

**PERBEDAAN TINGKAT KEPUASAN PENGGUNAAN *SOUNDCLOUD*
SEBAGAI SARANA EKSPRESI DIRI PADA MAHASISWA JURUSAN
SENI MUSIK ANGKATAN 2010 - 2014 DI INSTITUT KESENIAN
JAKARTA (IKJ)**

Oleh:

Nama : Ardyan

NIM : 64080628

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

OKTOBER 2015

PENGESAHAN

PERBEDAAN TINGKAT KEPUASAN PENGGUNAAN SOUNDCLOUD SEBAGAI SARANA EKSPRESI DIRI PADA MAHASISWA JURUSAN SENI MUSIK ANGKATAN 2010 - 2014 DI INSTITUT KESENIAN JAKARTA (IKJ)

Diajukan Oleh

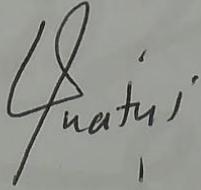
Nama : Ardyan

NIM : 64080628

Jakarta, 23 Oktober 2015

Disetujui Oleh :

Pembimbing,



(Wiratri Anindhita, S.I.P., M.Sc.)

INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

JAKARTA 2015



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
MAHASISWA JURUSAN SENI MUSIK ANGKATAN 2010 - 2014 DI
INSTITUT KESENIAN JAKARTA (IKJ)

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

Ardyan / 64080628 / 2008 / Perbedaan Tingkat Kepuasan Penggunaan Soundcloud Sebagai Sarana Ekspresi Diri Pada Mahasiswa Jurusan Seni Musik Angkatan 2010-2014 di Institut Kesenian Jakarta (IKJ) / Dosen Pebimbing: Wiratri Anindhita. S.I.P., M.Sc.

Seiring dengan perkembangan jaman, pemenuhan kebutuhan khalayak akan media semakin besar. Dengan demikian bermunculah beragam media yang dapat memenuhi kebutuhan khalayak tanpa terbatas oleh jarak dan waktu. Internet menawarkan kemudahan dalam mencari suatu informasi secara cepat dan luas. Dari hal tersebut munculah media sosial yang dapat membantu penggunanya dalam memenuhi kebutuhan sesuai yang dibutuhkan. Soundcloud yang merupakan bagian dari media sosial tersebut menjadi media yang digunakan oleh para penyuka seni musik sebagai sarana untuk mencari informasi atau ber-ekspresi. Penelitian ini untuk mengetahui seberapa besarkah tingkat kepuasan dari pengguna Soundcloud oleh mahasiswa Institut Kesenian Jakarta (IKJ) tersebut.

Penelitian ini menggunakan teori *Uses and Gratifications* dengan model *Expectancy Values* sebagai landasan teori. Dengan teori ini peneliti akan membahas mengenai bagaimana tingkat kepuasan mahasiswa Institut Kesenian Jakarta (IKJ) dalam menggunakan Soundcloud sebagai sarana ekspresi diri mereka, yang diukur dengan melihat aspek motif (*Gratification Sought*) dan aspek kepuasan (*Gratification Obtained*).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan survei deskriptif. Obyek penelitian adalah Soundcloud dengan responden mahasiswa Institut Kesenian Jakarta (IKJ) jurusan seni musik angkatan 2010 – 2014. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan kuisioner dengan teknik pengambilan sampel nonprobabilitas yang menggunakan *Accidental Sampling* sebagai teknik yang digunakan.

Hasil data kuisioner yang telah dibagikan kepada responden mendapatkan hasil yang valid dan reliabel. Namun data yang ada tidak berdistribusi normal, sehingga peneliti menggunakan teori limit pusat sebagai landasan untuk mengelola data yang lebih dalam. Pengelolaan data dilakukan dengan mencari rata – rata setiap aspek motif dan kepuasan, lalu dibagi dan akan menghasilkan tingkat kepuasan. Pengolahan data dilanjutkan dengan hipotesis uji T dan uji F untuk mengetahui aspek mana yang lebih dominan dalam menggunakan Soundcloud tersebut.

