KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

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

Matius Kevin Kurniawan
(matius.kevin99@gmail.com)
Siti Meisyaroh
(siti.meisyaroh@kwikkiangie.ac.id)

Abstract

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.

Key words: *Movite, User Satisfaction, Discord, Uses and Gratification*

Abstrak

Discord adalah salah satu platform komunikasi tidak berbayar dan platform distribusidigital yang dirancang untuk menciptakan komunitas yang bisa diakses secara global. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi secara *real time* menggunakanteks, 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 penlitian 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 denganmetode survei dengan menyebar kuesioner ke 70 responden yang merupakan Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018. Teknik pengumpulandatanya adalah dengan menggunakan *purposive sampling.* Hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa nilai residu terdistribusi secara

© 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 Gie

KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

normal. Selainitu penelitian juga menunjukan bahwa dimensi motif penggunaan aplikasi *Discord* memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna dikalangan Mahasiswa Institut Bisnis danInformatika 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

PENDAHULUAN

Komunikasi menjadi hal yang cukup diperhatikan pada saat ini. Semuaaktivitas berawal dari keberhasilan komunikasi antara dua individu, sehingga saat ini banyak kalangan yang berusaha mempelajari dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi untuk mendapatkan keberhasilan dalam membangun sebuah hubungan.

Komunikasi juga dapat dikatakan penting dalam keberlangsungan dan keberhasilan dalam berinteraksi. Dalam berkomunikasi hal yang ingin dicapai biasanya adalah suatu dampak, kesan, atau reaksi tertentu yang tertuju pada seorangkomunikan. Namun dalam beberapa kasus yang dilakukan oleh komunikator tidak sesuai dengan harapan dan gagal. Hal ini berarti diperlukan kompetensi yang baik dalam berkomunikasi agar pesan yang disampaikan bisa mengenai sasaran dan terhindar dari gangguan dalam proses komunikasi tersebut.

Pada awalnya surat adalah hal yang menjadi tren dalam berkomunikasi, namun seiring perkembangan jaman surat menjadi kurang digemari karena dinilai tidak efisien dan membutuhkan waktu untuk berinteraksi. Untuk mengatasi masalah tersebut terciptalah media telepon yang menggunakan suara sebagai alat baru yang memudahkan individu dalam berkomunikasi. Media telepon cukup mengalami perkembangan yang pesat dimulai dari telepon yang menggunakan kabel sampai akhirnya berinovasi menciptakan telepon nirkabel. penggunaan media telepon perlahan mulai ditinggalkan sejak ditemukan media baru yaitu media internet karenamedia telepon membutuhkan *cost* yang cukup mahal dan akses yang terbatas sedangkan media internet cenderung lebih murah dan dapat diakses secara global.

Adams & Rollings (2010), berpendapat bahwa teknologi internet memberikandampak yang besar terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai bidang. padaawalnya media internet hanya terdapat pada komputer, namun seiring perkembanganjaman diciptakan perangkat komputer yang berukuran kecil dan bisa dibawa kemanapun yaitu *smartphone*. *Smartphone* merupakan salah satu benda yang cukuppenting dan menjadi prioritas utama bagi masyarakat.

Selain berfungsi untuk komunikasi, smartphone juga berfungsi sebagaihiburan bagi semua kalangan, baik anak – anak sampai orang dewasa. Untuk berkomunikasi melalui *smartphone*, dibutuhkan aplikasi yang berfungsi sebagai penyalur pesan dan terhubung ke jaringan internet agar terjadi komunikasi dua arahsecara langsung. Aplikasi yang dibutuhkan seperti: *Whatsapp, line, zoom cloud meeting, google meet, Mechat, dan Discord*.

Discord adalah salah satu platform komunikasi tidak berbayar dan platform distribusi digital yang dirancang untuk menciptakan komunitas yang bisa diakses secara global. Aplikasi ini cukup mirip dengan aplikasi *Skype* yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi secara *real time* menggunakan teks, suara, dan videoyang 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.*

Konsep discord sendiri berasal dari Jason Citron selaku pendiri dari platformpermainan seluler. Dalam proses pengembangan, ia melihat banyak kesulitan dalammembangun taktik dalam permainan. Hal itu mendorong inovasi baru dalam mengembangkan layanan *chating* yang lebih berfokus pada kemudahan dalam menggunakan aplikasi dan memiliki pengaruh yang sedikit terhadap performa.

