

**PENGARUH MOTIF MENONTON ACARA INDONESIA LAWAK KLUB TRANS 7
TERHADAP KEPUASAN HIBURAN MASYARAKAT KELURAHAN SIMPANG
BARU KECAMATAN TAMPAN PEKANBARU**

**Oleh : Erma Fatma
Pembimbing : Rummyeni S.Sos, M.Sc
Email : ermafatma16@yahoo.com**

Jurusan Ilmu Komunikasi – Konsentrasi Jurnalistik
Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik
Universitas Riau

ABSTRACT

The media has a huge influence on the direction of public life, as the mean of the mass media itself that the media specifically designed to reach a very wide community. The type of media traditionally known like newspapers, magazines, radio, and television. The needs of the audience will fulfilled by the existence of the shows that are presented by the media. In accordance with the uses and gratification theory which explains about the freedom in choosing which media that audiences are considered to be able to meet their needs after consuming media. Where in theory there are concepts of measuring satisfaction i.e Sought Gratification (Motif) and Gratification Obtained (Satisfaction). Sought Gratification is a motive as the background in using the media, while Gratification Obtained is a real satisfaction obtained after using the media.

The method used in this research is quantitative method with a survey of explanation, the researcher collected data using questionnaires. The location of this research is in the village of Simpang Baru village Tampan sub district Pekanbaru. The number of samples for this study were 96 respondents obtained from the Unknow Populations formula , and the sampling itself using accidental sampling technique. To find out how much the relationship between the two variables, the researcher use Person Product Moment correlation analysis. For the questionnaire data processing, using Statistics Program Product Of Service Solution (SPSS) Windows version 17.

These results indicate that the motif effect of watching Indonesia Lawak Club Trans 7 show entertainment satisfaction from the society of Simpang Baru village Tampan sub district Pekanbaru, that the value of $R = 0.801$ and the coefficient of determination (R_{square}) is approximately 0,641 result of squaring the correlation coefficient of 0.343×0.343 with 0.001 significance level smaller than $\alpha = 0.05$. The figure mean that the contribution of the effect upon the satisfaction motif variables obtained amounted to 64.1% with strong influence category.

Keywords: Mass Media, Entertainment, Theory Uses And Gratifications, Motif, Satisfaction, Indonesia Lawak Club Trans 7 Show.

PENDAHULUAN

Dewasa ini media massa memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap arah kehidupan masyarakat, sebagaimana pengertian media massa itu sendiri yakni media yang khusus didesain untuk mencapai masyarakat yang sangat luas. Keberadaan media massa itu tidak dapat dipungkiri didukung dari keberadaan audiens itu sendiri. Kebutuhan audiens akan media hiburan seakan terpenuhi oleh keberadaan tayangan-tayangan yang disajikan oleh media massa tersebut. Jenis media massa itu sendiri secara tradisional adalah surat kabar, majalah, radio, dan televisi (Wahyudi, 2004:15).

Melihat dari semua media komunikasi yang ada, televisual yang paling berpengaruh pada kehidupan manusia, karena hampir di setiap rumah-rumah penduduk dapat dipastikan minimal terdapat satu buah pesawat televisi di dalamnya. Kemudian televisi juga merupakan salah satu media komunikasi massa yang keberadaannya sangat diperlukan oleh setiap orang di berbagai kalangan (Nurudin, 2011: 39). Tayangan-tayangan yang disuguhkan oleh televisi di antaranya adalah berita, sinetron, *infotainment*, dan acara-acara hiburan lainnya (Effendy, 2004:24).