Berdasarkan hasil pengolahan data, didapatkan hasil bahwa Soundcloud sebagai media yang diteliti mendapatkan hasil bahwa nilai GS>GO. Dengan nilai rata-rata motif 3.73 dan nilai rata-rata kepuasan 3.69. Menurut model *Expectancy Values* oleh Philip Palmgreen apabila GS lebih besar dari GO maka dinyatakan bahwa terjadi kesenjangan kepuasan dan media dinyatakan tidak memuaskan khalayak.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKG.



ABSTRACT

Ardyan / 64080628 / 2008 / Differences In Satisfaction Levels Soundcloud Use As A Means of Self Expression In Music Art Student Class of 2010-2014 at The Institut Kesenian Jakarta (IKJ) / Advisor : Wiratri Anindhita, S.I.P., M.Sc.

Along with the times, the audience will meet the needs of the larger media. Then grow a variety of media that can meet the needs of the public without limitation of distance and time. The internet offers an eases in finding information quickly and widely. On a case arose social media can help users to meet the needs that as required. Soundcloud is part of social media, become the media used by music enthusiasts as a means to search for information or expression. The study to determine how much the level of satisfaction of using Soundcloud by students.

This study uses Uses and Gratifications as the theory, with a expectancy values model as the theoretical basis of this research. With this theory, researchers will discuss how the level of student Institut Kesenian Jakarta (IKJ) in use Soundcloud as a means of self expression, there are aspects of the motives (Gratification Sought) and aspects of satisfaction (Gratification Obtained) in the study.

Research design used in this research is quantitative method by using descriptive survey. Object of research is Soundcloud the student Institut Kesenian Jakarta (IKJ) respondents Musical arts majors forces 2010 – 2014. Data collection techniques performed using a questionnaire with sampling nonprobability technique which uses Accidental Sampling as the technique used.

The results of questionnaire data that has been given to the respondent obtain valid and reliable. But the data are not normally distributed, so the researchers used the central limit theory as a platform to manage data more in. Data processing is done by finding the mean of each aspect of the motives and satisfaction. Data management continued with the T test and F test hypothesis to determine which aspects are more dominant in using Soundcloud.

Based on the results of data processing, showed that as the media studied Soundcloud get results that GS>GO. With a mean of motive (3.73) and the mean satisfaction (3.69). According to the

Expectancy Values model by Philip Palmgreen, if GS>GO then stated that there is a gap of satisfaction and declared unsatisfactory media audiences.

KATA PENGANTAR

©

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi peneliti yang berjudul : Perbedaan Tingkat Kepuasan Penggunaan *Soundcloud* Sebagai Sarana Ekspresi Diri Pada Mahasiswa Jurusan Seni Musik Angkatan 2010-2014 Di Institut Kesenian Jakarta (IKJ).

Penulisan skripsi ini merupakan tugas akhir yang telah diwajibkan untuk memenuhi segala syarat demi mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti tak pernah lepas dari dukungan banyak pihak. Adapun rasa terima kasih itu penulis ucapkan kepada :

Bapak Deavy M.R.Y Johassan, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie yang telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk melakukan penelitian.

Ibu Wiratri Anindhita. S.I.P., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan memberikan bimbingan serta saran yang membangun kepada peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Keluarga peneliti, khususnya ibu Rostika selaku ibu dari peneliti yang selalu mendukung baik moril maupun materil kepada peneliti selama peneliti berada di kampus ini.

Penelitian ini juga menjadi dedikasi peneliti atas semua harapan serta doa yang ibu peneliti selalu berikan.

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.

4. Seluruh dosen Ilmu Komunikasi Institut Bisnis dan Infromatika Kwik Kian Gie, yang banyak memberikan pendidikan, serta membantu peneliti baik saran maupun dorongan semangat saat masa perkuliahan.

