



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TWITTER
@GOT7INDONESIA TERHADAP KEPUASAN
INFORMASI PENGGEMAR**

SKRIPSI



Diajukan guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Athalia Amanda

14140110345

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

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

Tangerang, 7 Agustus 2018



Athalia Amanda

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

“Pengaruh Penggunaan Media Sosial Twitter @GOT7Indonesia
terhadap Kepuasan Informasi Penggemar”

Oleh

Athalia Amanda

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Skripsi Universitas Multimedia Nusantara

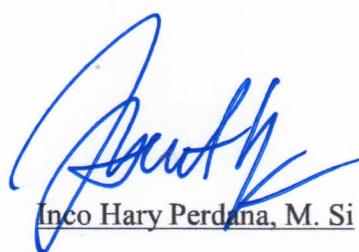
Tangerang, 16 Juli 2018

Dosen Pembimbing,



Dr. Endah Murwani, M. Si

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi,



Inco Harry Perdana, M. Si

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

“Pengaruh Penggunaan Media Sosial Twitter @GOT7Indonesia
terhadap Kepuasan Informasi Penggemar”

Oleh

Athalia Amanda

telah diujikan pada hari Selasa, 24 Juli 2018,
pukul 13.00 s.d. 14.30 dan dinyatakan lulus
dengan susunan penguji sebagai berikut:

Ketua Sidang



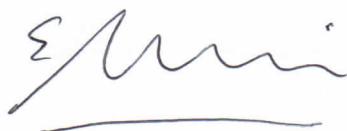
Cheryl Pricilla Bensa, S.I.Kom., M. A.

Penguji



Dr. Reny Yuliati

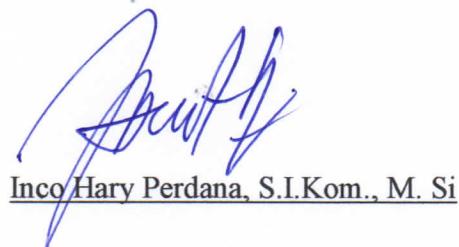
Dosen Pembimbing



Dr. Endah Murwani, M. Si

Disahkan oleh

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Inco Harry Perdana, S.I.Kom., M. Si

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan-Nya kepada penulis, mulai dari proses penentuan topik, persiapan maupun pelaksanaan penelitian hingga penyusunan skripsi. Adapun skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan gelar Sarjana Strata 1 (S1) di bidang Ilmu Komunikasi.

Dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Twitter @GOT7Indonesia terhadap Kepuasan Informasi Penggemar”, skripsi ini disusun atas dasar penelitian yang dijalankan penulis selama kurang lebih tiga bulan lamanya.

Selama proses penyusunan skripsi, penulis banyak didukung oleh berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Endah Murwani selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mengarahkan penulis dalam proses penyusunan skripsi.
2. Pengelola akun fanbase @GOT7Indonesia yang dengan baik hati telah membantu peneliti dalam proses penyebaran kuisioner serta para responden yang telah berkontribusi secara aktif dalam mengisi kuisioner sehingga penelitian dapat terlaksanakan dengan baik.
3. Ibu Reny Yuliati selaku dosen penguji serta Ibu Cheryl Pricilla Bensa selaku ketua sidang skripsi yang telah menguji dan memberikan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
4. Bapak Inco Hari Perdana selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara atas bekal ilmu yang telah diberikan agar penulis mampu memenuhi persyaratan sarjana strata S1.

5. Orangtua serta kakak tersayang penulis yang selalu ada untuk mendengar dan memberikan saran terhadap setiap keluh kesah penulis selama proses penyusunan skripsi.
6. Sara, Ellin, Laura, Jennifer, Miko, Winny, Roshalia, Jessica, Debora, Claudia, Jovita, Theresa, Jeviano dan teman-teman lainnya yang senantiasa memotivasi serta membantu penulis selama proses penyusunan skripsi.
7. Seluruh teman-teman Ilmu Komunikasi UMN 2014 serta pihak-pihak lain yang turut memberikan kontribusinya.

Penulis sepenuhnya sadar akan adanya kekurangan dari skripsi ini, baik dari aspek teknik penulisan maupun konten penelitian. Oleh sebab itu, penulis sangat menghargai dan terbuka terhadap kritik dan saran yang diberikan oleh semua pihak yang ingin terlibat untuk menyempurnakan laporan ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat serta nilai guna sebagai rujukan bagi para pembacanya di masa mendatang.

Tangerang, Agustus 2018



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Athalia Amanda

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TWITTER @GOT7INDONESIA TERHADAP KEPUASAN INFORMASI PENGGEMAR

ABSTRAK

Oleh: Athalia Amanda

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan budaya K-Pop di Indonesia. Melalui teknologi internet, remaja Indonesia dapat mendengarkan musik-musik boyband GOT7. Hal ini semakin didukung oleh keberadaan akun Twitter *fanbase* @GOT7Indonesia yang memungkinkan para penggemar boyband GOT7 dapat memperoleh informasi terkini mengenai aktivititas idolanya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu ada tidaknya pengaruh serta besaran pengaruh penggunaan Twitter terhadap kepuasan informasi penggemar.