Program acara hiburan menduduki posisi yang paling tinggi dibandingkan dengan acara lainnya, dikarenakan masyarakat masih menjadikan televisi sebagai media hiburan (Nurudin, 2011: 69). Dapat dilihat bahwa dalam setiap program televisi unsur hiburanlah yang lebih diutamakan, sehingga memberikan kepuasan tersendiri bagi khalayaknya. Hal ini terbukti dengan adanya acara hiburan dari masing-masing stasiun televisi. Khalayak pun memiliki motif hiburan tersendiri yang mendorong mereka untuk menonton, seperti ingin sejenak menghilangkan stres, bersantai untuk menghabiskan waktu luang, memperoleh kesenangan dan hiburan, melepaskan diri dari permasalahan, dan ingin menyalurkan emosi (Kriyantono, 2010: 89).

TINJAUAN PUSTAKA

Media Massa

Media adalah alat atau sarana yang digunakan menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Sedangkan media massa adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada

khalayak (penerima) dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis surat kabar, film, radio dan televisi (Cangara, 2005: 119, 122).

Televisi

Televisi adalah perpaduan antara radio (*broadcast*) dan film (*moving picture*). Di mana audien di rumah tidak mungkin menangkap siaran televisi kalau tidak ada unsur-unsur radio, tidak mungkin juga dapat melihat gambar yang bergerak pada layar televisi jika tidak ada unsur film. "Suatu program siaran televisi dapat dilihat dan didengar karena adanya pemancar televisi yaitu program ditransmisikan oleh satelit langsung ke antena parabola." (Effendy, 2005: 197).

Program Televisi

Menurut Morrison (2009:199), "program" berasal dari bahasa Inggris *Programme* atau program yang berarti acara atau rencana. Undang-undang penyiaran Indonesia tidak menggunakan kata program untuk acara tetapi menggunakan istilah "siaran" yang didefinisikan sebagai pesan atau rangkaian pesan yang disajikan dalam berbagai bentuk. Namun kata "program" lebih sering digunakan dalam dunia penyiaran di Indonesia dari pada kata "siaran" untuk mengaju kepada pengertian acara.

Indonesia Lawak Klub Trans 7

Indonesia Lawak Klub (disingkat ILK) adalah sebuah program lawak yang disiarkan oleh Trans 7. Konsep acara ini adalah mempertemukan para pelawak di Indonesia dan bergabung dalam satu forum diskusi dan membahas sebuah topik yang tengah menjadi isu terkini. Orang-orang yang biasanya melawak itu berkolaborasi membicarakan suatu masalah dan berusaha untuk memberikan solusi dengan versi yang menghibur. Acara ini merupakan parodi dari program diskusi *Indonesia Lawyers Club* yang disiarkan di tvOne.

Hiburan

Hiburan adalah segala sesuatu, baik yang berbentuk kata-kata, tempat, benda maupun perilaku yang dapat menjadi penghibur atau pelipur hati yang susah atau sedih. Hiburan bersifat subjektif, bergantung pada penikmatnya. Apabila subjek tersebut

merasa terhibur terhadap sesuatu hal, maka hal itu dapat dikatakan suatu hiburan (Nurudin, 2011: 69).

