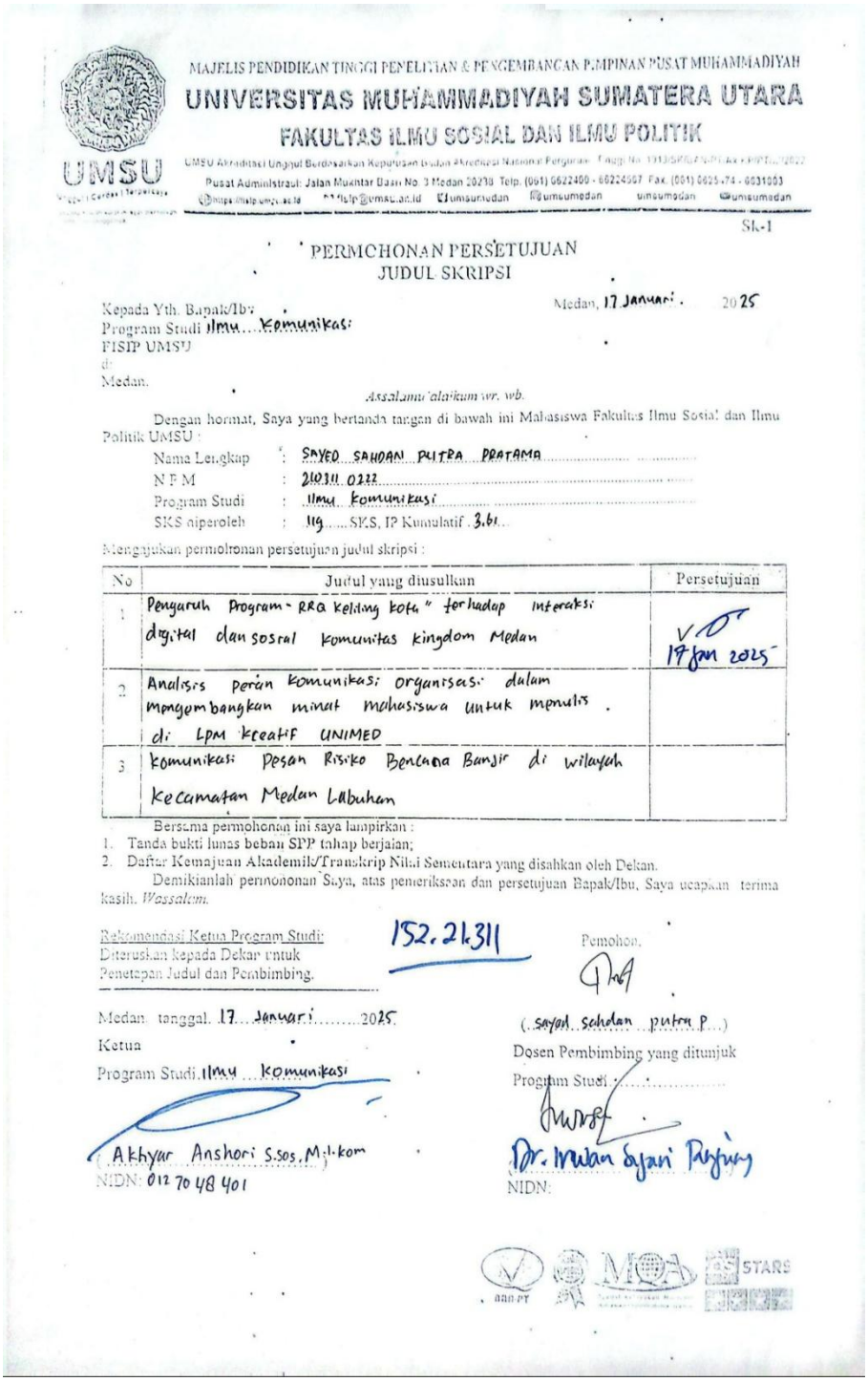
Wahyuni, D. (2020). *Tantangan dan Peluang Esport dalam Keolahragaan Nasional*. https://beritagar.id/artikel/arena/

Widanan, W., Gede, A. A., & Gunawarman, R. (2021). Identifikasi Strakeholder dan Implikasinya terhadap Kesuksesan sebuah Proyek. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, *4*(2), 257–266. https://doi.org/10.17509/jaz.v4i1.34428

Yonathan Lukar, & Arfat Umbola. (2024). Komunitas dan Youth *Esport*. *Jurnal Praba: Jurnal Rumpun Kesehatan Umum*, *2*(3), 240–243. https://doi.org/10.62027/praba.v2i3.176

Zaxrie, S. A., Rina, N., Thoibah, S., & Putri, K. (2024). Peran Media Sosial Sebagai Saluran Komunikasi Digital Dalam Kehumasan. *Indonesian Journal of Digital Public Relations (IJDPR)*, *3*(1), 26–39. https://journals.telkomuniversity.ac.id/IJDPR

