

**Korelasi Penggunaan Media dengan Kepuasan Menonton Program
Acara *One Stop Football* Pada Siswa Sekolah Sepak Bola Gelora
Muda Yogyakarta**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**

disusun oleh :

FX OKTA INDRAWAN SATRIYA

09 09 03757 / KOM

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
TAHUN 2014**

HALAMAN PERSETUJUAN

**KORELASI PENGGUNAAN MEDIA DENGAN KEPUASAN MENONTON
PROGRAM ACARA *ONE STOP FOOTBALL* PADA SISWA SEKOLAH
SEPAK BOLA GELORA MUDA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Mencapai Gelar

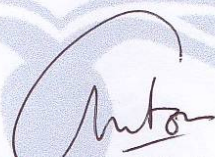
S.I.Kom pada Program Studi Ilmu Komunikasi

disusun oleh :

FX OKTA INDRAWAN SATRIYA

09 09 03757

disetujui oleh :



Drs. M. Antonius Birowo, MA., Ph. D

Dosen Pembimbing

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
TAHUN 2014**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Korelasi Penggunaan Media dengan Kepuasan Menonton
Program Acara *One Stop Football* Pada Siswa Sekolah Sepak
Bola Gelora Muda Yogyakarta

Penyusun : FX Okta Indrawan Satriya

NIM : 09 09 03757

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan pada :

Hari / Tanggal : Rabu, 15 Oktober 2014

Pukul : 12.00 WIB

Tempat : Ruang Pendadaran II FISIP UAJY

TIM PENGUJI

Bonaventura Satva Bharata, SIP., M.Si.

Penguji Utama

Drs. M. Antonius Birowo, MA., Ph. D

Penguji 1

Th. Dyah Wulandari, MM

Penguji 2



FAKULTAS
ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FX Okta Indrawan Satriya

NIM : 09 09 03757

Program Studi : Komunikasi

Judul Karya Tulis : Korelasi Penggunaan Media dengan Kepuasan Menonton Program Acara *One Stop Football* Pada Siswa Sekolah Sepak Bola Gelora Muda Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis tugas akhir ini benar-benar saya kerjakan sendiri. Penulisan ide dan kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan dan karya orang lain, dinyatakan secara tertulis dalam bentuk catatan perut/daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiarisme baik sebagian maupun keseluruhan skripsi, saya bersedia diproses oleh tim fakultas berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadarannya sendiri dan tidak ada paksaan maupun tekanan dari pihak manapun demi menegakkan akademik dari institusi ini.

Yogyakarta, September 2014

Saya yang menyatakan,



FX Okta Indrawan Satriya

MOTTO

*Kalau gagal, coba lagi. Gagal lagi coba lagi. Terus begitu,
sampai gagalnya menyerah dan tidak datang lagi*

Chairul Tanjung

HALAMAN PERSEMBAHAN



*Studiku dari awal kuliah hingga selesainya tugas akhir ini
secara spesial saya persembahkan untuk keluarga, Papa dan Mama serta adik
karena selalu mendukung dan mendoakanku tanpa henti...*

ABSTRAKSI

Sepak bola merupakan olahraga terpopuler nomor satu di dunia, hal ini terlihat dari perkembangan industri dalam olahraga ini. Club-club sepak bola di setiap Negara saling bersaing menjadi yang terbaik di negaranya, liga-liga di setiap Negara juga bersaing menjadi liga terbaik dan professional. Teknik dan skill permainan sepak bola semakin berkembang dalam sepak bola modern. Asesoris pendukung olahraga sepak bola juga semakin baik kualitasnya. Hal ini membuat orang-orang yang menggilai sepak bola ingin mengetahui update informasi terbaru mengenai dunia sepak bola. Indonesia mempunyai program *One Stop Football* yang konsisten hadir memenuhi dan menyajikan informasi-informasi seputar sepak bola dunia, mulai dari hasil pertandingan, goal terbaik, aksesoris, skill, teknik, transfer pemain hingga tips dan trik bermain sepak bola.