Teori Uses And Gratifications

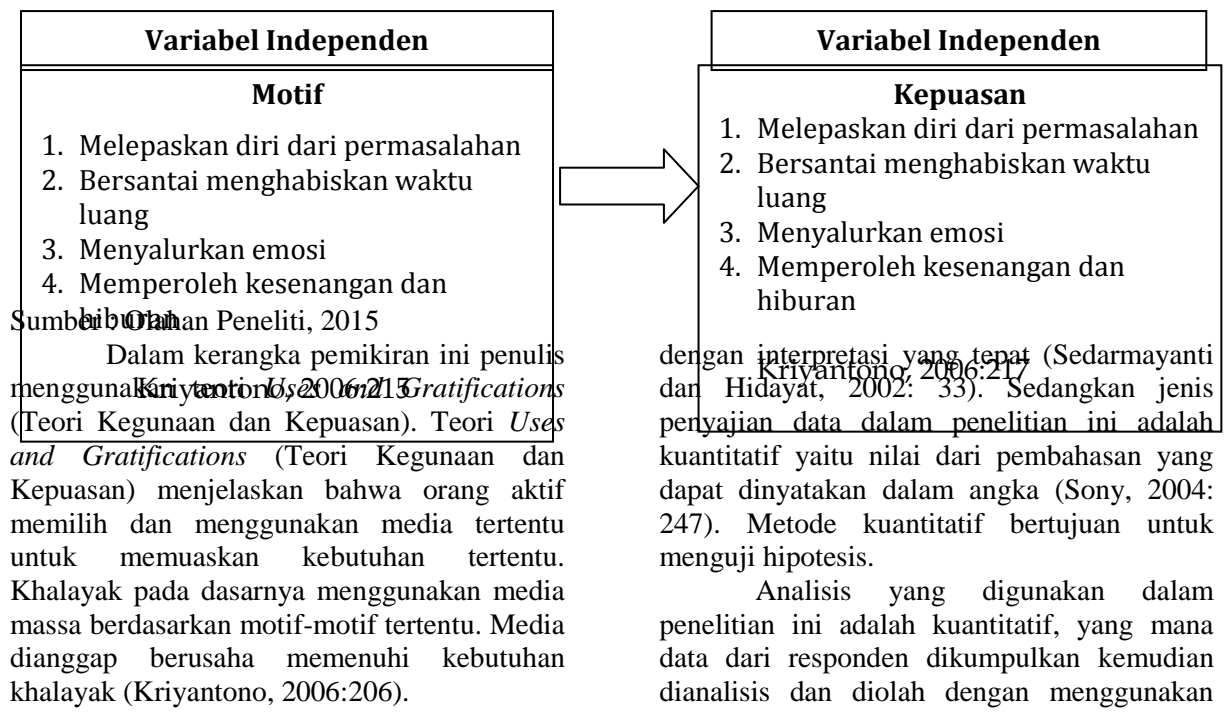
Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *Uses And Gratifications* (Teori Kegunaan dan Kepuasan). Teori *Uses And Gratifications* digunakan untuk menjelaskan suatu masalah yang akan diteliti dan membantu serta membimbing peneliti dalam melakukan penelitiannya. Teori - teori yang relevan dengan permasalahan tersebut secara jelas, sistematis dan terarah. Teori yang relevan dalam penelitian ini adalah teori *Uses And Gratifications*.

Konsep mengukur kepuasan disebut GS (*Gratifications Sought*) dan GO (*Gratifications Obtained*). *Gratifications Sought* adalah kepuasan yang dicari atau diinginkan individu ketika menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7. *Gratifications Sought* adalah motif seseorang yang

mendorong seseorang untuk menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7. Sedangkan *Gratifications Obtained* adalah kepuasan yang nyata yang diperoleh seseorang setelah menonton acara Indonesia Lawak klub Trans 7. Dengan kata lain menurut Palmgreen (dalam Kriyantono, 2007: 206), *Gratifications Obtained* dibentuk dari kepercayaan seseorang mengenai isi media tersebut.

Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan alur pikiran peneliti untuk menghubungkan masalah dengan teori komunikasi, dimana teori yang digunakan harus sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Kerangka pemikiran juga merupakan kajian tentang bagaimana hubungan teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi dalam perumusan masalah. Untuk mempermudah penelitian ini, penulis menggunakan sebuah kerangka pemikiran yang lebih sederhana, yaitu :



METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam pencarian fakta status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu pemikiran ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yang mana data dari responden dikumpulkan kemudian dianalisis dan diolah dengan menggunakan teori statistik sebagai alat pemecahan masalah yang dihadapi sehingga metode ini akan memberikan kepastian dalam mengambil keputusan.

Penelitian ini dilakukan pada Masyarakat kelurahan Simpang Baru kecamatan Tampan Pekanbaru. Jadwal penelitian dilaksanakan selama 3 bulan yang

berlangsung pada bulan Oktober–Januari 2015.

