

**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



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

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

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

Diajukan Oleh

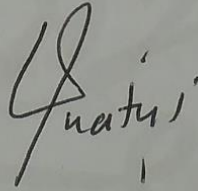
Nama : Ardyan

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



1. Dilarang menyalin atau 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.



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 Pembimbing: 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 penggunaannya 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 kuesioner yang telah di bagikan 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. Pengolaan data di lanjutkan 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.



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 Deavvy 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.

© Hak cipta milik IBIKKG (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.



4.

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

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 terselesaikannya 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.

Jakarta, 23 Oktober 2015

(Peneliti)

DAFTAR ISI

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
PENDAHULUAN	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 dilindungi undang-undang. Penyalinan sebagian atau seluruhnya tanpa izin IBKKG.

1. Dilarang mengutip, menyalin, atau menyalin sebagian atau seluruhnya tanpa izin IBKKG.
2. Dilarang mengutip, menyalin, atau menyalin sebagian atau seluruhnya tanpa izin IBKKG.





BAB III	26
METODE PENELITIAN	26
A. Obyek Penelitian.....	26
B. Desain Penelitian	27
C. Variabel Penelitian.....	27
D. Teknik Pengumpulan Data.....	32
E. Teknik Pengambilan Sampel	33
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

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip 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.



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



Gambar 4.14 : Kurva Aspek Integrasi Dan Interaksi Sosial.....	79
Gambar 4.15 : Kurva Aspek Hiburan.....	80
Gambar 4.16 : Kurva Aspek Keseluruhan.....	82
Gambar 4.17 : Kurva Hasil Uji F.....	86

Hubungan Antara Kurva Aspek Integrasi Dan Interaksi Sosial, Aspek Hiburan, Aspek Keseluruhan dan Hasil Uji F

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Ha Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menjiptip 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.