

PREFERENSI REMAJA SURABAYA DALAM MENDAPATKAN  
INFORMASI GAME TERBARU DALAM MEDIA ONLINE

Skripsi



DISUSUN OLEH :

Antonius Bernard Prasetio

1423014111

PRODI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA

2020

# Skripsi

## PREFERENSI REMAJA SURABAYA DALAM MENDAPATKAN INFORMASI GAME TERBARU DALAM MEDIA ONLINE

Dijadikan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana

Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya



DISUSUN OLEH :

Antonius Bernard Prasetio

1423014111

PRODI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA

2020

**HALAMAN PERSETUJUAN**

SKRIPSI

**PREFERENSI REMAJA SURABAYA DALAM MENDAPATKAN  
INFORMASI GAME TERBARU DALAM MEDIA ONLINE**


Oleh:

Antonius Bernard Presetio.T

NRP.1423014111

Proposal Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing penulisan skripsi untuk di tunjukan ketim penguj skripsi.

Pembimbing1 :YuliNugraheni , S.Sos.M.Si.

  
(.....)

NIK. 142.09.0647

Pembimbing2 : Anastasia YuniWidyaningrum , S.Sos.,M.Med.Kom

  
(.....)

NIK. 142.09.0634

Surabaya 23 Juni 2020

## HALAMAN PENGESAHAN

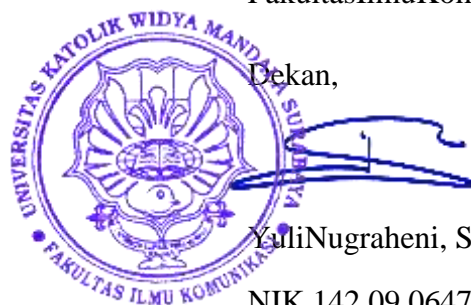
Proposal Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Pada :

Mengesahkan,

Fakultas Ilmu Komunikasi,


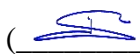

Dekan,



Yuli Nugraheni, S.Sos.M.Si.

NIK.142.09.0647

Dewan Penguji:

- |               |  |   |
|---------------|--|---|
| 1. Ketua      | : Dr.Drs. Nanang Krisdinanto, M.Si.<br>NIK. 142.10.0659                | (  ) |
| 2. Sekretaris | : Yuli Nugraheni, S.Sos.M.Si.<br>NIK.142.09.0647                       | (  ) |
| 3. Anggota    | : Brigitta Revia Sandy Fista, S.I.Kom., M.Med.Kom.<br>NIK. 142.15.0849 | (  ) |
| 4. Anggota    | : Anastasia Yuni Widyaningrum, S.Sos., M.Med.Kom.<br>NIK. 142.09.0634  | (  ) |

## SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Dengan ini saya

Nama : Antonius Bernard Prasetio

Nrp : 1423014111

Menyatakan bahwa apa yang saya tulis dalam skripsi berjudul:

PREFERENSI REMAJA SURABAYA DALAM MENDAPATKAN INFORMASI  
GAME TERBARU DALAM MEDIA ONLINE

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 keserjanaan saya dicabut

Surabaya, 21 Agustus 2020

Penulis



Antonius Bernard Prasetio

NRP.1423014111

LEMBAR PERSETUJUAN

PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa universitas katolik widya mandala Surabaya (UKWMS):

Nama : Antonius Bernard prasetio

NRP : 1423014111

Menyetujui skripsi/ karya ilmiah saya

Judul : preferensi remaja surabaya dalam mendapatkan informasi  
game terbaru dalam media online

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 karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya

Surabaya 21 agustus 2020

Yang menyatakan



Antonius Bernard prasetio

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan yang maha esa yang telah senantiasa menyertai dalam mengerjakan dan memberikan pencerahan untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laoran tugas akhir skripsi ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih begitu besar kepada semua pihak yang telah turut membantu hingga skripsi ini dapat selesai dengan baik pada kesempatan ini penulis ingin memberikan ucapan terima kasih dan apresiasi kepada:

1. Untuk kedua orang tua yang selalu memberikan support dan semangat untuk dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini dengan tepat waktu
2. Gloria Imelda (pasangan penulis) terima kasih untuk support dalam melakukan pembuatan skripsi
3. Untuk temanteman yang sudah mendukung dalam proses pembuatan skripsi

Penulis juga menyadari bahwa penulisan laporan ini pasti tidak luput dari kesalahan dan kekurangan oleh sebab itu penulis juga menyampaikan mohon maaf apa bila ada kata-kata yang kurang tepat dan kurang berkenan dalam proses penulisan laporan kerja praktek penulis juga terbuka untuk kritik dan saran yang diberikan semoga laporan ini bisa menjadi referensi bagi para pembaca dan penuluis selanjutnya

## KATA PERSEMBAHAN

Laporan kerja praktek ini penulis mempersembahkan untuk kedua orang tua saya serta pasangan penulis yang telah senantiasa memberikahn semangat dan supportnya hingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir skripsi ini dengan tepat waktu

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan support untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini tidak juga banyak terimakasih kepada Gloria Imelda yang sudah mendukung dan member support dan juga bantuan yang teleh diberikan agar tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu

“just keep going forward no matter what people says ”



