

## 4. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian

#### 4. 1. 1. Indosiar

##### Profile Indosiar

Nama Perusahaan : PT. INDOSIAR VISUAL MANDIRI  
Alamat Perusahaan : Jl. Damai No. 11, Daan Mogot Jakarta Barat, Indonesia  
Nomor Telepon : (021) 567 2222  
Nomor Fax : (021) 5655662  
Website : www.indosiar.com  
Coverage Area : Nasional - 34 kota besar di Indonesia dengan jangkauan yang dapat diterima oleh lebih dari 180 kota di Indonesia.

##### Logo Indosiar



Gambar 4.1. Logo Indosiar

Sumber: Indosiar Visual Mandiri, PT (2009)

Logo Indosiar yang berupa ikan atau dalam bahasa inggrisnya, FISH, memiliki arti :

- *Futuristic* bermakna “Berorientasi maju dengan terobosan baru“
- *Inovative* . bermakna “Menjadi trendsetter dengan ide orisinal“
- *Satisfaction* bermakna “Mengutamakan kepuasan para stakeholder“
- *Humanity* bermakna “Peduli terhadap lingkungan sekitar“

Indosiar menggunakan logo FISH dengan filosofi bahwa ikan itu dalam kehidupannya selalu bergerak. Harapannya, Indosiar dapat bergerak mencari sesuatu sesuai dinamika kehidupan dan membuat berbagai pembaruan atau

inovasi. Logo Ikan terbang dimaksudkan bahwa Indosiar dapat selalu menjadi yang terdepan.

(Sumber : Company Profile Indosiar)

## **Visi dan Misi Indosiar**

### **Visi Indosiar**

Visi Indosiar adalah “Menjadi stasiun televisi terkemuka dengan tayangan yang bersumber pada in-house production, kreativitas dan sumber daya manusia yang handal.

### **Misi Indosiar**

Sudah menjadi tekad dari Indosiar dapat memberikan yang terbaik bagi masyarakat Indonesia, maka misi yang diemban oleh Indosiar adalah terwujud pada kata “**FISH**” yang merupakan singkatan dari kata-kata :

- *Futuristic* bermakna “Berorientasi maju dengan terobosan baru“ dalam arti Indosiar selalu berorientasi ke depan dengan menggunakan teknologi baru. Teknologi baru ini telah menjadi suatu tradisi bagi Indosiar agar selalu berorientasi ke masa depan dan menjadi yang terdepan.
- *Inovative* . bermakna “Menjadi *trendsetter* dengan ide orisinal“ dalam arti Indosiar selalu mempunyai ide-ide baru dan orisinal dalam setiap program yang disuguhkan sehingga dapat menyajikan program-program baru yang disukai masyarakat.
- *Satisfaction* bermakna “Mengutamakan kepuasan para stakeholder“ dalam arti Indosiar selalu berusaha memberikan perhatian pada kualitas acara ditambah dengan memperluas jangkauan siarannya dengan fasilitas NICAM sehingga Indosiar dapat memberikan kenyamanannya yang lebih baik untuk para pemirsanya di rumah.
- *Humanity* Yang bermakna “Peduli terhadap lingkungan sekitar“ dalam arti Indosiar berusaha untuk peka terhadap lingkungan sekitar.

#### 4. 1. 2. Program “Happy Song” di Indosiar

“Happy Song” adalah salah satu program produksi INDOSIAR, format acara ini adalah kuis show, dengan menggunakan lagu-lagu untuk pertanyaannya. Program ini mendapatkan rating yang lebih tinggi daripada program dengan format sejenis. Menurut survei yang dilakukan Lembaga Survei Indonesia (LSI) pada bulan Oktober 2010, “Happy Song” mendapat peringkat ke 31. Sedangkan program lain dengan format sejenis tidak masuk dalam 50 besar rating program televisi yang dipublikasikan (<http://myakise.blogspot.com/2010/09/monthly-chart-favorite-tv-program.html>), meskipun program yang menghadirkan peserta dari kalangan artis dan mengadakan kuis untuk menarik pemirsa di rumah. Dalam “Happy Song” peserta berasal dari kalangan biasa dan tidak ada kuis dengan pemirsa dirumah. Format program acara “Happy Song” adalah *music quiz show*, ini sesuai dengan teori dari John fiske (1987), yaitu *quiz show* menyajikan pengetahuan faktual adalah pengetahuan yang berhubungan dengan edukasi, dengan kata lain terdapat satu dasar yang menyatakan benar dan salah.

Dalam program ini terdapat peserta yang bersaing untuk menebak judul lagu dan syair lagu. Program ini pertama kali dimulai pada tanggal 27 April 2009. Acara ini hadir setiap hari Senin sampai Jumat pada pukul 12.00 dan hari Sabtu pada Pukul 10.00 selama 2 jam. Program ini hadir di siang hari pada saat jam istirahat kantor, sehingga dimungkinkan bagi yang sedang bekerja tetap bisa menyaksikan karena sedang dalam jam istirahat. Acara ini dipandu oleh Choky Sitohang. Program ini diikuti oleh peserta yang telah mendaftar kepada INDOSIAR, dengan cara peserta mendaftar via email berisi data diri dan foto dan mengirim ke INDOSIAR, cara yang kedua melalui agency artis yang menyerahkan foto dan data kepada INDOSIAR. Selanjutnya pihak INDOSIAR akan menghubungi orang-orang yg terpilih untuk melakukan audisi. Audisi tersebut akan menentukan peserta-peserta yang lolos untuk melakukan proses syuting “Happy Song”. Peserta berasal orang biasa, bukan dari kalangan selebritis.

Tiap episodenya terdiri dari tujuh babak. Babak pertama sama dengan babak ketiga, dengan nama babak tebak judul, disini terdapat 7 peserta yang akan bermain secara bergiliran, peserta yang belum mendapat giliran akan

menggunakan *headphone*, dengan tujuan peserta yang belum mendapat giliran bermain tidak dapat mendengarkan pertanyaan yang diberikan, karena pertanyaan yang diberikan kepada 7 peserta ini sama. Setiap peserta harus dapat menebak sebanyak mungkin judul lagu dari lagu yang di putar oleh crew (pertanyaan), dan peserta harus menjawab judul saja tanpa menyebutkan nama penyanyi dalam waktu 1 menit. Lagu-lagu yang digunakan sebagai pertanyaan sebagian besar berasal dari lagu Indonesia, namun terkadang juga tidak menutup kemungkinan berasal dari lagu barat. Peserta yang berhasil akan lolos ke babak selanjutnya.

Babak kedua sama dengan babak ke empat, yaitu acak syair. Peserta yang telah lolos akan beradu kecepatan dan ketepatan. Tugas peserta dalam babak kedua ini adalah peserta harus menyusun syair yang acak-acakan menjadi teratur sesuai dengan lagu yang diberikan. Disini host akan membacakan petunjuk lagu mulai dari tahun lagu dipopulerkan, penyanyi dan judul lagu. Ketika host selesai membacakan judul lagu, peserta baru boleh menekan bel. Jika bel ditekan sebelum Host selesai membacakan petunjuk peserta akan terdiskualifikasi. Peserta yang menekan bel terlebih dulu, boleh memutuskan melemparkan soal tersebut, atau memainkan sendiri. Dari hasil keputusan tersebut peserta akan bermain dalam lingkaran panas, ini adalah sebutan khas untuk *spot* dimana peserta harus menjawab pertanyaan. 1 kata saja peserta salah menyusun, maka akan langsung gugur dan peserta yang tidak bermain dalam lingkaran panas. Hanya ada 1 peserta yang akan lolos ke babak selanjutnya.

Babak kelima adalah babak duel: “*Fill in the blanks*”. Pemenang dari kloter 1 dan 2 akan dipertandingkan, tiap peserta harus menyanyikan 2 lagu berbeda, tugasnya adalah mengisi 5 kata yang dikosongkan (disimbolkan dengan tanda “\_ \_ \_ \_ \_”, sebanyak jumlah huruf dalam kata tersebut) dari lagu tersebut. Sekali melakukan kesalahan permainan berakhir. Peserta yang lain akan ditutup matanya dan menggunakan *headphone*, agar peserta lain tidak bisa melihat dan mendengar, sehingga tidak terjadi kecurangan. Peserta dengan skor tertinggi akan lolos ke babak bonus. Jika terjadi nilai sama, akan ada babak tambahan, sama seperti dengan babak acak syair.

Babak bonus pertama adalah “*Get It!*”, peserta diwajibkan menggunakan *headphone*. Tugas peserta adalah harus melanjutkan syair lagu yang sedang dimainkan, panduan peserta hanya teks lagu di layar monitor, tanpa mendengar suara. Ada 5 lagu dalam babak ini, tiap lagu yang ditebak dengan benar akan mendapat uang tunai Rp. 2.000.000, jadi, jika berhasil semua lagu yang ditayangkan akan mendapat Rp. 10.000.000.

Babak bonus kedua adalah “*Challenge*”, babak ini dilaksanakan jika peserta sanggup menebak dengan benar minimal 1 lagu pada babak bonus sebelumnya. Di babak ini peserta wajib mempertaruhkan hadiah yang telah diperoleh (disebut dengan “*investasi*”), minimal 50% dan maksimal 100%. Dalam babak ini, peserta harus berhasil melanjutkan syair lagu dengan benar, tidak ada petunjuk apapun dari lagu tersebut, mulai dari penyanyi, judul,dll, jika benar peserta kan mendapat tambahan sesuai dengan jumlah investasi, jika salah akan hadiah yang diperoleh akan dipotong sesuai dengan jumlah investasi.

## 4. 2. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

### 4. 2. 1. Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan dengan menghitung masing-masing skor dalam tiap item pernyataan dalam kuesioner dengan skor total yang terkoreksi (*Corrected Item Total Correlation*).

Dari hasil pengujian bias dikatakan valid jika nilai  $(r) > r$  tabel, tetapi jika  $(r) < r$  tabel, maka dikatan tidak valid.

Tabel 4.1. Hasil Pengujian Validitas Variabel *Gratification Sought*

Variabel	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Ket
<i>Gratification Sought</i>	GS diri sendiri 1	0,500	0,254	Valid
	GS diri sendiri 2	0,565	0,254	Valid
	GS diri sendiri 3	0,586	0,254	Valid
	GS diri sendiri 4	0,475	0,254	Valid
	GS diri sendiri 5	0,446	0,254	Valid
	GS Sosial 1	0,574	0,254	Valid
	GS Sosial 2	0,447	0,254	Valid
	GS Sosial 3	0,448	0,254	Valid

	GS Sosial 4	0,459	0,254	Valid
	GS Semangat 1	0,493	0,254	Valid
	GS Semangat 2	0,543	0,254	Valid
	GS Semangat 3	0,530	0,254	Valid
	GS Semangat 4	0,455	0,254	Valid
	GS Semangat 5	0,612	0,254	Valid
	GS Edukasi 1	0,352	0,254	Valid
	GS Edukasi 2	0,434	0,254	Valid
	GS Edukasi 3	0,280	0,254	Valid
	GS Edukasi 4	0,541	0,254	Valid

Sumber: Kuesioner (diolah kembali)

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa setiap item pernyataan untuk variabel *Gratification Sought* mempunyai nilai (r) diatas nilai r tabel, yaitu 0,254, sehingga setiap pernyataan yang ada dalam kuesioner tersebut dinyatakan valid.

Berikut adalah hasil pengujian Validitas untuk masing-masing item pernyataan dalam variabel *Gratification Obtained*

Tabel 4.2. Hasil Pengujian Validitas Variabel *Gratification Obtained*

Variabel	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Ket
<i>Gratification Obtained</i>	GO diri sendiri 1	0,696	0,254	Valid
	GO diri sendiri 2	0,606	0,254	Valid
	GO diri sendiri 3	0,673	0,254	Valid
	GO diri sendiri 4	0,509	0,254	Valid
	GO diri sendiri 5	0,407	0,254	Valid
	GO Sosial 1	0,595	0,254	Valid
	GO Sosial 2	0,357	0,254	Valid
	GO Sosial 3	0,610	0,254	Valid
	GO Sosial 4	0,513	0,254	Valid
	GO Semangat 1	0,520	0,254	Valid
	GO Semangat 2	0,443	0,254	Valid
	GO Semangat 3	0,591	0,254	Valid
	GO Semangat 4	0,324	0,254	Valid
	GO Semangat 5	0,647	0,254	Valid
	GO Edukasi 1	0,560	0,254	Valid
	GO Edukasi 2	0,503	0,254	Valid
	GO Edukasi 3	0,371	0,254	Valid
	GO Edukasi 4	0,541	0,254	Valid

Sumber: Kuesioner (diolah kembali)

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa setiap item pernyataan untuk variabel *Gratification Obtained* mempunyai nilai (r) diatas nilai r tabel, yaitu 0,254, sehingga setiap pernyataan yang ada dalam kuesioner tersebut dinyatakan valid.