Discord mulai diperkenalkan kepada publik pada Mei 2015 dengan nama *"discordapp.com"*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyebarluaskan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
a. Penggunaan 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.
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

Discord cukup banyak digunakan oleh komunitas pemain gamedan bahkan digunakan untuk esports dan turnamen. Pembuatan Discord bertujuan untuk menciptakan dan mengelola komunitas secara pribadi dan publik. Komunitas discord tergabung dalam satu kumpulan yang biasa disebut server. Pengguna dapat membuat server secara gratis, mengatur visibilitas, dan membuat lebih dari satu saluran didalam server tersebut. Pengguna discord dapat meningkatkan kualitas saluran radio, streaming, slot emoji, dan fasilitas lainnya menggunakan *"server boost"*.

Pengguna mendaftar discord dengan menggunakan email dan diwajibkan membuat nama pengguna. Untuk menghindari terjadinya kesamaan dalam pembuatan nama, pengguna diberi empat digit yang biasa disebut "diskriminator" dengan prefix "#" yang ditambahkan pada akhir nama pengguna. Bagi pengguna discord nitro, pengguna dapat merubah profil menggunakan gambar bergerak.

Discord nitro adalah layanan berlangganan premium yang menyediakanbanyak sekali fitur untuk pengguna. Fitur yang ditemukan pada discord nitro antara lain : fitur emoji yang bisa bergerak, pengguna dapat mengirim *file* lebih besar dibandingkan dengan versi gratisnya, dan pengguna dapat melakukan *streaming video* secara *high quality* sehingga video yang ditampilkan memiliki kualitas yang lebih baik.

Video call dan share screen ditambahkan pada bulan oktober 2017, penggunamemungkinan membuat panggilan video pribadi mulai dari 10 hingga 40 pengguna.Pada bulan agustus 2019, fitur ini diperluas dengan saluran streaming langsung di *server*. Pengguna discord dapat membagikan layar mereka secara langsung jika mereka terdeteksi sedang memainkan *game* dan pengguna yang berada di *server* tersebut dapat bergabung untuk menonton *live straming.*

Discord dibuat menggunakan teknologi web yang memungkinkannya beroperasi di peramban dan diunduh pada komputer pribadi. Discord dirancang untuk digunakan saat bermain *game* dan Discord memiliki fitur latensi rendah yang bermanfaat untuk mengurangi terjadinya *lagging* saat bermain *game*. Oleh karena itu, aplikasi discord ini sangat digemari pemain *game online* karena selain aplikasi discord lebih ringan dibandingkan dengan aplikasi lainnya, discord pun dapat menjaga komunikasi tetap stabil walaupun pengguna memiliki kecepatan internet yang lambat.

Pada awalnya, discord lebih populer dikalangan pemain game yang berinteraksi secara *online*. Discord banyak digunakan para *content creator gaming* untuk melakukan *live streaming.* salah satu alasan aplikasi discord menjadi populer dikalangan *gamers* adalah aplikasi discord memiliki sistem tersendiri untuk melakukan *voice chat* tanpa mengganggu sistem komputer pengguna yang sedang berjalan. Discord tidak akan mengganggu *frame rate* saat bermain game. Hal ini akanmemberikan sensasi bermain *game* menjadi semakin nyaman dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan jaman, aplikasi discord semakin populer dan mulai dikenal komunitas. Discord menambahkan beberapa fitur baru yang dirancanguntuk memudahkan pengguna berkomunikasi dengan skala besar. Pengguna dapat bergabung kedalam komunitas yang tidak hanya berguna untuk menambah relasi, namun ada juga potensi untuk mendapatkan penghasilan dari hobi tersebut. Di sisi lain, pengguna dapat membuat saluran yang terpisah dengan izin akses yang berbeda.Hal ini berfungsi untuk mencegah para *member* di server berkumpul dengan semua orang yang memiliki hobi yang berbeda dalam satu saluran.