Lampiran



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU

Pusat Administrasi: Jalan Muktar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

Sk-1

PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI

Medan, 17 Januari 2025

Kepada Yth. Bapak/Ibu:
Program Studi Ilmu Komunikasi
FISIP UMSU
di
Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : SAYED SAHDAN PUTRA PRATAMA
N P M : 210311 0222
Program Studi : Ilmu Komunikasi
SKS diperoleh : 119 SKS, IP Kumulatif 3.61

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Pengaruh Program "RRQ keliling kota" terhadap interaksi digital dan sosial komunitas kingdom Medan	17 Jan 2025
2	Analisis peran komunikasi organisasi dalam mengembangkan minat mahasiswa untuk menulis di LPM kreatif UNIMED	
3	Komunikasi Pesan Risiko Bencana Banjir di wilayah Kecamatan Medan Labuhan	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :
1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Program Studi:
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

152.21311

Pemohon,

(Sayed Sahdan putra P)

Medan tanggal 17 Januari 2025
Ketua
Program Studi Ilmu Komunikasi

(Akhyar Anshori S.Sos, M.I.Kom)
NIDN: 0127048401

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi

Dr. Indan Sofani Parinduri
NIDN:

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/III/2024
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fisip.umsu.ac.id fisip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan
UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Sk-2

SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING
TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)
Nomor : 193/SK/II.3.AU/UMSU-03/F/2025

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor: 1964/SK/II.3.AU/UMSU-03/F/2024 Tanggal 04 Djumadil Awwal 1446H/ 06 November 2024 M Tentang Panduan Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal **: 17 Januari 2025**, dengan ini menetapkan judul dan pembimbing penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa	: **SAYED SAHDAN PUTRA PRATAMA**
N P M	: 2103110222
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Semester	: VII (Tujuh) Tahun Akademik 2024/2025
Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah)	: **PENGARUH PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" TERHADAP INTERAKSI DIGITAL DAN SOSIAL KOMUNITAS KINGDOM MEDAN**
Pembimbing	: **Dr. IRWAN SYARI TANJUNG, S.Sos., M.AP.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah), dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) FISIP UMSU Tahun 2024.
2. Penetapan judul dan pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) sesuai dengan nomor yang terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 152.21.311 tahun 2025.
3. Penetapan judul, pembimbing dan naskah Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 17 Juli 2025.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tangal, 17 Rajab 1446 H
17 Januari 2025 M

Dekan

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH., MSP.
NIDN: 0030017402

Tembusan :
1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Pertinggal.

Dipindai dengan CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fisip.umsu.ac.id fisip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan
UMSU Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Sk-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 14 Februari 2025

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : SAYED Sahdan putra pratama
NPM : 2103110222
Program Studi : Ilmu komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti **Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa** (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) Nomor: 193/SK/II.3-AU/UMSU-03/F/2025 tanggal 17 Januari 2025 dengan judul sebagai berikut :

PENGARUH PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" TERHADAP INTERAKSI DIGITAL DAN SOSIAL KOMUNITAS KINGDOM MEDAN

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Permohonan Persetujuan Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK – 1);
2. Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK-2);
3. DKAM/ Transkrip Nilai Sementara yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa;
7. Kartu Kuning Peninjau Seminar Proposal;
8. Semua berkas difotocopy rangkap 1 dan dimasukan ke dalam MAP berwarna **BIRU**;
9. Propsosal Tugas Akhir Mahasiswa yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3).

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Diketahui oleh Ketua Program Studi	Menyetujui Pembimbing	Pemohon,
(Akhyar Anshori S.Sos, M.Kom)	(Imam Gazali Tarigan)	(SAYED SAHDAN PUTRA P.)
NIDN: 0127048401	NIDN: 0115076102	

Dipindai dengan CamScanner

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

SK-4

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)
Nomor : 458/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2025

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Selasa, 18 Februari 2025
Waktu : 08.45 WIB s.d. selesai
Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2
Pemimpin Seminar : **AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.**

