

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis dan sifat dari penelitian ini adalah kuantitatif-eksplanatif. Penelitian ini bersifat eksplanatif dimana mencari perbedaan dua variabel (saling berhubungan). Pengertian dari penelitian eksplanatori menurut Sugiyono (2017), mendefinisikan sebagai sebuah penelitian yang digunakan untuk mencari tahu mengenai hubungan kemudian nantinya akan dijelaskan mengenai hubungan yang terjadi antara dua variabel tersebut.

Jenis instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data dengan jenis kuesioner tertutup. Dalam Kurniawan & Puspitaningtyas (2016, p. 93) mendefinisikan kuesioner tertutup yaitu kuesioner yang sudah memiliki pilihan jawaban dari pertanyaan yang ada sehingga memudahkan responden untuk memilih alternatif jawaban. Paradigma penelitian ini menggunakan paradigma positivistik yaitu pengukuran sebuah objek eksperimen untuk mengukur hipotesis penelitian yang berhubungan hubungan sebab-akibat.

Tipe penelitian ini yaitu eksplanatif guna menemukan penjelasan mengenai suatu kejadian atau gejala yang terjadi. Menurut Siregar (2017) hasil akhir dari penelitian eksplanatif yaitu menghubungkan keterkaitan pola sebab-akibat dari suatu fenomena. Pada penelitian ini akan mencari tahu mengenai hubungan antara motif dengan kepuasan dari responden yang merupakan sampel dalam penelitian ini. Alasannya, untuk mengetahui hubungan dua variabel yaitu variabel bebas (motif penggunaan media) dan variabel terkait (kepuasan khalayak).

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan survei. Survei dilakukan terhadap sejumlah 200 jumlah pendengar *podcast* Rintik Sedu melalui kuesioner yang akan disebarakan secara *online*. Dalam Kurniawan & Puspitaningtyas (2016, p. 18) mendefinisikan penelitian kuantitatif sebagai penelitian yang terstruktur berfungsi untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan mengkuantifikasikan data guna kemudian dapat digeneralisasikan. Menggunakan paradigma positivistik atau klasik dijadikan sebagai titik utama dalam kegiatan penelitian pengukuran secara objektif berupa survei.

Penggunaan metode survei dilakukan secara *online* kepada responden untuk mengetahui hubungan motif dengan tingkat kepuasan pendengar *podcast* Rintik Sedu. Data tersebut kemudian diolah menggunakan sistem.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan kelompok dari subjek yang akan digunakan dalam penelitian. Biasanya sering kali disebut sebagai variabel. Berdasarkan buku berjudul Metode Penelitian Kuantitatif oleh Kurniawan & Puspitaningtyas (2016, p. 66) mendefinisikan populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Populasi dari sesuatu yang diteliti memiliki sifat tertentu yang kompleks dalam penelitian.

Pada penelitian ini, yang akan dijadikan populasi penelitian yaitu jumlah pendengar *channel podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify sebanyak 37,7 ribu (per 26 April 2023) yang akan peneliti jangkau melalui pengikut (*followers*) Instagram dan Twitter @rintiksedupodcast berjumlah 105 ribu (per 26 April 2023).

3.3.2 Sampel

Sedangkan, pengertian sampel merupakan sebuah bagian dari populasi (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016, p. 66). Penelitian kuantitatif melakukan penelitian dengan meneliti seluruh anggota populasi disebut sebagai sensus atau meneliti sebagian dari populasi disebut sebagai penelitian sampel. Penelitian ini menggunakan jenis *non-probability sampling* dengan syarat *purposive sampling*. Definisi oleh Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa *non-probability sampling* yaitu teknik penarikan sampel yang tidak memberikan peluang sama pada keseluruhan anggota populasi. Ukuran sampel dalam penelitian ini menggunakan *Sample Sizes Used in Marketing Research Studies* oleh Malhotra (2020), sebagai berikut:

Tabel 2. 4 Ukuran Sampel

Sample Sizes Used in Marketing Studies		
Type of Study	Minimum Size	Typical Range
Problem identification research (e.g., market potential)	500	1,000 – 2,500
Problem-solving research (e.g., pricing)	200	300-500
Product tests	200	300-500
Test-marketing studies	200	300-500
TV/radio/print advertising (per commercial or ad tested)	150	200-300
Test-market audits	10 stores	10-20 stores
Focus group	2 groups	6-15 groups

Sumber: (Malhotra, 2020, p. 359)

Penelitian ini menarik sampel berdasarkan tabel di atas karena jumlah populasi tidak spesifik. Penelitian ini termasuk dalam periklanan konten melalui TV/radio/print advertising atau media sosial. Maka, jumlah sampel dalam penelitian ini *typical range*

berjumlah 200 sampai 300. Peneliti mengambil nilai tengah yaitu 200 responden. Kemudian, teknik *sampling* akan dilakukan menggunakan teknik *non-probability sampling* yaitu *purposive sampling*, dimana penarikan sampel populasi pada responden pendengar *channel podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify. Dalam Kurniawan & Puspitaningtyas (2016, p. 69) menjelaskan *purposive sampling* yaitu salah satu teknik *sampling* dengan pengambilan sumber data dengan adanya pertimbangan tertentu. Syarat dari *purposive sampling* dalam penelitian ini yaitu khalyak pendengar *channel podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify yang berusia 15-26 tahun (generasi Z).