Dalam penggunaannya, pengguna akan mendapatkan beberapa keuntungan seperti menambah relasi dengan jangkauan yang luas dan bahkan dapat membuat komunitas mereka sendiri. Fitur-fitur yang terdapat pada discord membuat banyak kemudahan dalam penggunaannya dan fitur ini cukup relevan dengan media sosial lainnya. Contoh dari fitur yang ada pada Discord yaitu: *voice chat, live streaming, video call, chatting,* dan lain-lain. Hal ini membuat interaksi antar pengguna menjadilebih mudah dan bebas.

Keuntungan lain pada aplikasi discord adalah aplikasi ini dapat diunduh gratis tanpa biaya apapun. Discord juga tersedia dalam semua platform baik komputer maupun *smartphone.* Hal ini membuat aplikasi discord semakin fleksibel digunakan disituasi apapun. Aplikasi ini juga minim terjadinya *spam* karena, server *administrator* dapat menghapus dan bahkan melakukan ban kepada mereka yang melakukan spam di *server*. Fitur yang ditambahkan seperti *background noise suppresion* dan *noise cancelling* membuat suara mikrofon semakin jelas karena tidak ada suara bising yang mengganggu. Fitur-fitur inilah yang membuat pengguna merasa dimanjakan dan nyaman saat menggunakannya.

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.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,
Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
©Hak cipta milik IBI KKG(Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Intitut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Motif Penggunaan Aplikasi Discord Terhadap Kepuasan Pengguna Dikalangan Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018" dengan metode kuantitatif menggunakan teori *Uses and Gratifications*.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Seberapa besar pengaruh motif penggunaan aplikasi discord terhadap kepuasan pengguna dikalangan mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie angkatan 2018?"

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh motif penggunaan aplikasi Discord terhadap kepuasan pengguna dikalangan mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie angkatan 2018 dan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna aplikasi discord dikalangan mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie angkatan 2018.

LANDASAN TEORITIS

Menurut Littlejohn dan Foss (2012: 426), disini audiens dianggap sebagai audiens yang aktif dan diarahkan oleh tujuan. Audiens sangat bertanggung jawab dalam memilih media untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Dalam pandangan ini, media dianggap sebagai satu-satunya faktor yang mendukung bagaimana kebutuhan terpenuhi, dan audiens diangggap sebagai perantara yang besar: mereka tahu kebutuhan mereka dan bagaimana memenuhi kebutuhan tersebut.

Littlejohn (1996, dalam Kriyantono, 2014: 211) mengatakan bahwa, kepercayaan seseorang tentang isi media dapat dipengaruhi oleh budaya dan institusi sosial seseorang, termasuk media itu sendiri; keadaan-keadaan sosial seperti ketersediaan media; variabelvariabel psikologis tertentu, seperti introvertekstrovert dan dogmatism. Nilai-nilai dipengaruhi oleh faktorfaktor kultural dan sosial, kebutuhankebutuhan, dan variabel-variabel psikologis. Kepercayaankepercayaan dan nilai-nilai akan menentukan pencarian kepuasan yang akhirnya menentukan perilaku konsumsi terhadap media seseorang.

Motif

Motif berasal dari bahasa Inggris *"motive"* berasal dari kata *movere* atau *motion* yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak. Istilah motif erat hubungannya dengan "gerak", yaitu gerakan yang dilakukan oleh manusia atau disebut juga perbuatan atau perilaku. Motif adalah sesuatu yang ada pada diri individu yang menggerakan atau membangkitkan sehingga individu itu berbuat sesuatu.

Motif timbul karena adanya suatu kebutuhan. Kategori motif pengonsumsian media menurut McQuail & Deuze (2020), dalam penelitian ini dikategorikan sebagai berikut : motif informasi, motif identitas pribadi, motif integrasi dan interaksi social, dan motif hiburan.