Hascip Elka Fridhana Kristia dan keluarga selaku orang dekat penulis yang dengan sabar terus menemani dan memberikan semangat untuk menyelesaikan penelitian ini.

Semua teman-teman di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis selama masa perkuliahan hingga terselesaiannya tugas akhir ini.

Teman-teman UKM Band yang menjadi rumah dan keluarga kedua selama peneliti berada di kampus ini.

Dengan menyadari keterbatasan peneliti dalam menganalisa maupun mengungkapkan permasalahan, maka saran serta kritik yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan.

Akhir kata, penulis berharap semoga penelitian ini dapat terwujud dan bermanfaat bagi pembaca dan dapat lebih dikembangkan di masa yang akan datang agar dapat memberikan sumbangsih bagi pendidikan.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
3. Dilarang mengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
4. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
5. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
6. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
7. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

Jakarta, 23 Oktober 2015

(Peneliti)

DAFTAR ISI



(C) Hak Cipta Ilmik KIKK (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Identifikasi Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Terdahulu	20
C. Kerangka Pemikiran	24
D. Hipotesis.....	25

Hak Cipta Ilmik KIKK (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Dilarang penggunaan sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa izin.
a. Penggunaan hanya untuk keperluan pembelajaran, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
tanpa izin IBIKKG.



BAB III.....	26
---------------------	----

METODE PENELITIAN	26
--------------------------------	----

1. A. Obyek Penelitian.....	26
-----------------------------	----

2. B. Desain Penelitian	27
-------------------------------	----

3. C. Variabel Penelitian.....	27
--------------------------------	----

4. D. Teknik Pengumpulan Data.....	32
------------------------------------	----

5. E. Teknik Pengambilan Sampel	33
---------------------------------------	----

6. F. Teknik Analisis Data.....	36
---------------------------------	----

BAB IV	44
---------------------	----

PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
---------------------------------------	----

A. Gambaran Umum.....	44
-----------------------	----

B. Analisis dan Pembahasan	56
----------------------------------	----

C. Hasil Penelitian.....	86
--------------------------	----

BAB V	88
--------------------	----

KESIMPULAN DAN SARAN	88
-----------------------------------	----

A. Kesimpulan.....	88
--------------------	----

B. Saran	89
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA.....	91
----------------------------	----

LAMPIRAN.....	94
----------------------	----

1. Dilarang mengungkap selanjutnya tulisan karya tulis ini tanpa izin.

a. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

DAFTAR TABEL

(C) Hak Cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)	<p>3.1 : Operasionalisasi Variabel Motif Penggunaan Media Sosial <i>Soundcloud</i> 29</p> <p>3.2 : Operasionalisasi Variabel Kepuasan Penggunaan Media Sosial <i>Soundcloud</i> 31</p> <p>3.3 : Jumlah Populasi 34</p> <p>3.3 : Skala Peringkat Yang Digunakan Dalam Penelitian 38</p> <p>4.1 : Hasil Uji Validitas Dimensi Motif Hiburan Penggunaan <i>Soundcloud</i> 57</p> <p>4.2 : Hasil Uji Validitas Dimensi Motif Identitas Pribadi 58</p> <p>4.3 : Hasil Uji Validitas Dimensi Motif Integrasi dan Interaksi Sosial Penggunaan <i>Soundcloud</i> 59</p> <p>4.4 : Hasil Uji Validitas Dimensi Motif Hiburan Penggunaan <i>Soundcloud</i> 60</p> <p>4.5 : Hasil Uji Validitas Dimensi kepuasan Informasi Penggunaan <i>Soundcloud</i> 61</p> <p>4.6 : Hasil Uji Validitas Dimensi kepuasan Identitas Pribadi Penggunaan <i>Soundcloud</i> 62</p> <p>Tabel 4.7 : Hasil Uji Validitas Dimensi kepuasan Integrasi dan interaksi sosial Penggunaan <i>Soundcloud</i> 63</p>
---	--

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa izin IBIKKG.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