## DAFTAR ISI

Cover Judul Proposal.....	I
Halaman judul.....	II
Halaman persetujuan.....	III
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Batasan Masalah.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II TIJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. Kerangka Teori.....	10
2.1.1 Teori Uses and Gratification.....	10
2.1.2 Preferensi.....	12
2.1.3 Media Online.....	12
2.1.4 Media Sosial.....	14
2.1.4 Remaja.....	16
2.2 Nisbah Antar Konsep.....	18
2.3 Bagan Kerangka Konsptual.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	20
3.2. Metode.....	20
3.3. Identifikasi Variabel Penelitian.....	21
3.4. Definisi Konseptual.....	21
3.5. Definisi Operasional.....	22
3.6. Populasi Dan Sampel.....	23
3.7. Teknik Penarikan Sampel.....	25
3.8. Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.9. Teknik Validitas Dan Reliabilitas.....	28
3.9.1 Uji Validitas.....	28
3.9.2 Uji Reliabilitas.....	29
3.10. Teknik Analisis Data.....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Gambaran subjek penelitian.....	31
4.1.1 Media yang digunakan untuk mencari informasi game terbaru.....	32
4.2 Uji validitas dan reliabilitas.....	34
4.3 Temuan dan data.....	34
4.3.1 Deskripsi dan identitas responden.....	34
4.3.1.1 Identitas berdasarkan usia.....	35
4.3.1.2 Identitas Berdasarkan Pendidikan Yang Sedang Ditempuh Saat Ini.....	36
4.3.1.3 Deskripsi Hasil Preferensi Media Yang Digunakan Untuk Mencari Informasi Game Terbaru.....	37
4.3.1.4 Deskripsi website yang digunakan untuk mencari informasi game terbaru.....	38

4.3.1.5 Deskripsi media sosial yang digunakan untuk mencari informasi game terbaru.....	39
4.3.1.6 Deskripsi responden mengakses media internet dalam seminggu.....	40
4.3.1.7 Deskripsi responden mengakses media sosial dalam seminggu.....	41
4.3.1.8 Deskripsi responden memilih genre pada media internet.....	42
4.3.1.9 Deskripsi responden memilih genre pada media sosial.....	43
4.3.1.10 Deskripsi website yang sering mengeluarkan ads.....	44
4.3.1.11 Deskripsi website yang tidak mengeluarkan ads.....	45
4.4 Tabulasi silang.....	47
4.1 Tabulasi Silang Antara Identitas Responden Dengan Hasil Preferensi.....	48
4.2 Tabulasi Silang Antara Usia Dengan Hasil Referensi.....	48
4.3 Tabulasi Silang antara pendidikan yang sedang ditempuh dengan hasil referensi.....	49
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	51
5.2.1 Saran akademis.....	51
5.2.2 Saran praktis.....	52
DAFTAR PUSTAKA DAN LAMPIRAN.....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel III.1.....	24
Tabel III.2.....	27
Tabel IV.1.....	36
Tabel IV.2.....	37
Tabel IV.3.....	38
Tabel IV.4.....	39
Tabel IV.5.....	40
Tabel IV.6.....	41
Tabel IV.7.....	42
Tabel IV.8.....	43
Tabel IV.9.....	44
Tabel IV.10.....	45
Tabel IV.11.....	46
Tabel IV.12.....	47
Tabel IV.13.....	50

## ABSTRAK

Antonius bernard prasetio NRP.1423014111 “Preferensi Remaja Surabaya Dalam Mendapatkan Informasi Game Terbaru Dalam Media Online”

Penelitian ini mengungkapkan bagaimana remaja Surabaya mendapatkan informasi *game* terbaru untuk dimainkan atau hanya sekedar mengupdate informasi yang ada seputar *game* penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teori yang digunakan adalah *uses and gratification*.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori kegunaan dan kepuasan karna peneliti ingin merujuk pada khalayak dalam mendapat informasi game terbaru yang ada di media massa berikut sedikit ulasan teori; teori ini telah dilakukan pada tahun 1960 dan 1970 teori ini menjelaskan secara sistematis dalam sebuah paradigam khusus yang diberi nama paradigma model kegunaan dan pemuasan kebutuhan (Harissumadiria 2014:93-94) Menurut blumer dan katz mengatakan bahwa pengguna media memeinkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya artinya teori *uses and gratification* mengasumsikan bahwa pengguna media mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya (nurudin 2015:192).

## ABSTRACT

Antonius Bernard Prasetio NRP. 1423014111 "teen preferences Surabaya in getting the latest Game information in Online Media"

This research reveals how the Surabaya youth get the latest *game* information to play or simply update the information surrounding this research *game* using a descriptive method with the theory used is *uses and gratification*.

In this research researchers use the theory of uses and gratification that researchers want to refer to the audience in getting the latest gaming information that is in the mass media following a little review theory; this theory has been conducted in the years 1960 and 1970 this theory describes systematically in a special paradigm that is named the paradigm of usability model and necessity (Harissumadiria 2014:93-94) according to Blumer and Katz said that the media users have an active role to choose and use the media, media users are active parties in the process of communication. Media users trying to find the best media source in the business of fulfilling his needs mean the theory of *uses and gratification* assumes that the media users have alternative options to satisfy the blindness (nurudin 2015:192).