3.4 Operasional Konsep

Menurut Sugiyono (2017), merupakan suatu atribut atau sikap dari objek atau variabel dalam penelitian yang memiliki variasi tertentu kemudian dapat ditarik kesimpulan. Operasional adalah sebuah perubahan konsep yang menjadi ukuran lebih konkrit yang biasanya digunakan dalam bentuk kuesioner.



Tabel 3. 1 Operasional Konsep

Variabel X: Motif mendengarkan <i>channel podcast</i> Rintik Sedu			
Definisi Variabel	Dimensi	Indikator	Pernyataan
Motif merupakan harapan yang dimiliki dan dicari individu (khalayak) ketika menggunakan media tertentu.	Modalitas (<i>Modality</i>), mengacu pada kemampuan media baru untuk menyajikan konten dalam berbagai modalitas pelayanan (video dan audio).	Multimodal: - Media menyajikan fitur berbentuk audio dan video. - Media menyajikan pelayanan fitur informasi terperinci.	1. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena menyajikan tayangan video-visual <i>podcast</i> pada beberapa episode. 2. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena adanya fitur transkrip atau ' <i>description</i> ' memudahkan saya mengetahui isi dari episode yang dibawakan.
		Kenyamanan (<i>Mindless</i>): - Media menyajikan kenyamanan dalam mengakses tanpa batas. - Media menyajikan kenyamanan fitur yang mudah dan jelas.	3. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena mudah diakses dimana saja dan kapan saja menggunakan jaringan internet. 4. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena kenyamanan fitur yang jelas dan mudah digunakan dari platform Spotify.
		Lonceng (<i>Bells and Whistles</i>):	5. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena adanya fitur lonceng atau notifikasi

		<ul style="list-style-type: none"> - Media menyajikan fitur notifikasi pemberitahuan terbaru. - Media menyajikan fitur bagikan konten. 	<p>memudahkan saya untuk mengetahui adanya episode terbaru dari Rintik Sedu.</p> <p>6. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena adanya fitur '<i>sharing</i>' memudahkan saya untuk membagikan episode Rintik Sedu yang menarik kepada orang lain.</p>
		<p>Distraksi (<i>Distraction</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Media menyajikan fitur mengunduh agar dapat didengarkan tanpa jaringan internet. - Media menyajikan fitur menyimpan untuk didengarkan kembali. 	<p>7. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena adanya fitur '<i>mendownload</i>' memudahkan saya medengarkan episode Rintik Sedu tanpa jaringan internet.</p> <p>8. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena adanya fitur '<i>likes</i>' atau '<i>save to your library</i>' memudahkan saya untuk menyimpan pada album Spotify saya.</p>
	<p>Agensi (<i>Agency</i>), mengacu pada perangkat atau media baru</p>	<p>Ikut-ikutan (<i>Bandwagon</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Media menyajikan sumber informasi yang kemudian disebarakan kepada orang lain. 	<p>9. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu hanya ikut-ikutan teman dekat saya yang juga merekomendasikan <i>channel podcast</i> Rintik Sedu.</p>

<p>sebagai agen itu sendiri dalam mengirimkan atau menjadi sumber informasi.</p>	<p>- Media menyajikan sumber informasi terkini untuk mendapat pengakuan dari orang lain.</p>	<p>10. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu untuk mengikuti tren yang ada sehingga mendapatkan pengakuan dari orang lain.</p>
	<p>Keaslian (<i>Realism</i>):</p> <p>- Media menyajikan tayangan realistis dan kredibel</p> <p>- Media menyajikan tayangan yang mudah dibayangkan.</p>	<p>11. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena mengetahui bahwa konten yang dibawakan pada setiap episode bersifat kredibel (tidak melebih-lebihkan).</p> <p>12. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena konten yang dibawakan pada setiap episodanya berisi mengenai cerita kehidupan sehari-hari sehingga mudah dibayangkan.</p>
	<p>Kebaruan (<i>Novelty</i>):</p> <p>- Media menyajikan tayangan terbaru dan selalu <i>update</i>.</p> <p>- Media menyajikan tayangan rutin dan terjadwal</p>	<p>13. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu untuk merasakan pengalaman baru mendengarkan konten audio drama yang disajikan (episode: Kuas, Kanvas, dan Kesepian).</p> <p>14. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena selalu <i>update</i> pada setiap episodanya membawakan pembahasan baru yang menarik.</p>

