

**MOTIF DAN KEPUASAN PEREMPUAN GENERASI Y
DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA DALAM
MENGUNAKAN APLIKASI KENCAN BUMBLE**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S. I. Kom)

Oleh:

MORRISON JONATHAN TAMBUNAN

190906925/ KOM

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

MOTIF DAN KEPUASAN PEREMPUAN GENERASI Y DI DAERAH
ISTIMEWA YOGYAKARTA DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI
KENCAN BUMBLE

SKRIPSI

Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

disusun oleh :

MORRISON JONATHAN TAMBUNAN

190906925 / KOM

disetujui oleh :



Rebekka Rismayanti, S.I.Kom, M.A.

Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Motif dan Kepuasan Perempuan Generasi Y di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Menggunakan Aplikasi Kencan Bumble

Penyusun : Morrison Jonathan Tambunan

NPM : 190906925 / KOM

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan pada

Hari / Tanggal : Kamis, 14 November 2024

Pukul : 13:00 - selesai

Tempat : Ruang Pendadaran 1 FISIP UAJY

TIM PENGUJI

F. Anita Herawati, S.I.P., M.Si

Penguji Utama



Rebekka Rismayanti, S.I.Kom., M.A

Penguji I



Immanuel Dwi Asmoro Tunggal, S.I.Kom., M.I.Kom

Penguji II



Irene Santika Vidiadari, S.I.Kom., M.A

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Morrison Jonathan Tambunan

NMP :190906925

Program Studi :Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi :Motif dan Kepuasan Perempuan Generasi Y di Daerah Istimewa Yogyakarta
dalam Menggunakan Aplikasi Kencan Bumble

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya dan kerja saya sendiri. Skripsi ini bukan merupakan plagiasi, duplikasi maupun pencurian hasil karya orang lain.

Bila di kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia untuk diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Bila terbukti bahwa terdapat plagiasi maupun bentuk ketidakjujuran lain, saya siap dan bersedia menerima sanksi berupa pencabutan kesarjanaan saya.

Pernyataaan ini dibuat dengan penuh kesadaran sendiri dan tanpa tekanan maupun paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, November 2024

Saya yang menyatakan,



Morrison Jonathan Tambunan

MORRISON JONATHAN TAMBUNAN

No. Mhs: 190906925 / KOM

Motif dan Kepuasan Perempuan Generasi Y di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Menggunakan Aplikasi Kencan Bumble

ABSTRAK

Aplikasi kencan Bumble merupakan aplikasi kencan yang melabelkan diri sebagai platform kencan yang sepenuhnya mendukung feminisme dengan tujuan untuk mengubah dinamika yang terjadi dalam dunia aplikasi kencan. Lebih lanjut penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui motif menggunakan aplikasi kencan Bumble serta tingkat kepuasan yang diperoleh pengguna aplikasi kencan Bumble. Landasan teori yang digunakan pada penelitian ini yaitu teori *uses and gratification* 2.0 yang dikemukakan Sundar dan Limperos pada tahun 2013 yang dikenal sebagai model MAIN yang terdiri dari *Modality*, *Agency*, *Interactivity*, dan *Navigability* yang merupakan konsep yang telah diuji didalam penelitian ini.

Jenis pada penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan menggunakan metode survei dengan proses penyebaran kuesioner secara *online* kepada 100 responden sesuai kriteria penelitian yang merupakan perempuan generasi Y di Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam menentukan motif yang melatarbelakangi pengguna aplikasi kencan Bumble peneliti melihat frekuensi hasil tertinggi dari masing-masing indikator yang disediakan dalam kuesioner. Selanjutnya dalam menentukan kepuasan peneliti membandingkan nilai rata-rata *gratification sought* dan *Gratification Obtained*, serta melakukan analisis dengan teknik analisis *paired t-test*.

Hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat perbedaan antara motif *modality*, *agency*, dan *navigability*. Indikator *modality* dan *navigability* menunjukkan kepuasan karena nilai rata-rata motifnya lebih rendah daripada kepuasannya. Sedangkan, indikator *agency* menunjukkan ketidakpuasan karena nilai rata-rata motifnya lebih besar daripada kepuasannya. Pada indikator *interactivity*, peneliti menemukan bahwa nilai rata-rata motif dan kepuasan sama, sehingga dapat dikatakan kepuasan telah terpenuhi. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara motif dengan kepuasannya perempuan generasi Y di DIY dalam menggunakan aplikasi kencan Bumble. Dalam Penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum perempuan generasi Y di D.I. Yogyakarta memperoleh kepuasan dalam menggunakan aplikasi kencan Bumble.

Kata Kunci: *Uses and Gratification 2.0*, Motif, Kepuasan, Aplikasi Kencan Bumble

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan pada Tuhan Yesus Kristus yang selalu menyertai, menguatkan, dan memampukan segala lika-liku perjalanan selama menjalani masa perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini juga saya persembahkan kepada Bapak, Mamak, Abang, dan Adik atas doa dan dukungan yang tidak pernah berhenti selama perjalanan panjang pengerjaan skripsi dan proses perkuliahan selama 5 tahun ini.

Yesaya 40:29

“Dia memberikan kekuatan kepada yang lelah dan menambahkan semangat kepada yang tidak berdaya”

God Usopp “One Piece”

“Satu tujuan, satu impian, itulah yang membuat kita disini berdiri melintasi berbagai masalah dan rintangan”

Morrison Jonathan Tambunan

“Penyesalanmu hari ini akan menjadi pelajaran yang berharga bagimu di masa depan”

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini hingga akhir dengan judul “Motif dan Kepuasan Perempuan Generasi Y di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Menggunakan Aplikasi Kencan Bumble”. Penelitian ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Komunikasi Politik (FISIP), Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Peneliti juga menyadari bahwa dalam proses pengerjaan skripsi ini masih banyak kekurangan. Namun, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat dan pengetahuan baru untuk pembaca. Selama proses pengerjaan skripsi ini, peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada para pihak yang telah terlibat dalam proses pengerjaan skripsi sebagai berikut:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, kesempatan dan selalu menyertai peneliti dalam proses pembuatan tugas akhir hingga selesai.
2. Orang tua peneliti, Bapak Hutur Tambunan dan Ibu Maya Sirait yang memberikan dukungan dan doa kepada peneliti dari awal peneliti menempuh pendidikan di Universitas Atma Jaya Yogyakarta hingga saat ini.

3. Saudara kandung peneliti, Nicholaus dan Pelix yang memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti dalam menempuh perkuliahan di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Rebekka Rismayanti, S.I.Kom, M.A. sebagai dosen pembimbing peneliti yang senantiasa membimbing dan membantu peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.
5. Kepada saudara Samurai cabang Yogyakarta, Yoel, Evan, Ronal, Vino, Anka, Hennoch, dan Iqbal yang senantiasa mendukung dan memberikan semangat serta mau mendengarkan keluh kesah peneliti selama proses pengerjaan skripsi ini.
6. Kepada teman-teman kuliah peneliti yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Peneliti mengucapkan terima kasih atas dukungan dan kerja samanya selama proses perkuliahan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A Latar Belakang	1
B Rumusan Masalah	17
C Tujuan Penelitian.....	17
D Manfaat Penelitian	18
E Kerangka Teori.....	18
1. Media Baru (New Media)	18
2. Uses and Gratification 2.0.....	24
3. Aplikasi Kencan.....	38

F	Kerangka Konsep	40
G	Definisi Operasional.....	43
H	Hipotesis.....	50
I	Metodologi Penelitian	51
1.	Jenis Penelitian.....	51
2.	Metode Penelitian.....	51
3.	Populasi.....	52
4.	Pengambilan Sampel.....	52
5.	Teknik Pengumpulan Data	54
6.	Teknik Pengukuran Data	55
7.	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	56
8.	Teknik Analisis Data	62
BAB II DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN		65
A	Aplikasi Kencan Bumble	65
B	Fitur Aplikasi Kencan Bumble.....	66
BAB III TEMUAN DATA DAN PEMBAHASAN.....		73
A	Hasil Temuan Data	73
1.	Profil Responden Berdasarkan Usia.....	73
2.	Profil Responden Berdasarkan Waktu Penggunaan.....	74
3.	Deskripsi Data Motif (GS).....	75