#### 4. 2. 2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengukur kekonsistensian hasil pengukuran, dimana hasil pengukurannya relatif sama walaupun digunakan berulang kali. Uji Reliabilitas dilakukan dengan cara menghitung koefisien *cronbach's alpha* ( $\alpha$ ) terhadap semua ítem dalam instrumen yang valid. Kriteria untuk dapat dinyatakan reliabel jika *cronbach's alpha* > r tabel, tetapi jika *cronbach's alpha* < dari r tabel, maka dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 4.3. Hasil Pengujian Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	r tabel	Keterangan
<i>Gratification Sought</i>	0,875	0,254	Reliabel
<i>Gratification Obtained</i>	0.892	0,254	Reliabel

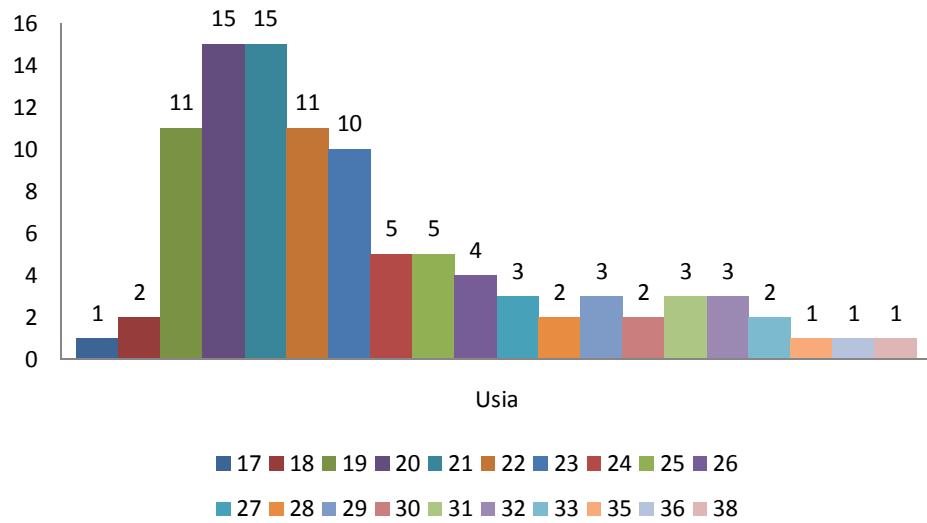
Sumber: Kuesioner (diolah kembali)

Berdasarkan tabel diatas, pengujian reliabilitas untuk variabel *Gratification Sought* dan *Gratification Obtained*, keduanya memiliki nilai *cronbach's alpha* ( $\alpha$ ) lebih besar daripada nilai r tabel, sehingga dinyatakan reliabel.

#### 4. 3. Profil Responden

Pada bagian ini akan dijelaskan perolehan data yang telah dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 100 orang penonton “*Happy Song*” di Surabaya, dengan usia 17 – 40 tahun yang telah menonton tayangan “*Happy Song*” minimal dua kali dalam bulan Oktober 2010.

#### 4. 3. 1. Profil Responden berdasarkan usia

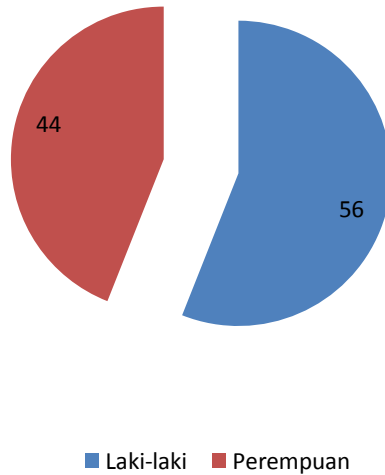


Gambar 4.2. Profil Responden berdasarkan usia

Sumber: Olahan Peneliti

Dari hasil gambar diatas dapat diketahui penonton tayangan “*Happy Song*” yang terbanyak adalah usia 20 dan 21 tahun, yaitu masing-masing sebanyak 15 responden atau 15% dari total responden, usia 19 dan 22 tahun masing-masing sebanyak 11 responden atau 11%, dan yang paling sedikit yaitu usia 17, 35, 36, 38 tahun, masing-masing 1 responden atau 1%.

#### 4. 3. 2. Profil Responden berdasarkan Jenis Kelamin



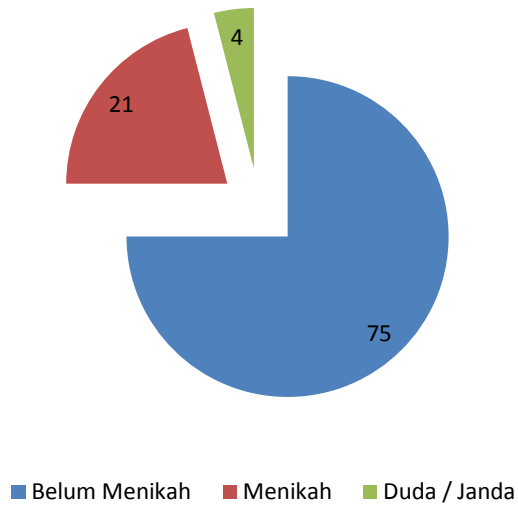
Gambar 4.3. Profil Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Sumber: Olahan Peneliti

Gambar diatas menunjukkan bahwa jumlah penonton tayangan “*Happy Song*” adalah 44 responden atau 44% dari jenis kelamin perempuan, dan 56 responden atau 56% dari jenis kelamin laki-laki.

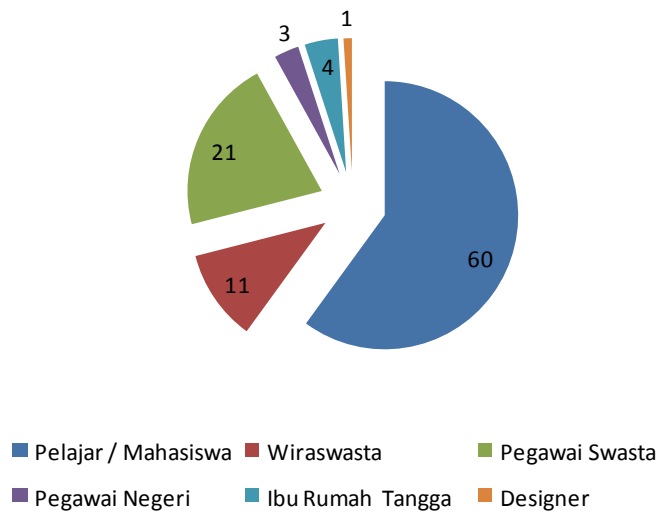
#### 4. 3. 3. Profil Responden berdasarkan Status

Dari total 100 responden yang menonton tayangan “*Happy Song*”, 4 diantaranya atau 4% berstatus duda / janda, dan 21 responden atau 21% berstatus menikah, dan yang terbesar yaitu 75 responden atau 75% berstatus belum menikah.



Gambar 4.4. Profil Responden berdasarkan Status  
 Sumber: Olahan Peneliti

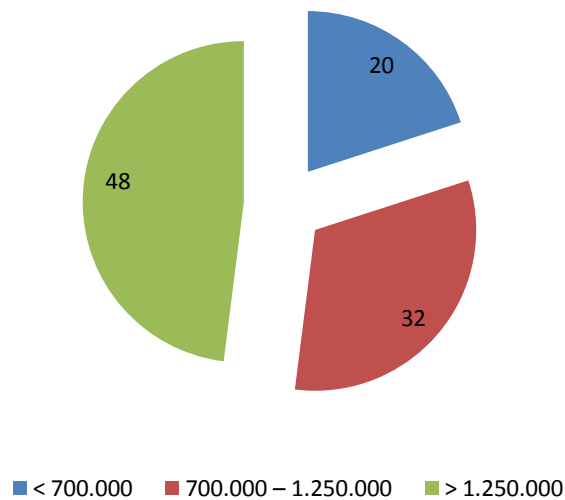
**4. 3. 4. Profil Responden berdasarkan Pekerjaan**



Gambar 4.5. Profil Responden berdasarkan Pekerjaan  
 Sumber: Olahan Peneliti

Dari hasil data gambar diatas, responden yang terbanyak adalah dari Pelajar / Mahasiswa, yaitu sebanyak 60 responden atau 60%, yang bekerja sebagai pegawai swasta sebanyak 21 responden atau 21%, selanjutnya wiraswasta sebanyak 11 responden atau 11%, pegawai negeri sebanyak 3 responden atau 3%, ibu rumah tangga sebanyak 4 responden atau 4% dan designer sebanyak 1 responden atau 1%. Ibu rumah tangga dan designer ini termasuk dalam kategori lain-lain dalam kuesioner.

#### 4. 3. 5. Profil Responden berdasarkan Pengeluaran perbulan

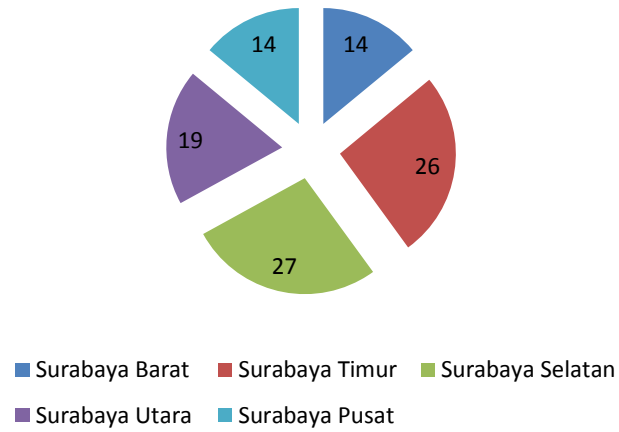


Gambar 4.6. Profil Responden berdasarkan Pengeluaran perbulan

Sumber: Olahan Peneliti

Pengelompokan hasil pengeluaran ini berdasarkan survei BPS (Badan Pusat Statistik) Pendapatan dan Pengeluaran Rumah Tangga kota Surabaya tahun 2006. Dan dari kuesioner yang disebar menghasilkan data sesuai gambar diatas, yaitu dari total 100 responden 48% diantaranya atau 48 responden mempunyai pengeluaran > 1.250.000 rupiah, dan 32% atau 32 responden mempunyai pengeluaran 700.000 – 1.250.000 rupiah, dan yang mempunyai pengeluaran <700.000 adalah 20% atau 20 responden.

#### 4. 3. 6. Profil Responden berdasarkan Wilayah tempat tinggal

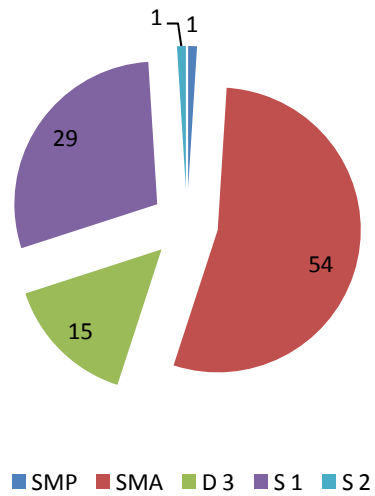


Gambar 4.7. Profil Responden berdasarkan Wilayah tempat tinggal

Sumber: Olahan Peneliti

Pembagian pengambilan responden dari tiap wilayah di Surabaya berdasarkan persentase penduduk Surabaya, dari data BPS (Badan Pusat Statistik), yang sudah peneliti bahas pada bab metode penelitian.

#### 4. 3. 7. Profil Responden berdasarkan Pendidikan



Gambar 4.8. Profil Responden berdasarkan Pendidikan

Sumber: Olahan Peneliti

Dari data diatas responden terbanyak telah menempuh pendidikan terakhir di tingkat SMA yaitu sebanyak 54% atau 54 responden, dan tingkat S1 sebanyak 29% atau 29 responden, tingkat D3 sebanyak 15% atau 15 responden, dan untuk tingkat SMP dan S2 sama-sama sebanyak 1 responden atau 1%.

#### 4. 4. Analisa dan Interpretasi Data

##### 4. 4. 1. Analisa Data Nilai *Mean Gratification Sought* dan *Gratification Obtained* Responden

##### 4. 4. 1. 1. Indikator Daya tarik untuk menilai diri sendiri

Tabel 4.4. membandingkan diri sendiri dengan peserta kuis

Tanggapan Penonton	<i>Gratification Sought</i>			<i>Gratification Obtained</i>		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	10	x 1	10%	4	x 1	4%
Tidak Setuju	21	x 2	21%	18	x 2	18%
Ragu-ragu	20	x 3	20%	17	x 3	17%
Setuju	42	x 4	42%	59	x 4	59%
Sangat setuju	7	x 5	7%	2	x 5	2%
Total Skor	315		100%	337		100%
<i>Mean</i>	3.15			3.37		
<i>Selisih nilai Mean</i>	0.22					

Sumber: Olahan Peneliti

Pada sub-indikator ingin membandingkan diri sendiri dengan peserta kuis “*Happy Song*” dapat diketahui bahwa 42 responden (42%) menyatakan setuju motif (*Gratification Sought*) dari menonton “*Happy Song*” adalah ingin membandingkan diri dengan peserta kuis tersebut. Setelah menonton tayangan (*Gratification Obtained*) “*Happy Song*” tersebut, penonton mendapat perbandingan diri dengan peserta yang mengikuti kuis, dapat dilihat dari jumlah responden yang setuju, meningkat dari 42 responden (42%) menjadi 59 responden (59%). Untuk tanggapan Sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, dan sangat setuju, semuanya mengalami penurunan dengan angka yang bervariasi.

