

**MOTIF REMAJA SURABAYA DALAM MENGAKSES *WEBSITE*
WWW.DUNIAGAMES.CO.ID**

SKRIPSI



Disusun Oleh :
Kenny Hanson
NIM. 1423016187

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA
2020**

SKRIPSI

**MOTIF REMAJA SURABAYA DALAM MENGAKSES *WEBSITE*
WWW.DUNIAGAMES.CO.ID**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh
gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya**



Disusun Oleh :
Kenny Hanson
NIM. 1423016187

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA
2020**

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Dengan ini, saya

Nama : Kenny Hanson

NIM : 1423016187

Menyatakan bahwa apa yang saya tulis dalam skripsi berjudul :

Motif Remaja Surabaya Dalam Mengakses Website www.duniagames.co.id

adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi maka saya rela gelar sarjana saya dicabut.

Surabaya, 02 Maret 2020

Penulis



Kenny Hanson

NIM. 1423016187

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MOTIF REMAJA SURABAYA DALAM MENGAKSES *WEBSITE*
WWW.DUNIAGAMES.CO.ID**

Oleh :

Kenny Hanson

NIM. 1423016187

Proposal skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing penulisan proposal untuk diajukan ke tim penguji proposal.

Pembimbing I : Theresia Intan P.H., S.Sos.,M.I.Kom (.....)
NIDN. 0725058704

Pembimbing II : Maria Yuliasuti, S.Sos., M.Med.Kom (.....)
NIDN. 0707078607

Surabaya, 2 Maret 2020

..

HALAMAN PENGESAHAN

Proposal Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Proposal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada :

Mengesahkan,

Fakultas Ilmu Komunikasi

Dekana



Yuli Nugraheni, S.Sos., M.Si

NIDN.0630077303

Dewan Penguji :

1. Ketua : Brigitta Revia S.F S.I.Kom., M.Med.Kom (.....)
NIDN. 0715108903
2. Sekretaris : Theresia Intan P.H., S.Sos.,M.I.Kom (.....)
NIDN. 0725058704
3. Anggota : Anastasia Yuni W., S.Sos.,M.Med.Kom (.....)
NIDN. 0701067803
4. Anggota : Maria Yuliasuti, S.Sos., M.Med.Kom (.....)
NIDN. 0707078607

**LEMBAR PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya (UKWMS) :

Nama : Kenny Hanson

NRP : 1423016187

Menyetujui skripsi saya

Judul : **Motif Remaja Surabaya Dalam Mengakses *Website***
www.duniagames.co.id

Untuk dipublikasikan atau ditampilkan di internet atau media lain (Digital Library Perpustakaan UKWMS) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi skripsi ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 02 Maret 2020

Yang menyatakan,



Kenny Hanson

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tiada ungkapan lain selain yang dapat disampaikan oleh penulis selain ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena bimbingan dan juga curahan Roh Kudus-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan sangat baik dan lancar. Selain dari kehendak-Nya, dukungan dan doa dari orang tua penulis juga turut menjadi pacuan motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan tepat waktu. Kesabaran dan kerja keras orang tua penulis yang membuat penulis bisa mencapai tahap ini.

Perjalanan ini sangatlah tidak mudah mulai dari hal pencarian fenomena, judul, metode, data-data, dan tahap dalam persetujuan oleh pembimbing dan penguji. Lingkungan sosial seperti orang terdekat, dosen dan *staff* Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang selalu memberikan doa dan semangat kepada penulis untuk bisa mencapai tahap akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan sangat banyak terima kasih kepada seluruh teman, dosen, *staff* Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

“Cast all your anxiety on Him because He cares for you”

- *1 Peter 5:7-*

Surabaya, 04 Oktober 2019

Kenny Hanson

KATA PENGANTAR

Ucapan puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas bimbingan dan curahan Roh Kudus-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul MOTIF REMAJA SURABAYA DALAM MENGAKSES *WEBSITE* WWW.DUNIAGAMES.CO.ID dengan tepat waktu.

