

**PENGARUH MOTIF DAN PENGGUNAAN CHANNEL YOUTUBE
WILLIAM GOZALI KULINER TERHADAP KEPUASAN DAN
PENGETAHUAN MEMASAK DI KALANGAN KOMUNITAS
PEMUDA GBI SUNTER**

Oleh:

Nama : Selvia Winata Sari

NIM : 60160343

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat

Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Program Studi Ilmu Komunikasi

Konsentrasi *Broadcasting*



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

JAKARTA

MARET 2020

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





PENGESAHAN

PENGARUH MOTIF DAN PENGGUNAAN CHANNEL YOUTUBE KULINER TERHADAP KEPUASAN DAN PENGETAHUAN MEMASAK DI KALANGAN KOMUNITAS PEMUDA GBI SUNTER

Diajukan Oleh

Nama : Selvia Winata Sari

NIM : 60160343

Jakarta, 17 Oktober 2020

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing,

(Dr. Imam Nuraryo S.Sos., M.A. (Comms))

INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

JAKARTA

2020

© Hak cipta ini dilindungi Undang-Undang. KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



ABSTRAK

Selvia Winata Sari/ 60160343 / 2020 / Pengaruh Motif dan Penggunaan Channel Youtube Kuliner Terhadap Kepuasan dan Pengetahuan Memasak di Kalangan Komunitas Pemuda GBI Sunter/ Pembimbing: Dr. Imam Nuraryo S.Sos., M.A. (Comms)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari motif dan penggunaan terhadap efek yang didapat berupa kepuasan dan pengetahuan dari menonton video di *channel* Youtube. Apakah motif lebih berpengaruh terhadap efek kepuasan dan pengetahuan, atau penggunaan yang lebih berpengaruh terhadap efek kepuasan dan pengetahuan atau mungkin keduanya sama-sama berpengaruh terhadap efek kepuasan dan pengetahuan dari menonton video di *channel* Youtube.

Teori yang digunakan adalah Teori Kegunaan dan Kepuasan. Peneliti menggunakan teori ini karena ingin mengetahui bagaimana masyarakat menentukan pilihan mereka untuk dijadikan tontonan. Di teori ini menyatakan bahwa khalayak pada dasarnya menggunakan media massa berdasarkan motif-motif tertentu. Disini peneliti menggunakan model dari teori ini diantaranya motif yang terdiri dari motif informasi, identitas pribadi, interaksi sosial, dan hiburan dan penggunaan media yang terdiri dari hubungan, macam isi, hubungan dengan isi. Serta efek kepuasan dan pengetahuan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan survey. Data penelitian diperoleh dari hasil kuesioner dengan ukuran sampel penelitian sebanyak dua ratus tiga puluh dua responden. Pengujian data pada penelitian ini terdiri dari uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik (uji normalitas, uji multikolinearitas, uji autokorelasi, dan uji heteroskedastistas) dan uji hipotesis (uji T, uji F, model regresi linier berganda, koefisien determinasi).

Hasil pengujian menunjukkan bahwa kuesioner yang digunakan valid dan reliabel, kemudian hasil kuesioner lolos uji asumsi dan uji hipotesis. Hasil uji T menyatakan bahwa variabel motif dan penggunaan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variable efek. Serta variable penggunaan memiliki pengaruh yang paling dominan terhadap variable

Kesimpulan dari penelitian ini adalah variabel motif dan variable penggunaan secara positif dan signifikan terhadap variable efek kepuasan dan pengetahuan. Dan saran dari penelitian ini adalah sebaiknya memprioritaskan variable penggunaan karena bobot tertinggi dan yang paling dominan adalah variabel penggunaan. Dan juga agar peneliti lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut dan dengan obyek berbeda atau dapat juga menambahkan sampelnya.

