

PENGARUH MOTIF PENGGUNAAN APLIKASI DISCORD

TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA DIKALANGAN MAHASISWA INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA KWIK

KIAN GIE ANGKATAN 2018

Oleh :

Nama : Matius Kevin Kurniawan

NIM : 66180154

Skripsi

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi**

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Marketing Communication**



INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

JAKARTA

SEPTEMBER 2022

© 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.



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS



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 PENGGUNAAN APLIKASI DISCORD
TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA DIKALANGAN
MAHASISWA INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA KWIK
KIAN GIE ANGKATAN 2018**

Di ajukan oleh :

Nama : Matius Kevin Kurniawan

NIM : 66180154

Jakarta, 29 September 2022

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing,

(Siti Meisyaroh S.Sos, M.Soc.Sc)

INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

JAKARTA

2022



ABSTRAK

Matius Kevin Kurniawan / 66180154 / 2022 / Pengaruh Motif Penggunaan Aplikasi Discord Terhadap Kepuasan Pengguna Dikalangan Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018 / Dosen Pembimbing : Siti Meisyaroh S.Sos, M.Soc.Sc

Discord adalah salah satu platform komunikasi tidak berbayar dan platform distribusi digital yang dirancang untuk menciptakan komunitas yang bisa diakses secara global. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi secara *real time* menggunakan teks, suara, dan video yang biasa disebut sebagai *server*. Pengguna discord saat ini sudah mencapai lebih dari 100 juta pengguna dan aplikasi ini digunakan dengan sistem berbasis *windows, iOS, Android, Linux, dan Mac*.

Penelitian ini menggunakan teori *Uses and Gratification* sebagai dasar analisis penelitian. Variabel yang digunakan didalam penelitian ini adalah motif dan kepuasan. Dimensi yang digunakan dalam motif adalah motif hiburan, motif interaksi dan integrasi sosial, motif identitas personal, dan motif informasi. Sedangkan, dimensi yang digunakan dalam kepuasan adalah pengalihan (*diversion*), hubungan personal (*personal relationship*), identitas personal (*personal identity*), dan pengawasan (*surveillance*).

Objek dalam penelitian ini adalah orang yang menggunakan aplikasi *Discord* yang disebut sebagai pengguna. Metode penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode survei dengan menyebar kuesioner ke 70 responden yang merupakan Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018. Teknik pengumpulannya adalah dengan menggunakan *purposive sampling*.

Hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa nilai residu terdistribusi secara normal. Selain itu penelitian juga menunjukkan bahwa dimensi motif penggunaan aplikasi *Discord* memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna dikalangan Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018.

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa dalam motif penggunaan aplikasi *Discord* terdapat berbagai motif dalam penggunaannya seperti motif hiburan, interaksi dan integrasi sosial, motif identitas personal serta motif informasi dimana telah didapat hasil bahwa keempat motif tersebut bisa mempengaruhi kepuasan pengguna yang menggunakan aplikasi *Discord*. Hal ini juga membuktikan bahwa aplikasi *Discord* memenuhi fungsi mereka sebagai sebuah media yang dapat memenuhi kepuasan pengguna aplikasi.

Kata kunci : Motif, Kepuasan Pengguna, Aplikasi Discord, Uses and Gratification



ABSTRACT

Matius Kevin Kurniawan / 66180154 / 2022 / The Influence of Motives for Using Discord Applications on User Satisfaction Among Business and Informatics Institute Students Kwik Kian Gie Class of 2018 / Advisor : Siti Meisyaroh S.Sos, M.Soc.Sc

Discord is a free communication platform and digital distribution platform designed to create a globally accessible community. This application allows users to communicate in real time using text, voice, and video which is commonly referred to as a server. Discord users have now reached more than 100 million users and this application is used with systems based on windows, iOS, Android, Linux, and Mac.

This study uses the Uses and Gratification theory as the basis for research analysis. The variables used in this research are motive and satisfaction. The dimensions used in the motives are entertainment motives, social interaction and integration motives, personal identity motives, and information motives. Meanwhile, the dimensions used in satisfaction are diversion, personal relationship, personal identity, and surveillance.

The object in this study is the person who uses the Discord application, which is referred to as the user. The research method to be carried out is using quantitative research methods. This study uses data collection techniques with survey methods by distributing questionnaires to 70 respondents who are students of the Kwik Kian Gie Institute of Business and Informatics Class of 2018. The data collection technique is using purposive sampling.

The results of this study can be seen that the residual value is normally distributed. In addition, the study also shows that the motive dimension for using the Discord application has an influence on user satisfaction among the 2018 Business and Informatics Institute students Kwik Kian Gie.

Based on this research, it can be concluded that in the motives for using the Discord application there are various motives in its use such as entertainment motives, social interaction and integration, personal identity motives and information motives where it has been obtained that these four motives can affect user satisfaction using the Discord application. This also proves that the Discord application fulfills their function as a medium that can meet the satisfaction of application users.

Keywords : Motive, User Satisfaction, Discord, Uses and Gratification

Copyright © 2022 by 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.



