

Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FISIP

Motif dan Kepuasan Subscribers dalam Menonton Konten YouTube Windah Basudara

Muhammad Yulian Syah

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=77116&lokasi=lokal>

Abstrak

Windah Basudara merupakan YouTubers yang membuat konten seputar dunia games yang dimana dia hadir dengan keunikan dan kelucuan yang membuat subscribers semakin bertambahnya waktu semakin bertambah hingga saat ini yaitu 7,8 Juta subscribers, yang dimana pasti terdapat motif subscribers yang dicari dalam menonton konten Windah Basudara dan juga terdapat kepuasan yang didapatkan setelah menonton konten Windah Basudara, dan setiap orang memiliki perbedaan dalam mencari serta memenuhi kebutuhannya dalam menggunakan media.

Penelitian ini menggunakan teori Uses and Gratification, Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, paradigma Positivisme, Jenis penelitian deskriptif. Metode survey deskriptif bertujuan untuk menjelaskan antarvariable. Populasi penelitian ini yaitu sebesar 6,360,000 Subscribers. Teknik pengambilan sample menggunakan Teknik non probability ? accidental sampling sample penelitian sebanyak 400 responden yaitu subscribers dengan menggunakan rumus Yamane.

Hasil Penelitian yang didapat yaitu motif yang dicari atau Gratification Sought (GS) skornya lebih rendah dibandingkan dengan Kepuasan yang didapatkan Gratification Obtained (GO) $GS < GO$, yang dimana dalam menonton konten YouTube Windah Basudara subscribers mendapatkan kepuasan yang lebih daripada motif yang dicari subscribers. Uji beda yaitu Independent Samples T-Test yaitu berdasarkan karakteristik usia 15-18 tahun dan 21-24 tahun. Motif yang dicari subscribers yaitu usia 15-18 tahun dan usia 21-24 tahun tidak terdapat perbedaan yang signifikan karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,511 > 0,05$ yaitu motif informasi, identitas pribadi, interaksi sosial, dan hiburan memiliki nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$. Untuk kepuasan yang didapatkan subscribers terdapat perbedaan yang signifikan karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,01 < 0,05$ yaitu motif hiburan yang memiliki nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, namun untuk motif informasi, identitas pribadi, interaksi sosial memiliki nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$.