1. Tahap Persiapan : Tahap pengumpulan data, Mei - September 2014.
2. Tahap Pelaksanaan : Penyebaran Angket, awal Desember 2014.
3. Tahap Analisis Data : Dilakukannya analisis data terhadap data yang diperoleh langsung dari lapangan Januari 2015.
4. Tahap Pelaporan : Pelaporan hasil penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2015.

Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari objek atau fenomena yang diteliti. Menurut Supangat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan hasil dari penyajian data yang diperoleh dari lapangan, adapun untuk mendapatkan data penulis menggunakan kuesioner. Setelah data terkumpul maka penulis mengklarifikasikan sesuai dengan permasalahan yang ada pada bab satu dan selanjutnya penulis mencari nilai frekuensi setiap jawaban yang telah diformulasikan dalam bentuk tabel.

Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan besarnya persentase, maka penulis menggunakan rumus $p = \frac{F}{N} \times 100\%$ untuk menginterpretasikan hasil-hasil dari kuesioner yang telah disebar (Sudjana, 2003: 40).

A. Rekapitulasi dan Deskripsi Identitas Responden

Sebanyak 41 responden adalah berjenis kelamin laki-laki dan 55 responden berjenis kelamin perempuan. Responden dengan rentang usia 15-19 tahun sebanyak 9 responden, usia 20-24 tahun sebanyak 48 responden, usia 25-29 tahun sebanyak 28 responden, usia 30-39 tahun sebanyak 4 responden dan usia 40-49 tahun sebanyak 7 responden. Responden dengan frekuensi

(2007: 3). Populasi adalah sekumpulan objek yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian (penelaahan) dengan ciri mempunyai karakteristik yang sama. Penulis menjadikan Masyarakat di kelurahan Simpang Baru kecamatan Tampan Pekanbaru sebagai populasi dalam penelitian ini.

Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi (contoh), untuk dijadikan sebagai bahan penelaahan dengan harapan contoh yang diambil dari populasi tersebut dapat mewakili (*representative*) terhadap populasinya (Supangat, 2007:4).

menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 1 kali dalam seminggu sebanyak 22 responden, 2-3 kali seminggu sebanyak 43 responden dan 4-5 kali dalam seminggu sebanyak 19 responden.

Responden dengan durasi sekitar 15 menit dalam satu episode sebanyak 11 responden, 30 menit dalam satu episode sebanyak 24 responden, 45 menit dalam satu episode sebanyak 32 responden dan sekitar 60 menit dalam satu episode sebanyak 29 responden. Hal ini menunjukkan responden terbanyak adalah responden dengan durasi sekitar 45 menit dalam menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 setiap episodenya. Responden dengan tingkat tidak perhatian terhadap acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 sebanyak 10 responden, tingkat kurang perhatian sebanyak 30 responden, sangat perhatian sebanyak 12 responden tingkat perhatian sebanyak 44 responden.

B. Rekapitulasi Tanggapan Responden

Tabel 1 merupakan hasil rekapitulasi tanggapan responden atas pernyataan yang diajukan kepada responden melalui pengisian kuesioner.