Kepuasan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2022, diakses pada 4 Juli 2022), kata puas artinya merasa senang (lega, gembira, kenyang dan sebagainya karena sudah terpenuhi hasrat hatinya). Sedangkan kepuasanyang merupakan kata benda artinya kesenangan, kelegaan. Dalam penelitian ini kepuasan yang dimaksud adalah terpenuhinya semua kebutuhan khalayak menggunakan aplikasi Discord berdasarkan motif dan tujuan tertentu. Untuk mencapai kepuasan tersebut khalayak bersifat altif dalam menggunakan aplikasi sesuai dengan kebutuhannya agar tercapai kepuasan.

Pengguna

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2022, diakses pada 4 Juli 2022), pengguna adalah orang yang menggunakan. Selama periode tersebut, setiap pengguna dihitung agar aplikasi memiliki statistik akurat mengenai jumlah pengguna yang menggunakan aplikasi. Pengguna dibagi menjadi tiga, yaitu : pengguna harian, Pengguna harian adalah orang yang menggunakan aplikasi pada hari tertentu. Pengguna mingguan, pengguna mingguan adalah orang yang menggunakan aplikasi selama kurun waktu tujuh hari. Pengguna bulanan, 18 Pengguna bulanan adalah orang yang menggunakan aplikasi selama kurun waktu 30 hari.

Aplikasi Discord

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
a. penggunaan 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

Aplikasi Discord adalah layanan komunikasi suara, video, teks dan lain sebagainya dalam obrolan pribadi maupun kelompok sebagai bagian dari komunitas disebut "server" yang telah digunakan oleh lebih dari seratus juta orang untuk hang out dan berbicara dengan teman dan komunitas mereka, menurut discord.com (2022, diakses pada 25 Mei 2022). Aplikasi Discord pertama kali dirilis di tahun 2015 yang dibentukoleh Jason Citron dan Stan Vishnevskiy, yang awalnya sama-sama menyukai permainan video games dan menghargai persahabatan dan koneksi yang terbentuk saat memainkannya dan menemukan suatu masalah yang dihadapi.

Komunikasi

Istilah Komunikasi (Communication) berasal dari bahasa latin yaitu Communicio, communicatio, dan atau comunicare yang berarti “berbagi” atau “menyampaikan” dan merupakan turunan dari kata Communis yang berarti “sama”. Menurut Bonaraja Purba (2020), Komunikasi adalah proses interaksi antara manusia dengan manusia dan juga antara manusia dengan lingkungan yang saling berinteraksi dan memengaruhi gagasan, opini, kepercayaan, dan sikap satu sama lain.

Fungsi komunikasi menurut Rendi Panuju (2018: 78), membuat setiap pihak yang berkomunikasi saling mengenal satu sama lain. Terdapat beberapa elemen yang terlibat dalam suatu proses komunikasi, seperti: komunikator, pesan, saluran, komunikan, hambatan atau gangguan, umpan balik, efek, situasi, selektivitas, dan lingkungan.

Social Media

Berdasarkan Salmiah (2020: 2), Sosial Media merupakan sebuah sarana dan prasana yang mendukung saluran komunikasi melaluimedia Internet. Selain sebagai saluran komunikasi, media sosial juga menjadi wadah untuk mencari informasi, membangun hubungan denganorang baru, sampai melakukan pembagian informasi kepada banyak orang. Fokus utama media sosial adalah membangun interaksi 2 arah antar penggunanya. Terdapat sebutan bagi penggunanaya yaitu User Social Media.

Sosial media yang terdiri dari dua kata “Sosial” dan “Media”, secara tidak langsung juga menjelaskan bawa individu penggunanya melakukan aksi yang dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat melalui alat komunikasi yang tersedia. Kegiatan tersebut berupa interkasi antar satu sama lain tanpa ada batasan ruang dan waktu melaluiteknologi informasi sebagai medianya.

Hipotesis

Ha: Terdapat pengaruh motif penggunaan aplikasi discord terhadap kepuasan pengguna dikalangan mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018.

Ho: Tidak terdapat pengaruh motif penggunaan aplikasi discord terhadap kepuasan pengguna dikalangan mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018.