		<p>Ketenangan (<i>Coolness</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Media memberikan timbal balik perasaan tenang melalui tayangan yang disajikan. 	<p>15. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu untuk mendapatkan rasa tenang atas peristiwa atau kondisi sulit yang sedang saya alami.</p> <p>16. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu untuk mendapatkan rasa tenang ketika mengalami kegelisahan sulit tidur.</p>
	<p>Interaktivitas (<i>Interactivity</i>), mengacu pada segala hal baik interaksi maupun aktivitas yang dihadirkan media baru.</p>	<p>Aktivitas (<i>Activity</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Media melibatkan pengguna dalam produktivitas konten. - Media menjalin interaksi dengan pengguna. 	<p>17. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena saya dapat aktif mengirimkan cerita pengalaman saya untuk dibacakan oleh <i>podcaster</i> pada segem konten 'Dari Sana'.</p> <p>18. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena konten yang dibawakan Rintik Sedu selalu berangkat dari permasalahan pendengar (aktif menerima masukan dari pendengar).</p>
		<p>Kebutuhan emosional (<i>Emotional-needs</i>):</p>	<p>19. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu untuk mendapatkan bahan refleksi atas permasalahan atau kesibukan yang sedang dialami.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Media menghadirkan perasaan kognitif dan kebutuhan emosional bagi pendengar. - Media menghadirkan tayangan sebagai bahan refleksi untuk pengguna. 	<p>20. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu untuk mendapatkan pendapat/nasihat mengenai masalah praktis atau pendapat dari <i>Podcaster</i> yaitu Tsana.</p>
		<p>Kehadiran Sosial (<i>Social-presence</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Media menyajikan tayangan bagi khalayak untuk dapat menjalankan fungsi sosial. - Media menghubungkan antar pengguna untuk dapat berinteraksi. 	<p>21. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu untuk menemukan bahan percakapan sehingga dapat berinteraksi dengan orang lain.</p> <p>22. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu untuk memperluas jaringan sosial saya dengan bergabung dalam komunitas pendengar <i>podcast</i> Rintik Sedu lainnya.</p>
		<p>Kepemilikan (<i>Ownness</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Media menjadi penghubung antara <i>podcaster</i> dengan pendengar dalam menyajikan tayangan yang dapat menciptakan komunikasi interpersonal. 	<p>23. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu untuk mendapatkan pembelajaran diri yang diaplikasikan dalam membina hubungan baik percintaan maupun tidak dengan orang lain.</p>

		- Media menyajikan tayangan bagi pengguna agar dapat mengekspresikan diri mereka.	24. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu untuk mengekspresikan perasaan sedih/kecewa/lainnya yang sedang dialami.
Navigasi (<i>Navigability</i>), mengacu pada keterjangkauan pengguna media melalui fitur-fitur dan konten yang dihadirkan.	Mencari Variasi (<i>Variety-Seeking</i>):	- Media menyajikan variasi konten yang dapat diakses pengguna. - Media menyajikan variasi konten sesuai kebutuhan pengguna.	25. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu untuk mencari tahu informasi dan pengetahuan mengenai hubungan percintaan dan lainnya. 26. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena Rintik Sedu memiliki berbagai variasi konten yang memenuhi kebutuhan saya.
	Multitasking dan Produktivitas (<i>Multitasking and Productivity</i>):	- Media menyajikan nilai fleksibilitas dan produktivitas bagi pengguna. - Media menyajikan nilai melewatkan waktu bagi pengguna.	27. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu untuk mengatasi kebosanan melewati aktivitas sehari-hari. 28. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu untuk lebih produktif dan berenergi melalui topik konten yang dibawakan.
	Bermain dan bersenang-senang (<i>Play and Fun</i>):		29. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu untuk mendapatkan hiburan (rasa gembira dan senang).

		<ul style="list-style-type: none"> - Media memberikan rasa suka dan senang melalui tayangan yang dihadirkan. - Media memberikan nilai melepaskan diri dari ketegangan melalui tayangan yang dihadirkan. 	30. Saya mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu untuk melepaskan ketegangan yang sedang dialami.
Variabel Y: Kepuasan mendengarkan <i>channel podcast</i> Rintik Sedu			
Definisi Variabel	Dimensi	Indikator	Pernyataan
Kepuasan merupakan sesuatu yang diharapkan khalayak ketika suatu motif atau tujuan yang diharapkan terpenuhi dalam menggunakan suatu media.	Modalitas (<i>Modality</i>), mengacu pada kepuasan yang diperoleh melalui pelayanan modalitas (teknologi fitur) pada media baru.	Multimodal: <ul style="list-style-type: none"> - Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui penyajian fitur berbentuk audio dan video. - Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui pelayanan fitur informasi terperinci. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya kepuasan ketika mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena menyajikan tayangan video-visual <i>podcast</i> pada beberapa episode. 2. Adanya fitur transkrip atau '<i>description</i>' pada setiap <i>channel podcast</i> Rintik Sedu memberikan kepuasan saya sehingga memudahkan untuk mengetahui isi dari episode yang dibawakan.
		Kenyamanan (<i>Mindless</i>):	<ol style="list-style-type: none"> 3. Adanya kepuasan ketika mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena mudah diakses dimana saja dan kapan saja menggunakan jaringan internet.