Variabel dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media (variabel X) dan Kepuasan Siswa Sekolah Sepak Bola Gelora Muda Yogyakarta (variabel Y). jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode survey. Alat pengumpulan data utamanya menggunakan kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah 72 orang siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta yang berusia 14 tahun-25 tahun keatas (tim senior). Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposif sampling. Pengujian instrumen dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi dan regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa nilai korelasi variabel X dan Y adalah 0,736. Hasil tersebut termasuk dalam kategori yang tinggi dan kuat. Setelah melakukan uji korelasi, kemudian dilakukan uji regresi linear sederhana.

Hasilnya penggunaan media memberikan pengaruh terhadap kepuasan menonton *One Stop Football* pada siswa sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta sebesar 0,541 atau 54,1%. Sedangkan sisanya adalah 45,9% dipengaruhi oleh variabel lain di luar variabel penggunaan media. Dari analisis data tersebut diketahui bahwa kepuasannya penonton *One Stop Football* tidak hanya dapat ditinjau dari terpaa menonton saja, tetapi juga dapat ditinjau dari indikator-indikator lainnya.

Kata kunci: Penggunaan Media, Kepuasan Siswa Sekolah Sepak Bola

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji dan syukur atas berkat yang telah diberikan Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karuniaNya penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Banyak pihak yang membantu penulis mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut :

1. Keluarga, Orang tua dan adik, ALB Joko Arif Sukendro, MM Sujanti, Daniel Krisna Indra Laksana Putra, yang selalu mendoakan dan mendukung setiap kegiatan penulis di manapun dan kapanpun penulis berada.
2. Loviana Donna Anggraeni, yang sudah memotivasi setiap hari.
3. Teman-teman yang sudah memberi masukan selama mengerjakan skripsi.
4. Dosen pembimbing, Drs. M. Antonius Birowo, MA., Ph. D yang sudah membimbing, memberikan pengarahan dan masukan bagi penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
5. Boneventura Satya Barata, SIP., M.Si. dan Th. Dyah Wulandari, MM selaku dosen penguji yang banyak memberikan masukan dan saran untuk menyempurnakan penelitian ini.

6. Pihak sekolah sepak bola Gelora Muda Yogyakarta yang sudah membantu mengumpulkan data, Pak Yono, Deppy, dan masih banyak lagi.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan berkat rahmat dan karuniaNya untuk semua pihak yang sudah banyak membantu penulis. Skripsi ini tentu jauh dari sempurna, semoga nanti bisa dikembangkan dan lebih disempurnakan serta bermanfaat bagi pembaca. Sekian. Matur Suwun.

Yogyakarta, September 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAKSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Kerangka Teori	8
1. Khalayak	8
2. Uses and Gratification	9
F. Kerangka Konsep	14
1. Penggunaan Media	14
2. Kepuasan Penonton	16
G. Hipotesis	19

H. Definisi Operasional	19
1. Penggunaan Media	20
2. Kepuasan Penonton	21
I. Metodologi	24
1. Metode Penelitian	24
2. Jenis	25
3. Lokasi Penelitian	25
4. Populasi dan Sampel	26
5. Metode Pengumpulan Data	27
6. Teknik Analisis Data	28
BAB II	
DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Trans 7	32
1. Profile Perusahaan	32
2. Program-Program Trans 7	33
3. Struktur Organisasi	34
4. Visi dan Misi	35
5. Arti Logo	36
6. One Stop Football	38
B. Sekolah Sepak Bola Gelora Muda Yogyakarta	40
1. Profile SSB Gelora Muda Yogyakarta	40
2. Visi dan Misi	42
BAB III	
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Data	43
1. Penyebaran dan Pengumpulan Kuesioner	43
2. Uji Validitas	45
3. Uji Reliabilitas	47