METODE PENELITIAN

Yang menjadi objek dalam penelitian ini yaitu orang yang menggunakan aplikasi Discord yang disebut sebagai pengguna yaitu mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket dalam bentuk *google form.* Menurut Sugiyono (2018) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data di mana partisipan/responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti.

Adapun teknis dari pengumpulan data itu sendiri, kuesioner yang telah disiapkan oleh peneliti akan dibagikan kepada responden yaitu mahasiswa institut bisnis dan informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018. Tujuan disebarkannya angket tersebut tiada lain adalah untuk mendapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai permasalahan yang sedang diteliti.

Menurut Sugiyono (2018), teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik *purposive sampling*. Sugiyono (2018) mendefinisikan *purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sampel sumber data dengan melalui beberapa pertimbangan untuk mencapai tujuan penelitiannya.

© 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. penggutipan 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 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 Gie

Pertimbangan yang dimaksud merupakan ciri-ciri khusus yang akan menjadi objek penelitian. Adapun populasi dari mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018 yang berjumlah 228 responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori uses and gratificatios menjelaskan bahwa audiens sangat aktif dan berorientasi pada tujuan dalam menggunakan sebuah media. Dalam hal ini pengguna secara sadar mengenai ketertarikan, motif serta penggunaannya medianya. Hal itu dapat dilihat dari hasil uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan dengan membagikan prakuesioner kepada 30 responden, instrumen dalam penelitian ini bersifat valid dan reliabel. Dari uji validitas dan realibilitas tersebut dihasilkan angka diatas 0,361 dengan nilai realibilitas lebih besar dari 0,70.

Sementara itu, nilai yang diperoleh variabel motif penggunaan aplikasi (X) dengan dimensi motif hiburan, motif interaksi dan integrasi sosial, motif identitas personal, dan motif informasi adalah sebesar 4,04. Angka tersebut berposisi pada rentang skala "setuju", dengan dimensi tertinggi adalah Motif Informasi yang memperoleh nilai sebesar 4,13. Sedangkan nilai rata-rata dimensi terendah ada pada Motif Hiburan, yaitu sebesar 3,93.

Sementara itu, perolehan nilai variabel Kepuasan Pengguna (Y) dengan dimensi pengalihan (diversion), hubungan personal (personal relationship), identitas personal (personal identity), dan pengawasan (surveillance) adalah sebesar 3,99. Nilai rata-rata kepuasan pengguna yang terletak pada rentang skala "setuju" dengan peroleh nilai tertinggi ada pada dimensi Pengawasan, sebesar 4,07. Sedangkan dimensi yang memiliki rata rata terendah adalah Pengalihan dengan nilai sebesar 3,92.

Hasil rata-rata dimensi Motif hiburan (X) sebesar 3,93. Rata-rata tertinggi ada pada item pernyataan 2 mengenai ingin dapat bersantai dan mengisi waktu luang melalui aplikasi Discord dengan nilai sebesar 4,13. Dan rata-rata terendah ada pada item pernyataan 3 mengenai ingin dapat menghilangkan rasa stress melalui aplikasi Discord dengan nilai sebesar 3,73.

Hasil rata-rata dimensi Motif Interaksi dan Integrasi Sosial (X) sebesar 4,04. Rata-rata tertinggi ada pada item pernyataan 2 mengenai ingin dapat menemukan bahan percakapan dan berinteraksi dengan orang lain melalui aplikasi Discord dengan nilai sebesar 4,20. Dan rata-rata terendah ada pada item pernyataan 1 mengenai ingin dapat lebih peduli terhadap orang lain di sekitar melalui aplikasi Discord dengan nilai sebesar 3,89.

Hasil rata-rata dimensi Motif Identitas Personal (X) sebesar 4,06. Rata-rata tertinggi ada pada item pernyataan 2 mengenai ingin dapat semakin mengenali diri saya melalui aplikasi Discord dengan nilai sebesar 4,13. Dan rata-rata terendah ada pada item pernyataan 3 mengenai ingin dapat memperoleh informasi baru yang bermanfaat bagi mahasiswa melalui aplikasi Discord dengan nilai sebesar 4,03.