Penelitian ini berlandaskan pada teori penggunaan & kepuasan model Philip Palmgreen dan konsep situs jejaring sosial. Menggunakan metode survei, populasi dari penelitian ini adalah para pengikut akun Twitter @GOT7Indonesia yang berdomisili di Indonesia. Sample diambil dengan teknik *purposive sampling* dengan ukuran oleh Hair sejumlah 175 responden. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji regresi linear sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media sosial Twitter terhadap kepuasan informasi penggemar GOT7 sebesar 46.8%. Peneliti berharap, penelitian ini dapat berguna bagi perkembangan teori penggunaan dan kepuasan khususnya dalam media baru.

Kata kunci: penggunaan media, kepuasan informasi, *uses and gratifications theory*, Twitter

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TWITTER @GOT7INDONESIA TERHADAP KEPUASAN INFORMASI PENGEMAR

ABSTRACT

By: Athalia Amanda

Korean Pop culture has been spreading across countries along with the growth of internet technology. The existence of virtual communities in Twitter allows K-pop fans such as IGOT7 to access information through the social media. As an example, @GOT7Indonesia becomes an interesting object of research since it has been a source for fans to get information and gratifications. Therefore, the main purpose of this research are to find out the impact of social media usage toward fans' gratifications.

This explanatory research is based on uses and gratifications theory by Philip Palmgreen and the concept of social networking sites (SNS). This research uses survey as the research method and the population of this research are Indonesian followers of @GOT7Indonesia Twitter account. Samples are taken purposively by using Hair's sampling size which results 175 respondents. Hypothesis is tested by using the simple linear regression test.

The results shows that media usage affects fans' gratifications significantly with percentage of 46.8%. Researcher hopes this research could give some contributions to develop uses and gratifications theory in the future.

Key words: media usage, gratifications, Twitter

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II KERANGKA KONSEP	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Kerangka Teori.....	15
2.2.1 Teori Penggunaan dan Kepuasan (<i>Uses and Gratifications Theory</i>)	15
2.2.2 Teori Nilai-Harapan (<i>Expectancy-Value Theory</i>)	20
2.3 Kerangka Konsep	22
2.3.1 Media Sosial.....	22
2.3.2 Situs Jejaring Sosial (<i>Social Networking Sites</i>)	24
2.3.3 Fandom	26
2.4 Kerangka Penelitian	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Jenis dan Sifat Penelitian.....	29

3.3	Populasi dan Sampel	30
3.3.1	Populasi	30
3.3.2	Sampel.....	30
3.4	Teknik Pengumpulan Data	31
3.4.1	Data Primer	31
3.4.2	Data Sekunder	33
3.5	Operasionalisasi Variabel.....	34
3.6	Teknik Pengukuran Data	40
3.6.1	Uji Validitas	40
3.6.2	Uji Reliabilitas.....	42
3.7	Hipotesis Penelitian.....	44
3.8	Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1	Akun Twitter <i>Fanbase @GOT7Indonesia</i>	46
4.2	Hasil Penelitian	53
4.2.1	Karakteristik Responden.....	53
4.2.2	Penggunaan Media Sosial Twitter @GOT7Indonesia	56
4.2.3	Kepuasan Informasi Penggemar	63
4.2.4	Uji Hipotesis Penelitian.....	68
4.2	Pembahasan.....	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	77
5.1	Simpulan	77
5.2	Saran	77
5.2.1	Saran Akademis.....	77
5.2.2	Saran Praktis.....	78
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Ringkasan Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 2.2	Klasifikasi Media Sosial.....	24
Tabel 3.1	Tabel Operasionalisasi Konsep.....	37
Tabel 3.2	Hasil Uji Validitas Variabel Independen	41
Tabel 3.3	Hasil Uji Validitas Variabel Dependen	41
Tabel 3.4	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Independen	43
Tabel 3.5	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Dependen.....	43
Tabel 4.1	Tabel Jenis Kelamin Responden.....	53
Tabel 4.2	Tabel Rentang Usia Responden.....	54
Tabel 4.3	Tabel Lama Mengikuti Akun @GOT7Indonesia.....	55
Tabel 4.4	Tabel Frekuensi Mengakses Akun @GOT7Indonesia.....	56
Tabel 4.5	Tabel Motif Informasi.....	57
Tabel 4.6	Tabel Motif Identitas Personal.....	59
Tabel 4.7	Tabel Motif Integrasi dan Interaksi Sosial.....	60
Tabel 4.8	Tabel Motif Hiburan.....	62
Tabel 4.9	Tabel Kepuasan Informasi	64
Tabel 4.10	Tabel Kepuasan Identitas Personal.....	65
Tabel 4.11	Tabel Kepuasan Integrasi dan Interaksi Sosial.....	66
Tabel 4.12	Tabel Kepuasan Hiburan.....	68
Tabel 4.13	Tabel Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov.....	69
Tabel 4.14	Tabel Uji Statistik F.....	70
Tabel 4.15	Tabel Koefisien Determinasi.....	71
Tabel 4.16	Tabel Uji Statistik T.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Nilai-Harapan dari Pencarian dan Perolehan Kepuasan	21
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Penelitian.....	28
Gambar 4.1 Akun Twitter GOT7 Indonesia.....	47
Gambar 4.2 Contoh Kilasan Foto GOT7 di Bandara.....	48
Gambar 4.3 Contoh <i>Retweet</i> dari Pihak Media.....	49
Gambar 4.4 Contoh <i>Tweet</i> Tata Cara Voting.....	49
Gambar 4.5 Contoh Unggahan Media Sosial Anggota GOT7.....	50
Gambar 4.6 Contoh <i>Tweet Pre-order</i> Album Resmi GOT7.....	51
Gambar 4.7 Contoh <i>Tweet Fanproject</i> untuk GOT7.....	52