- Huka, Janice Kholin, Mario Suretno, Juan Danica, Iriandi Budyanto, Dylan Hidayat, Albert Hayanto Michael William, Jason Faleno, Talitha Seanna, Vina yang sudah banyak mendukung dari proses perkuliahan hingga selesainya penyusunan skripsi ini
6. Teman-teman seperjuangan Rizki Meliani, Tasya Angelita, Marcelo Natanael Wenur yang sudah banyak berbagi informasi dan bantuan serta saran dalam pengerjaan skripsi.
7. Teman-teman UKM LITBANG yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak pengalaman, berbagi suka dan duka bersama selama peneliti berkuliah.
8. Teman-teman Ilmu Komunikasi 2018 yang berjuang bersama-sama sejak awal perkuliahan hingga saat ini.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti baik secara langsung atau tidak langsung selama penelitian dan penulisan skripsi.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Demikian skripsi yang jauh dari kesempurnaan dan tidak luput dari kesalahan ini. Peneliti terbuka dalam menerima segala kritik dan saran membangun yang diberikan semua pihak sehingga mampu menambah ilmu dan pengetahuan Peneliti lebih lanjut. Akhir kata, Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi rekan-rekan mahasiswa/i dan pembaca sebagai sumber informasi ataupun referensi.

Jakarta, September 2022

Matius Kevin Kurniawan

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	1
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Identifikasi Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian Terdahulu	21
C. Kerangka Pemikiran	31
D. Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Objek Penelitian	33
B. Desain Penelitian	33
C. Variabel Penelitian	34
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Teknik Pengambilan Sampel	41
F. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Umum	47
B. Pembahasan	50
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	76



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3.1 Operasional Tabel	35
Tabel 4.1 Tabel Usia Responden.....	50
Tabel 4.2 Tabel Jenis Kelamin Responden	51
Tabel 4.3 Tabel Populasi Responden	51
Tabel 4.4 Tabel Status Mahasiswa Responden.....	53
Tabel 4.5 Tabel Pengetahuan Tentang Aplikasi Discord.....	53
Tabel 4.6 Tabel Penggunaan Aplikasi Discord.....	54
Tabel 4.7 Tabel Validitas Variabel Motif Penggunaan Aplikasi	55
Tabel 4.8 Tabel Reliabilitas Motif Penggunaan Aplikasi	56
Tabel 4.9 Tabel Validitas Variabel Kepuasan Pengguna	56
Tabel 4.10 Tabel Reliabilitas Variabel Kepuasan Pengguna	57
Tabel 4.11 Rata-rata Motif Hiburan	58
Tabel 4.12 Rata-rata Interaksi dan Integrasi Sosial	59
Tabel 4.13 Rata-rata Motif Identitas Personal	61
Tabel 4.14 Rata-rata Motif Informasi	62
Tabel 4.15 Rata-rata Variabel Motif Penggunaan Aplikasi.....	63
Tabel 4.16 Rata-rata Pengalihan (diversion)	64
Tabel 4.17 Rata-rata Hubungan Personal (Personal Relationship)	65
Tabel 4.18 Rata-rata Identitas Personal (Personal Identity).....	67
Tabel 4.19 Rata-rata Pengawasan (Surveillance).....	68
Tabel 4.20 Rata-rata Variabel Kepuasan Pengguna.....	69
Tabel 4.21 Tabel Hasil Uji Normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov Z.....	70
Tabel 4.22 Tabel hasil Uji F	71
Tabel 4.23 Hasil Uji T	72
Tabel 4.24 Tabel Uji Koefisiensi Determinasi (R²).....	73





DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Hierarki Kebutuhan Maslow	11
Gambar 2. 2	Elemen-elemen Teori Uses and Gratification.....	15
Gambar 2. 3	Kerangka Pemikiran.....	31
Gambar 4.1	Logo Aplikasi Discord.....	47
Gambar 4. 2	Tampilan UI Discord untuk Smartphone.....	48
Gambar 4. 3	Tampilan UI Discord untuk PC.....	48
Gambar 4. 4	Tampilan Fitur Discord.....	49
Gambar 4. 5	Tampilan Server Komunitas Discord	49
Gambar 4. 6	Rentang skala Motif Hiburan	59
Gambar 4. 7	Rentang skala Motif Interaksi dan Integrasi Sosial	60
Gambar 4. 8	Rentang skala Motif Identitas Personal.....	61
Gambar 4. 9	Rentang skala Motif Informasi.....	63
Gambar 4. 10	Rentang skala pengalihan (diversion).....	65
Gambar 4. 11	Rentang skala Hubungan Personal (Personal Relationship)	66
Gambar 4. 12	Rentang skala Identitas personal (Personal Identity)	67
Gambar 4. 13	Rentang skala Pengawasan (Surveillance).....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner	79
Lampiran 2 Data Kuesioner 70 Responden	84
Lampiran 3 Uji Validitas	87
Lampiran 4 Uji Reliabilitas	89
Lampiran 5 Data Responden.....	89
Lampiran 6 Uji Normalitas	91
Lampiran 7 Analisis Deskriptif Variabel X dan Y	91
Lampiran 8 Uji Statistik F	92
Lampiran 9 Uji Statistik T	93
Lampiran 10 Koefisiensi Determinasi	93
Lampiran 11 Kuesioner Google Form.....	94

1. Dilarang menyalin atau menjiplak 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.

