

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan munculnya berbagai stasiun televisi dengan program *Sport Magazine* secara tidak langsung menimbulkan persaingan dalam hal menarik perhatian pemirsa sehingga ini tuntutan bagi produser program One Stop Football untuk memberikan tayangan yang lebih menarik perhatian pemirsa sehingga dapat memenuhi kebutuhan sumber informasi khususnya sepakbola top Eropa. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui seberapa besar Efektivitas Tayangan One Stop Football di Trans 7 sebagai media informasi.

Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah efektivitas program acara televisi berupa intensitas dan isi pesan, pemenuhan sebagai media informasi sepakbola top Eropa berupa peneguhan informasi, isi tayangan dan pengetahuan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Teknik penarikan sampling menggunakan *purposive sampling*. Untuk mengetahui hasil seberapa besar efektivitas tayangan One Stop Football hanya untuk elemen tertentu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas tayangan One Stop Football di Trans7 masuk dalam kategori efektif dan pemenuhan kebutuhan isi tayangan serta (pengetahuan) kognitif khalayak dalam kategori sangat terpenuhi, artinya terpenuhinya kebutuhan kognitif khalayak karena tayangan One Stop Football yang sudah memenuhi karakteristik efektivitas sebuah program acara khususnya sepakbola elite Eropa, begitu pula sebaliknya. Adapun hubungan antara efektivitas tayangan One Stop Football di Trans7 dengan pemenuhan kebutuhan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Sahid menunjukkan, artinya efektivitas tayangan One Stop Football di Trans7 sebagai media informasi sepakbola top Eropa berarti memenuhi kebutuhan kognitif khalayaknya.

Dapat disimpulkan dalam penelitian ini adalah semakin efektif tayangan One Stop Football di Trans7 maka semakin terpenuhi pula kebutuhan informasi khususnya sepakbola top Eropa di kalangan mahasiswa Universitas Sahid.

Kata kunci : Efektivitas, Tayangan, Sebagai Media Informasi, Pengetahuan, *Uses and Gratification*.