Selain itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dan membimbing peneliti hingga pelaksanaan dan pembuatan Skripsi ini dapat berjalan dengan lancar:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat, rahmat, dan bimbingan-Nya, peneliti mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
2. Orang tua dan saudara yang peneliti kasihi dan hormati, Hidajat, Tjeng Siok Ing, dan Ricky Hanson. Terima kasih banyak atas doa, dukungan, bimbingan dan semangat yang tiada tara dan tak henti-hentinya diberikan kepada peneliti ketika mengerjakan Skripsi hingga dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.
3. Ibu Theresia Intan Putri H., S.Sos., M.I.Kom. selaku pembimbing I yang selalu sabar menghadapi penulis dan memberikan saran-saran atas penulisan proposal skripsi ini dari awal hingga akhir. Terima kasih banyak atas waktu yang sudah diluangkan bagi peneliti, mulai pertama dalam membantu mencari fenomena, data-data, saran-saran hingga proposa skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Ibu Maria Yuliasuti, S.Sos., M.Med.Kom.Selaku pembimbing II yang selalu sabar dalam menghadapi peneliti dan memberikan masukan-masukan berupa ilmu-ilmu yang harus dituangkan dalam

penulisan Skripsi ini dan juga waktu yang diluangkan bagi peneliti dalam pemberian data-data untuk Skripsi.

5. Seluruh dosen dan *staff* Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
6. Viggo, Shinta, Theo, Michaela, Divino, Yolita, Tabita, Monica Mindy, Veronica Vivin, Jevin, Jeri, Robert Surya, Nancy, Marisca, Femy, dan Vira terima kasih atas dukungan dan bantuan yang diberikan selama ini dan mau mendengarkan curhatan-curhatan suka duka dari penulis.
7. Teman-teman Fikomers angkatan 2016 yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu. Terima kasih atas dukungan dan bantuan yang diberikan selama ini dan mau mendengarkan curhatan-curhatan suka duka dari penulis.
8. Pihak-pihak lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh peneliti atas doa dan semangat yang diberikan untuk peneliti dalam penulisan skripsi ini. Tuhan Yang Maha Esa yang akan membalas kebaikan kalian semua.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, peneliti berharap mendapatkan kritikan dan saran atas proposal skripsi ini. Peneliti berharap proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan pembaca pada umumnya. Terima kasih.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGAJUAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah	11
I.3. Tujuan Penelitian	11
I.4. Batasan Masalah.....	11
I.5. Manfaat Penelitian	11
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	13
II.1. Kerangka Teori	13
II.1.1. Teori <i>Uses and Gratification</i>	13
II.1.2. Teori <i>Uses and Gratification New Media</i>	15
II.1.3. Klasifikasi Remaja.....	19
II.1.4. <i>Website Gaming</i>	23
II.2. Nisbah Antar Konsep.....	26

II.3. Bagan Kerangka Konseptual.....	27
BAB III. METODE PENELITIAN	28
III.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
III.2. Metode Penelitian	28
III.3. Identifikasi Variabel Penelitian	29
III.4. Definisi Konseptual	29
III.5. Definisi Operasional	30
III.6. Populasi dan Sampel.....	33
III.7. Teknik Penarikan Sampel	35
III.8. Teknik Pengumpulan Data	36
III.9. Teknik Validitas dan Reliabilitas.....	36
III.10. Teknik Analisis Data	37
III.10.1 <i>Editing</i>	37
III.10.2 <i>Coding</i>	38
III.10.2 <i>Tabulating</i>	38
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	39
IV.1. Gambaran Subjek Penelitian	39
IV.1.1. <i>Website</i> DuniaGames	40
IV.2. Uji Validitas dan Reliabilitas	43
IV.2.1 Uji Validitas	43
IV.2.2 Uji Reliabilitas	46
IV.3. Hasil Penelitian dan Pembahasan	47
IV.3.1. Identitas Responden	47
IV.3.1.1. Identitas Responden Berdasarkan Jenis Kelamin...48	
IV.3.1.2. Identitas Responden Berdasarkan Usia	49
IV.3.1.3. <i>Screening Question</i>	51
IV.4. Deskripsi Variabel Penelitian	52
IV.4.1. Deskripsi Variabel Motif <i>Entertainment</i>	52