Tabel 1
Rekapitulasi Jawaban Responden terhadap Variabel Independen

No	Item Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS	Total Skor
1	Motif saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah ingin melepaskan diri dari permasalahan.	13 (13,5%)	54 (56,3%)	24 (25%)	5 (5,2%)	-	96 (100%)
2	Motif saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah ingin sejenak melupakan dan keluar dari masalah yang sedang dihadapi.	15 (15,6%)	54 (56,3%)	23 (23,9%)	4 (4,2%)	-	96 (100%)
3	Motif saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah ingin mengurangi beban pikiran.	13 (13,5%)	64 (66,7%)	15 (15,6%)	3 (3,1%)	1 (1%)	96 (100%)
4	Motif saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah ingin bersantai menghabiskan waktu luang.	20 (20,8%)	43 (44,8%)	27 (28,1%)	6 (6,3%)	-	96 (100%)
5	Motif saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah ingin mengikuti perkembangan acara Indonesia Lawak Klub Trans 7.	12 (12,5%)	46 (47,9%)	30 (31,3%)	7 (7,3%)	1 (1%)	96 (100%)
6	Motif saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah ingin melewatkan waktu bersama keluarga.	14 (14,6%)	30 (31,2%)	47 (49%)	2 (2,1%)	3 (3,1%)	96 (100%)
7	Motif saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah ingin menyalurkan emosi seperti rasa sedih , bahagia dan lain-lain.	15 (15,6%)	51 (53,1%)	22 (23%)	5 (5,2%)	3 (3,1%)	96 (100%)
8	Motif saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah ingin mengatasi rasa bosan.	19 (19,8%)	48 (50%)	26 (27,1%)	3 (3,1%)	-	96 (100%)
9	Motif saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah ingin mengatasi rasa kesepian.	22 (23%)	51 (53,1%)	18 (18,7%)	3 (3,1%)	2 (2,1%)	96 (100%)
10	Motif saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah ingin memperoleh kesenangan dan hiburan.	16 (16,7%)	60 (62,5%)	18 (18,7%)	2 (2,1%)	-	96 (100%)
11	Motif saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans	7	43	35	10	1	96

	7 adalah ingin melepaskan diri dari kegiatan rutin.	(7,3%)	(44,8%)	(36,5%)	(10,4%)	(1%)	(100%)
12	Motif saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah ingin menikmati lawakan dari para panelis di acara Indonesia Lawak Klub Trans 7.	11	58	23	4	-	96
		(11,4%)	(60,4%)	(24%)	(4,2%)	-	(100%)

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2015

Tabel 2
Rekapitulasi Jawaban Responden terhadap indikator Kepuasan pada Variabel Dependen

No	Item Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS	Total Skor
1	Setelah saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah keinginan melepaskan diri dari permasalahan terpenuhi.	6	63	20	6	1	96
		(6,3%)	(65,6%)	(20,8%)	(6,3%)	(1%)	(100%)
2	Setelah saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah keinginan sejenak melupakan dan keluar dari masalah yang sedang dihadapi terpenuhi.	10	62	20	3	1	96
		(10,4%)	(64,6%)	(20,8%)	(3,1%)	(1%)	(100%)
3	Setelah saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah keinginan mengurangi beban pikiran terpenuhi.	13	62	18	2	1	96
		(13,5%)	(64,6%)	(18,8%)	(2,1%)	(1,1%)	(100%)
4	Setelah saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah keinginan bersantai menghabiskan waktu luang terpenuhi.	8	56	27	4	1	96
		(8,3%)	(58,3%)	(28,1%)	(4,2%)	(1%)	(100%)
5	Setelah saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah keinginan mengikuti perkembangan acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 terpenuhi	12	62	17	4	1	96
		(12,5%)	(64,6%)	(17,7%)	(4,2%)	(1%)	(100%)

6	Setelah saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah keinginan melewatkan waktu bersama keluarga terpenuhi.	5 (5,2%)	33 (34,4%)	51 (53,1%)	4 (4,2%)	3 (3,1%)	96 (100%)
7	Setelah saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah keinginan menyalurkan emosi seperti rasa sedih , bahagia dan lain-lain terpenuhi.	15 (15,6%)	49 (51%)	28 (29,2%)	4 (5,2%)	-	96 (100%)
8	Setelah saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah keinginan mengatasi rasa bosan terpenuhi.	17 (17,7%)	50 (52%)	24 (25%)	5 (5,2%)	-	96 (100%)
9	Setelah saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah keinginan mengatasi rasa kesepian terpenuhi.	14 (14,6%)	58 (60%)	16 (16,7%)	8 (8,3%)	-	96 (100%)
10	Setelah saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah keinginan memperoleh kesenangan dan hiburan terpenuhi.	15 (15,6%)	57 (59,4%)	20 (20,8%)	4 (4,2%)	-	96 (100%)
11	Setelah saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah keinginan melepaskan diri dari kegiatan rutin terpenuhi.	12 (12,5%)	54 (56,3%)	26 (27,1%)	3 (3,1%)	1 (1%)	96 (100%)
12	Setelah saya menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 adalah keinginan menikmati lawakan dari para panelis di acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 terpenuhi.	9 (9,4%)	61 (63,5%)	22 (22,9%)	4 (4,2%)	-	96 (100%)