Kata kunci: Motif, Penggunaan *channel* youtube, Kuliner, Kepuasan, Pengetahuan memasak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

ABSTRACT

Selvia Winata Sari/60160343/2020/The Influence of Motive and Usage of Culinary YouTube Channel on Cooking Satisfaction and Knowledge in the GBI Sunter Youth Community/Supervisor: Dr. Imam Nuraryo,S.Sos., M.A. (Comms)

The purpose of this study is to determine the effects of motive and usage of watching videos on YouTube channel to obtain effects in the form of satisfaction and knowledge. From watching videos on YouTube channel, it can be seen whether motive effect impacts more on satisfaction and knowledge, usage effect impacts more on them, or maybe both can have the same impact on satisfaction and knowledge.

The theory used in this research is the Uses and Gratification Theory. This theory is used because researcher wants to know how people decide what video they want to watch. This theory states that audiences basically use media based on certain motives. Here, the researcher uses a model from this theory including motives consisting of information, personal identity, social interaction, and entertainment motives. The use of media consists of relationships, types of contents, and relation to content as well as the effects of satisfaction and knowledge.

This study uses a quantitative approach. The data collection technique used is a survey. Research data were obtained from the results of a questionnaire with a total sample of 232 respondents. Testing data in this study consists of validity and reliability tests, classical assumption tests (normality test, multicollinearity test, autocorrelation test, and heteroscedasticity test) and hypothesis testing (T test, F test, multiple linear regression models, coefficient of determination).

The test results show that the questionnaires used were valid and reliable, then the results of the questionnaires passed the assumption test and hypothesis test. The T test result indicates that the motive and usage variables had a positive and significant effect on the effect variable. Also, the usage variable had a dominant influence on the effect variable.

This research concludes the motive and usage variables positively and significantly have an impact on the effect of satisfaction and knowledge variables. Researcher suggests that it is better to prioritize the usage variable because it has the highest and the most dominant quality. In addition, researcher suggests other researchers could carry out further research with different objects or more samples.

Keywords: Motive, Usage of youtube channel, Culinary, Satisfaction, Knowledge on cooking

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya Peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Motif dan Penggunaan *Channel* Youtube Terhadap Kepuasan dan Pengetahuan Memasak di Kalangan Komunitas Pemuda GBI Sunter”. Adapun maksud dan tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi konsentrasi *Broadcasting* di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.

Pada kesempatan ini, Peneliti hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dorongan dalam membantu Peneliti menyelesaikan skripsi ini, yaitu:

1. Penulis berterima kasih kepada seluruh anggota keluarga penulis yaitu papa dan mama yang sudah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis selama proses menyelesaikan penelitian ini.
2. Bapak Bonardo Marulitua A., S.Sos., M.I.Kom. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.
3. Bapak Dr. Imam Nuraryo S.Sos., M.A. (Comms). Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran, kritik, masukan, dan mengorbankan waktu dalam mengarahkan Peneliti untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Terima kasih atas kesabaran dan motivasi dari beliau untuk selalu mendorong Peneliti sehingga Peneliti menjadi lebih percaya diri dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie School of Business yang telah membimbing dan mengajarkan berbagai mata kuliah sehingga peneliti memiliki dasar yang baik tentang ilmu komunikasi.



5. Kepada Marcella Novena, Friska Apfia, Inda Junia dan Cinthya Aprilla yang selalu mengingatkan peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini dan selalu memberikan dukungan serta semangat dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada Devin Dharma Saputra yang telah membantu menyemangati dan memberikan dukungan serta komputernya kepada peneliti agar lancar dalam menyusun skripsi ini.
7. Kepada kakak dan adik saya yang selalu menyemangati dan mendengar keluh kesah peneliti dalam perjalanan menyelesaikan penelitian ini.
8. Kepada Jesslyn yang membantu peneliti dalam menulis abstrak inggris.
9. Kepada para responden dari GBI Sunter yang telah meluangkan waktunya dan membantu proses peneliti dalam pengumpulan data.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, Peneliti mohon maaf apabila terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan pengetahuan yang dimiliki oleh Peneliti. Peneliti berharap skripsi ini dapat berguna dan menjadi masukan bagi pihak yang berkepentingan.