IV.4.2. Deskripsi Variabel Motif <i>Social Interaction</i>	55
IV.4.3. Deskripsi Variabel Motif <i>Pass Time</i>	58
IV.4.4. Deskripsi Variabel Motif <i>Escape</i>	61
IV.4.5. Deskripsi Variabel Motif <i>Information</i>	63
IV.4.6. Deskripsi Variabel Motif <i>Website Preference</i>	66
IV.5. Pengukuran Kategori	70
IV.6. Kecenderungan Motif Remaja Surabaya Mengakses <i>Website DuniaGames</i>	71
IV.7. Tabulasi Silang Motif	73
IV.7.1. Tabulasi Silang Motif <i>Entertainment</i> dengan Identitas Responden.....	73
IV.7.2. Tabulasi Silang Motif <i>Escape</i> dengan Identitas Responden.....	76
IV.8. Tabulasi Silang Antara Jenis Kelamin dan Usia dengan Motif	77
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	79
V.1. Kesimpulan.....	79
V.2. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN KUESIONER	86
LAMPIRAN HASIL SPSS	93

DAFTAR BAGAN

Bagan II.3. Bagan Kerangka Konseptual.....	27
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel I.1. Perbandingan Fitur <i>Website Gaming</i>	4
Tabel IV.1. Uji Validitas <i>Gratification Sought (GS)</i>	44
Tabel IV.2. Uji Reliabilitas	47
Tabel IV.3. Jenis Kelamin Responden	48
Tabel IV.4. Usia Responden	49
Tabel IV.5. <i>Screening Question 1</i>	51
Tabel IV.6. <i>Screening Question 2</i>	52
Tabel IV.7. Motif <i>Entertainment</i>	52
Tabel IV.8. Motif <i>Social Interaction</i>	55
Tabel IV.9. Motif <i>Pass Time</i>	58
Tabel IV.10. Motif <i>Escape</i>	61
Tabel IV.11. Motif <i>Information</i>	63
Tabel IV.12. Motif <i>Website Preference</i>	66
Tabel IV.13. Rentang Skala Interval	71
Tabel IV.14. Nilai <i>Mean</i> Tiap Indikator	72
Tabel IV.15. Tabulasi Silang Jenis Kelamin x Motif <i>Entertainment</i>	73
Tabel IV.16. Tabulasi Silang Usia x Motif <i>Entertainment</i>	74
Tabel IV.17. Tabulasi Silang Jenis Kelamin x Motif <i>Escape</i>	76
Tabel IV.18. Tabulasi Silang Jenis Usia x Motif <i>Escape</i>	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1. Rank <i>Website Gaming</i> di Indonesia November 2018	3
Gambar I.2. Promo Dunia Games 13-14 September 2019.....	6
Gambar III.1. Data Populasi Kota di Surabaya Tahun 2010.....	34
Gambar IV.1. Logo <i>Website Dunia Games</i>	40
Gambar IV.2. Tampilan <i>Home Dunia Games</i>	41
Gambar IV.3. <i>Top up voucher games</i> di Dunia Games berhadiah.....	42
Gambar IV.4. Promo beli <i>voucher</i> berhadiah kuota	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Kuesioner	86
Lampiran II. Hasil SPSS	93

ABSTRAK

Kenny Hanson. NRP 1423016187. Motif Remaja Surabaya Dalam Mengakses *Website* www.duniagames.co.id.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa motif remaja Surabaya mengakses *website* DuniaGames. Peneliti menggunakan konten *website* DuniaGames karena di *website* ini memiliki banyak manfaat yang bisa digunakan oleh orang yang suka bermain *games*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan objek motif yang dimana menggunakan teori *Uses and gratification new media* oleh Kaye. Motif merupakan suatu dorongan yang mendasari seseorang melakukan sesuatu. Motif tersebut adalah *Entertainment, Social Interaction, Pass Time, Escape, Information, Website Preference*. Hasil dari penelitian adalah motif tertinggi responden dalam mengakses *website* adalah motif *Entertainment*, dan untuk motif terendah adalah motif *escape*.

Kata kunci : motif, *uses and gratification*, remaja, *website*.

ABSTRACT

Kenny Hanson. NRP 1423016187. Motives of Surabaya Youth in Accessing the *Website* www.duniagames.co.id.

This study aims to find out what motives Surabaya youth access the DuniaGames website. Researchers use DuniaGames website content because this website has many benefits that can be used by people who like to play games. This research is a type of quantitative research with a motive object which uses the theory of Uses and gratification of new media by Kaye. Motive is an urge that underlies someone to do something. The motives are Entertainment, Social Interaction, Pass Time, Escape, Information, Website Preference. The results of the study are the highest motive respondents in accessing the website is the Entertainment motive, and the lowest motive is the escape motive.

Keywords : motive, *uses and gratification*, *teenager*, *website*