		<ul style="list-style-type: none"> - Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui kenyamanan dalam mengakses tanpa batas. - Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui kenyamanan fitur yang mudah dan jelas. 	<p>4. Adanya kepuasan ketika mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena kenyamanan fitur yang jelas dan mudah digunakan dari platform Spotify.</p>
		<p>Lonceng (<i>Bells and Whistles</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui fitur notifikasi pemberitahuan terbaru. - Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui fitur bagikan konten. 	<p>5. Adanya kepuasan penggunaan fitur lonceng atau notifikasi sehingga memudahkan saya untuk mengetahui adanya episode terbaru dari Rintik Sedu.</p> <p>6. Adanya kepuasan menggunakan fitur '<i>sharing</i>' sehingga memudahkan saya untuk membagikan episode Rintik Sedu yang menarik kepada orang lain.</p>
		<p>Distraksi (<i>Distraction</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui fitur mengunduh agar dapat didengarkan tanpa jaringan internet. 	<p>7. Adanya kepuasan menggunakan fitur '<i>mendownload</i>' sehingga memudahkan saya mendengarkan episode Rintik Sedu tanpa jaringan internet.</p>

		- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui fitur menyimpan untuk didengarkan kembali.	8. Adanya kepuasan menggunakan fitur 'likes' atau 'save to your library' sehingga memudahkan saya untuk menyimpan pada album Spotify saya.
Agensi (<i>Agency</i>), mengacu pada perangkat atau media baru sebagai agen itu sendiri dalam mengirimkan atau menjadi sumber informasi.	Ikut-ikutan (<i>Bandwagon</i>):	- Kepuasan yang diperoleh pengguna media menjadi sumber informasi untuk disebarkan kepada orang lain.	9. Adanya kepuasan ketika berhasil mengikuti saran teman dekat untuk mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu.
		- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui media menjadi sumber informasi terkini untuk mendapat pengakuan dari orang lain.	10. Adanya kepuasan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena dapat mengikuti tren yang ada sehingga mendapatkan pengakuan dari orang lain.
	Keaslian (<i>Realism</i>):	- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui media menyajikan tayangan realistis dan kredibel.	11. Adanya kepuasan mendengarkan setiap episode Rintik Sedu karena bersifat kredibel (tidak melebih-lebihkan) membuat saya merasa puas.
		- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui media menyajikan tayangan yang mudah dibayangkan.	12. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu yang berisi cerita mengenai kehidupan sehari-hari memudahkan saya untuk membayangkan.

	<p>Kebaruan (<i>Novelty</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui tayangan terbaru dan selalu <i>update</i>. - Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui media menyajikan tayangan rutin dan terjadwal 	<p>13. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena dapat merasakan pengalaman baru mendengarkan konten audio drama yang disajikan (episode: Kuas, Kanvas, dan Kesenian).</p> <p>14. Adanya kepuasan mengkonsumsi setiap episode <i>podcast</i> Rintik Sedu karena selalu <i>update</i> pada setiap episodenya dengan membawakan pembahasan baru yang menarik.</p>
	<p>Ketenangan (<i>Coolness</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui media memberikan timbal balik perasaan tenang melalui tayangan yang disajikan. 	<p>15. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena mendapatkan rasa tenang atas peristiwa atau kondisi sulit yang sedang saya alami.</p> <p>16. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena mendapatkan rasa tenang ketika mengalami kegelisahan sulit tidur.</p>
Interaktivitas (<i>Interactivity</i>),	Aktivitas (<i>Activity</i>):	17. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena dapat aktif mengirimkan

<p>mengacu pada segala hal baik interaksi maupun aktivitas yang dihadirkan media baru.</p>	<p>- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui keterlibatan dalam produktivitas konten.</p> <p>- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui interaksi yang terjalin dengan pengguna lainnya.</p>	<p>cerita pengalaman pribadi untuk dibacakan oleh <i>podcaster</i> pada segem konten ‘Dari Sana’.</p> <p>18. Adanya kepuasan ketika mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena konten yang dibawakan Rintik Sedu selalu berangkat dari permasalahan pendengar (aktif menerima masukan dari pendengar).</p>
	<p>Kebutuhan emosional (<i>Emotional-eeds</i>):</p> <p>- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui media menghadirkan perasaan kognitif dan kebutuhan emosional bagi pendengar.</p> <p>- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui tayangan sebagai bahan refleksi untuk pengguna.</p>	<p>19. Adanya kepuasan ketika mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena sebagai bahan refleksi atas permasalahan yang sedang dialami.</p> <p>20. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena mendapatkan pendapat/nasihat mengenai masalah praktis atau pendapat dari <i>Podcaster</i> yaitu Tsana.</p>
	<p>Kehadiran Sosial (<i>Social-presence</i>)</p> <p>- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui media menyajikan tayangan</p>	<p>21. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena dapat menemukan bahan</p>