4. Deskripsi Variabel X (Penggunaan Media)	48
5. Deskripsi Variabel Y (Kepuasan Penonton)	54
6. Interval Kelas Variabel X dan Y	70
7. Analisis Uji Korelasi	72
8. Analisis Uji Regresi Linear Sederhana	73
B. Pembahasan	77
BAB IV	
PENUTUP	
A. Kesimpulan	83
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Twitter One Stop Football	4
Gambar 2.1	Facebook One Stop Football	4
Gambar 3.1	Logo Trans 7	34
Gambar 4.1	Logo One Stop Football	36

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Model Uses and Gratification	11
Tabel 2.1	Variabel Penelitian	18
Tabel 3.1	Distribusi Kuesioner dan Pengumpulan Data	44
Tabel 4.1	Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X	45
Tabel 4.2	Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y	46
Tabel 5.1	Hasil Uji Reliabilitas Variabel X	47
Tabel 5.2	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	48
Tabel 6.1	Pembagian Interval Kelas Variabel Penggunaan Media	71
Tabel 6.2	Pembagian Interval Kelas Variabel Kepuasan Menonton	71
Tabel 7.1	Uji Korelasi Variabel X Terhadap Variabel Y	73
Tabel 8.1.1	Model Summary	74
Tabel 8.1.2	Model ANOVA	75
Tabel 8.1.3	Model Koefisien	76

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1.1 Tingkat Keseringan Menonton One Stop Football Trans7	49
Diagram 4.1.2 Berapa Menit Menonton One Stop Football Trans7	50
Diagram 4.1.3 Menonton One Stop Football Trans7 Sampai Selesai	51
Diagram 4.1.4 Menonton One Stop Football Trans7 Sambil Melakukan Sesuatu	52
Diagram 4.1.5 Mengganti Channel Televisi Saat Menonton atau Jeda Iklan One Stop Football	53
Diagram 5.1.1 Dapat mengetahui berbagai informasi seputar olah raga sepak bola di dunia	55
Diagram 5.1.2 Dapat mengetahui informasi seputar kompetisi-kompetisi atau liga-liga sepak bola yang ada di dunia	56
Diagram 5.1.3 Dapat menambah pemahaman teknik dan skill bermain sepak bola	57
Diagram 5.2.1 Dapat memperoleh hiburan dan kesenangan	58
Diagram 5.2.2 Dapat mengisi waktu luang dan bersantai	59
Diagram 5.2.3 Dapat menyalurkan emosi dalam bidang sepak bola	60
Diagram 5.3.1 Dapat meningkatkan pemahaman dan keahlian diri sendiri, baik dari segi teknik maupun gaya bermain sepak bola	61
Diagram 5.3.2 Dapat menambah kecintaan terhadap sepak bola	62
Diagram 5.3.3 Dapat memperoleh nilai lebih sebagai penonton (prestise)	63
Diagram 5.4.1 Ingin mendapatkan bahan mengobrol dan diskusi dengan teman, keluarga, dan lainnya	64

Diagram 5.4.2 Ingin dihargai oleh orang lain dengan pengetahuan dari <i>One Stop Football Trans7</i>	65
Diagram 5.4.3 Dapat menjadi referensi untuk menjalankan peran sosial sebagai siswa SSB Gelora Muda Yogyakarta	66
Diagram 5.5.1 Dapat menghilangkan kebosanan akan aktivitas harian	67
Diagram 5.5.2 Dapat menghilangkan stress	68
Diagram 5.5.3 Dapat melupakan sejenak beban masalah	69

LAMPIRAN

- Kuesioner
- Report Tabel Hasil Uji Validitas Variabel X (Terpaan Menonton)
- Report Tabel Hasil Uji Validitas Variabel Y (Kepuasan Penonton)
- Report Tabel Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Terpaan Menonton)
- Report Tabel Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Kepuasan Penonton)
- Report Tabel Distribusi Variabel X
- Report Tabel Distribusi Variabel Y
- Report Tabel Hasil Uji Korelasi Antara Variabel X Terhadap Variabel Y
- Report Tabel Hasil Uji Regresi Linear Sederhana