© Has cipta milt IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)	Tabel 4.8 : Hasil Uji Validitas Dimensi kepuasan Hiburan Penggunaan <i>Soundcloud</i> 64
	Tabel 4.9 : Hasil Uji Reliabilitas Motif Pengguna <i>Soundcloud</i> 65
	Tabel 4.10 : Hasil Uji Reliabilitas Kepuasan Pengguna <i>Soundcloud</i> 66
	Tabel 4.11 : Tingkat Motif dan Kepuasan Pengguna <i>Soundcloud</i> Dikalangan Mahasiswa Institut Kesenian Jakarta (IKJ) Jurusan Seni Musik 72
	Tabel 4.12 : Hasil Statistik Uji T Aspek Informasi Penggunaan <i>Soundcloud</i> Dikalangan Mahasiswa IKJ Seni Musik 74
	Tabel 4.13 : Hasil Statistik Uji T Aspek Identitas Pribadi Penggunaan <i>Soundcloud</i> Dikalangan Mahasiswa IKJ Seni Musik 76
	Tabel 4.14 : Hasil Statistik Uji T Aspek Integrasi dan Interaksi Sosial Penggunaan <i>Soundcloud</i> Dikalangan Mahasiswa IKJ Seni Musik 78
	Tabel 4.15 : Hasil Statistik Uji T Aspek Hiburan Penggunaan <i>Soundcloud</i> Dikalangan Mahasiswa IKJ Seni Musik 80
	Tabel 4.16 : Hasil Statistik Uji T Aspek Keseluruhan Penggunaan <i>Soundcloud</i> Dikalangan Mahasiswa IKJ Seni Musik 81
	Tabel 4.17 : Hasil Uji Homogenitas Varians 83
	Tabel 4.18 : Hasil Nilai Kepuasan Keseluruhan Aspek 84
	Tabel 4.19 : Perbedaan Kepuasan Keseluruhan Aspek 84
	Tabel 4.20 : Hasil Uji Anova 85

1. Tabularan meutip sebagai tanda atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan tesis dan makalah.
 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 GAMBAR

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

Gambar 2.1 : Model <i>Uses and Gratifications</i>	10
Gambar 2.2 : Model <i>Expectancy Values</i>	14
Gambar 2.3 : Bagan Kerangka Pemikiran.....	24
Gambar 4.1 : Logo Soundcloud.....	46
Gambar 4.2 : Tampilan Soundcloud.....	47
Gambar 4.3 : Tampilan Masuk Soundcloud.....	49
Gambar 4.4 : Tampilan Dashboard Soundcloud.....	50
Gambar 4.5 : Tampilan Tracks Soundcloud.....	51
Gambar 4.6 : Tampilan Share Tracks Soundcloud.....	52
Gambar 4.7 : Tampilan Fitur “Set” Pada Soundcloud.....	53
Gambar 4.8 : Tampilan Fitur “Group” Pada Soundcloud.....	54
Gambar 4.9 : Tampilan Fitur Comment Pada Soundcloud.....	55
Gambar 4.10 : Distribusi Frekuensi Motif.....	68
Gambar 4.11 : Distribusi Frekuensi Kepuasan.....	70
Gambar 4.12 : Kurva Aspek Informasi.....	75
Gambar 4.13 : Kurva Aspek Identitas Pribadi.....	77



N GIE S I N E SS	Gambar 4.14 : Kurva Aspek Integrasi Dan Interaksi Sosial.....	79
C Hak cipta milik Hak	Gambar 4.15 : Kurva Aspek Hiburan.....	80
1. Dilarang menyalin a. Pengutipan penulisan kri b. Pengutipan t 2. Dilarang mengu tanpa izin lBKKK	Gambar 4.16 : Kurva Aspek Keseluruhan.....	82
	Gambar 4.17 : Kurva Hasil Uji F.....	86

Halaman 1 dari 1
Cipta Dilindungi Undang-Undang

Gal

Gan

Gal

10
bag

tau
pen

-uh

a tull
ika!

tan

enc

mka

m
n

viii

imbu

1