Secara keseluruhan dapat dilihat motif penonton dalam menonton “*Happy Song*” karena ingin membandingkan diri dengan peserta sudah terpuaskan, karena nilai *mean GS* < *GO* ( $3.15 < 3.37$ ). Dengan selisih sebesar 0.22, ini berarti penonton “*Happy Song*” merasa puas, dengan dapat membandingkan diri dengan peserta yang bermain dalam kuis.

Tabel 4.5. Berimajinasi sedang mengikuti kuis

Tanggapan Penonton	Gratification Sought			Gratification Obtained		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	9	x 1	9%	5	x 1	5%
Tidak Setuju	18	x 2	18%	19	x 2	19%
Ragu-ragu	21	x 3	21%	21	x 3	21%
Setuju	45	x 4	45%	46	x 4	46%
Sangat setuju	7	x 5	7%	9	x 5	9%
Total Skor	323		100%	335		100%
<b>Mean</b>	3.23			3.35		
<b>Selisih nilai Mean</b>	0.12					

Sumber: Olahan Peneliti

Pada sub-indikator berimajinasi sedang mengikuti kuis “*Happy Song*” dapat diketahui sebanyak 9 responden (9%) penonton “*Happy Song*” menyatakan sangat tidak setuju mengenai motif (*Gratification Sought*) mereka menonton karena ingin berimajinasi mengikuti kuis. Namun setelah mereka menonton (*Gratification Obtained*) “*Happy Song*” terjadi penurunan responden yang menyatakan sangat tidak setuju, dari 9% menjadi 5% (5 responden). Responden yang menyatakan ragu-ragu sebelum menonton “*Happy Song*” berjumlah 21 responden (21%), dan setelah menonton jumlahnya tetap sama 21%. Responden yang menyatakan tidak setuju, setuju, dan sangat setuju, mengalami kenaikan jumlah dari sebelum menonton ke setelah menonton “*Happy Song*”, dengan angka yang bervariasi.

Secara keseluruhan hasil dari *mean* motif penonton menonton “*Happy Song*” ingin berimajinasi mengikuti kuis sebesar 3.23 dan *mean* setelah menonton adalah 3.35, jadi penonton dinyatakan terpuaskan,  $GS < GO$  ( $3,23 < 3.35$ ). Sehingga selisih yang ada sebesar 0.12 poin, selisih karena penonton “*Happy Song*” di Surabaya merasa terpuaskan dengan tayangan ini, sehingga mereka juga dapat merasakan sedang mengikuti kuis ini.

Ini terbukti dari salah satu jawaban yang dinyatakan oleh responden bahwa, “saya terpuaskan, karena selain mendapat hiburan, ketika menonton saya

juga dapat merasakan saya sedang bermain dalam kuis ini” kata salah satu responden.

Tabel 4.6. Kepuasan ketika tim/orang unggulan menang

Tanggapan Penonton	Gratification Sought			Gratification Obtained		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	7	x 1	7%	3	x 1	3%
Tidak Setuju	22	x 2	22%	13	x 2	13%
Ragu-ragu	23	x 3	23%	23	x 3	23%
Setuju	43	x 4	43%	52	x 4	52%
Sangat setuju	5	x 5	5%	9	x 5	9%
Total Skor	317		100%	351		100%
<i>Mean</i>	3.17			3.51		
<i>Selisih nilai Mean</i>	0.34					

Sumber: Olahan Peneliti

Hasil *mean* pada sub-indikator mencari kepuasan ketika tim/orang unggulan yang bermain dalam kuis “Happy Song” bisa menang, menunjukkan responden yang menyatakan setuju motif (*Gratification Sought*) mereka menonton karena ingin mencari kepuasan ketika peserta yang diunggulkan menang sebanyak 43 responden (43%), dan setelah mereka menonton terjadi peningkatan jumlah tersebut, dari 43% naik menjadi 52% (52 responden). Demikian juga dengan yang menyatakan sangat tidak setuju, meningkat dari 5 responden (5%) menjadi 9 responden (9%). Untuk yang menyatakan sangat tidak setuju mengalami penurunan dari 7 responden (7%) menjadi 3 responden (3%). Tanggapan tidak setuju juga mengalami penurunan jumlah dari 22 responden menjadi 13 responden.

Secara keseluruhan *mean* dari sebelum penonton menonton (*Gratification Sought*) adalah sebesar 3.17, dan *mean* dari setelah menonton (*Gratification Obtained*) adalah sebesar 3.51. Ini berarti penonton “Happy Song” sudah terpuaskan dengan naiknya nilai *mean* tersebut  $GS < GO$  ( $3.17 < 3.51$ ). Selisih yang ada sebesar 0.34 poin, ini menyatakan jika sebelum menonton acara “Happy Song” penonton tidak terlalu mengharap motif mencari kepuasan ketika peserta

unggulan menang, tapi setelah menonton, penonton tersebut mendapat kepuasan tersendiri jika yang diunggulkan bisa menang.

Ini terbukti dari salah satu jawaban yang dinyatakan oleh responden bahwa, “jika menonton acara ini, saya lebih terfokus pada peserta yang bermain, bukan pada lagu-lagu, sehingga jika peserta unggulan saya menang, saya akan merasa puas” kata salah satu responden dalam kuesioner yang ada.

Tabel 4.7. Kenangan masa lalu terhadap lagu

Tanggapan Penonton	<i>Gratification Sought</i>			<i>Gratification Obtained</i>		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	11	x 1	11%	5	x 1	5%
Tidak Setuju	21	x 2	21%	23	x 2	23%
Ragu-ragu	24	x 3	24%	13	x 3	13%
Setuju	30	x 4	30%	45	x 4	45%
Sangat setuju	14	x 5	14%	14	x 5	14%
Total Skor	315		100%	340		100%
<i>Mean</i>	3.15			3.4		
<i>Selisih nilai Mean</i>	0.25					

Sumber: Olahan Peneliti

Pada sub-indikator Mencari kenangan masa lalu terhadap lagu yang dipakai dalam kuis “*Happy Song*” dapat disimpulkan terjadi peningkatan tanggapan responden yang memilih setuju dari 30 responden di *Gratification Sought* naik menjadi 45 responden di *Gratification Obtained*. Begitu juga untuk yang memilih tidak setuju, naik 2%, dari 21 responden menjadi 23 responden. Sedangkan untuk yang memilih ragu-ragu mengalami penurunan dari 24 responden (24%) turun menjadi 13% (13 responden). Sangat tidak setuju juga mengalami penurunan 6%. Hanya yang memilih sangat setuju yang stabil nilainya.

Secara keseluruhan, *mean* dari indikator mencari kenangan masa lalu sudah terpuaskan, karena *mean* dari *Gratification Sought* lebih kecil daripada *mean Gratification Obtained*, yaitu  $3.15 < 3.4$ . dengan selisih poin antara GS dan GO sebesar 0.25, ini menyatakan bahwa penonton “*Happy Song*” di Surabaya mendapat kepuasan mengenai motif mencari kenangan terhadap lagu yang dipakai

di acara tersebut. Mereka akan merasa puas jika ada lagu-lagu tertentu yang menjadi kenangan dalam hidup mereka dan dipakai untuk pertanyaan kuis.

Tabel 4.8 Hiburan ketika peserta kuis melakukan kesalahan

Tanggapan Penonton	<i>Gratification Sought</i>			<i>Gratification Obtained</i>		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	6	x 1	6%	6	x 1	6%
Tidak Setuju	21	x 2	21%	15	x 2	15%
Ragu-ragu	17	x 3	17%	14	x 3	14%
Setuju	43	x 4	43%	47	x 4	47%
Sangat setuju	13	x 5	13%	18	x 5	18%
Total Skor	336		100%	356		100%
<i>Mean</i>	3.36			3.56		
<i>Selisih nilai Mean</i>	0.2					

Sumber: Olahan Peneliti

Pada sub-indikator mencari hiburan ketika peserta kuis “*Happy Song*” melakukan kesalahan dalam menjawab pertanyaan dapat dijelaskan ada peningkatan tanggapan dari responden yang memilih setuju dan sangat tidak setuju. Responden yang memilih setuju sebelum menonton mencari hiburan ketika peserta salah menjawab berjumlah 43 responden (43%), dan setelah menonton jumlahnya meningkat menjadi 47 responden (47%). Untuk responden yang memilih sangat setuju, sebelum menonton berjumlah 13 responden (13%), dan setelah menonton meningkat menjadi 18 responden (18%). Terjadi penurunan dari responden yang memilih tidak setuju, dari 21 responden menjadi 15 responden. Dan juga untuk yang memilih ragu-ragu, dari 17 responden menjadi 14 responden. Untuk yang stabil jumlah pemilihnya yaitu sangat tidak setuju, sebelum dan sesudah menonton berjumlah 6 responden.

Secara keseluruhan dari *Gratification Sought* dan *Gratification Obtained* pemirsa mencari hiburan ketika peserta salah menjawab pertanyaan, sudah terpuaskan, karena nilai *mean* dari GS < GO (3.36 < 3.56). dengan selisih poin sebesar 0.2 poin, ini menyatakan bahwa penonton “*Happy Song*” juga mendapat kepuasan dari motif mendapat hiburan ketika peserta kuis salah menjawab pertanyaan, karena akan ada kejadian-kejadian lucu dan spontan dari peserta,

misalnya berteriak atau ekspresi kecewa, dll, sehingga membuat penonton merasa terhibur.

Berdasarkan uraian tabel *mean* per sub-indikator pada indikator Daya tarik untuk menilai diri sendiri diatas, maka dapat disusun tabel *mean* GS dan GO, serta selisihnya untuk indikator Diri Daya tarik untuk menilai diri sendiri sebagai berikut:

Tabel 4.9. *Mean* Indikator Daya tarik untuk menilai diri sendiri

<b>Sub-indikator</b>	<b>GS</b>	<b>GO</b>	<b>Selisih <i>Mean</i></b>
Membandingkan diri sendiri dengan peserta kuis	3.15	3.37	0.22
Berimajinasi sedang mengikuti kuis	3.23	3.35	0.12
Kepuasan ketika tim/orang unggulan menang	3.17	3.51	0.34
Kenangan masa lalu terhadap lagu	3.15	3.4	0.25
Hiburan ketika peserta kuis melakukan kesalahan	3.36	3.56	0.2
<b>Diri Sendiri</b>	<b>3.21</b>	<b>3.44</b>	<b>0.23</b>

Sumber: Olahan Peneliti

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Pemirsa memilih “Happy Song” dengan harapan dapat memperoleh kepuasan dalam identitas pribadi yang mana didalamnya memuat penguatan nilai atau penambah keyakinan, pemahaman diri, eksplorasi realitas, dan sebagainya (Severin & Tankard, 2009, p.356).

Penonton “Happy Song” mendapat kepuasan pada semua sub-indikator yang ada pada indikator diri Daya tarik untuk menilai diri sendiri ini, dengan cara dapat membandingkan diri dengan peserta yang bermain dalam kuis, sub-indikator ini mempunyai selisih sebesar 0.22. dan dapat berimajinasi sedang mengikuti kuis ini mempunyai selisih *mean* sebesar 0.12 poin. Pada sub-indikator mendapat kepuasan ketika tim unggulan menang ini mendapat selisih yang paling besar diantara yang lainnya, yaitu sebesar 0.34. Mendapat kenangan masa lalu ini mempunyai selisih sebesar 0.25 poin. Sedangkan mendapat hiburan ketika peserta kuis melakukan kesalahan, mendapat selisih sebesar 0.2 poin.

Secara keseluruhan dari indikator Daya tarik untuk menilai diri sendiri, tayangan “Happy Song” dapat memuaskan penonton, karena hasil *mean* dari GS < GO (3.21 < 3.44), dengan selisih yang ada sebesar 0.23.

Salah satu fungsi Media menurut Winarni (2003, p. 45-47) adalah Meyakinkan, dimana media akan mengukuhkan atau memperkuat sikap dan kepercayaan atau nilai. Menggerakkan manusia untuk melakukan sesuatu. Sehingga dalam Indikator Daya tarik untuk menilai diri sendiri ini penonton saat sebelum menonton mempunyai motif untuk memuaskan dirinya sendiri dalam beberapa sub-indikator yang ada, dan setelah menonton program ini penonton yang terpuaskan akan semakin percaya diri, karena apa yang mereka harapkan sudah terpenuhi.