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
66	SAYFD SAHDAN PUTRA PRATAMA	2103110222	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. IRWAN SYARI TJG, S.Sos., M.AP.	PENGARUH PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" TERHADAP INTERAKSI DIGITAL DAN SOSIAL KOMUNITAS KINGDOM MEDAN
67	M. AZIZ DAFFA AULIA	2103110047	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. RIBUT PRIADI., M.I.Kom.	ANALISIS SEMIOTIKA "JANGAN SELALU PERCAYA MOTIVATOR" DI CHANNEL YOUTUBE MALAKA PROJECT DAN CHANNEL YOUTUBE GURU GEMBUL
68	INGGIT DIAH HIDAYATI	2103110280	Dr. IRWAN SYARI TJG, S.Sos., M.AP.	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS STRATEGI KOMUNIKASI PKK MEDAN LABUHAN DALAM MENGURANGI RESIKO STUNTING PADA ANAK
69	UMI KALSUM RITONGA	2103110273	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	MODEL KOMUNIKASI PENYIAR DALAM MEMBAWAKAN PROGRAM DIALOG PRO ASPIRASI SUMUT DI RADIO REPUBLIK INDONESIA (RRI) MEDAN
70	RATU ULHAQ	2103110184	Assoc. Prof. Dr. RIBUT PRIADI., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI KRISIS DALAM MENGATASI KELUHAN KONSUMEN SABUN ARAB PYARY PADA PT. SANOBAR GUNAJAYA

Medan, 18 Sya'ban 1446 H
17 Februari 2025 M
Dekan,

(Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH., MSP.)

Dipindai dengan CamScanner

Acc Draft Kuesioner
27/02 - 2025

DRAFT KUESIONER PENELITIAN SKRIPSI

Nama	: Sayed Sahdan Putra Pratama
NPM	: 2103110222
Prodi/Konsentrasi	: Ilmu Komunikasi/Hubungan Masyarakat
Dosen Pembimbing	: Dr. Irwan Syari Tanjung, S.Sos, M.AP
Judul	: Pengaruh Program "RRQ Keliling Kota" terhadap Interaksi Digital dan Sosial Komunitas Kingdom Medan
Lokasi	: Plano Coffe, Jl. Halat, Ps. Merah Tim., Kec. Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara

A. Data Demografis

Usia:

Berapa usia Anda saat ini?

☐ 15-20 tahun

☐ 21-25 tahun

☐ 26-30 tahun

☐ Di atas 30 tahun

Jenis Kelamin:

Apa jenis kelamin Anda?

☐ Laki-laki

☐ Perempuan

☐ Lainnya

Pendidikan:

Apa tingkat pendidikan terakhir Anda?

☐ SMA/Sederajat

Dipindai dengan CamScanner

☐ Diploma

☐ Sarjana (S1)

☐ Pascasarjana (S2/S3)

Pekerjaan:

Apa status pekerjaan Anda saat ini?

☐ Pelajar

☐ Mahasiswa

☐ Pekerja Swasta

☐ PNS

☐ Wiraswasta

☐ Lainnya (sebutkan): _____

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Program "RRQ Keliling Kota" meningkatkan interaksi digital saya di platform komunitas.					
2	Program "RRQ Keliling Kota" membuat saya lebih aktif dalam diskusi online komunitas.					
3	Program "RRQ Keliling Kota" meningkatkan frekuensi interaksi sosial saya dalam kegiatan tatap muka.					
4	Program "RRQ Keliling Kota" membantu saya membangun hubungan yang lebih baik dengan anggota komunitas lainnya.					
5	Program "RRQ Keliling Kota" membuat saya merasa lebih terhubung dengan komunitas Kingdom Medan.					
6	Program "RRQ Keliling Kota" memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi saya.					
7	Program "RRQ Keliling Kota" meningkatkan rasa kebersamaan di antara anggota komunitas.					
8	Program "RRQ Keliling Kota" memotivasi saya untuk lebih aktif dalam kegiatan komunitas.					
9	Program "RRQ Keliling Kota" efektif dalam mempromosikan kegiatan komunitas melalui media digital.					
10	Program "RRQ Keliling Kota" memberikan dampak positif terhadap interaksi digital dan sosial saya.					

Dipindai dengan CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fisip.umsu.ac.id fisip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan
UMSU Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 576/KET/II.3.AU/UMSU-03/F/2025
Lampiran : -.-
Hal : ***Mohon Diberikan izin Penelitian Mahasiswa***

Medan, 28 Sya'ban 1446 H
27 Februari 2025 M

Kepada Yth : **Owner Plano Coffee**
di-
Tempat.

Bissmillahirahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Teriring salam semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat wal'afiat serta sukses dalam menjalankan segala aktivitas yang telah direncanakan.

Untuk memperoleh data dalam penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi), kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami di Plano Coffee, atas nama :

Nama mahasiswa	: **SAYED SAHDAN PUTRA PRATAMA**
N P M	: 2103110222
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Semester	: VII (Tujuh) Tahun Akademik 2024/2025
Judul Tugas Akhir Mahasiswa	: **PENGARUH PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" TERHADAP INTERAKSI DIGITAL DAN SOSIAL KOMUNITAS KINGDOM MEDAN**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kesediannya memberikan izin penelitian diucapkan terima kasih. Nashrun minallah, wassalamu 'alaikum wr. wb.

Dekan,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0030017402

Cc : File.