	<p>untuk dapat menjalankan fungsi sosial.</p> <p>- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui media menghubungkan antar pengguna untuk dapat berinteraksi.</p>	<p>percakapan sehingga dapat berinteraksi dengan orang lain.</p> <p>22. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena saya dapat memperluas jaringan sosial saya dengan bergabung dalam komunitas pendengar <i>podcast</i> Rintik Sedu lainnya.</p>
	<p>Kepemilikan (<i>Ownness</i>):</p> <p>- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui tayangan yang dapat menciptakan komunikasi interpersonal.</p> <p>- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui Media menyajikan tayangan bagi pengguna agar dapat mengekspresikan diri mereka.</p>	<p>23. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena saya mendapatkan pembelajaran diri yang diaplikasikan dalam membina hubungan baik percintaan maupun tidak dengan orang lain.</p> <p>24. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu saya dapat mengekspresikan perasaan sedih/kecewa/lainnya yang sedang dialami.</p>
<p>Navigasi (<i>Navigability</i>),</p>	<p>Mencari Variasi (<i>Variety-Seeking</i>):</p>	<p>25. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu saya dapat mencari tahu informasi</p>

<p>mengacu pada keterjangkauan pengguna media melalui fitur-fitur dan konten yang dihadirkan.</p>	<p>- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui media menyajikan variasi konten yang dapat diakses pengguna.</p> <p>- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui media menyajikan variasi konten sesuai kebutuhan pengguna.</p>	<p>dan pengetahuan akan hubungan percintaan atau kehidupan yang sedang ramai dibicarakan.</p> <p>26. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena saya memiliki berbagai variasi konten yang memenuhi kebutuhan saya.</p>
	<p>Multitasking dan Produktivitas (<i>Multitasking and Productivity</i>):</p> <p>- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui media menyajikan nilai fleksibilitas dan produktivitas bagi pengguna.</p> <p>- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui media menyajikan nilai melewatkan waktu bagi pengguna.</p>	<p>27. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena saya dapat mengatasi kebosanan melewati aktivitas sehari-hari.</p> <p>28. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena membuat saya lebih produktif dan berenergi melalui topik konten yang dibawakan.</p>
	<p>Bermain dan bersenang-senang (<i>Play and Fun</i>):</p> <p>- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui media memberikan rasa suka</p>	<p>29. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena saya mendapatkan hiburan (rasa gembira dan senang).</p>

		<p>dan senang melalui tayangan yang dihadirkan.</p> <p>- Kepuasan yang diperoleh pengguna melalui media memberikan nilai melepaskan diri dari ketegangan melalui tayangan yang dihadirkan.</p>	<p>30. Adanya kepuasan mendengarkan <i>podcast</i> Rintik Sedu karena saya dapat melepaskan ketegangan yang sedang dialami.</p>
--	--	--	---

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dibantu dengan pengumpulan data primer dan data sekunder, yaitu:

3.5.1 Data Primer

Data primer dimana menjadi data pertama yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti dari sumber pertama. Pengumpulan data primer mengenai penggunaan media, motif yang dimiliki (*gratification sought*), kepuasan yang diperoleh (*gratification obtained*) berbentuk pernyataan wawancara tertutup. Wawancara tertutup menggunakan kuesioner secara *online*. Kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang diajukan kepada subjek yang akan diteliti untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Kuesioner akan disebarakan kepada sebanyak 200 responden mereka yang merupakan pendengar *podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify dan menikmati konten *podcast*-nya. Menggunakan skala yaitu Skala Likert untuk mengukur sikap responden terhadap suatu objek. Menurut Budiaji (2013) skala likert merupakan termasuk dalam dua skala yang berbeda yaitu tergolong pada skala ordinal dan skala interval. Dalam penelitian ini menggunakan skala interval dan skala likert untuk mengukur tingkatan sesuatu melalui pertanyaan sederhana yaitu “ya” atau tidak” yang memberikan keterbukaan bagi audience. Penggunaan ini secara efektif dapat menunjang survei yang menghasilkan hasil maksimal untuk penelitian. Skala likert cenderung lebih fleksibel dimana hasil modifikasi yang lebih spesifik dan jelas. Skala pengukuran dalam bentuk skala 1-4 dari sangat tidak setuju sampai setuju (Sugiyono, 2017), sebagai berikut:

1. Sangat tidak setuju:

Dapat dipilih ketika responden tidak menyetujui 100% pernyataan yang diberikan.

2. Tidak setuju

Dapat dipilih ketika responden ragu ragu-ragu antara sangat baik/setuju yaitu 50% dari pernyataan yang diberikan.

3. Setuju

Dapat dipilih ketika responden menyetujui sebagian besar yaitu 75-90% dari pernyataan yang diberikan.

4. Sangat setuju

Dapat dipilih ketika responden menyetujui secara penuh yaitu 100% pernyataan yang diberikan.

Pengisian skala likert oleh responden sesuai dengan realitas yang dialami. Setelah kuesioner telah memenuhi jumlah responden dan melalui proses pemeriksaan sesuai dengan kriteria responden, data statistik akan diolah menggunakan *software* SPSS Statistics 25.