4.	Deskripsi Data Kepuasan (GO).....	94
5.	Perbandingan Nilai Mean Motif dan Kepuasan.....	114
6.	Perbandingan Total <i>Mean</i> Per Indikator dan Keseluruhan Motif (GS) dan Kepuasan (GO).....	123
7.	Uji Paired T-Test	126
B	Pembahasan.....	130
BAB IV PENUTUP		145
A	Kesimpulan	145
B	Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA.....		149
LAMPIRAN.....		154

DAFTAR TABEL

TABEL 1 Potensi Pengukuran dan Penjelasan MAIN Model.....	32
TABEL 2 Kerangka Konsep Penelitian	43
TABEL 3 Definisi Operasional Penelitian	44
TABEL 4 Hasil Uji Validitas Motif.....	56
TABEL 5 Hasil Uji Validitas Kepuasan	58
TABEL 6 Hasil Uji Reliabilitas Motif.....	61
TABEL 7 Hasil Uji Reliabilitas Kepuasan	61
TABEL 8 Profil Responden Berdasarkan Usia	74
TABEL 9 Profil Responden Berdasarkan Waktu Penggunaan	74
TABEL 10 Hasil Jawaban Responden Pada Indikator Motif (GS)	77
TABEL 11 Hasil <i>Mean</i> Motif Responden (GS).....	93
TABEL 12 Hasil Jawaban Responden Pada Indikator Kepuasan <i>Modality</i> (GO) 96	
TABEL 13 Hasil <i>Mean</i> Kepuasan Responden (GO)	113
TABEL 14 Perbandingan <i>Mean</i> Motif dan Kepuasan <i>Modality</i>	115
TABEL 15 Perbandingan <i>Mean</i> Motif dan Kepuasan <i>Agency</i>	117
TABEL 16 Perbandingan <i>Mean</i> Motif dan Kepuasan <i>Interactivity</i>	120
TABEL 17 Perbandingan <i>Mean</i> Motif dan Kepuasan <i>Navigability</i>	122
TABEL 18 Perbandingan Nilai <i>Mean</i> Motif GS dan Kepuasan GO Per Indikator dan Keseluruhan.....	124
TABEL 19 Hasil Uji Paired T-Test Per Indikator dan Keseluruhan Motif (GS) dan Kepuasan (GO).....	127

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1 Pengguna Internet Berdasarkan Negara tahun 2024	1
GAMBAR 2 Alasan Utama Menggunakan Media Sosial.....	4
GAMBAR 3 Persentase Pengguna Aplikasi Kencan Berdasarkan Umur	14
GAMBAR 4 Persentase Pengguna Aplikasi Kencan di Indonesia Berdasarkan Generasi.....	15
GAMBAR 5 Studi Gratifikasi Media.....	26
GAMBAR 6 Logo Bumble	65
GAMBAR 7 Fitur Pengaturan Profil.....	66
GAMBAR 8 Fitur Filter Ketertarikan Pengguna	67
GAMBAR 9 Fitur <i>Swipe</i> Bumble	68
GAMBAR 10 Fitur Pesan Aplikasi Kencan Bumble	69
GAMBAR 11 Fitur Penghubung Media <i>Instagram</i> dan <i>Spotify</i>	70
GAMBAR 12 Tampilan <i>Match</i> Sisi Pengguna Perempuan	71

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Kuesioner

LAMPIRAN 2 Hasil Perhitungan Uji Validitas Motif

LAMPIRAN 3 Hasil Perhitungan Uji Validitas Kepuasan

LAMPIRAN 4 Hasil Uji Reliabilitas Motif

LAMPIRAN 5 Hasil Uji Reliabilitas Kepuasan

LAMPIRAN 6 Hasil Uji Paired T-test Per Indikator dan Keseluruhan

LAMPIRAN 7 Hasil Turnitin