#### 4. 4. 1. 2. Indikator Bahan untuk Interaksi Sosial

Tabel 4.10. Bahan untuk berdiskusi dengan teman

Tanggapan Penonton	<i>Gratification Sought</i>			<i>Gratification Obtained</i>		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	7	x 1	7%	7	x 1	7%
Tidak Setuju	24	x 2	24%	18	x 2	18%
Ragu-ragu	22	x 3	22%	14	x 3	14%
Setuju	40	x 4	40%	50	x 4	50%
Sangat setuju	7	x 5	7%	11	x 5	11%
Total Skor	316		100%	340		100%
<b>Mean</b>	3.16			3.4		
<b>Selisih nilai Mean</b>	0.24					

Sumber: Olahan Peneliti

Secara keseluruhan motif penonton sebelum menonton adalah mencari bahan berdiskusi dengan teman sudah terpuaskan, karena *mean* dari *Gratification Sought* memiliki nilai yang lebih tinggi dari pada *mean Gratification Obtained* (3.16 < 3.4). Selisih sebesar 0.24 poin ini menyatakan bahwa penonton “Happy Song” merasa puas jika mereka dapat menemukan bahan pembicaraan dengan teman mengenai acara tersebut.

Ini terbukti dari salah satu pernyataan responden, “aku bisa dapat salah satu bahan obrolan dengan teman yang juga suka menonton Happy Song ini”, kata salah satu responden yang ada.

Dari tabel diatas, dapat diketahui jumlah tanggapan dari responden yang memilih setuju naik cukup banyak, yaitu 10 poin, dari 40% naik menjadi 50%, begitu juga dengan tanggapan sangat setuju, naik 4 poin, dari 7% menjadi 11%. Namun untuk tanggapan tidak setuju turun dari 24% menjadi 18%, dan tanggapan tidak setuju turun menjadi 18% dari 24%.

Tabel 4.11. bersaing menjawab pertanyaan

Tanggapan Penonton	<i>Gratification Sought</i>			<i>Gratification Obtained</i>		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	6	x 1	6%	3	x 1	3%
Tidak Setuju	14	x 2	14%	18	x 2	18%
Ragu-ragu	19	x 3	19%	12	x 3	12%
Setuju	46	x 4	46%	55	x 4	55%
Sangat setuju	15	x 5	15%	12	x 5	12%
Total Skor	350		100%	355		100%
<i>Mean</i>	3.5			3.55		
<i>Selisih nilai Mean</i>	0.05					

Sumber: Olahan Peneliti

Pada sub-indikator bersaing menjawab pertanyaan dengan orang yang menonton acara “Happy Song” bersama dapat diketahui bahwa jumlah responden yang mempunyai tanggapan setuju meningkat cukup meningkat, dari yang awal sebelum menonton ada 46 responden, setelah menonton meningkat menjadi 55 responden, atau naik 9%. Sedangkan untuk tanggapan sangat tidak setuju, ragu-ragu dan sangat setuju mengalami penurunan jumlah responden, dengan angka yang bervariasi.

Namun, secara keseluruhan penonton “Happy Song” dapat terpuaskan dengan selisih nilai yang tipis, hanya 0.05 poin, tetapi ini sudah dapat dikatakan penonton terpuaskan.  $GS < GO$  ( $3.5 < 3.55$ ). Dengan selisih yang kecil, sebesar 0.05 poin, dan dengan *mean* GS sudah termasuk tinggi, sebesar 3.5, ini

berarti penonton sudah memiliki motif untuk dapat bersaing menjawab pertanyaan dalam kuis, sehingga mereka juga tidak terlalu puas setelah menontonnya, karena hanya bertambah 0.05 poin saja.

Tabel 4.12. Jalan keluar bersama dalam menyelesaikan pertanyaan

Tanggapan Penonton	<i>Gratification Sought</i>			<i>Gratification Obtained</i>		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	7	x 1	7%	6	x 1	6%
Tidak Setuju	16	x 2	16%	17	x 2	17%
Ragu-ragu	27	x 3	27%	20	x 3	20%
Setuju	40	x 4	40%	51	x 4	51%
Sangat setuju	10	x 5	10%	6	x 5	6%
Total Skor	330		100%	334		100%
<i>Mean</i>	3.3			3.34		
<i>Selisih nilai Mean</i>	0.04					

Sumber: Olahan Peneliti

Pada sub-indikator mencari jalan keluar bersama dalam menyelesaikan pertanyaan dalam acara “*Happy Song*” dapat dijelaskan tanggapan responden setelah menonton “*Happy Song*” yang cukup tinggi, yaitu sebesar 51% atau 51 responden, ini meningkat dari sebelum menonton yaitu sebesar 40 responden saja. Namun untuk tanggapan lainnya, tanggapan dari responden nilainya menurun dari sebelum k setelah menonton, dengan angka yang bervariasi.

Namun, secara keseluruhan responden merasa kebutuhannya terpuaskan, karena nilai *mean* dari GO lebih tinggi dari pada nilai *mean* dari GS, yaitu meningkat tipis 0.04 poin. Ini merupakan selisih terendah dari semua sub-indikator yang ada, ini berarti penonton mendapat kepuasan yang hanya sedikit jika mereka dapat menyelesaikan pertanyaan tetapi dengan bekerja sama, mereka lebih suka jika bersaing dalam menyelesaikan pertanyaan, seperti sub-indikator diatas

Tabel 4.13. Persamaan mengenai hobi

Tanggapan Penonton	<i>Gratification Sought</i>			<i>Gratification Obtained</i>		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	14	x 1	14%	7	x 1	7%
Tidak Setuju	37	x 2	37%	22	x 2	22%
Ragu-ragu	22	x 3	22%	25	x 3	25%
Setuju	24	x 4	24%	35	x 4	35%
Sangat setuju	3	x 5	3%	11	x 5	11%
Total Skor	265		100%	321		100%
<i>Mean</i>	2.65			3.21		
<i>Selisih nilai Mean</i>	0.56					

Sumber: Olahan Peneliti

Pada sub-indikator Mencari persamaan mengenai hobi (menyanyi, menonton) ketika menonton “*Happy Song*”, dapat diketahui responden yang memilih sangat tidak setuju terjadi penurunan jumlah responden, dari sebelumnya berjumlah 14 responden (14 %) turun menjadi 7 responden (7%). Begitu juga terhadap yang memilih tidak setuju, turun dari 37 responden menjadi 22 responden, ini berarti turun 12 persen. Namun sebaliknya bagi yang memilih ragu-ragu, setuju dan sangat setuju, jumlah responden yang memilih naik semua, kenaikan yang paling drastis ada di tanggapan sangat setuju, naik dari 3 responden (3%) menjadi 11 responden (11%).

Secara keseluruhan, *mean* dari sub indikator ini bias memuaskan penonton, karena  $GS < GO$  ( $2.65 < 3.21$ ). dengan selisih poin sebesar 0.56, ini merupakan selisih dengan poin terbesar dari semua sub-indikator. Ini berarti penonton tersebut merasa puas jika mereka menemukan persamaan hobi ketika menonton “*Happy Song*”, tetapi cukup sampai menemukan persamaan hobi saja, tidak sampai dengan melakukan interaksi berdiskusi mengenai pertanyaan dengan orang yang memiliki hobi sama tersebut.

Berdasarkan uraian tabel *mean* per sub-indikator pada indikator Bahan untuk Interaksi Sosial diatas, maka dapat disusun tabel *mean* GS dan GO, serta selisihnya untuk indikator Bahan untuk Interaksi Sosial sebagai berikut:

Tabel 4.14. *Mean* Indikator Bahan untuk Interaksi Sosial

<b>Sub-indikator</b>	<b>GS</b>	<b>GO</b>	<b>Selisih Mean</b>
Bahan untuk berdiskusi dengan teman	3.16	3.4	0.24
Bersaing menjawab pertanyaan kuis	3.5	3.55	0.05
Jalan keluar bersama dalam menyelesaikan pertanyaan	3.3	3.34	0.04
Persamaan mengenai hobi	2.65	3.21	0.56
<b>Interaksi Sosial</b>	<b>3.15</b>	<b>3.38</b>	<b>0.23</b>

Sumber: Olahan Peneliti

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari indikator Bahan untuk Interaksi Sosial, tayangan “Happy Song” dapat memuaskan penonton, karena hasil *mean* dari GS < GO (3.15 < 3.38), dengan selisih yang ada sebesar 0.22.

Salah satu fungsi televisi menurut Menurut De Vito (1997) adalah untuk menciptakan rasa kebersatuan, jadi dengan motif yang dapat dipenuhi oleh program “Happy Song” terhadap penontonnya, sehingga penonton merasa puas sudah sesuai dengan teori, yaitu dapat menyebabkan rasa bersatu dengan sekitarnya.

#### 4. 4. 1. 3. Indikator Menambah Semangat

Tabel 4.15. Merasakan bersemangat ketika terjadi persaingan ketat

<b>Tanggapan Penonton</b>	<b>Gratification Sought</b>			<b>Gratification Obtained</b>		
	<b>Jumlah</b>	<b>Skala</b>	<b>Persentase</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Skala</b>	<b>Persentase</b>
Sangat tidak setuju	4	x 1	4%	3	x 1	3%
Tidak Setuju	19	x 2	19%	7	x 2	7%
Ragu-ragu	21	x 3	21%	15	x 3	15%
Setuju	45	x 4	45%	57	x 4	57%
Sangat setuju	11	x 5	11%	18	x 5	18%
Total Skor	340		100%	380		100%
<b>Mean</b>	3.4			3.8		
<b>Selisih nilai Mean</b>	0.4					

Sumber: Olahan Peneliti

Tabel diatas dapat menjelaskan data sebagai berikut, jumlah responden yang memilih tanggapan sangat tidak setuju, tidak setuju dan ragu-ragu,

semuanya mengalami penurunan jumlah responden, dengan angka yang bervariasi. Namun, untuk tanggapan setuju dan sangat setuju mengalami kenaikan, untuk setuju naik 12% dari 45 responden naik menjadi 57 responden, dan untuk sangat setuju naik 7%, dari 11% menjadi 18%.

Secara keseluruhan, penonton “Happy Song” merasa terpuaskan dalam sub-indikator ini, karena nilai *mean* dari GO lebih besar dari nilai *mean* GS.  $GS < GO$  ( $3.4 < 3.8$ ). dengan selisih sebesar 0.4 poin, ini berarti penonton yang menonton “Happy Song”, merasa terpuaskan jika terjadi persaingan yang ketat antara peserta yang ada. Sehingga mereka akan merasa tegang (bersemangat) dan terhibur dalam menonton. Karena salah satu fungsi televisi seperti teori yang dikutip oleh Winarni (2003, p. 45-47) adalah untuk menghibur, televisi dapat memberikan hiburan kepada khalayaknya.

Tabel 4.16. Melupakan masalah

Tanggapan Penonton	Gratification Sought			Gratification Obtained		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	4	x 1	4%	3	x 1	3%
Tidak Setuju	12	x 2	12%	11	x 2	11%
Ragu-ragu	18	x 3	18%	10	x 3	10%
Setuju	49	x 4	49%	55	x 4	55%
Sangat setuju	17	x 5	17%	21	x 5	21%
Total Skor	363		100%	380		100%
<b>Mean</b>	3.63			3.8		
<b>Selisih nilai Mean</b>	0.17					

Sumber: Olahan Peneliti

Pada sub-indikator melupakan masalah ketika menonton “Happy Song” dapat diketahui terjadi kenaikan jumlah responden pada tanggapan setuju dan sangat setuju, pada tanggapan setuju jumlahnya naik 6% dari 49 responden, naik menjadi 55 responden. Pada tanggapan sangat setuju naik 4%, dari 17 responden menjadi 21 responden. Sementara untuk tanggapan sangat tidak setuju, setuju, dan ragu-ragu mengalami penurunan jumlah responden, dengan angka yang bervariasi.

Secara keseluruhan penonton merasa terpuaskan, dengan nilai *mean* GS lebih rendah dari nilai *mean* GO,  $GS < GO$  ( $3.63 < 3.8$ ). Dengan selisih 0.17 poin, ini berarti motif untuk melupakan masalah sudah terpuaskan namun tidak tinggi, karena hanya sebagian kecil saja penonton yang memang benar-benar ingin melupakan masalah dengan menonton “Happy song”.

Pernyataan dari salah satu responden, “saya puas karena dapat melupakan masalah yang saya hadapi dengan menonton Happy Song”, kata salah satu responden yang ada.

Tabel 4.17. Ada keinginan untuk menebak pemenang

Tanggapan Penonton	<i>Gratification Sought</i>			<i>Gratification Obtained</i>		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	5	x 1	5%	5	x 1	5%
Tidak Setuju	16	x 2	16%	16	x 2	16%
Ragu-ragu	29	x 3	29%	18	x 3	18%
Setuju	39	x 4	39%	49	x 4	49%
Sangat setuju	11	x 5	11%	12	x 5	12%
Total Skor	335		100%	347		100%
<i>Mean</i>	3.35			3.47		
<i>Selisih nilai Mean</i>	0.12					

Sumber: Olahan Peneliti

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan dari sub-indikator ada keinginan untuk menebak siapakah pemenang dalam kuis “Happy Song”, bahwa penonton “Happy Song” merasa terpuaskan dengan lebih besarnya nilai *mean* GO daripada nilai *mean* GS ( $3.35 < 3.47$ ), dengan selisih 0.12 poin. Ini berarti penonton merasa terpuaskan, namun hanya sedikit, karena bagi mereka tidak terlalu penting siapa yang menang, yang penting motif mereka masing-masing merasa terpuaskan.