3.5.2 Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui studi literatur atau penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan penelitian. Sumber data sekunder didapat dari beberapa buku, makalah ilmiah, jurnal, internet dan lainnya melalui publikasi ilmiah. Data sekunder yang telah dikumpulkan peneliti kemudian dikaitkan dengan topik penelitian guna menjelaskan ide peneliti.

3.6 Teknik Pengukuran Data

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengkaji sejauh mana instrumen diukur dalam penelitian. Dalam Kurniawan & Puspitaningtyas (2016, p. 97) mendefinisikan uji validitas instrument penelitian merupakan sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui atau mencari tahu keabsahan atau ketepatan atau juga kecermatan dari item pertanyaan dalam mengukur variabel penelitian.

Penggunaan uji validitas menurut Ghozali (2018, p. 51), uji tersebut dilakukan guna melihat unsur-unsur yang ada dalam kuesioner penelitian memiliki kemampuan untuk merepresentasikan variabel-variabel dalam penelitian. Selain itu, melihat apakah unsur yang terikat dalam variable penelitian telah dinyatakan dalam kuesioner.

Dalam kuesioner yang dibuat mengukur sejauh mana instrumen digunakan menjadi sasaran atau semakin menunjukkan apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini dilakukan menggunakan Uji Korelasi Pearson. Pada penelitian ini, memiliki 60 pertanyaan yang akan diberikan kepada 200 responden yaitu pendengar *podcast* Rintik Sedu.

Pengukuran validitas item dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor item dengan skor total item. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan *level of significant* dengan persentase 5% atau 0.05, sebagai berikut:

1. Jika Sig < 0.05, dapat dinyatakan *valid*
2. Jika Sig >= 0.05, dapat dinyatakan tidak *valid*

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas melalui *pre-test* kepada 30 responden pendengar *Podcast* Rintik Sedu dimana terdapat 30 pertanyaan mengenai motif mendengarkan *Podcast* Rintik Sedu dan 30 pertanyaan mengenai kepuasan yang didapatkan pendengar ketika mendengarkan *Podcast* Rintik Sedu. Hasil pengujian menunjukkan indikator-indikator penelitian valid dan tidak valid dengan nilai sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Variabel X

Kode	r tabel	r hitung	Sig.	Keterangan
X.1	0.361	0.446	.013	VALID
X.2	0.361	0.515	.004	VALID
X.3	0.361	0.488	.006	VALID

X.4	0.361	0.492	.006	VALID
X.5	0.361	0.716	.000	VALID
X.6	0.361	0.726	.000	VALID
X.7	0.361	0.367	.046	VALID
X.8	0.361	0.746	.000	VALID
X.9	0.361	0.375	0.41	VALID
X.10	0.361	0.362	.049	VALID
X.11	0.361	0.406	.026	VALID
X.12	0.361	0.478	.008	VALID
X.13	0.361	0.439	.015	VALID
X.14	0.361	0.651	.000	VALID
X.15	0.361	0.829	.000	VALID
X.16	0.361	0.652	.000	VALID
X.17	0.361	0.425	.019	VALID
X.18	0.361	0.568	.001	VALID
X.19	0.361	0.747	.000	VALID
X.20	0.361	0.655	.000	VALID
X.21	0.361	0.372	.043	VALID
X.22	0.361	0.398	.030	VALID
X.23	0.361	0.785	.000	VALID
X.24	0.361	0.798	.000	VALID
X.25	0.361	0.584	.001	VALID
X.26	0.361	0.785	.000	VALID
X.27	0.361	0.652	.000	VALID
X.28	0.361	0.698	.000	VALID
X.29	0.361	0.511	.004	VALID
X.30	0.361	0.539	.002	VALID

Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas Variabel Y

Kode	r tabel	r hitung	Sig.	Keterangan
Y.1	0.361	0.364	.048	VALID
Y.2	0.361	0.466	.010	VALID

Y.3	0.361	0.515	.004	VALID
Y.4	0.361	0.625	.000	VALID
Y.5	0.361	0.801	.000	VALID
Y.6	0.361	0.863	.000	VALID
Y.7	0.361	0.497	.005	VALID
Y.8	0.361	0.581	.001	VALID
Y.9	0.361	0.594	.001	VALID
Y.10	0.361	0.490	.006	VALID
Y.11	0.361	0.734	.000	VALID
Y.12	0.361	0.672	.000	VALID
Y.13	0.361	0.561	.001	VALID
Y.14	0.361	0.735	.000	VALID
Y.15	0.361	0.798	.000	VALID
Y.16	0.361	0.820	.000	VALID
Y.17	0.361	0.524	.003	VALID
Y.18	0.361	0.823	.000	VALID
Y.19	0.361	0.804	.000	VALID
Y.20	0.361	0.774	.000	VALID
Y.21	0.361	0.476	.008	VALID
Y.22	0.361	0.375	.041	VALID
Y.23	0.361	0.566	.001	VALID
Y.24	0.361	0.750	.000	VALID
Y.25	0.361	0.380	.038	VALID
Y.26	0.361	0.732	.000	VALID
Y.27	0.361	0.722	.000	VALID
Y.28	0.361	0.523	.003	VALID
Y.29	0.361	0.487	.006	VALID
Y.30	0.361	0.406	.026	VALID

