

# **Pengaruh Motif Penggunaan Akun *Instagram* Terhadap Kepuasan *Followers* @Dotaindonesia2**

Oleh :

**Nama : Kenny**

**NIM 62160314**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Program Studi Ilmu Komunikasi

Konsentrasi *Broadcasting*



**INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE**

**JAKARTA**

**AGUSTUS 2021**

**C Hak cipta milik IBI KKG (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.

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian**

## PENGESAHAN

### **Pengaruh Motif Penggunaan Akun *Instagram* Terhadap Kepuasan *Followers @Dotaindonesia2***

**Diajukan Oleh**

**Nama : Kenny**

**NIM : 62160314**

**Jakarta, 22 Oktober 2021**

**Disetujui Oleh:**

**Dosen Pembimbing,**



**(Ibu Dyah Nurul Maliki, S.Pd., M.Si)**

**INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA**

**KWIK KIAN GIE JAKARTA**

**2021**

**© Hak cipta milik IBI KKG (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.

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian**

## PENGESAHAN

### **Pengaruh Motif Penggunaan Akun *Instagram* Terhadap Kepuasan *Followers* @Dotaindonesia2**

**Diajukan Oleh**

**Nama : Kenny**

**NIM :**

**62160314**

**Jakarta, 22 Oktober 2021**

**Disetujui Oleh:**

**Dosen Pembimbing,**

**(Ibu Dyah Nurul Maliki, S.Pd., M,Si)**

**INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA**

**KWIK KIAN GIE JAKARTA**

**2021**

**C Hak cipta milik IBI KKG (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.

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian**



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

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian**

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.



## ABSTRAK

**Kenny/ 62160314/ 2021/ Pengaruh Motif Penggunaan Akun *Instagram* Terhadap Kepuasan *Followers* Akun @Dotaindonesia2/ Advisor: Dyah Nurul Maliki, S.Pd., M.Si**

Sering berkembangnya teknologi informasi dari tahun ke tahun, dengan era sekarang ini *smartphone* di ciptakan dengan banyak kemampuan. Pada saat ini manusia menggunakan *smartphone* adalah bagian dari kebutuhan dan membantu menjalani kehidupan sehari-hari. Penggunaan *smartphone* karena adanya media massa yang mudah diakses. Salah satu jenis media massa baru karena perubahan teknologi adalah adanya *new media*. Blog, *website* atau laman berita khusus, *video streaming*, dan berbagai media lain yang dapat mentransfer informasi dengan mudah ke mana pun.

Dalam penelitian ini teori yang digunakan oleh peneliti adalah teori *Uses and gratification*. *Uses and gratifications* (U & G) merupakan salah satu teori yang banyak digunakan dalam penelitian tentang penggunaan media. Teori ini memberikan perhatian pada apa yang dilakukan khalayak terhadap media. Teori yang awalnya dikembangkan Kazt dan Gurevic memiliki banyak perkembangan khususnya pada konsep gratifikasinya. Perkembangan yang pesat ini muncul setelah berkembangnya media baru atau internet. Tulisan ini mengkaji state of the art teori tersebut pada 13 tahun terakhir. Hasilnya menunjukkan bahwa teori tersebut sering dijadikan teori inti dalam kajian penggunaan media. Adakalanya beberapa penelitian memadukan teori tersebut dengan Teori Media Dependency. Kendatipun berbeda dalam hal asumsi dan konsepnya, kedua tersebut memiliki kesamaan dalam hal titik fokusnya yang memusatkan kajian pada khalayak, dan sama dalam hal tradisi teorinya yaitu sosiopsikologis. Konsep gratifikasi teori ini cenderung semakin beragam. Media yang memenuhi kebutuhan khalayak mengalami perkembangan dari media tradisional ke media baru (internet), bahkan ke aplikasi tertentu. Pendekatan penelitian yang digunakan umumnya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik survei (acapkali didukung juga dengan pendekatan kualitatif). Survei yang dilakukan umumnya sudah lazim dilakukan secara online.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian analisis isi kuantitatif, dengan jenis penelitian deskriptif-kuantitatif. Metode analisis isi kuantitatif deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan dan melukiskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang sebagaimana adanya berdasarkan fakta-fakta. Dengan hasil yang menekankan pada gambaran secara objektif mengenai keadaan sebenarnya dari objek penelitian. Peneliti menggunakan metode ini untuk mengetahui seberapa besar atau ada tidaknya pengaruh motif dan kepuasan makna dalam kalimat tersebut akan mewakili suatu gambaran bahwa dalam akun *Instagram* ini mempunyai pandangan dalam dunia gim khususnya gim dota2.

Kata kunci : **Uses and Gratification, Motif, Kepuasan**



## ABSTRACT

**Kenny/ 62160314/ 2021/ Pengaruh Motif Penggunaan Akun Instagram Terhadap Kepuasan Followers Akun @Dotaindonesia2/ Advisor: Dyah Nurul Maliki, S.Pd., M.Si**

*As information technology develops from year to year, with the current era smartphones are created with many capabilities. At this time humans using smartphones are part of their needs and help them live their daily lives. The use of smartphones is due to the mass media that is easily accessible. One type of new mass media due to technological changes is the existence of new media. Blogs, websites or special news pages, streaming videos, and various other media that can transfer information easily anywhere.*

*In this study, the theory used by the researcher is the theory of uses and gratification. Uses-and-gratifications (U & G) is one theory that is widely used in research on media use. This theory pays attention to what audiences do to the media. The theory originally developed by Kazt and Gurevic has many developments, especially in the concept of gratification. This rapid development emerged after the development of new media or the internet. This paper examines the state of the art theory in the last 13 years. The results show that this theory is often used as a core theory in the study of media use. Sometimes some research combines this theory with Media Dependency Theory. Although different in terms of assumptions and concepts, the two have in common in terms of their focal point which focuses on the study of audiences, and the same in terms of their sociopsychological theoretical tradition. The concept of gratification in this theory tends to be more diverse. Media that meets the needs of the audience has evolved from traditional media to new media (internet), even to certain applications. The research approach used generally uses a quantitative approach with survey techniques (often also supported by a qualitative approach). Surveys are generally conducted online.*

*In this research, the researcher uses quantitative content analysis research method, with descriptive-quantitative research type. Descriptive quantitative content analysis method is a research that describes and describes the current state of the object of research as it is based on the facts. With results that emphasize an objective picture of the actual state of the object of research. The researcher uses this method to find out how much or not the influence of motives and meaning satisfaction in the sentence will represent an image that in this Instagram account has a view in the world of games, especially the game Dota2.*

**Keywords : Uses and gratification, Motive, Satisfaction**

# DAFTAR ISI



## HALAMAN JUDUL

## TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

## ABSTRAK

## ABSTRACT

## KATA PENGANTAR

## DAFTAR ISI

## DAFTAR GAMBAR

## DAFTAR TABEL

## DAFTAR LAMPIRAN

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

### B. Rumusan Masalah

### C. Identifikasi masalah

### D. Tujuan Penelitian

### E. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Akademis

#### 2. Manfaat Praktis

## BAB II Kajian Pusaka

### A. Landasan Teoritis

#### 1. Teori *Uses and Gratification*

#### 2. Sosial Media

## Halaman

i

ii

iii

v

ix

x

xii

1

4

5

5

5

5

5

7

7

13



|              |    |
|--------------|----|
| 3. New Media | 15 |
|--------------|----|

|          |    |
|----------|----|
| 4. Motif | 16 |
|----------|----|

|              |    |
|--------------|----|
| 5. Keptasaan | 18 |
|--------------|----|

|              |    |
|--------------|----|
| 6. Instagram | 19 |
|--------------|----|

|                         |    |
|-------------------------|----|
| B. Penelitian Terdahulu | 27 |
|-------------------------|----|

|                       |    |
|-----------------------|----|
| C. Kerangka Pemikiran | 28 |
|-----------------------|----|

|              |    |
|--------------|----|
| D. Hipotesis | 29 |
|--------------|----|

### BAB III METODE PENELITIAN

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Objek Penelitian | 30 |
|---------------------|----|

|                      |    |
|----------------------|----|
| B. Desain Penelitian | 31 |
|----------------------|----|

|                        |    |
|------------------------|----|
| C. Variabel Penelitian | 32 |
|------------------------|----|

|                            |    |
|----------------------------|----|
| D. Teknik Pengumpulan Data | 38 |
|----------------------------|----|

|                              |    |
|------------------------------|----|
| E. Teknik Pengambilan Sampel | 40 |
|------------------------------|----|

|                         |    |
|-------------------------|----|
| F. Teknik Analisis Data | 41 |
|-------------------------|----|

### BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| A. Gambaran Umum Objek Penelitian | 46 |
|-----------------------------------|----|

|             |    |
|-------------|----|
| B. Analisis | 48 |
|-------------|----|

|               |    |
|---------------|----|
| C. Pembahasan | 83 |
|---------------|----|

### BAB V SIMPULAN DAN SARAN

|             |    |
|-------------|----|
| 1. Simpulan | 85 |
|-------------|----|

|          |    |
|----------|----|
| 2. Saran | 86 |
|----------|----|

|                |    |
|----------------|----|
| Daftar Pustaka | 89 |
|----------------|----|

|          |    |
|----------|----|
| Lampiran | 90 |
|----------|----|



## DAFTAR GAMBAR

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

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin, menjiplak, atau seluruhnya atau sebagian 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.

### Halaman

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.1 Social Media Platform                    | 2  |
| Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran                       | 27 |
| Gambar 4.1 Instagram akun @dotaindonesia2           | 40 |
| Gambar 4.2 Post dari akun Instagram @dotaindonesia2 | 41 |