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2015

Secara umum penelitian ini menunjukkan hasil yang deskriptif yang menunjukkan bahwa kondisi penilaian responden terhadap variabel-variabel penelitian ini secara umum sudah baik. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa sebagian besar tanggapan sangat setuju yang tinggi dari responden terhadap indikator-indikator dari variabel penelitian.

C. Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas yang menggunakan SPSS Windows versi 17 pada tabel dengan

nama *item-total* statistik. Melihat validitas masing-masing butir pernyataan, *cronbach alpha* (dalam Azwar, 2004:158) mengatakan bahwa koefisien yang berkisar antara 0,30 sampai 0,50 telah dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap efisiensi lembaga penelitian. Oleh karena itu, masing-masing butir pernyataan dikatakan valid apabila nilai dari *corrected item-total correlation* minimal sebesar 0,30. Ada pun hasil uji validitas pada pengujian kuisisioner ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3
Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	Item	r hitung	r tabel	Keterangan
Motif	1	0,630	0,30	Valid
	2	0,653	0,30	Valid
	3	0,528	0,30	Valid
	4	0,514	0,30	Valid
	5	0,535	0,30	Valid
	6	0,361	0,30	Valid
	7	0,391	0,30	Valid
	8	0,546	0,30	Valid
	9	0,506	0,30	Valid
	10	0,662	0,30	Valid
	11	0,630	0,30	Valid
	12	0,622	0,30	Valid
Kepuasan	1	0,463	0,30	Valid
	2	0,429	0,30	Valid
	3	0,458	0,30	Valid
	4	0,451	0,30	Valid
	5	0,625	0,30	Valid
	6	0,404	0,30	Valid
	7	0,418	0,30	Valid
	8	0,470	0,30	Valid
	9	0,449	0,30	Valid
	10	0,506	0,30	Valid
	11	0,615	0,30	Valid
	12	0,610	0,30	Valid

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2015

Dari pengujian validitas dengan pengujian SPSS menyatakan bahwa semua butir pertanyaan dapat digunakan karena koefisien lebih besar dari 0,30 sehingga dapat dikatakan memenuhi syarat validitas dan untuk item yang memiliki koefisien di atas 0,30 berarti memberikan hasil yang memuaskan (Azwar, 2004:87) yang artinya

item pertanyaan tersebut layak untuk dijadikan sebagai pertanyaan dalam penelitian ini.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan koefisien responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan

konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner. Variabel tersebut akan dikatakan reliabel

jika *Cronbach's Alpha*-Nya memiliki nilai lebih besar dari 0,6 (Azwar, 2004:158). Adapun hasil uji reliabilitas pada pengujian kuisisioner sebagai berikut :

Tabel 4
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Jumlah Item	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Variabel Independen: <i>Gratification Sought</i>	12	0,853	Reliabel
Variabel Dependen: <i>Gratification Obtained</i>	12	0,797	Reliabel

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2015

Dari tabel 4 di atas menunjukkan angka pada kolom *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa konstruk pernyataan merupakan dimensi seluruh variabel adalah reliabel

3. Analisis Regresi Linear Sederhana

Untuk menguji apakah kedua variabel berpengaruh yaitu antara motif menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 terhadap kepuasan hiburan yang diperoleh penonton di kelurahan Simpang Baru kecamatan Tampan Pekanbaru, maka pengujian hipotesisnya akan dilakukan dengan menggunakan analisis statistik menggunakan rumus regresi linear sederhana, dengan rumusnya sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Dimana:

X : Variabel Independen (Motif Menonton Acara Indonesia Lawak Klub Trans 7)

artinya item-item pernyataan tersebut apabila ditanyakan kemudian hari kepada orang yang berbeda akan memiliki jawaban yang sama. Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Y : Variabel Dependen (Kepuasan Hiburan yang Diperoleh Penonton di Kelurahan Simpang Baru Kecamatan Tampan Pekanbaru)

a : Nilai *intercept* (konstan) atau harga Y bila X = 0

b : Koefisien regresi, yaitu angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen.

Nilai a dihitung dengan rumus:

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

Nilai b dihitung dengan rumus:

$$b = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Tabel 5
Rekapitulasi Perhitungan Statistik

No	Variabel	Koefisien Regresi	T Hitung	T Tabel	Signifikansi
1.	Konstanta (a)	13,052	5,239	2,628	0,001
2.	Motif	0,709			

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2015

Berdasarkan tabel 5 terlihat hasil regresi linear sederhana, diperoleh nilai koefisien regresi pada penelitian ini adalah $Y = 13,052 + 0,709 X$. Bilangan konstanta (a) sebesar 13,052 dan koefisien variabel motif sebesar 0,709. Sementara itu t hitung 5,239 lebih besar jika dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,628, dengan tingkat signifikansi 0,001 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Berdasarkan perhitungan statistik yang diperoleh, maka hipotesis untuk penelitian ini yaitu terdapat pengaruh antara motif menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 terhadap kepuasan hiburan penonton di kelurahan Simpang Baru kecamatan Tampan Pekanbaru. Maka artinya bahwa H_a diterima H_0 ditolak.

4. Koefisien determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) dimaksudkan untuk mengetahui tingkat ketepatan yang paling baik dalam analisa regresi, hal ini ditunjukkan oleh besarnya koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa besar hubungan dari beberapa variabel dalam pengertian yang lebih jelas. Koefisien determinasi (R^2) akan menjelaskan seberapa besar perubahan atau variasi pada variabel lain (Sentosa dan Ashari, 2005: 125). Untuk menganalisisnya dengan menggunakan *output* SPSS dapat dilihat pada tabel “Model Summary”.

Tabel 6
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.801 ^a	.641	.637	3.09371

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2015

Tabel “Model Summary” tersebut memperlihatkan bahwa nilai R = 0,801 dan koefisien determinasi (R_{square}) adalah sebesar 0,641 hasil dari pengkuadratan koefisien korelasi $0,343 \times 0,343$. Angka tersebut menunjukkan pengertian bahwa sumbangan pengaruh variabel motif penggunaan terhadap kepuasan yang diperoleh adalah sebesar 64,1% dengan kategori pengaruh kuat. Sementara sisanya sebesar 35,9% dipengaruhi oleh indikator lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Pembahasan

Berdasarkan pada pemaparan sebelumnya menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki signifikansi sebesar 0,001 itu artinya hasil tersebut lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, dengan artian terdapat pengaruh antara motif menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 terhadap kepuasan hiburan penonton di kelurahan Simpang Baru kecamatan Tampan Pekanbaru. Dari nilai R menunjukkan korelasi antara variabel independen dengan variabel

dependen yakni bahwa nilai R sebesar 0,802 maka dari model *summary* di atas diketahui nilai R_{square} sebesar 0,641 Artinya adalah terdapat pengaruh antara motif menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 terhadap kepuasan hiburan penonton di kelurahan Simpang Baru kecamatan Tampan Pekanbaru, dengan pengaruh sebesar 64,1% yang dikategorikan berpengaruh kuat.