Dengan demikian, terdapat hasil uji validitas yang dilakukan melalui 60 pertanyaan dengan menghasilkan semua pernyataan dinyatakan VALID. Menurut Yusuf (2014) mengatakan bahwa semakin tinggi validitas suatu instrumen maka semakin baik instrument tersebut untuk digunakan.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dalam penelitian memainkan peran yang dapat dipercaya untuk mengukur objek yang diteliti. Menurut Siregar (2017) menyatakan bahwa uji reliabilitas memiliki tujuan guna melihat konsistensi skor dari sebuah instrument penelitian pada individu yang sama dan berada di waktu yang sama.

Reliabilitas secara konsisten digunakan untuk mengukur dalam suatu fenomena penelitian. Dalam Kurniawan & Puspitaningtyas (2016, p. 97) menyatakan bahwa uji reliabilitas dilakukan menggunakan *alpha cronbach* bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengukur seberapa baik hubungan antar item-item yang ada dalam penelitian, sebagai berikut:

1. Jika *Chronback's Alpha* > 0.60 maka reliabel.
2. Jika *Chronback's Alpha* < 0.60 maka tidak reliabel.

Peneliti melakukan *pre-test* uji reliabilitas menggunakan rumus *Chronbach's Alpha* dengan hasil, sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Hasil Pre-test Uji Reliabilitas Variabel X dan Y

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
Variabel X	.928	30	RELIABEL
Variabel Y	.938	30	RELIABEL

Dengan demikian, hasil *pre-test* uji reliabilitas untuk kedua variabel dinyatakan reliabel dengan perumusan menggunakan *Cronbach's Alpha* dimana menghasilkan dimana menghasilkan nilai lebih dari 0.60 dinyatakan reliabel.

3.6.4 Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2018, p. 127) mendefinisikan uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah dalam model regresi nilai residu memiliki

destrribusi normal atau tidak. Uji normalitas bertujuan untuk membandingkan distribusi data yang diuji dengan data yang distribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan membandingkan *level of significant* dengan persentase 5% atau 0.05, sebagai berikut:

1. Jika Sig > 0.05, dapat dinyatakan *normal*.
2. Jika Sig < 0.05, dapat dinyatakan tidak *normal*.

Tabel 3. 5 Hasil Uji Normalitas

	Motif	Kepuasan
Mean	100.5850	102.2150
Std. Deviation	10.27427	11.20744
Stratistic	.067	.067
Sig. (2-tailed)	.311	.310
Point Probability	.000	.000

Uji Normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, digunakan untuk menguji normalitas dengan jumlah sampel lebih dari 100. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 200. Pada tabel 3.5 nilai Sig. untuk pada masing-masing variabel motif dan kepuasan bernilai 0.311 > 0.05. Dinyatakan bahwa nilai lebih besar daripada 0.05 maka data memiliki nilai distribusi normal.

3.6.5 Uji Koefisien Korelasi

Dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi *pearson's* bertujuan untuk mengetahui dan menguji adanya hubungan signifikansi hipotesis hubungan antara motif dan tingkat kepuasan. Jenis hubungan antar variabel X dan Y dapat bersifat positif dan negatif.

Tabel 3. 6 Pedoman Tingkatan Terhadap Koefisien Korelasi Pearson

Internal Koefisien	Tingkat Korelasi
0,00 - 0,20	Tidak ada korelasi
0,21 - 0,40	Lemah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Kuat
0,81 - 1,00	Sempurna

(Sugiyono, 2014)

Dalam penelitian ini juga melakukan analisis kesenjangan (*Gap*) antara motif yang dimiliki khalayak (*Gratification Sought*) dengan kepuasan yang diperoleh dari penggunaan media (*Gratification Obtained*). Analisis kesenjangan (*Gap*) menggunakan selisih antara tingkat GS dan tingkat GO.

Dasar pengambilan keputusan menggunakan nilai Signifikansi, sebagai berikut:

1. Jika *Signifikansi* > 0.05 maka berkorelasi.
2. Jika *Signifikansi* < 0.05 maka tidak berkorelasi.

Tabel 3. 7 Hasil Pre-test Uji Korelasi Koefisien Pearson

Variabel	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N
Variabel X	.563	.001	30
Variabel Y	.563	.001	30

Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan dimana variabel X terhadap Variabel Y menggunakan sebanyak 30 responden memiliki korelasi dengan derajat hubungan korelasi sedang dengan derajat hubungan positif. Dinyatakan hubungan korelasi sedang dengan mengikuti pedoman dasar pengambilan keputusan dimana nilai pearson correlation dinyatakan sedang ketika nilai pearson correlation bernilai 0.41 sampai dengan 0.60. Sedangkan, hasil nilai pearson correlation dari table tersebut yaitu 0.566

menandakan adanya hubungan korelasi sedang. Dengan demikian hubungan korelasi yang terbangun dimana semakin tinggi motif penggunaan media maka, semakin tinggi tingkat kepuasan yang didapatkan dalam menggunakan media tersebut.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kedua variabel guna mencari tahu perbedaan rata-rata antara dua data. Berdasarkan jenisnya, uji-t dibagi menjadi dua yaitu uji-t *independent* (terpisah) dan uji-t sampel *paired* (berpasangan). Pada penelitian ini menggunakan Uji-T *Paired Sample*. Menurut Kadir (2015) menjelaskan Uji-T *Paired Sample* bertujuan untuk mengetahui apakah variabel berpasangan (berkorelasi) memiliki nilai rata-rata yang sama atau tidak sama secara signifikan. Jenis data yang digunakan untuk melakukan uji ini menggunakan sampel berhubungan (berkorelasi) yaitu motif mendengarkan *channel podcast* Rintik Sedu dan kepuasan mendengarkan *channel podcast* Rintik Sedu.

Hasil Uji-T *Paired Sample* ditentukan oleh nilai signifikansi yaitu apabila Signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan antar variabel dan jika Signifikansi (2-tailed) > 0.05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan antar variabel. Dalam penelitian ini juga melakukan analisis kesenjangan (*Gap*) antara motif yang dimiliki khalayak (*Gratification Sought*) dengan kepuasan yang diperoleh dari penggunaan media (*Gratification Obtained*). Analisis kesenjangan (*Gap*) menggunakan selisih antara tingkat GS dan tingkat GO.

3.8 Uji Hipotesis Statistik

Hipotesis adalah sebuah praduga, dimana belum dapat dibuktikan kebenarannya. Dugaan ini belum terbukti sehingga memiliki sifat tentatif. Hipotesis menjelaskan kemungkinan dari jawaban penelitian. Penelitian ini menggunakan hipotesis komparatif guna menunjukkan dugaan nilai dalam dua variabel pada sampel yang berbeda. Tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti untuk mencari tahu

perbedaan motif dan kepuasan menggunakan dimensi *The MAIN Models* pendengar dalam mendengarkan *channel podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify. Dengan demikian, dapat dirumuskan hipotesis statistika minor dan mayor sebagai berikut:

3.8.1 Hipotesis Mayor

Hipotesis mayor merupakan hipotesis atau jawaban sementara yang mencakup seluruh variable dan objek penelitian. Berikut hipotesis mayor dalam penelitian ini.

Untuk menjawab pertanyaan “Apakah terdapat perbedaan antara motif dengan kepuasan mendengarkan *channel Podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify?”, rumusan hipotesis sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka dinyatakan H₀ ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka dinyatakan H₀ diterima dan H_a ditolak.

H₀: Tidak terdapat perbedaan antara motif dengan kepuasan pendengar dalam mendengarkan *channel podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify.

H_a: Terdapat perbedaan antara motif dengan kepuasan pendengar dalam mendengarkan *channel podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify.

3.8.2 Hipotesis Minor

Hipotesis minor merupakan hipotesis atau jawaban sementara yang terdiri dari beberapa bagian atau sub-bagian dari hipotesis mayor. Hipotesis minor terdiri dari jabaran dari hipotesis mayor. Beberapa hipotesis minor dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Motif Modalitas (*Modality*) (X₁) – Kepuasan Modalitas (*Modality*) (Y₁)

H₀: Tidak terdapat perbedaan antara motif modalitas dengan kepuasan modalitas mendengarkan *channel Podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify.

H_a: Terdapat perbedaan antara motif modalitas dengan kepuasan modalitas mendengarkan *channel Podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify.

- 2) Motif Agensi (*Agency*) (X₂) – Kepuasan Agensi (*Agency*) (Y₂)

H0: Tidak terdapat perbedaan antara motif agensi dengan kepuasan agensi mendengarkan *channel Podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify.

Ha: Terdapat perbedaan yang motif agensi dengan kepuasan agensi mendengarkan *channel Podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify.

3) Motif Interaktivitas (*Interactivity*) (X3) – Kepuasan Interaktivitas (*Interactivity*) (Y3)

H0: Tidak terdapat perbedaan antara motif interaktivitas dengan kepuasan interaktivitas mendengarkan *channel Podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify.

Ha: Terdapat perbedaan antara motif interaktivitas dengan kepuasan interaktivitas mendengarkan *channel Podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify.

4) Motif Navigasi (*Navigability*) (X4) – Kepuasan Navigasi (*Navigability*) (Y4)

H0: Tidak terdapat perbedaan antara motif navigasi dengan kepuasan navigasi mendengarkan *channel Podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify.

Ha: Terdapat perbedaan antara motif navigasi dengan kepuasan navigasi mendengarkan *channel Podcast* Rintik Sedu pada platform Spotify.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA