

## RESUME SKRIPSI

### “PENGARUH MOTIF PENGGUNAAN AKUN INSTAGRAM

### TERHADAP KEPUASAN FOLLOWERS AKUN @DOTAINDONESIA2”

Kenny

Dyah Nurul Maliki – Kwik Kian Gie School of Business

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.





ABSTRAK

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

Seiring 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 Katz 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

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

5. Ciptakan dan publikasikan karya ilmiah yang berkualitas dan bermanfaat bagi masyarakat.

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 Katz 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**



## PENDAHULUAN

Internet merupakan sebuah teknologi canggih yang jaringannya mencakup seluruh dunia. Dengan adanya jaringan internet, kita dapat berinteraksi dengan siapa saja dan dimana saja, seperti menggunakan e-mail, media sosial, dan aplikasi lainnya. Komunikasi dengan menggunakan teknologi internet disebut dengan komunikasi internet atau komunikasi virtual. Dengan adanya dukungan teknologi internet dan aplikasi yang mempunyai jaringan internet, komunikasi dapat membantu memperoleh informasi dan melakukan komunikasi didunia ini.

Media siber (Cybermedia) merupakan sebuah tempat atau wadah terjadinya komunikasi virtual, website, e-mail, forum di internet, blog, sosial media (line,whatsapp, dan lain-lain). Dengan adanya media siber tersebut, maka terbentuklah komunitas komunitas didunia maya yang sering disebut dengan Cyber Community atau komunitas maya merupakan tempat interaksi diantara individu sebagai entitas yang pada kenyataannya membawa fenomena sosial yang baru. Internet menjadi tempat terjadinya virtual di mana para individu bekerjasama dan berinteraksi sampai pada pelibatan terhadap emosi secara virtual menurut Reingold dalam Rulli Nasrullah (2014:148). Biasanya mereka mempunyai pembahasan atau topik yang sama, seperti sebuah grup atau kelompok khusus membahas tentang game, berita, atau memberikan informasi. Komunikasi yang dilakukan pada kelompok disebut dengan komunikasi virtual karena cara komunikasinya didunia maya adalah dengan menggunakan jaringan internet.

Menurut data dari Hootsuite mengenai tren dan media sosial 2020 di Indonesia menjelaskan bahwa dari total Populasi 272,1 juta penduduk, 338,2 juta menggunakan monile unik 175,4 juta diantaranya menggunakan internet dan 160 juta menggunakan media sosial secara aktif.

Perkembangan Media sosial saat ini membuat isi (konten) yang beragam. Beberapa pihak bahkan berlomba dalam menyajikan konten yang menarik. Salah satu media sosial yang dipergunakan adalah instagram. Instagram merupakan sebuah media sosial yang memungkinkan pengguna dapat berbagi foto dan video, serta berbagi moment aktifitas melalui foto atau video yang tentunya bisa juga dibagikan ke berbagai layanan jejaring sosial lain milik pengguna. Pengguna Instagram juga bisa berinteraksi dengan pengguna lain melalui berbagai fitur yang disediakan Instagram seperti, like, comment, dan direct message. Tersedianya berbagai fitur dalam satu aplikasi menjadi alasan utama ketertarikan pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut. Fitur-fitur baru yang selalu dihadirkan oleh Instagram semakin memunculkan sifat ketergantungan pada aplikasi ini. Berbagi foto ditempat-tempat populer ataupun berbagi cerita aktifitas kegiatan saat itu melalui fitu Instastory atau lebih akrab disebut Snapgram yang disediakan menjadi salah satu kebanggaan personal menggunakan aplikasi berbasis online.

Dengan fitur-fitur yang ditawarkan oleh instagram ini, maka menjadi media yang baik bagi beberapa pihak dalam menyampaikan informasi. Bahkan tidak sedikit beberapa akun fanbase menggunakan instagram dalam berbagi informasi khusus bagi para anggota yang termasuk ke dalam fanbase tersebut. Instagram menjadi salah satu media yang mampu menjangkau anggota/ penggemar secara luas. Salah satu fanbase yang menggunakan instagram sebagai sarana berbagi informasi (konten) adalah fanbase games online.

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet yang memiliki fitur-fitur menarik dari segi desain grafisnya, cara dan teknik bermain, serta komunikasi dalam permainan tersebut. Biasanya game online memiliki pemain atau gamers yang berjumlah lebih dari ratusan orang bahkan ribuan orang yang bermain dalam game online. Game online mempunyai jenis-jenis tertentu seperti MMOFPS, MMORTS, MMORPG, CPOP, MMOBG, MOBA, SG, dan MMOG. Masing-masing game online menyediakan fitur komunikasi yang berbeda sesuai dengan jenis dan cara bermainnya. DotA 2 atau Defence of the Ancient 2 merupakan game yang dirilis oleh Valve Corporation pada tahun 2011. Menurut data dari Valve Corporation dalam steamcharts.com, dari



tahun 2011 sampai dengan tahun 2016 jumlah pemain atau gamers bertambah drastis, dari 52.721 orang menjadi 623.798 orang pada bulan mei 2016.

DotA 2 merupakan sebuah game online yang berjenis MMORTS dan MOBA yaitu Massive Multiplayer Real Time Strategy dan Multiplayer Online Battle Arena. Cara bermainnya adalah dengan mengumpulkan 10 pemain kedalam sebuah arena dan bermain dengan karakter yang dipilih oleh pemain. DotA 2 dibagi menjadi 2 tim yaitu Tim Dire dan Tim Radiant. Setiap tim dibagi menjadi 5 pemain di Tim Dire dan di Tim Radiant. Cara bermain untuk memenangkan permainan adalah dengan menghancurkan benteng lawan. Tentunya sebuah tim harus melakukan komunikasi unuk memenangkan turnamen-turnamen.

DotA 2 menjadi salah satu games online yang menyajikan konten dengan media instagram yang aktif memberikan berbagai informasi seperti event - event yang sedang berlangsung, juga terdapat informasi tentang ranking pemain baik dalam kancah global ataupun pada kategori geografisnya sendiri.

### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan:

“Sejauh mana pengaruh motif penggunaan akun Instagram @dotaindonesia2 terhadap kepuasan followers-nya”

### 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh motif penggunaan akun *Instagram* terhadap kepuasan *followers* @dotaindonesia2?
2. Seberapa besar pengaruh motif penggunaan akun *Instagram* terhadap kepuasan *followers* @dotaindonesia2?

### 3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh motif penggunaan akun *Instagram* terhadap kepuasan *followers* @dotaindonesia2
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengaruh motif penggunaan akun *Instagram* terhadap kepuasan *followers* @dotaindonesia2.

### 4. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu mendorong pengkajian lebih lanjut akan kepuasan terhadap media sosial khususnya fan page dan diharapkan dapat memperluas dan memperkaya bahan refrensi, bahan penelitian serta pengembangan ilmu komunikasi.

#### 2. Manfaat Praktis

a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi refrensi / menambah wawasan para pembuat konten pada *Instagram*, perusahaan ataupun fanbase yang bergerak di dalam bidang *e-sport*, sehingga mereka mengetahui pengaruh konten *e-sport*, dapat membangun komunikasi antar pemain terlebih dalam berbagi informasi mengenai perkembangan *e-sport* di dunia.

b. Penelitian ini juga dapat menjadi informasi untuk para pebisnis yang ingin menjalan

kan Kerjasama berupa *Sponsorship* maupun *Endorsment*.





## METODE PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti akan menjabarkan metode penelitian yang akan digunakan untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan penelitian yang ingin diteliti. Peneliti akan menjelaskan mengenai objek penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengambilan sampel, teknik analisis data yang dipakai oleh peneliti.

### A. OBJEK PENELITIAN

Objek penelitian adalah permasalahan yang diteliti. Objek penelitian ini adalah *followers* dari akun *Instagram @dotaindonesia2*. Menurut Husen Umar (2005: 303) pengertian objek penelitian adalah objek penelitian menjelaskan tentang apa dan atau siapa yang menjadi objek penelitian.

### B. DESAIN PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksplanatif. Menurut Kriyantono (2010: 55) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan. Penelitian kuantitatif tidak terlalu mementingkan kedalaman data atau analisis.

Penelitian survei yaitu penelitian dengan menggunakan kuesioner atau angket sebagai sumber data utama. Dalam penelitian survei, responden diminta untuk memberikan jawaban singkat yang sudah tertulis di dalam kuesioner atau angket untuk kemudian jawaban dari seluruh responden tersebut diolah menggunakan teknik analisis kuantitatif. Dalam penelitian ini melakukan survei via google form pada pengguna video dan foto di *Instagram @dotaindonesia2*. Penelitian menggunakan analisis isi kuantitatif harus dikerjakan secara objektif. Ciri objektif ini juga berarti, siapa pun akan melakukan analisis akan menghasilkan temuan yang sama jika kategori yang dipakai benar. Maka dari itu, penelitian ini, secara teknisnya penelitian ini akan menganalisis akun *Instagram @dotaindonesia2*.

### C. VARIABEL PENELITIAN

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2012: 58) adalah suatu atribut dari sekelompok objek yang memiliki variasi (pembeda) antara satu dengan yang lainnya dalam kelompok tersebut dan yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

#### a. Variabel Independen

Variabel independen merupakan variabel yang memengaruhi atau menyebabkan perubahan pada faktor yang diukur atau dipilih oleh seorang peneliti dalam mengetahui hubungan antara fenomena yang diamati. Variabel independen dan dependen yang ditunjukkan pada grafik selalu berada di tempat yang sama. Ini akan membantu dengan cepat melihat variabel mana yang independen dan mana yang dependen saat melihat grafik atau diagram. Dalam penelitian yang menjadi variabel independent (X) adalah Gratification Shought.