Untuk tiap-tiap item pada masing masing indikator secara keseluruhan memang sama-sama dominan menyatakan setuju, kemudian untuk pernyataan pada indikator yang terdapat variabel dependen melebihi pernyataan yang juga dominan setuju pada variabel independen. Hal inilah yang kemudian melalui perhitungan statistik diperoleh pengaruh yang besar yaitu sebesar 64,1% yang tergolong berpengaruh kuat.

Kesimpulan

Hasil analisis yang ditemukan pada penelitian pengaruh motif menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 terhadap kepuasan hiburan penonton di Kelurahan Simpang Baru kecamatan Tampan

Pekanbaru dan merupakan hasil dari pengolahan data regresi linear sederhana menggunakan *SPSS 17 for Windows*, menunjukkan hasil sebagai berikut:

- a. Nilai koefisien regresi pada penelitian ini adalah $Y = 13,052 + 0,709 X$. Bilangan konstanta (a) sebesar 13,052 dan koefisien variabel motif penggunaan media sebesar 0,709. Sementara itu t hitung lebih besar jika dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,628, dengan tingkat signifikansi 0,001 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Berdasarkan perhitungan statistik yang diperoleh, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh antara motif menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 terhadap kepuasan hiburan penonton di kelurahan Simpang Baru kecamatan Tampan

Daftar Pustaka

- Effendy, Onong Ucajana, 2004, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Kriyantono, Rakhmat. 2006. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana
Pernada Media Group.
- _____, 2010. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana
Pernada Media Group.
- Morissan. 2005. *Komunikasi dan Regulasi Media Penyiaran*. Jakarta : Prenada Media.
- Nurudin, 2011, *Pengantar Komunikasi Massa Edisi 4*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sony, Sumarsono, 2004, *Metode Riset Sumber Daya Manusia*, Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Supangat , Andi, 2007, *Statistika dalam kajian Deskriptif, inferensi, dan nonparametrik*, Jakarta: prenada media.
- Wahyudi, J.B, 2004, *Dasar – Dasar Managemen Penyiaran*, Jakarta : gramedia Pustaka Utama.

Jurnal

Pekanbaru. Maka artinya bahwa H_a diterima H_0 ditolak.

- b. Berdasarkan tabel “Model Summary” memperlihatkan bahwa nilai $R = 0,802$ dan koefisien determinasi (R_{square}) adalah sebesar 0,641 hasil dari pengkuadratan koefisien korelasi $0,802 \times 0,802$. Angka tersebut menunjukkan pengertian bahwa sumbangan pengaruh variabel motif menonton acara Indonesia Lawak Klub Trans 7 terhadap kepuasan hiburan penonton di kelurahan Simpang Baru kecamatan Tampan Pekanbaru adalah sebesar 64,1%.
- c. Teori *Uses and Gratification* menjelaskan khalayak dianggap aktif, artinya khalayak sebagai bagian penting dari penggunaan media massa diasumsikan mempunyai tujuan serta bebas memilih..

Eric Yuwono. 2013. Kepuasan Masyarakat Surabaya dalam Menonton Program *Variety Show* “DAHSYAT” di RCTI. Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra.

Fajar Mahardian. 2011. Kepuasan Pemirsa Menonton Program Eight Eleven Show di METRO TV(Studi Deskriptif Kepuasan Pemirsa Di Surabaya Dalam Menonton Program Eight Eleven Show Di Metro TV). Dari Yayasan Kesejahteraan Pendidikan dan Perumahan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi Surabaya.

Sumber lain:

- <http://sinaukomunikasi.wordpress.com/2012/12/23/motif-dan-kepuasan-penggunaan-media/>; diakses pada 23 Desember 2014 pukul 17.45 wib.
- tvguide.co.id, Diakses pada tanggal 1 Oktober 2014.

wikipedia, 2015. Diakses pada tanggal 11 April 2015 Diakses pada hari Kamis tanggal 18 September 2014.
www.agbnielsen, 2010. Diakses pada tanggal 26 Juni 2014.
www.trans7.co.id 2014 Diakses pada tanggal 1 September 2014.