Dipindai dengan CamScanner

PLANO COFFFESHOP
Jl. Halat, Ps. Merah Tim., Kec. Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara
Telp : 0821-8054-5937

Perihal: Balasan Surat Izin Penelitian
Lampiran: -

Kepada Yth.

Saudara/i Sayed Sahdan Putra Pratama

Di Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat permohonan izin penelitian yang Saudara/i ajukan tertanggal 27 Februari 2025, kami dari manajemen PLANO COFFESHOP dengan ini menyatakan:

Bahwa kami memberikan izin kepada Saudara/i untuk melakukan kegiatan penelitian di lingkungan Coffee & Chill, dengan topik penelitian "PENGARUH PROGRAM 'RRQ KELILING KOTA' TERHADAP INTERAKSI DIGITAL DAN SOSIAL KOMUNITAS KINGDOM MEDAN ", yang akan dilaksanakan pada 27 Februari 2025 sampai 21 April 2025.

Kami berharap kegiatan penelitian ini dapat berjalan dengan lancar tanpa mengganggu operasional harian coffee shop kami. Mohon agar Saudara/i dapat menjaga etika dan sopan santun selama proses pengumpulan data serta menjaga kerahasiaan informasi internal perusahaan.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 30 Juni 2025
Owner Plano Coffeshop

Faazi Laras.

Dipindai dengan CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fisip.umsu.ac.id fisip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan
UMSU Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR MAHASISWA

Nama lengkap : SAYED SAHOAN PUTRA PRATAMA
NPM : 2103110222
Program Studi : Ilmu komunikasi

Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) : pengaruh program "RRQ keliling kota" terhadap Interaksi Digital dan sosial komunitas Kingdom Medan

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	17/01/2025	Penetapan Judul Skripsi	
2	07/02/2025	Bimbingan proposal skripsi	
3	08/02/2025	Revisi proposal skripsi	
4	10/02/2025	ACC proposal skripsi	
5	24/02/2025	Bimbingan Draft wawancara	
6.	25/02/2025	Revisi Draft wawancara	
7	26/02/2025	ACC Draft wawancara	
8	14/04/2025	Bimbingan skripsi	
9	18/04/2025	Bimbingan skripsi	
10	21/04/2025	ACC Bimbingan skripsi	

Medan, 21 April 2025

Dekan,	Ketua Program Studi,	Pembimbing,
(Assoc. Prof. Dr. Arifin Saleh, S.Sos., Msp.)	(Akhyar anshori, S.Sos, M.I.Kom)	(Inom Saen Tarigan)
NIDN : 0430017402	NIDN : 0127048401	NIDN : 0415037402

Dipindai dengan CamScanner

Sk-10

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN/ PANGGILAN UJIAN TUGAS AKHIR
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)
Nomor : 1118/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2025

Pogram Studi : **Ilmu Komunikasi**
Hari, Tanggal : Rabu, 02 Juli 2025
Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Ujian Tugas Akhir
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
1	SAYED SAHDAN PUTRA PRATAMA	2103110222	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos, M.I.Kom	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	Dr. IRWAN SYARI TANJUNG, S.Sos, MAP	PENGARUH PROGRAM "RRQ KELILING KOTA" TERHADAP INTERAKSI DIGITAL DAN SOSIAL KOMUNITAS KINGDOM MEDAN
2	MUHAMMAD RAFIQIH AZHAR	2003110309	Dr. IRWAN SYARI TANJUNG, S.Sos, MAP	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos, M.I.Kom	STRATEGI KOMUNIKASI PIMPINAN MNC BANK MEDAN KEPADA KARYAWAN DALAM MENINGKATKAN KINERJA
3	MIFTAHUL JANNAH HARIANJA	2003110291	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. IRWAN SYARI TANJUNG, S.Sos, MAP	STRATEGI KOMUNIKASI DINAS PERHUBUNGAN KOTA MEDAN DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI PENGGUNA PARKIR BERLANGGANAN
4	MHD. RENDI AKBAR LUBIS	1903110042	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL JASA RAHARJA DALAM MEMPROMOSIKAN JAMINAN GUARANTEE LETTER DI KOTA MEDAN
5	BAGAS ARYA ANDHIKA	1803110066	Dr. IRWAN SYARI TANJUNG, S.Sos, MAP	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI KEPALA DESA TUNTUNGAN I KECAMATAN PANCUR BATU KABUPATEN DELI SERDANG DALAM MENJALANKAN PROGRAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

Total : 8 mhs

Notulis Sidang :
1.

Medan, 05 Muharram 1447 H
30 Juni 2025M

Ditetapkan oleh :
a.n. Rektor
Wakil Rektor I

Prof. Dr. MUHAMMAD ARIFIN, SH, M.Hum.

Ketua,

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH., MSP.

Panitia Ujian

Sekretaris

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI., M.I.Kom

Dipindai dengan CamScanner