Untuk reponden yang memilih setuju mengalami kenaikan 10% dari sebelumnya. Dan tanggapan sangat setuju mengalami kenaikan 1% saja. Untuk tanggapan sangat tidak setuju dan tidak setuju, jumlah responden yang memilih tetap sama, tidak mengalami perubahan jumlah.

Tabel 4.18. Merasa senang ketika menebak jawaban dengan benar

Tanggapan Penonton	<i>Gratification Sought</i>			<i>Gratification Obtained</i>		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	2	x 1	2%	2	x 1	2%
Tidak Setuju	11	x 2	11%	8	x 2	8%
Ragu-ragu	15	x 3	15%	10	x 3	10%
Setuju	55	x 4	55%	64	x 4	64%
Sangat setuju	17	x 5	17%	16	x 5	16%
Total Skor	374		100%	384		100%
<b>Mean</b>	3.74			3.84		
<b>Selisih nilai Mean</b>	0.1					

Sumber: Olahan Peneliti

Tabel diatas menunjukkan responden yang menyatakan setuju motif (*Gratification Sought*) mereka menonton karena menebak jawaban dengan benar dari kuis sebanyak 55 responden (55%), dan setelah mereka menonton terjadi peningkatan jumlah tersebut, dari 55% naik menjadi 64% (64 responden). Untuk yang menyatakan tidak setuju mengalami penurunan dari 11 responden (11%) menjadi 8 responden (8%). Tanggapan ragu-ragu juga mengalami penurunan jumlah dari 15 responden menjadi 10 responden. Tanggapan sangat tidak setuju, jumlah pemilihnya stabil, tidak berubah.

Secara keseluruhan *mean* dari sebelum penonton menonton (*Gratification Sought*) adalah sebesar 3.74, dan *mean* dari setelah menonton (*Gratification Obtained*) adalah sebesar 3.84. Ini berarti penonton “*Happy Song*” sudah terpuaskan dengan naiknya nilai *mean* tersebut  $GS < GO$  ( $3.74 < 3.84$ ). Dengan selisih sebesar 0.1 poin, ini berarti penonton merasa terpuaskan jika mereka dapat dengan benar menjawab pertanyaan yang diberikan dalam kuis.

Salah satu pernyataan dari responden, “apabila saya dapat menjawab banyak pertanyaan yang diberikan, saya akan merasa puas”, kata salah satu responden.

Tabel 4.19. Melibatkan diri dalam mengikuti kuis

Tanggapan Penonton	<i>Gratification Sought</i>			<i>Gratification Obtained</i>		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	6	x 1	6%	6	x 1	6%
Tidak Setuju	27	x 2	27%	14	x 2	14%
Ragu-ragu	25	x 3	25%	11	x 3	11%
Setuju	38	x 4	38%	51	x 4	51%
Sangat setuju	4	x 5	4%	18	x 5	18%
Total Skor	307		100%	361		100%
<i>Mean</i>	3.07			3.61		
<i>Selisih nilai Mean</i>	0.54					

Sumber: Olahan Peneliti

Dalam tabel diatas dapat dijelaskan ada peningkatan tanggapan dari responden yang memilih setuju dan sangat tidak setuju. Responden yang memilih setuju sebelum menonton mencari hiburan ketika peserta salah menjawab berjumlah 38 responden (38%), dan setelah menonton jumlahnya meningkat menjadi 51 responden (51%). Untuk responden yang memilih sangat setuju, sebelum menonton berjumlah 4 responden (4%), dan setelah menonton meningkat menjadi 18 responden (18%). Terjadi penurunan dari responden yang memilih tidak setuju, dari 27 responden menjadi 14 responden. Dan juga untuk yang memilih ragu-ragu, dari 25 responden menjadi 11 responden. Untuk yang stabil jumlah pemilihnya yaitu sangat tidak setuju, sebelum dan sesudah menonton berjumlah 6 responden.

Secara keseluruhan dari *Gratification Sought* dan *Gratification Obtained* pemirsa mencari hiburan ketika peserta salah menjawab pertanyaan, sudah terpuaskan, karena nilai *mean* dari GS < GO (3.07 < 3.61). Dengan selisih sebesar 0.54 poin, berarti penonton sebelumnya hanya sedikit yang memiliki motif ingin melibatkan diri dalam kuis sebelum menonton, namun setelah menonton mereka merasa puas dan dapat melibatkan diri dalam kuis ini.

Salah satu pernyataan dari responden, “saya terpuaskan, karena selain mendapat hiburan, ketika menonton saya juga dapat merasakan saya sedang bermain dalam kuis ini” kata salah satu responden.

Berdasarkan uraian tabel *mean* per sub-indikator pada indikator Menambah Semangat diatas, maka dapat disusun tabel *mean* GS dan GO, serta selisihnya untuk indikator Menambah Semangat sebagai berikut:

Tabel 4.20. *Mean* Indikator Menambah Semangat

<b>Sub-indikator</b>	<b>GS</b>	<b>GO</b>	<b>Selisih Mean</b>
Merasakan bersemangat ketika terjadi persaingan ketat	3.4	3.8	0.4
Melupakan masalah	3.63	3.8	0.17
Ada keinginan untuk menebak pemenang	3.35	3.47	0.12
Merasa senang ketika menebak jawaban dengan benar	3.74	3.84	0.1
Melibatkan diri dalam mengikuti kuis	3.07	3.61	0.54
<b>Menambah Semangat</b>	<b>3.44</b>	<b>3.7</b>	<b>0.27</b>

Sumber: Olahan Peneliti

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari indikator Menambah Semangat, tayangan “Happy Song” dapat memuaskan penonton, karena hasil *mean* dari GS < GO (3.44 < 3.7), dengan selisih yang ada sebesar 0.27.

Salah satu fungsi televisi menurut Winarni (2003, p. 45-47) adalah, menghibur, dapat terlihat dari macam-macam sajian yang diberikan oleh program tersebut, yang didesain sedemikian rupa sehingga dapat menarik dan menghibur khalayak. Dengan selisih sebesar 0.27 ini, berarti penonton “Happy Song” di Surabaya sudah terpuaskan oleh hiburan yang telah disajikan program tersebut.

#### 4. 4. 1. 3. Indikator Daya Tarik Edukasi

Tabel 4.21. Mengetahui bahwa saya mengetahui lebih dari apa yang saya kira

Tanggapan Penonton	<i>Gratification Sought</i>			<i>Gratification Obtained</i>		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	2	x 1	2%	1	x 1	1%
Tidak Setuju	11	x 2	11%	11	x 2	11%
Ragu-ragu	29	x 3	29%	18	x 3	18%
Setuju	48	x 4	48%	57	x 4	57%
Sangat setuju	10	x 5	10%	13	x 5	13%
Total Skor	353		100%	370		100%
<i>Mean</i>	3.53			3.7		
<i>Selisih nilai Mean</i>	0.17					

Sumber: Olahan Peneliti

Dari tabel diatas dapat disimpulkan terjadi peningkatan tanggapan responden yang memilih setuju dari 48 responden di *Gratification Sought* naik menjadi 57 responden di *Gratification Obtained*. Begitu juga untuk yang memilih sangat setuju, naik 3%, dari 10 responden menjadi 13 responden. Sedangkan untuk yang memilih ragu-ragu mengalami penurunan dari 29 responden (29%) turun menjadi 18% (18 responden). Sangat tidak setuju juga mengalami penurunan 1%. Hanya yang memilih tidak setuju yang stabil nilainya.

Secara keseluruhan, *mean* dari indikator mencari kenangan masa lalu sudah terpuaskan, karena *mean* dari *Gratification Sought* lebih kecil daripada *mean Gratification Obtained*, yaitu  $3.53 < 3.7$ . Dengan selisih sebesar 0.17 poin, penonton merasa terpuaskan dan menyadari bahwa mereka mengetahui suatu lagu lebih dari yang mereka sendiri sangka sebelumnya.

“Secara umum yang saya dapatkan adalah pengetahuan mengenai musik menjadi bertambah”, kata salah satu responden.

Tabel 4.22. Mencari tahu apakah kemampuan diri meningkat

Tanggapan Penonton	<i>Gratification Sought</i>			<i>Gratification Obtained</i>		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	2	x 1	2%	2	x 1	2%
Tidak Setuju	15	x 2	15%	11	x 2	11%
Ragu-ragu	19	x 3	19%	16	x 3	16%
Setuju	56	x 4	56%	57	x 4	57%
Sangat setuju	8	x 5	8%	14	x 5	14%
Total Skor	353		100%	370		100%
<i>Mean</i>	3.53			3.7		
<i>Selisih nilai Mean</i>	0.17					

Sumber: Olahan Peneliti

Dari tabel diatas dapat diketahui sebanyak 15 responden (15%) penonton “*Happy Song*” menyatakan tidak setuju mengenai motif (*Gratification Sought*) mereka menonton karena ingin berimajinasi mengikuti kuis. Namun setelah mereka menonton (*Gratification Obtained*) “*Happy Song*” terjadi penurunan responden yang menyatakan sangat tidak setuju, dari 15% menjadi 11% (11 responden). Responden yang menyatakan sangat tidak setuju sebelum menonton “*Happy Song*” berjumlah 2 responden (2%), dan setelah menonton jumlahnya tetap sama 2%. Untuk ragu-ragu juga mengalami penurunan dari 19% menjadi 16%. Responden yang menyatakan setuju, dan sangat setuju, mengalami kenaikan jumlah dari sebelum menonton ke setelah menonton “*Happy Song*”, dengan angka yang bervariasi.

Secara keseluruhan hasil dari *mean* motif penonton menonton “*Happy Song*” ingin berimajinasi mengikuti kuis sebesar 3.53 dan *mean* setelah menonton adalah 3.7, jadi penonton dinyatakan terpuaskan,  $GS < GO$  ( $3,53 < 3.7$ ). Dengan selisih poin sebesar 0.17, ini berarti penonton merasa terpuaskan ketika menyadari pengetahuan mereka mengenai penguasaan lagu sudah meningkat.

“secara umum, saya menyadari kemampuan mengetahui lagu menjadi lebih banyak”, kata salah satu responden yang ada.

Tabel 4.23. Mengakui kemampuan peserta

Tanggapan Penonton	<i>Gratification Sought</i>			<i>Gratification Obtained</i>		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	3	x 1	3%	2	x 1	2%
Tidak Setuju	21	x 2	21%	6	x 2	6%
Ragu-ragu	29	x 3	29%	16	x 3	16%
Setuju	42	x 4	42%	66	x 4	66%
Sangat setuju	5	x 5	5%	10	x 5	10%
Total Skor	325		100%	376		100%
<b>Mean</b>	3.25			3.76		
<b>Selisih nilai Mean</b>	0.51					

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa jumlah responden yang mempunyai tanggapan setuju meningkat cukup banyak, dari yang awal sebelum menonton ada 42 responden, setelah menonton meningkat menjadi 66 responden, atau naik 14%. Sedangkan untuk tanggapan sangat tidak setuju, tidak setuju, dan ragu-ragu mengalami penurunan jumlah responden, dengan angka yang bervariasi.

Namun, secara keseluruhan penonton “Happy Song” dapat terpuaskan dengan selisih nilai 0.51 poin, tetapi hal ini sudah dapat dikatakan penonton terpuaskan.  $GS < GO$  ( $3.25 < 3.76$ ). Dengan selisih poin sebesar 0.51, penonton merasa terpuaskan karena sebelum menonton mereka kurang memiliki motif mengetahui kemampuan peserta, tetapi setelah menonton mereka menyadari kemampuan peserta yang bermain dalam kuis. Ini dikarenakan, crew “Happy Song” melakukan audisi sebelumnya bagi para peserta, sehingga peserta yang bermain kuis memang memiliki kemampuan lebih dalam menebak dan menyanyikan lagu.

Tabel 4.24. Memikirkan kembali pertanyaan

Tanggapan Penonton	<i>Gratification Sought</i>			<i>Gratification Obtained</i>		
	Jumlah	Skala	Persentase	Jumlah	Skala	Persentase
Sangat tidak setuju	7	x 1	7%	8	x 1	8%
Tidak Setuju	25	x 2	25%	18	x 2	18%
Ragu-ragu	30	x 3	30%	23	x 3	23%
Setuju	34	x 4	34%	40	x 4	40%
Sangat setuju	4	x 5	4%	11	x 5	11%
Total Skor	303		100%	328		100%
<i>Mean</i>	3.03			3.28		
<i>Selisih nilai Mean</i>	0.25					

Sumber: Olahan Peneliti

Secara keseluruhan motif penonton sebelum menonton adalah mencari bahan berdiskusi dengan teman sudah terpuaskan, karena *mean* dari *Gratification Sought* memiliki nilai yang lebih tinggi dari pada *mean Gratification Obtained* ( $3.03 < 3.28$ ). Dengan selisih poin sebesar 0.25, penonton merasa terpuaskan ketika pertanyaan yang mereka tebak gagal sehingga mereka dapat memikirkan kembali pertanyaan itu.