#### b. Variabel dependen

Variabel dependen adalah apa yang diukur dalam percobaan. Ini adalah perubahan karena adanya perubahan pada variabel independen. Variabel dependen juga disebut variabel output, kriteria, atau konsekuensial. itu adalah akibat atau pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel bebas. Penelitian ini mengamati dan mengukur variabel dependen untuk mengetahui pengaruh variabel independen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen (Y) adalah Gratification Obtain.

### D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Menurut Abidin (2017: 312) menyatakan bahwa metode pengumpulan data adalah teknik untuk mendapatkan data secara fisik untuk dianalisis dalam suatu penelitian. Menurut Idrus (2009: 86) di lapangan dapat dibedakan menjadi dua yaitu pertama data primer, menurut Kriyantono (2010: 42) data primer adalah data yang diperoleh dari sumber data pertama di lapangan. Sumber data ini bisa responden atau subjek riset, dari hasil pengisian kuesioner, wawancara, observasi. Penelitian ini akan menggunakan pengisian kuesioner online (Google Form) yang akan diisi oleh 100 responden. Kedua data sekunder Menurut Kriyantono (2010; 42) data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber kedua. Data ini dapat dilakukan setelah melihat data primer terlebih dahulu dan diteliti lebih lanjut. Data sekunder bersifat melengkapi data primer. Pada penelitian ini data sekunder akan



didapatkan melalui media internet, buku cetak, buku elektronik, dan komunikasi lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2017: 168), valid berarti instrumen yang kita gunakan dapat dipakai untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan validitas dengan membagikan kuesioner bertujuan untuk menguji validitas instrumen yang akan digunakan pada aplikasi Microsoft Excel 2020 terkait dengan isi Instagram @dotaindonesia2. Kuesioner ini disusun dengan skala likert 1-4 yang biasa digunakan sehingga responden diharapkan tidak mengalami kesulitan dalam menjawab dan juga memudahkan analisis. Skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu. Skala Likert memiliki dua bentuk pernyataan, yaitu pernyataan positif dan negatif. Setiap pertanyaan menggunakan skala 1 sampai 4 untuk mendapatkan rentang jawaban sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan modifikasi skala Likert empat skala. Menurut Hadi (1991: 19), modifikasi skala Likert dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan yang terkandung oleh skala lima tingkat. Modifikasi skala Likert ini meniadakan kategori jawaban yang ditengah (netral atau ragu ragu).

### E. TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna video dan foto di Instagram @dotaindonesia2. Instagram @dotaindonesia2 yang berjumlah 195.000 per-tanggal 30 Juni 2021. Menurut Supriyanto, Sampel adalah anggota dari populasi yang telah dipilih yang dibagi menurut ciri-ciri atau karakteristik tertentu yang akan diteliti oleh peneliti dengan karakteristik tertentu. Pemilihan sampel sendiri haruslah merupakan sampel yang dapat diteliti. (Supriyanto, 2009: 121).

### F. TEKNIK ANALISIS DATA

Menurut Abidin (2015: 323) Analisis data adalah proses yang penting dalam sebuah penelitian. Analisis data merupakan rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistemasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan nilai ilmiah.

#### Uji Validitas

Kesahihan menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Hasil  $r$  hitung kita bandingkan dengan  $r$  tabel dimana  $df = n - 2$  dengan sig 5%. Jika  $r$  tabel  $< r$  hitung maka valid.

#### Uji Reliabilitas

Reliabilitas alat ukur adalah kesesuaian alat ukur dengan yang diukur, sehingga alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan.47 Jika alat ukur dinyatakan valid, selanjutnya alat ukur tersebut diuji reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data yang tidak bersifat tendensis atau mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen dikatakan reliabel apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda, suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten meskipun diuji berkali-kali. Jika hasil dari cronbach alpha  $> 0,60$  maka data tersebut mempunyai keakuratan yang tinggi.

#### a Analisis Data Variabel

Peneliti akan menjabarkan mengenai deskripsi data dari hasil penelitian. Data tersebut kemudian dianalisis berdasarkan perhitungan frekuensi yang disajikan dalam bentuk tabel dan membaginya ke dalam beberapa indikator yang telah ditetapkan.

#### b Uji Normalitas

Uji kenormalan bertujuan untuk menguji apakah data sampel terdistribusi secara normal atau tidak normal, untuk menguji kenormalan data yang responden pengujiannya kurang dari 100 maka digunakan

Shapiro Wilk. Karena uji Shapiro Wilk adalah salah satu cara untuk menguji kebaikan yang pantas (goodness of fit) dan baik digunakan apabila responden pengujian kurang dari 100 (Kuncoro, 2005). Uji normalitas data dapat mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal. Distribusi data yang baik adalah data yang mempunyai pola seperti distribusi normal, yakni distribusi data tersebut tidak mempunyai juling kekiri atau kekanan dan keruncingan ke kiri atau ke kanan.

### c. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Menurut Kuncoro (2013:246) Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat. Nilai koefisien determinasi /  $R^2$  berada pada rentang angka nol (0) dan satu (1). Jika nilai koefisien determinasi yang mendekati angka nol (0) berarti kemampuan model dalam menerangkan variabel terikat sangat terbatas. Sebaliknya apabila nilai koefisien determinasi variabel mendekati satu (1) berarti kemampuan variabel bebas dalam menimbulkan keberadaan variabel terikat semakin kuat.. Nilai dari  $R^2$  dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$R^2 = \frac{b_1 \sum x_1 y + b_2 \sum x_2 y + \dots + b_n \sum x_n y}{\sum y^2}$$

### d. Uji Regresi Linear Sederhana

Persamaan regresi linier sederhana merupakan suatu model persamaan yang menggambarkan hubungan satu variabel bebas/ predictor (X) dengan satu variabel tak bebas/ response (Y), yang biasanya digambarkan dengan garis lurus. Persamaan regresi linier sederhana secara matematik diekspresikan oleh :  $Y = a + bX$  yang mana :

- Y garis regresi/ variable response
- a konstanta (intersep), perpotongan dengan sumbu vertikal
- b konstanta regresi (slope)
- X variabel bebas/ predictor

Besarnya konstanta  $a$  dan  $b$  dapat ditentukan menggunakan persamaan :

$$a = \frac{(\sum y_i)(\sum x_i^2) - (\sum x_i)(\sum x_i y_i)}{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}$$
$$b = \frac{n (\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}$$

### e. Uji F

Uji F digunakan menguji hipotesis nol bahwa koefisien determinasi majemuk dalam populasi,  $R^2$ , sama dengan nol. Uji signifikansi meliputi pengujian signifikansi persamaan regresi secara keseluruhan serta koefisien regresi parsial spesifik.

### f. Uji T

Pengujian secara parsial dilakukan dengan menggunakan uji T. pengujian signifikan dengan uji T digunakan untuk melihat variabel bebas secara parsial mempengaruhi variabel terikat. Jika nilai probabilitas signifikan:  $\alpha = 5\%$  (0,05) dari t-rasio dari regresi lebih kecil dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa kepuasan secara parsial berpengaruh signifikan terhadap motif-motif followers akun *Instagram* @dotaindonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan analisis melalui beberapa uji di atas menggunakan SPSS, maka hasil adalah:

- a. Hasil analisis deskriptif motif penggunaan akun *Instagram* @dotaindonesia2 memiliki lima dimensi. Yaitu pengalihan, motif hubungan personal, identitas pribadi, hiburan dan juga informasi, Dari kelima dimensi ini rata rata dalam frekuensi jawaban atas setiap dimensinya mereka menjawab dengan setuju.
- b. Pada uji normalitas yang lolos uji Kolmogorov Smirnov diperoleh nilai Asymp. Sinyal. (2-ekor) dari 0,2. Sehingga dapat dikatakan data dalam penelitian ini berdistribusi normal karena nilai yang diperoleh lebih besar dari 0,05.
- c. Pada uji koefisien determinasi, diperoleh nilai  $R^2$  sebesar 0,623 atau sama dengan 62,3%. Maka dapat dinyatakan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y sebesar 62,3%.







- d. Pada uji regresi linear sederhana, diperoleh persamaan  $Y = 8,655 + 0,836X$ . Nilai yang diperoleh positif maka setiap penambahan 1 nilai pada variabel motif mengikuti akun *Instagram @dotaindonesia2* (X), maka kepuasan *follower* akun *Instagram @dotaindonesia2* (Y) akan meningkat sebanyak 0,836.
- e. Pada uji t, diperoleh nilai signifikansi yaitu sebesar 0,000 atau nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa motif mengikuti akun *Instagram @dotaindonesia2* berpengaruh secara parsial terhadap kepuasan *follower* akun *Instagram @dotaindonesia2* (Y).
- f. Pada uji F, diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,000 atau nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hasil perhitungan uji F tersebut dapat dinyatakan bahwa variabel motif motif mengikuti akun *Instagram @dotaindonesia2* (X) secara simultan berpengaruh terhadap variabel kepuasan p terhadap kepuasan *follower* akun *Instagram @dotaindonesia2* (Y).

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.