Jakarta, Oktober 2020

Selvia Winata Sari

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Identifikasi Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoritis	8
1. Teori Uses and Gratification.....	8
2. Komunikasi Massa	13
3. Youtube	16
B. Penelitian Terdahulu	19
C. Kerangka Pemikiran	21
D. Hipotesis	22

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



BAB III METODE PENELITIAN

C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)	A. Objek Penelitian.....	23
	B. Desain Penelitian	24
	C. Variabel Penelitian.....	24
	D. Teknik Pengumpulan Data	24
	E. Teknik Pengambilan Sampel	25
	F. Teknik Analisis Data	26
	1. Analisis Deskriptif	28
	2. Uji Validitas	29
	3. Uji Reliabilitas	29
	4. Uji Asumsi Klasik	31
	5. Uji Hipotesis	22

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

	A. Gambaran Umum	35
	B. Hasil Penelitian	38
	1. Uji Validitas	38
	2. Uji Reliabilitas	44
	3. Uji Asumsi Klasik	45
	4. Uji Hipotesis	48
	C. Pembahasan	54

BAB V PENUTUP

	A. Kesimpulan	57
	B. Saran	57
	DaftarPustaka.....	59
	Lampiran.....	60

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 PENELITIAN TERDAHULU	20
TABEL 2.2 KERANGKA PEMIKIRAN	21
TABEL 3.1 KRITERIA NILAI PERNYATAAN.....	27
TABEL 4.1 UJI VALIDITAS VARIABEL MOTIF	39
TABEL 4.2 UJI VALIDITAS VARIABEL PENGGUNAAN	41
TABEL 4.3 UJI VALIDITAS VARIABEL EFEK	43
TABEL 4.4 UJI RELIABILITAS	44
TABEL 4.5 UJI MULTIKOLINEARITAS	46
TABEL 4.6 UJI AUTOKORELASI	47
TABEL 4.7 UJI T MOTIF	49
TABEL 4.8 UJI T PENGGUNAAN	49
TABEL 4.9 HASIL UJI T	50
TABEL 4.10 UJI F MOTIF	51
TABEL 4.11 UJI F PENGGUNAAN	51
TABEL 4.12 KOEFISIEN DETERMINASI R² MOTIF	53
TABEL 4.13 KOEFISIEN DETERMINASI R² PENGGUNAAN.....	53

© Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 INFOGRAFIS PENGGUNA INTERNET 2019 BERDASARKAN UMUR.....	3
GAMBAR 1.2 DATA TOTAL PENGGUNA MOBILE, INTERNET & SOCIAL MEDIA	4
GAMBAR 1.3 MEDIA SOSIAL YANG PALING SERING DIGUNAKAN.....	5
GAMBAR 2.1 MODEL USES AND GRATIFICATION	11
GAMBAR 4.1 RATING SOCIAL BLADE	35
GAMBAR 4.2 TAMPILAN CHANNEL YOUTUBE WILLGOZ KITCHEN.....	36
GAMBAR 4.3 VLOG KULINER DI CHANNEL WILLGOZ	37
GAMBAR 4.4 SEGMENT KITCHEN TAKEOVER BY CHEF JUNA	37



Hak Cipta dilindungi Undang-undang dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

DAFTAR GRAFIK

GRAFIK 4.1 NORMAL P-PLOT DARI PROGRAM SPSS.....	45
GRAFIK 4.2 UJI HETEROKESDASTISTAS	48

© Hak Cipta Milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. KUESIONER PENELITIAN	62
LAMPIRAN 2. UJI VALIDITAS	68
LAMPIRAN 3. UJI RELIABILITAS	78
LAMPIRAN 4. UJI ASUMSI KLASIK	79
LAMPIRAN 5. UJI HIPOTESIS	81

© Hak cipta dilindungi Undang-Undang
IBIKKG Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