Bagi responden yang memilih tidak setuju terjadi penurunan jumlah responden, dari sebelumnya berjumlah 25 responden (25%) turun menjadi 18 responden (18%). Begitu juga terhadap yang memilih ragu-ragu, turun dari 30 responden menjadi 23 responden, ini berarti turun 7%. Namun sebaliknya bagi yang memilih sangat tidak setuju, setuju dan sangat setuju, jumlah responden yang memilih naik semua, dengan angka yang bervariasi.

Berdasarkan uraian tabel *mean* per sub-indikator pada indikator Daya Tarik Edukasi diatas, maka dapat disusun tabel *mean* GS dan GO, serta selisihnya untuk indikator Daya Tarik Edukasi sebagai berikut:

Tabel 4.25. *Mean* Indikator Daya Tarik Edukasi

<b>Sub-indikator</b>	<b>GS</b>	<b>GO</b>	<b>Selisih Mean</b>
Mengetahui lebih dari apa yang saya kira	3.53	3.7	0.17
Mencari tahu apakah kemampuan diri meningkat	3.53	3.7	0.17
Mengakui kemampuan peserta	3.25	3.76	0.51
Memikirkan kembali pertanyaan	3.03	3.28	0.25
<b>Edukasi</b>	<b>3.34</b>	<b>3.61</b>	<b>0.28</b>

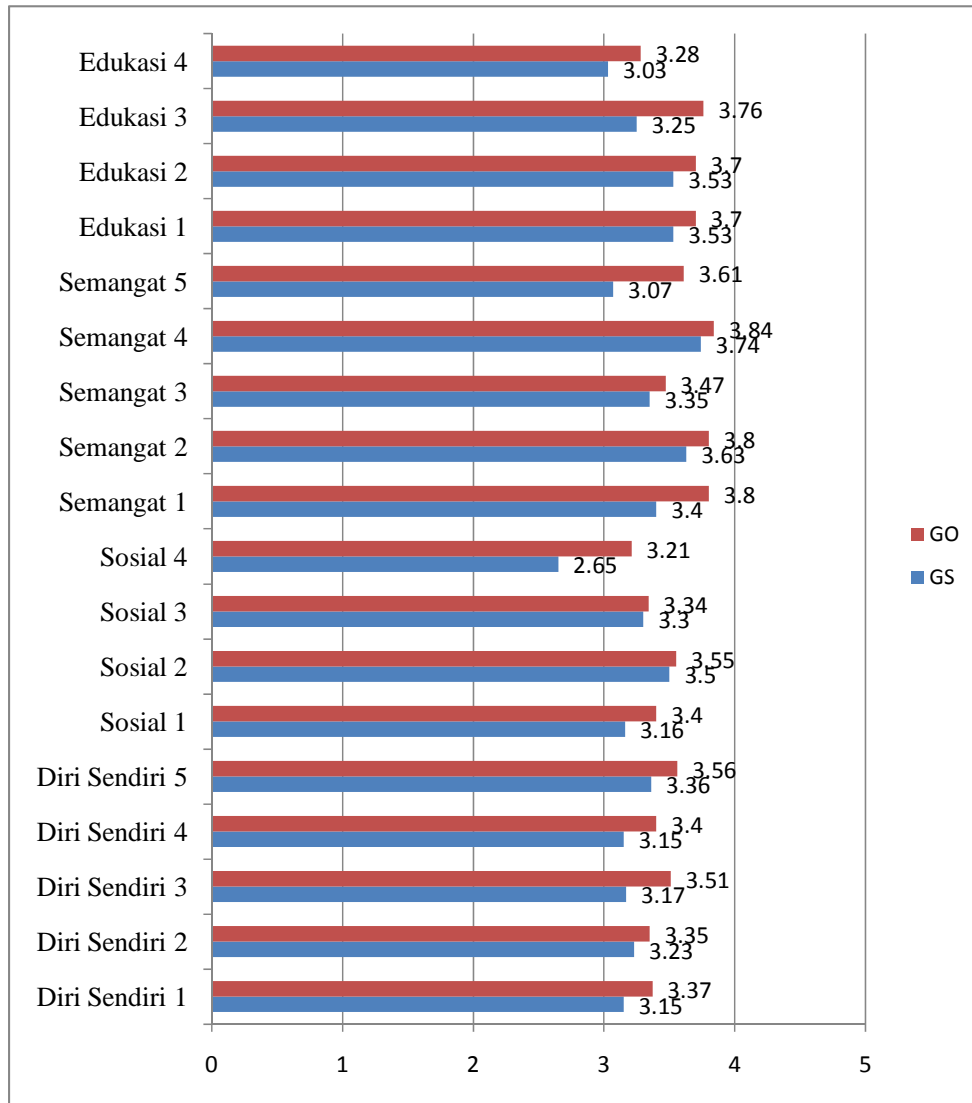
Sumber: Olahan Peneliti

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari indikator Daya Tarik Edukasi, tayangan “Happy Song” dapat memuaskan penonton, karena hasil *mean* dari GS < GO (3.34 < 3.61), dengan selisih yang ada sebesar 0.28.

Fungsi lain dari televisi menurut Winarni (2003, p. 45-47) adalah, menginformasikan. Televisi dapat memberikan informasi kepada masyarakat, baik itu politik, ekonomi, sosial, dan budaya termasuk musik. Dengan nilai *mean* lebih besar GO daripada GS, sebesar 0.28, berarti program “Happy Song” sudah dapat sesuai dengan fungsi televisi yaitu menginformasikan.

#### **4. 4. 2. Deskripsi Data *Gratification Sought* dan *Gratification Obtained* Responden**

Pada bagian ini dideskripsikan perolehan data yang telah dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada penonton “Happy Song” Surabaya, dengan memberikan perbandingan nilai *mean* dan selisih nilai *mean* dari masing-masing sub-indikator dan masing-masing indikator.



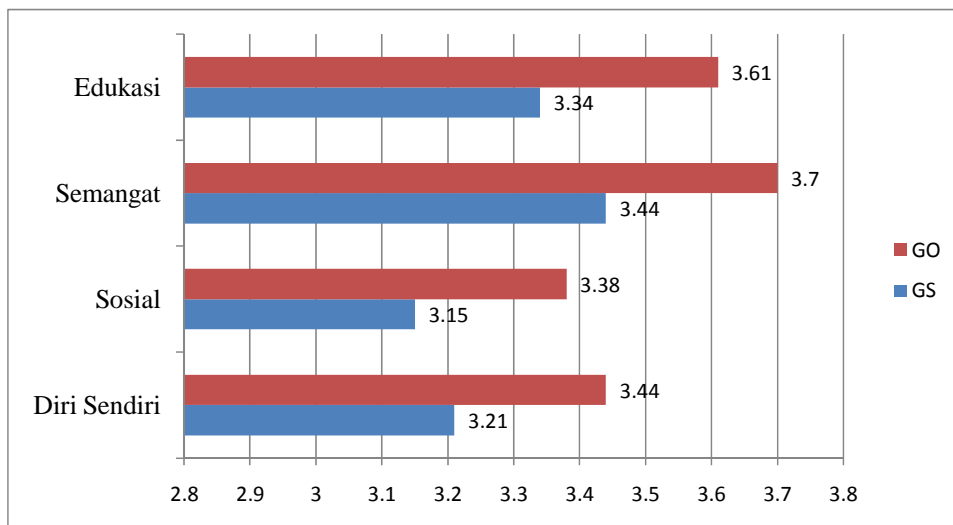
Gambar 4.9. perbandingan *mean* sub-indikator GS dan GO

Sumber: Olahan Peneliti

Dari gambar diatas menunjukkan bahwa motif (*Gratification Sought*) tertinggi adalah semangat 4, yaitu Ingin merasa senang ketika menebak jawaban dengan benar dari kuis “*Happy Song*”, sebesar 3.74. Hal ini sesuai dengan pendapat Rakhmat (2005, p. 66-67) bahwa salah satu motif penggunaan media adalah diversifikasi yang menyajikan informasi perihal data kebutuhan akan pelepasan

dari tekanan, dan kebutuhan akan hiburan. Sedangkan motif terendah adalah Sosial 4, ingin mencari persamaan mengenai hobi, sebesar 2.65.

Selanjutnya dari gambar diatas dapat diketahui bahwa kepuasan (*Gratification Obtained*) penonton dengan nilai *mean* tertinggi adalah pada semangat 4, yaitu Dapat menebak jawaban yang benar dari kuis “*Happy Song*”, sebesar 3.84. Sama dengan GS, semangat 4 mendapat nilai *mean* tertinggi, ini berarti penonton memang mengharapkan paling besar pada motif ini, dan program “*Happy Song*” sanggup memenuhinya, sehingga penonton terpuaskan, bahkan nilai *mean*nya meningkat. Sedangkan untuk GO terendah adalah Sosial 4, ingin mencari persamaan mengenai hobi, sebesar 3.21. Ini juga sama dengan GS, dengan mendapat nilai *mean* terendah.



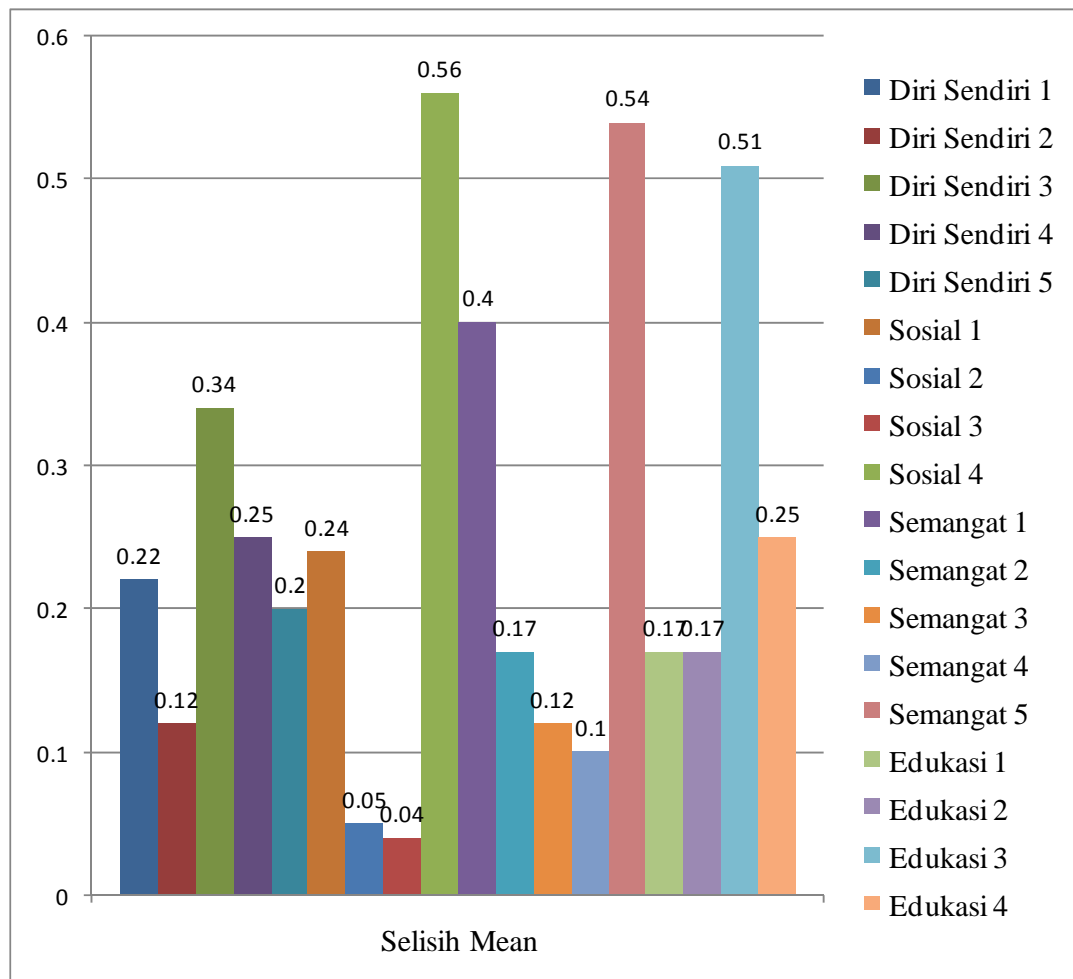
Gambar 4.10. perbandingan *mean* indikator GS dan GO

Sumber: Olahan Peneliti

Dari diagram diatas mengenai perbandingan *mean* indikator GS-GO, dapat di ketahui motif (GS) yang paling rendah adalah pada indikator Bahan untuk Interaksi Sosial, yang hanya 3,15, sedangkan yang tertinggi adalah Menambah Semangat sebesar 3,44. Dan kepuasan (GO) yang paling rendah adalah Bahan

untuk Interaksi Sosial, dengan nilai 3.38 poin, sedangkan yang tertinggi adalah Menambah Semangat sebesar 3.7 poin.

Teori *Uses and Gratifications* menurut Katz, Blumler, dan Gurevitch (1973) menyatakan UG digunakan untuk meneliti kebutuhan manusia secara sosial dan psikologis, yang kemudian melahirkan harapan-harapan dari media massa atau sumber-sumber lain dan pada akhirnya menghasilkan pemenuhan kebutuhan. Dari semua sub-indikator yang ada “Happy Song” sudah dapat memenuhi kebutuhan tersebut sehingga penonton terpuaskan.



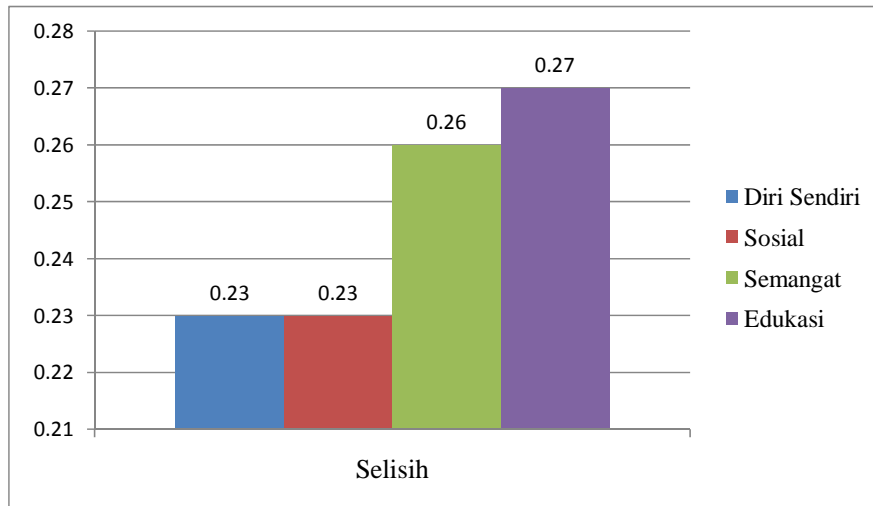
Gambar 4.11. selisih *mean* sub-indikator GS dan GO

Sumber: Olahan Peneliti

Grafik diatas menunjukkan bahwa semua motif (*Gratification Sought*) dari penonton “Happy Song” di Surabaya dapat terpuaskan oleh program tersebut, karena dari selisih *mean* yang ada, semua  $GS < GO$ .

Selisih *mean* tertinggi ada pada sub-indikator Sosial 4, yaitu ingin mencari persamaan mengenai hobi, hal ini dikarenakan setelah menonton “Happy Song” penonton akhirnya mendapat persamaan hobi bernyanyi atau menonton televisi dengan orang yang menonton bersama. Namun, untuk Sosial 1, sosial 2, dan sosial 3, mendapat selisih yang sedikit, bahkan sosial 3 adalah yang selisihnya paling kecil, hal ini berarti, penonton tersebut merasa terpuaskan dengan adanya persamaan hobi tersebut, namun penonton tersebut tidak menyenangi jika harus berbincang-bincang mengenai acara, dan berlomba atau bekerjasama menjawab pertanyaan yang ada, jadi mereka lebih fokus kepada menontonnya.

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ronar Yunita Sari, Mahasiswa Universitas Sebelas Maret (UNS) Solo, pada program Happy Song dan Missing Lyric, diketahui bahwa tingkat kepuasan sebagian besar responden termasuk dalam kategori tinggi, ini berarti responden merasa terpenuhi kebutuhannya setelah menonton tayangan ini. Hal ini sama dengan penelitian yang penulis lakukan, bahwa program Happy Song dapat memenuhi kebutuhan dari penontonnya.



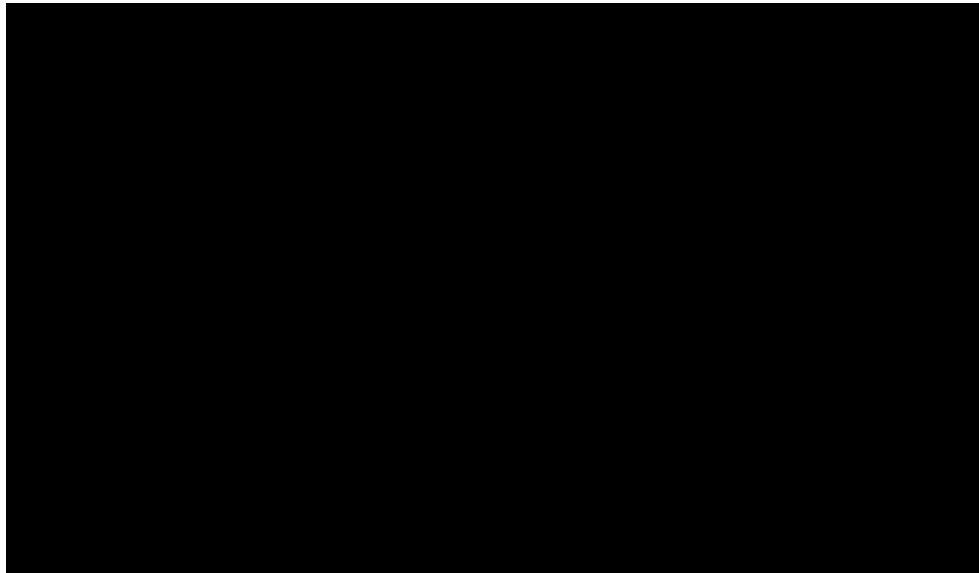
Gambar 4.12. selisih *mean* indikator GS dan GO

Sumber: Olahan Peneliti

Grafik diatas menunjukkan nilai dari selisih masing-masing indikator yang ada, pada indikator Daya tarik untuk menilai diri sendiri dan Bahan untuk Interaksi Sosial mendapatkan selisih yang sama, sebesar 0.23, ini juga merupakan selisih yang terendah. Pada indikator Menambah Semangat, selisih yang ada sebesar 0.26. Dan selisih yang tertinggi berasal dari indikator Daya Tarik Edukasi, yaitu sebesar 0.27 poin. Pemirsa bersikap aktif memilih tayangan, yang dapat memuaskan motifnya masing-masing, dan “Happy Song” dapat memuaskan kebutuhan masyarakat tersebut. Hal ini serupa dengan apa yang dikemukakan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch (1974), bahwa pemirsa dipandang bersikap aktif, artinya peranan penting manfaat media massa diasumsikan berorientasi pada sasaran (dalam Severin & Tankard, 2009, p.356).

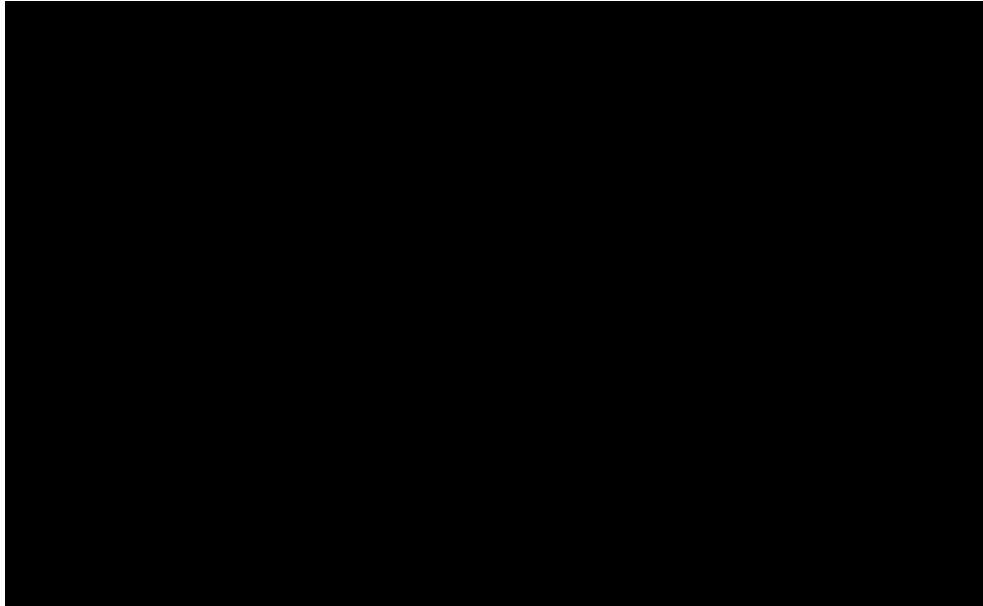
Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ronar Yunita Sari (n.d.), diketahui bahwa Happy Song mempunyai kemampuan yang cukup tinggi dalam pemenuhan kebutuhan untuk memuaskan rasa ingin tahu dan minat terhadap musik dan lirik lagu (Daya Tarik Edukasi), untuk bersantai dan mengisi waktu(Hiburan/Menambah Semangat). Selain kebutuhan itu (Daya tarik untuk

menilai diri sendiri dan Bahan untuk Interaksi Sosial), kemampuan pemenuhan kebutuhan oleh Happy Song berada pada skala lebih rendah. Hal ini sama dengan hasil yang peneliti dapatkan, pada indikator Menambah Semangat dan Daya Tarik Edukasi pemenuhan kebutuhan dari masyarakat termasuk dalam kategori yang lebih tinggi, dari pada pemenuhan kebutuhan dalam indikator Daya tarik untuk menilai diri sendiri dan Daya Tarik Edukasi.



Gambar 4.13. Perbandingan *mean* GS dan GO

Sumber: Olahan Peneliti



Gambar 4.14. selisih *mean* GS dan GO

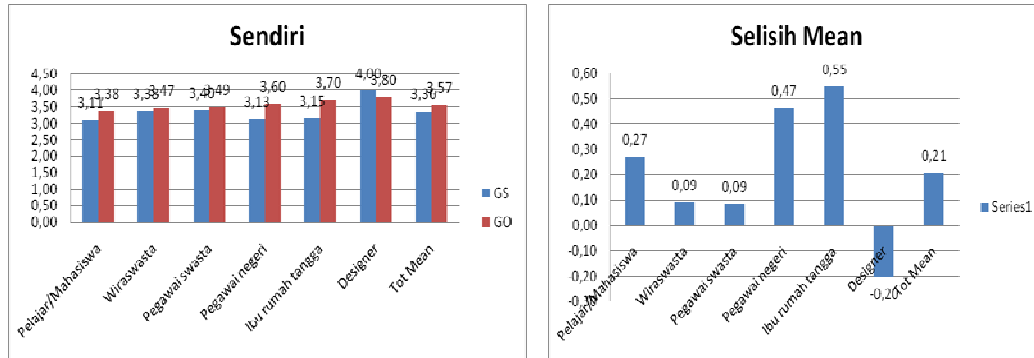
Sumber: Olahan Peneliti

Dari Gambar diatas dapat diketahui, bahwa secara keseluruhan penonton “Happy Song” sudah terpuaskan, dengan lebih tingginya nilai *mean* GO di banding GS, dengan selisih yang ada sebesar 0.274 poin.

#### **4. 5. Tabulasi Silang**

Tabulasi silang atau *cross Tab* digunakan untuk menghitung frekuensi dari dua atau lebih variabel secara sekaligus dengan cara menyilangkankan variabel yang dianggap berhubungan, sehingga makna hubungan tersebut dapat dipahami dengan mudah secara deskriptif.

#### 4. 5. 1. Tabulasi Silang Indikator dengan Pekerjaan

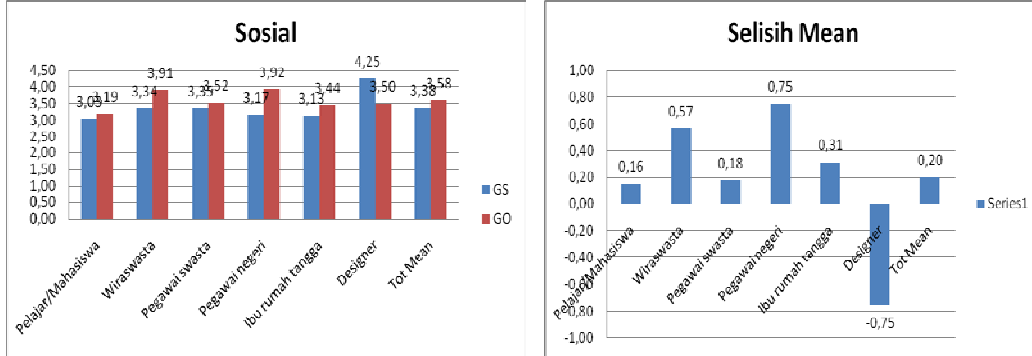


Gambar 4.15. Perbandingan *mean* GS-GO Sendiri dengan Pekerjaan

Sumber: Olahan Peneliti

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa pada indikator Sendiri, GS yang paling tinggi adalah yang bekerja sebagai designer, sebesar 4.00, sedangkan GO yang paling tinggi adalah yang berkerja designer pula. Namun dari selisih yang dihasilkan antara GS-GO pada indikator Sendiri ini, walaupun Designer menjadi yang tertinggi di GO, namun tidak dapat membuat Designer merasa terpuaskan, bahkan nilai *mean* dari GS masih lebih tinggi dari GO, berarti tidak dapat terpuaskan.

Dari selisih yang ada, ibu rumah tangga menjadi yang paling terpuaskan diantara pekerjaan yang lain, walaupun pada harapan dari ibu rumah tangga tergolong rendah, namun setelah menonton berarti ibu rumah tangga dapat terpuaskan, dengan mendapat perbandingan Daya tarik untuk menilai diri sendiri ketika menonton “Happy Song” tersebut.

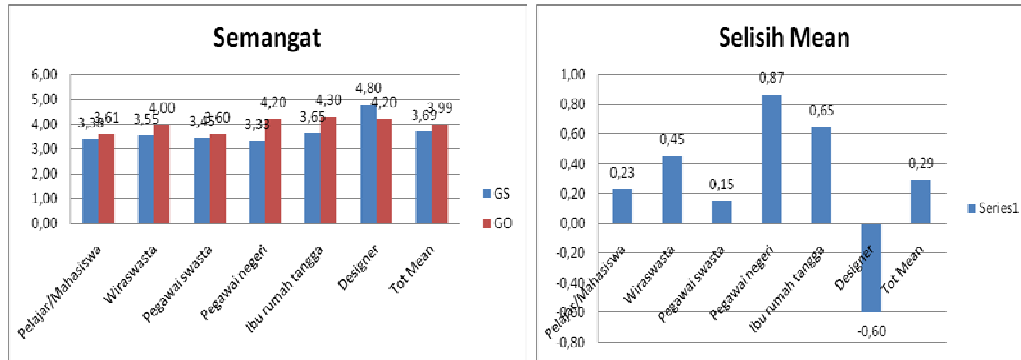


Gambar 4.16. Perbandingan *mean* GS-GO Bahan untuk Interaksi Sosial dengan Pekerjaan

Sumber: Olahan Peneliti

Pada gambar diatas dapat diketahui, motif (GS) yang paling tinggi berasal pekerjaan Designer, sedangkan kepuasan (GO), yang paling tinggi berasal dari pekerjaan Pegawai Negeri. Dari selisih yang dihasilkan Pegawai Negeri mendapat selisih yang paling besar, sebesar 0.75. hal ini berarti responden yang bekerja sebagai pegawai negeri mendapatkan bahan untuk berinteraksi sosial ketika sesudah menonton, sehingga mereka dapat terpuaskan.

Sedangkan yang paling rendah adalah pelajar / mahasiswa, denan GS yang rendah pula mereka kurang dapat terpuaskan dalam hal interaksi sosial ketika setelah menonton. Yang tidak terpuaskan adalah yang bekerja sebagai designer, mereka tidak dapat terpuaskan sama sakali dalam hal interaksi sosial ini.

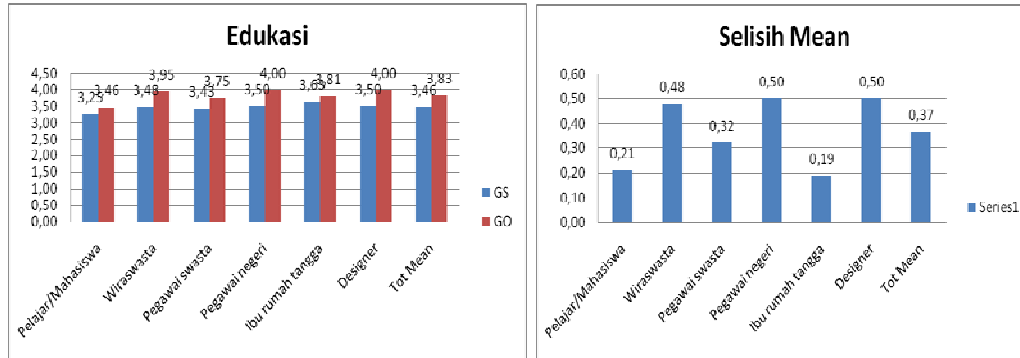


Gambar 4.17. Perbandingan *mean* GS-GO Menambah Semangat dengan Pekerjaan

Sumber: Olahan Peneliti

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa pada indikator Menambah Semangat, GS yang paling tinggi adalah yang bekerja sebagai designer, sebesar 4.80, sedangkan GO yang paling tinggi adalah yang berkerja sebagai ibu rumah tangga. Namun dari selisih yang dihasilkan antara GS-GO pada indikator Menambah Semangat ini, pegawai negeri mendapat selisih yang paling besar, ini berarti pegawai negeri yang paling terpuaskan.

Selisih yang tertinggi antara GS dan GO adalah pegawai negeri, ini berarti pegawai negeri sangat terpuaskan dengan tayangan “Happy Song”, dan membuat menambah semangat mereka, atau mereka menjadi terhibur. Padahal dalam GS, pegawai negeri menjadi yang terendah, atau harapan mereka sedikit, namun dalam GO mereka mendapat banyak. Hal ini dikarenakan, program “Happy Song” hadir pada saat jam istirahat kantor, sehingga mereka dapat menonton, sekaligus untuk dapat menghibur mereka saat bekerja di kantor.



Gambar 4.18. Perbandingan *mean* GS-GO Daya Tarik Edukasi dengan Pekerjaan

Sumber: Olahan Peneliti

Pada gambar diatas dapat dijelaskan bahwa, motif (GS) yang paling tinggi adalah pada pekerjaan ibu rumah tangga, sedangkan GO yang paling tinggi adalah pegawai negeri dan designer, mendapat nilai yang sama. Dan pada selisih yang dihasilkan antara GS-GO, desgierr mendapat Selisih yang sama, yaitu 0.50, dan yang paling terpuaskann diantara pekerjaan yang lain.

Keseimpulan dari tabulasi silang antara pekerjaan dengan GS dan GO adalah, ada satu pekerjaan yaitu designer yang tidak bisa terpenuhi kebutuhannya, diantara empat indikator, designer ini hanya terpenuhi pada indikator eduaksi, sedangkan indikator Daya tarik untuk menilai diri sendiri, Bahan untuk Interaksi Sosial dan Menambah Semangat tidak terpuaskan. Hal ini dikarenakan dari latar belakang responden, yaitu sebagai designer ia motif ia menonton adalah untuk mengetahui motif-motif baju terbaru yang digunakan oleh peserta maupun host yang ada di program “Happy Song”, agar bias menjadi informasi tambahan untuk dia mendesign baju. Dan yang paling terpuaskan adalah yang bekerja sebagai pegawai negeri, mereka mendapat selisih yang tertinggi dalam indikator Bahan untuk Interaksi Sosial, menambah semangat, dan daya tarik edukasi. Pekerjaan Designer ini tidak termasuk dalam desain penelitian, dalam kuesioner yang ada, pekerjaan tersebut diisi pada pilihan lain-lain.

#### 4. 6. Uji Korelasi

“Analisis korelasi adalah untuk menentukan apakah terdapat hubungan antara dua variabel atau lebih, serta seberapa jauh korelasi yang ada di antara

variabel yang diteliti” (Kuncoro, 2003, p.9). Dinyatakan ada hubungan jika pada hasil korelasi memiliki nilai signifikansi kurang dari 5% (0.05), dan sebaliknya jika lebih dari 5% maka tidak ada hubungan.

Tabel 4.26. Korelasi

		GO sendiri	GO sosial	GO semangat	GO edukasi	GO
GS Sendiri	Pearson Correlation	.662**	.426**	.379**	.303**	.556**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.002	.000
	N	100	100	100	100	100
GS Sosial	Pearson Correlation	.446**	.546**	.454**	.389**	.563**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
GS Semangat	Pearson Correlation	.669**	.521**	.532**	.409**	.664**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
GS Edukasi	Pearson Correlation	.476**	.402**	.419**	.538**	.558**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
GS	Pearson Correlation	.721**	.592**	.554**	.495**	.732**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-Tailed).

Dari tabel korelasi diatas dapat disimpulkan bahwa korelasi yang ada antara GS dan GO pada indikator Daya tarik untuk menilai diri sendiri, dinyatakan terdapat hubungan, karena nilai Sig lebih kecil dari 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ). Pada indikator yang kedua yaitu Bahan untuk Interaksi Sosial, nilai Sig lebih kecil dari 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ), maka dinyatakan terdapat hubungan. Indikator yang ketiga yaitu Menambah Semangat, dinyatakan juga terdapat hubungan antara GS dan GO, karena nilai Sig lebih kecil dari 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ). Indikator yang terakhir yaitu Daya Tarik Edukasi, juga memiliki nilai Sig lebih kecil dari 0.05 ( $0.000 <$

0.05), maka indikator ini pun dinyatakan ada hubungan. Ini berarti dari semua indikator menyatakan variabel GS dan GO mempunyai hubungan yang searah, jika GS naik GO juga akan naik.

Derajat hubungan yang terjadi pada indikator Daya tarik untuk menilai diri sendiri adalah hubungan agak kuat, dimana nilai korelasinya sebesar 0.662. pada indikator Bahan untuk Interaksi Sosial, derajat hubungan yang terjadi adalah hubungan moderat atau *relative relation*, dimana nilai korelasinya sebesar 0.546. Pada indikator Menambah Semangat, hubungan yang terjadi adalah hubungan moderat atau *relative relation*, dimana nilai korelasinya sebesar 0.532. dan indikator terakhir adalah Daya Tarik Edukasi, hubungan yang terjadi adalah hubungan moderat atau *relative relation*, dimana nilai korelasinya sebesar 0.538.

Derajat korelasi yang semakin kuat menunjukkan semakin kuatnya hubungan yang ada, jika nilai dari GS naik maka nilai GO juga akan semakin kuat naiknya, begitu juga sebaliknya, jika GS turun maka nilai GO juga semakin kuat penurunannya.

#### **4. 7. Uji T**

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari *Gratification Sought* dan *Gratification Obtained*, maka dilakukan uji T (*paired sample T Test*) pada variabel GS dan GO, yang didalamnya memiliki indikator Daya tarik untuk menilai diri sendiri, Bahan untuk Interaksi Sosial, Menambah Semangat, dan Daya Tarik Edukasi, keempat variabel tersebut digabung menjadi satu pair saja GS dan GO.

Untuk mengukurnya menggunakan cara sebagai berikut, jika nilai Sig lebih besar dari 0.05 ( $\text{Sig} > 0.05$ ), maka H1 ditolak, artinya tidak signifikan atau tidak ada perbedaan antara GS dan GO. Jika nilai Sig lebih kecil dari 0.05 ( $\text{Sig} < 0.05$ ), maka H1 diterima, artinya signifikan atau ada perbedaan antara GS dan GO.

Tabel 4.27. Uji T

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	GO sendiri - GS Sendiri	.22600	.65298	.06530	.09643	.35557	3.461	99	.001
Pair 2	GO sosial – GS Sosial	.22250	.75536	.07554	.07262	.37238	2.946	99	.004
Pair 3	GO semangat - GS Semangat	.26600	.68168	.06817	.13074	.40126	3.902	99	.000
Pair 4	GO edukasi - GS Edukasi	.27500	.64403	.06440	.14721	.40279	4.270	99	.000
Pair 5	GO - GS	.24680	.43816	.04382	.15986	.33374	5.633	99	.000

Sumber: Olahan Peneliti

Dari tabel diatas dapat diketahui, pada indikator Daya tarik untuk menilai diri sendiri, mendapat nilai Sig 0.001, ini berarti lebih kecil dari 0.05 ( $0.001 < 0.05$ ), berarti pada indikator sendiri terdapat perbedaan yang signifikan antara GS dan GO. Pada indikator Bahan untuk Interaksi Sosial, nilai Sig 0.004, berarti juga lebih kecil dari 0.05 ( $0.004 < 0.05$ ), berarti pada indikator ini juga terdapat perbedaan yang berarti antara GS dan GO. Indikator Menambah Semangat dan Daya Tarik Edukasi, keduanya mendapatkan nilai Sig sama, yaitu 0.000, berarti ini juga lebih kecil dari 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ), sehingga pada indikator Menambah Semangat dan Daya Tarik Edukasi pada GS dan GO terdapat perbedaan yang signifikan.

Secara keseluruhan pada variabel GS-GO memiliki nilai Sig sebesar 0.000, ini berarti lebih kecil dari 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ), sehingga ada perbedaan yang berarti antara GS dan GO yang diperoleh oleh penonton “Happy Song”, setelah dilakukan uji T ini.