Hasil rata-rata dimensi Informasi (X) sebesar 4,13. Rata-rata tertinggi ada pada item pernyataan 4 mengenai ingin dapat memperoleh rasa damai mengenai penambahan pengetahuan melalui aplikasi Discord dengan nilai sebesar 4,18. Dan rata-rata terendah ada pada item pernyataan 2 mengenai ingin dapat mencari panduan informasi yang berkaitan dengan mahasiswa melalui aplikasi Discord dengan nilai sebesar 4,08.

Dari hasil rata rata dimensi variabel motif penggunaan aplikasi (X) dengan nilai 4,04, dimensi yang memiliki nilai rata rata tertinggi ada di Motif Informasi yaitu sebesar 4,13. Sementara dimesi yang memiliki nilai rata rata terendah ada di Motif Hiburan yaitu sebesar 3,93.

Hasil rata-rata dimensi Informasi (Y) sebesar 3,92. Rata-rata tertinggi ada pada item pernyataan 4 mengenai mendapatkan hiburan dan kesenangan melalui aplikasi Discord dengan nilai sebesar 3,99. Dan rata-rata terendah ada pada item pernyataan 3 mengenai dapat menghilangkan rasa stress melalui aplikasi Discord dengan nilai sebesar 3,86.

Hasil rata-rata dimensi Hubungan Personal *(Personal Relationship)* (Y) sebesar 4,06. Rata-rata tertinggi ada pada item pernyataan 2 mengenai dapat menemukan bahan percakapan dan berinteraksi dengan orang lain melalui aplikasi Discord dengan nilai sebesar 4,21. Dan rata-rata terendah ada pada item pernyataan 4 mengenai dapat lebih akrab dengan orang lain melalui aplikasi Discord dengan nilai sebesar 3,97.

Hasil rata-rata dimensi Identitas Personal (*personal identity)* (Y) sebesar 3,94. rata-rata tertinggi ada pada item pernyataan 1 mengenai dapat semakin menambah pengetahuan melalui aplikasi

KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS
© 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 Gie

Discord dengan nilai sebesar 3,97. Dan rata-rata terendah ada pada item pernyataan 2 mengenai Saya dapat semakin mengenali diri saya melalui aplikasi Discord dengan nilai sebesar 3,90.

Hasil rata-rata dimensi Pengawasan *(Surveillance)* (Y) sebesar 4,07. Rata-rata tertinggi ada pada item pernyataan 4 mengenai dapat memperoleh rasa damai mengenai penambahan pengetahuan melalui aplikasi Discord dengan nilai sebesar 4,13. Dan rata-rata terendah ada pada item pernyataan 2 mengenai dapat mencari panduan informasi yang berkaitan dengan mahasiswa melalui aplikasi Discord dengan nilai sebesar 3,96.

Dari hasil rata rata dimensi variabel kepuasan pengguna (Y) dengan nilai 3,99, Dimensi yang memiliki nilai rata rata tertinggi ada di Pengawasan yaitu sebesar 4,07. Sementara dimesi yang memiliki nilai rata rata terendah ada di Pengalihan yaitu sebesar 3,92.

Dari hasil normalitas, dapat diketahui hasil yang menunjukan bahwa nilai sig sebesar 0,09 yang artinya lebih besar dari 0,05. Dengan begitu dapat dinyatakan bahwa model regresi dengan variabel motif penggunaan aplikasi (X) dan variabel kepuasan pengguna (Y) berdistribusi secara normal.

Dari hasil Uji F, dapat diketahui hasil yang menunjukan bahwa Fhitung dengan nilai 93,427 lebih besar dari Ftabel yang sebesar 3,98. Dengan demikian dapat dikatakan terdapat perngaruh antara variabel independen (motif penggunaan aplikasi) dengan variabel dependen (kepuasan pengguna).

Dari hasil Uji T, dapat diketahui hasil yang menunjukan bahwa thitung dengan angka 9,666 lebih besar dari pada tabel yaitu 1,99. Sedangkan nilai sig yang diperoleh sebesar 0,000 lebih kecil dari pada nilai nilai α. Hasil uji tersbut menyatakan bahwa ada pengaruh antara variabel independen (motif penggunaan aplikasi) terhadap variabel dependen (kepuasan pengguna).

Dari hasil Koefisien Determinasi, dapat diketahui hasil melalui tabel model summary terhitung angka sebesar 0,579 dibagian R Square, dan 0,573 Adjusted R Square. Dapat disimpulkan bahwa variasi variabel independen (motif penggunaan aplikasi) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (kepuasan pengguna) karena R Square mendekati angka 1. Sedangkan Adjusted R Square menunjukan besar proposi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen adalah sebesar 57,9%, dan sisanya dipengaruhi faktor lain sebanyak 43,1%.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis dan pengujian data kuesioner dari 70 responden yang merupakan mahasiswa aktif Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018 yang menggunakan aplikasi Discord, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motif penggunaan aplikasi Discord terhadap kepuasan pengguna.

Dalam motif penggunaan aplikasi Discord terdapat berbagai dimensi dalam penggunaannya seperti motif hiburan, interaksi dan integrasi sosial, motif identitas personal serta motif informasi. Dimana telah didapat hasil bahwa motif informasi memiliki pengaruh paling tinggi diantara dimensi lainnya.

Dalam tingkat kepuasan penggunaan aplikasi Discord terdapat berbagai dimensi dalam penggunaannya seperti pengalihan, hubungan personal, identitas personal, dan pengawasan. Dimana telah didapat hasil bahwa dimensi pengawasan merupakan dimensi tertinggi dalam menentukan kepuasan dalam penggunaan aplikasi Discord.

DAFTAR PUSTAKA

Danesi, M. (2013). *Encyclopedia of Media and Communication*. *(Toronto Buffalo London: University of Toronto Press)*.

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (9th ed.). (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro).

Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. (Jakarta: K E N C A N A).

Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2012). *Teori Komunikasi: Theories of Human Communications* (9th ed.). (Jakarta: Salemba Humanika).

McQuail, D., & Deuze, M. (2020). McQuail's Media & Mass Communication Theory (7th ed.). (*London: SAGE Publications Ltd)*.

Purba, B. (2020). *Ilmu Komunikasi: Sebuah Pengantar*. (Medan: Yayasan Kita Menulis).

Sugiyono, D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.

West, R., & Turner, L. H. (2014). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi* (3rd ed.). (Jakarta: Salemba Humanika).

Skripsi

Arbiyanto, M. R. (2016), Skripsi : *Pengaruh Motif dan Konsumsi Situs Berita Online Corona.Jakarta.go.id terhadap Pemenuhan Informasi Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2016*.

Jurnal

Kania, D., & Agatha, N. (2012). Online Consumers and the Application of Uses and Gratification Theory Case Study: The Kaskus Website. *Journal Communication Spectrum*, *1*(2), 91–108. http://journal.bakrie.ac.id/index.php/Journal_Communication_spectrum/article/view/6

Saputra, T. N. C. (2019). PENGARUH MOTIF PENGGUNAAN MEDIA TERHADAP KEPUASAN ANGGOTA WHATSAPP GROUP NEW WAVE INTERNATIONAL MINISTRY. *Jurnal Komunikasi Dan Bisnis*.

Sumber dari Internet

'Pengguna' 2022, Definisi Pengguna, diakses Juli 4, 2022, https://kbbi.lektur.id/pengguna

'Discord' 2022, Aplikasi Discord, diakses Mei 25 2022, https://discord.com

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS

© 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.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

© 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.

PERSETUJUAN RESUME
KARYA AKHIR MAHASISWA

Telah terima dari

Nama Mahasiswa / I : Matius Kevin

NIM : 66180154 Tanggal Sidang : 20 September 2022

Judul Karya Akhir : Pengaruh motif penggunaan aplikasi Discord terhadap kepuasan pengguna dikalangan mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018

Jakarta, 4 / 10 20 22

Mahasiswa/I

(Matius Kevin)

Pembimbing

(Siti Maesyaroh, M.Sc)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian