

MOTIF SISWA SMA YAPAN INDONESIA MENONTON FILM WALL – E

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Disusun oleh :

Nama : Daiti Verly

NIM : 1406015029

Peminatan : Penyiaran



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. Dr. HAMKA
JAKARTA SELATAN
2018

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Daiti Verly

NIM : 1406015029

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Peminatan : Penyiaran

Judul : Motif Siswa SMA YAPAN Indonesia Menonton Film
Wall – E

Demi Allah SWT, dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul di atas adalah benar-benar hasil penelitian saya dan BUKAN PLAGIAT. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi saya ini PLAGIAT, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa dibatalkannya hasil ujian skripsi saya dan atau dicabutnya gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggungjawabkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 21 Juli 2018

Yang Menyatakan



Daiti Verly

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Judul Skripsi : Motif Siswa SMA YAPAN INDONESIA Menonton Film
Wall - E
Nama : Daiti Verly
NIM : 1406015029
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Penyiaran

Telah diperiksa dan disetujui
untuk mengikuti ujian sidang skripsi oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Maryono Basuki, M.Si.

Tanggal: 22/10/18


Nurlina Rahman, M. Si.

Tanggal: 15 November 2018

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Motif Siswa SMA YAPAN INDONESIA Menonton Film *Wall-E*
Nama : Daiti Verly
NIM : 1406015029
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Penyiaran

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada sidang skripsi yang dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 8 Desember 2018, dan dinyatakan LULUS.



Said Romadlan, S.Sos., M.Si.

Penguji I

Tanggal : 5 Januari 2019



Farhan Muntafa, M. Stat

Penguji II

Tanggal : 28 Desember 2018



Dr. Maryono Basuki, M.Si.

Pembimbing I

Tanggal : 7 Januari 2019



Nurlina Rahman, S.Spd., M.I.Kom.

Pembimbing II

Tanggal : 7-1-2019

Mengetahui,
Dekan



Said Romadlan, S.Sos., M.Si.

ABSTRAK

NIM : 1406015029
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Penyiaran
Halaman : 90+xv halaman+16 tabel+15 gambar+25 lampiran

Manusia sangat memerlukan media untuk menyampaikan pesan, ide, gagasan kepada orang lain sebagai sarana komunikasi diantara mereka. Media merupakan komunikasi massa, yakni komunikasi dengan menggunakan media massa modern, meliputi surat kabar yang mempunyai sirkulasi luas, radio dan televisi yang siarannya ditujukan kepada umum, dan film yang dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop seperti pada Film *Wall – E* yang menceritakan keadaan bumi tercemar dan pesawat yang memfasilitasi segala kebutuhan manusia.

Film hasil kerjasama antara *Walt Disney* dan *Pixar*, di sutradarai oleh Andrew Stanton yang berjudul *Wall – E* rilis di Indonesia pada 13 Agustus 2008 dengan durasi 98 menit sudah mendapatkan penghargaan yakni *Academy Award 2009, Best Animated Feature Film of The Year*. Andrew Stanton, dan *Saturn Award 2009: Best Animated Film*.

Penulis meneliti tentang motif siswa SMA YAPAN INDONESIA menonton film *Wall – E*. Tujuan penulis dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui motif siswa SMA YAPAN INDONESIA menonton film *Wall – E*.

Penelitian ini menggunakan paradigma positivisme dan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Peneliti menggunakan teori *Uses and Gratifications*. Responden dalam penelitian ini adalah Siswa SMA YAPAN INDONESIA yang berjumlah 68 sebagai sampel penelitian.

Hasil penelitian motif siswa SMA YAPAN INDONESIA menonton Film *Wall – E* adalah motif Emotional (Senang) dan peringkat kelas tidak mempengaruhi motif siswa menonton film *Wall – E*, karena motif emotional (senang) didominasi oleh siswa yang memiliki peringkat rendah, yaitu siswa peringkat 11 dan peringkat 13 tiap kelasnya.

Penelitian selanjutnya diharapkan mengkaji dengan metodologi konstruksi realita kualitatif dan paradigma konstruktivisme. Hal ini bertujuan untuk memperkaya literatur penelitian untuk ilmu komunikasi khususnya bidang penyiaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan segala nikmat-Nya kepada kita sekalian. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah berjuang membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju alam pencerahan.

Dalam proses penyelesaian laporan skripsi banyak sekali tantangan yang harus dilewati, seperti malas dan menunda begitu sering dirasakan penulis. Namun berkat bantuan dan dukungan semua pihak, penulis mampu menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“MOTIF SISWA SMA YAPAN INDONESIA MENONTON FILM WALL – E”**, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua, kakak, dan saudara yang terus mendoakan, memberi semangat serta memberi motivasi kepada peneliti agar peneliti tidak lengah dalam penyusunan skripsi.
2. Said Ramadhan, S.Sos., M.Si. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.
3. Dr. Sri Mustika, M.Si. Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.
4. Dini Wahdiyati S.Sos., M.I.Kom. Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.

5. Dr. Maryono Basuki, M.Si. Dosen Statistik dan Metodologi Penelitian Komunikasi. Sekaligus menjadi Dosen Pembimbing yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Nurlina Rahman, S.Pd., M.Si Dosen Pembimbing kedua dalam penelitian ini yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. H. Abdul Fatah, S.Ag., M.Pd .Kepala Sekolah SMA YAPAN INDONESIA yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di sana.
8. Teman-teman Lambemu, Panmassquad, Team Pailit, Komunitas CINEMATOGRAPHY FISIP UHAMKA, MADU, dan GacorSquad yang selalu memberi semangat saat proses penyusunan skripsi ini.
9. Sahabat Kerumunanku (Arnis, Anin, Anggi, Ayu, Benita, Nadhira, dan Nepi) yang juga menjalani penyusunan skripsi selalu saling mengingatkan, menyemangati, dan menjadi teman berbagi pendapat untuk menambah referensi peneliti guna terselesaikannya skripsi ini. Selamat berjuang sampai bertemu di JCC 2018!!!
10. Siti Nuraini yang senantiasa menemani peneliti mencari referensi di waktu senggangnya dan ka Aris Widiyanto yang bersedia menanggapi berbagai pertanyaan yang peneliti ajukan

dalam penyusunan skripsi serta memberikan referensi penelitian.

11. Dini Nur Auliya, Nurul Rizqi Hana, Agustina Anggraini, dan Reyvianto Dwi Putra teman berkelana di perpustakaan. Selamat berjuang dan sampai bertemu di JCC 2018!!!

Penulis menyadari masih banyak kekurangan pada penelitian ini. Oleh karena itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dimasa mendatang. Peneliti berharap, skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca, khususnya Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA (FISIP UHAMKA).

Jakarta, 16 Desember 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Pembatasan Masalah	9
1.4. Tujuan Penelitian	9
1.5. Signifikansi Penelitian	9
1.5.1. Signifikansi Akademis	9
1.5.2. Signifikansi Metodologi	10
1.5.3. Signifikansi Praktis	10
1.6. Sistematika Penulisan	10
BAB II KERANGKA TEORI	12

2.1.Paradigma Positivisme.....	12
2.2.Hakekat Komunikasi	13
2.2.1. Pengertian Komunikasi	13
2.2.2. Model Komunikasi	15
2.2.3. Elemen Komunikasi	17
2.2.4. Konteks Komunikasi Massa	19
2.2.5. Fungsi Komunikasi Massa	20
2.3.Penyiaran	21
2.3.1. Pengertian Penyiaran	21
2.3.2. Fungsi Penyiaran	25
2.3.3. Jenis-Jenis Media Penyiaran	26
2.4.Teori Uses and Gratifications	28
2.5.Pengertian Film	30
2.6. Pengertian Motif	32
2.7.Definisi Konseptual dan Operational Konsep.....	33
2.7.1. Definisi Konsep	33
2.7.2. Tabel Operational Konsep	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1. Pendekatan, Jenis, Dan Metode Penelitian	42
3.1.1. Pendekatan Kuantitatif	42
3.1.2. Jenis Penelitian	43
3.1.3. Metode Penelitian	44
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian	45
3.2.1. Populasi Penelitian.....	45

3.2.2. Sampel Penelitian	46
3.2.3. Teknik Pengambilan Sample.....	47
3.3. Teknik Pengumpulan Data	48
3.3.1. Angket dan Kuesioner	49
3.3.2. Dokumentasi	49
3.4. Metode Analisis Data	50
3.5. Methode of Succesive Interval	51
3.6. Teori Deskriptif Analisis	52
3.7. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	54
3.8. Lokasi dan Jadwal Penelitian	57
3.8.1. Lokasi Penelitian	57
3.8.2. Jadwal Penelitian	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
4.1. Deskripsi Obyek Penelitian	59
4.1.1. Sejarah YAPAN INDONESIA	59
4.1.2. Visi Misi SMA YAPAN INDONESIA	60
4.1.3. Lambang SMA YAPAN INDONESIA	61
4.1.4. Struktur Organisasi SMA YAPAN INDONESIA	62
4.1.5. Sinopsis Film <i>Wall – E</i>	63
4.2. Deskripsi Hasil Penelitian	72
4.3. Pembahasan	84

BAB V PENUTUP	88
5.1. Kesimpulan	88
5.2. Saran – Saran	89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.7.1. Definisi Konseptual Motif Mengonsumsi Media (GS)	35
Tabel 2.7.2. Film Wall – E	36
Tabel 2.7.3. Operasional Konsep	39
Tabel 3.7.1. Reability	54
Tabel 3.7.2. Reliability Statistics	54
Tabel 3.7.3. Item – Total Statistics	55
Tabel 3.8.2. Jadwal Penelitian	58
Tabel 4.2.1. Uji Normality	72
Tabel 4.2.2. Descriptives	73
Tabel 4.2.3. Tests of Normality	74
Tabel 4.2.4. Motif Menonton Film <i>Wall – E</i>	74
Tabel 4.2.5. Descriptive Statistics	75
Tabel 4.2.6. Unsur Film <i>Wall – E</i>	76
Tabel 4.2.7. Kategori Motif Emotional (Senang)	76
Tabel 4.2.8. Motif Emotional (Senang) Menonton Film <i>Wall – E</i>	77
Tabel 4.2.9. Skor Item	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4. Model <i>Uses and Gratifications</i>	15
Gambar 2.2. Logika Teori <i>Uses and Gratifications</i>	29
Gambar 4.1. Logo SMA YAPAN INDONESIA	61
Gambar 4.2. Struktur Organisasi SMA YAPAN INDONESIA	62
Gambar 4.3. Poster Film <i>Wall – E</i>	63
Gambar 4.4. Penumpukan Sampah di Bumi	63
Gambar 4.5. Bumi Tidak Berpenghuni	64
Gambar 4.6. Robot <i>Wall – E</i> Membentuk Sampah Menjadi Kubus	64
Gambar 4.7. Robot <i>Wall – E</i> Meletakkan Sampah Sesuai Dengan Susunan yang Sudah Tertumpuk	65
Gambar 4.8. Robot <i>Wall – E</i> Bertemu dengan Coro (Kecoak)	65
Gambar 4.9. Robot <i>Wall – E</i> Menemukan Tumbuhan	66
Gambar 4.10. Pesawat Axiom yang Memfasilitasi Kegiatan Manusia dengan Teknologi Canggih	66
Gambar 4.11. Teknologi Canggih Mendekatkan yang Jauh dan Menjauhkan yang Dekat	67

Gambar 4.12. Misi Kembali Ke Bumi 68

Gambar 4.13. Manusia Kembali ke Bumi dan Mulai Memperbaiki Bumi yang
Tercemar 69



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia sangat memerlukan media untuk menyampaikan pesan, ide, gagasan kepada orang lain sebagai sarana komunikasi diantara mereka. Komunikator sebagai subjek pertama yang hendak menyampaikan pesan kepada objek (komunikan), dan yang dimaksud adalah kepada khayalak banyak atau massa memerlukan media sebagai alat transmisi supaya rangkaian pesan yang disampaikan dapat diterima oleh komunikan sehingga apa yang diharapkan oleh komunikator dapat tercapai sesuai harapan. Kontribusi utama McLuhan terhadap teori komunikasi adalah penjelasan multidimensi tentang 'medium-medium' komunikasi, cara mengamati hubungan-hubungan sosial terbentuk secara teknologis, yang masing-masing memiliki realitas atau ontologi mereka sendiri yang berbeda.

McLuhan bersama Quentin Fiore menyatakan bahwa media pada setiap zamannya menjadi esensi masyarakat. Lebih jauh, McLuhan menyatakan bahwa media berfungsi sebagai kepanjangan indra manusia pada masing-masing era, yaitu kesukuan (tribal), tulisan (literate), cetak (print), dan elektronik (Morissan, 2013: 488).

Menurut McLuhan era kesukuan (tribal) merupakan indra yg lebih banyak dihunakan manusia, yakni indra pendengaran, penciuman, dan perasa. Era tulisan (literate) orang menekankan pada indra penglihatan yang ditandai dengan diperkenalkannya huruf abjad (alfabet) dan karenanya mata menjadi indra dominan dalam berkomunikasi. Era cetak (print) diakibatkan munculnya

masyarakat yang semakin terkotak-kotak atau terfragmentasi. Era elektronik adalah era yang telah membawa manusia kembali pada situasi era kesukuan yang lebih menekankan pada komunikasi secara lisan (oral). Namun perbedaan terletak pada tempat, era elektronik tidak terikat pada tempat karena pesan dapat dikirim secara elektronik (disiarkan) (Morissan, 2013: 488-490).

Nurudin dalam bukunya yang berjudul Pengantar Komunikasi Massa, 2009: 3-5, menjelaskan bahwa komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Sebab, awal perkembangannya saja, komunikasi massa berasal dari pengembangan kata *media of mass communication* (media komunikasi massa). Media massa adalah media atau saluran yang dihasilkan oleh teknologi modern. Dari sekian banyak definisi bisa dikatakan media massa bentuknya antara lain media elektronik (televisi dan radio), media cetak (surat kabar, majalah, tabloid), buku, dan film.

Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian, baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Film merupakan salah satu bentuk hasil dari kebudayaan yang kehadirannya saat ini akrab dengan keseharian manusia. Film memberikan ruang terhadap masyarakat dan berhasil menampilkan gambar-gambar yang semakin mendekati kenyataan sehingga seolah-olah benar-benar terjadi dihadapannya (Effendy, 2003:207).

Komunikasi yang tercipta melalui media film hanya berjalan satu arah kepada komunikan yaitu penonton. Untuk menyampaikan amanat film tersebut maka dibutuhkan media. Oleh karena itu dalam bahasa film terdapat

tiga faktor utama yang mendasarinya yaitu: Gambar (*visual*), Suara (*audio*), dan Keterbatasan waktu (Widago, M. Bayu dan Winastwan Gora S, 2004: 2).

Dalam penelitian pada film ini pemeran utamanya adalah sebuah robot pembersih sampah yakni bernama *WALL – E* yang ditemani oleh seekor kecoa di bumi yang sudah ditumpuki banyak sampah. Kemudian dikirimlah robot canggih dari pesawat super canggih, yang menjadi tempat tinggal manusia. Robot canggih tersebut dikirim ke bumi untuk mengetahui apakah bumi masih layak untuk dihuni manusia atau tidak, dengan melihat ada atau tidaknya tumbuhan yang tumbuh di bumi, robot tersebut diberi nama EVE.

Manusia dialihkan ke pesawat yang serba memfasilitasi apapun kegiatan yang akan dilakukan, hingga mengakibatkan manusia mengidap penyakit obesitas. Selain itu manusia yang ada di pesawat, tidak pernah bercengkrama terhadap sesama, melainkan mereka selalu terfokus oleh layar digital untuk berkomunikasi yang selalu terpampang di depan wajahnya. Mereka pun tidak jalan kaki sama sekali, hanya duduk manis di bangku yang canggih yang bisa mengantarkan mereka ke garis yang sudah ditentukan oleh alat modern untuk kemana mereka akan pergi.

Pada suatu waktu Kapten pesawat itu berkeinginan untuk kembali ke bumi, tapi saat melihat keadaan bumi melalui rekaman yang direkam oleh robot EVE, bumi tampak begitu gersang sekali, banyak bangunan yang menjulang tetapi bukan bangunan gedung, melainkan bangunan dari tumpukan sampah yang dikerjakan oleh robot Wall – E. Selain sampah dan Wall-E serta corro (kecoa). Tidak ada lagi 'kehidupan' yang berarti. Tidak ada pohon, tidak ada air, tidak ada burung dan binatang lainnya (kecuali si corro).

Dari penggambaran film tersebut dapat kita lihat fenomena sosial yang terjadi fokus dari pencemaran lingkungan yang terjadi. Contohnya yakni, berdasarkan pemantauan *Greenpeace* Indonesia di 19 titik di Jakarta dan kota-kota penyangga pada Februari-Maret lalu menunjukkan buruknya kualitas udara dan pencemaran tanah yang disebabkan oleh bahan-bahan yang dapat merusak kualitas tanah.

(<https://metro.tempo.co/read/863905/populasi-udara-merambah-kota-penyangga-jakarta> , Minggu, 22 Juli 2018 : Pukul 23:54 WIB)

Permasalahan sampah yang menumpuk karena semakin tinggi tingkat pertumbuhan penduduk, membuat tingkat konsumsi meningkat dan akhirnya membuat jumlah sampah semakin banyak. mengingat tentang eksistensi manusia terhadap lingkungan dan manusia lain di sekitar kita. Ketika teknologi menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh sudah tercipta, contoh kecilnya adalah *smartphone* beserta media sosial lainnya (<https://www.google.co.id/amp/s/materiips.com/permasalahan-lingkungan-hidup/amp> , Rabu, 23 Mei 2018 : Pukul 00:20 WIB).

Sebelumnya telah dilakukan penelitian mengenai motif terhadap media komunikasi. Berikut beberapa penelitian terdahulu:

1. “Motif Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (UHAMKA) Mengakses Media Massa Online” yang disusun oleh Reny Puriastuti dengan NIM 0306015048. Program Studi Ilmu Komunikasi, Komunikasi Massa, FISIP UHAMKA. Pada penelitian ini, penulis menggunakan teori *Uses and Gratifications* dan *Social Categories Theory*. Adapun jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif

dan metodologi yang digunakan adalah survey. Kegiatan survey dilakukan dengan mengukur motif yang mendorong dalam hal ini adalah mahasiswa-mahasiswa Fakultas Ilmu Sosian dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (UHAMKA) mengakses media massa online karena “ingin terhibur agar dapat bersantai dengan mendengarkan musik melalui media massa online”. Sebagai kesimpulan akhir pada penelitian ini bahwasanya para Mahasiswa FISIP UHAMKA mengakses media massa online semata-mata hanya ingin mencari hiburan. Oleh karena itu, mahasiswa tersebut kurang begitu berminat untuk media massa online. Seharusnya para Mahasiswa FISIP UHAMKA, memanfaatkan content-content media massa online untuk kepentingan yang paling berguna bagi dirinya.

2. “Motif Khalayak Menonton Slankers TV” yang disusun oleh Aries Darmawan dengan NIM 0806015022. Program Studi Ilmu Komunikasi, Penyiaran, FISIP UHAMKA. Penulis meneliti tentang motif khalayak menonton Slankers TV. Tujuan penulis dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui motif khalayak menonton Slankers TV. Penelitian ini menggunakan paradigma positivisme dan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Peneliti menggunakan teori *Uses and Gratifications*. Responden dalam penelitian ini adalah member Slankers TV yang berjumlah 430 member Slankers. Hasil penelitian menggambarkan bahwa, perbedaan jenis kelamin menyebabkan perbedaan motif menonton Slankers TV dan mayoritas responden mempunyai motif yang tinggi dalam menonton film Slankers TV dengan skor variabel sebesar 177.083 yang berada pada kategori tinggi dan antara responden laki-laki dan perempuan terdapat perbedaan motif menonton Slankers TV dengan mean

skor laki-laki sebesar 613.19, sedangkan mean skor perempuan sebesar 652.82.

3. “Motif Remaja Surabaya Menonton Film Kata Maaf Terakhir (Studi Deskriptif Kuantitatif mengenai motif remaja Surabaya menonton film kata maaf terakhir)” yang disusun oleh Maya Ratna Dewi, NPM 0543010206, Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui motif remaja Surabaya menonton film kata maaf terakhir. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menyumbang gambaran tentang motif remaja Surabaya terhadap suatu pertunjukan, film khususnya, serta mengajak masyarakat untuk bisa lebih selektif dalam menyaksikan tayangan bioskop. Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *uses and gratifications*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *survey* dengan tipe penelitian deskriptif. Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan modifikasi model skala Likert. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini memilih siapa saja yang kebetulan di jumpai untuk dijadikan sample.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Persamaan dari penelitian sebelumnya yaitu, pendekatan penelitian yang digunakan yakni pendekatan kuantitatif, teknik pengambilan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner, dan teori yang digunakan adalah teori *Uses and Gratifications*. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah populasi penelitian, populasi penelitian ini adalah siswa SMA YAPAN INDONESIA.

Berdasarkan penjelasan tersebut dan referensi penelitian terdahulu, maka penulis tertarik untuk membahas tentang **“Motif Siswa SMA Yapan Indonesia Menonton Film Wall – E”**.

Alasan penulis tertarik mengangkat penelitian di atas karena pencemaran lingkungan yang terjadi sangat jelas dampaknya untuk kehidupan manusia terutama bagi tempat tinggal manusia. Dalam film ini sangat jelas pesan moral yang disampaikan, yaitu ketika manusia tidak peduli dengan lingkungan sekitar maka tempat tinggal mereka yang berguna untuk bersosialisasi dan menjalani hidup sebagai mana mestinya, harus beralih ke pesawat yang serba canggih. Menghilangkan kebiasaan berinteraksi dengan orang sekitar, mengalihkan tanggung jawab yang seharusnya dilakukan manusia, tidak peduli pada kesehatan diri sendiri, dan sebagainya. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah Siswa SMA YAPAN INDONESIA karena, dalam pengaksesan para siswa untuk menonton bioskop cukup terjangkau.

Yapan Indonesia sebuah kependekan dari Yayasan Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang berdiri pada tahun 1979 didirikan oleh H.Muhammad Ali Noer yang awal mulanya terletak di Jl. Raya Parung Ciputat. Namun selang beberapa tahun, kira – kira tahun 1985 sekolah tersebut berpindah lokasi di Jl.Raya Muchtar.

(<http://yapanindonesia.sch.id/profil.php?id=profil&kode=12&profil=Sejarah%20Singkat> , Selasa, 4 September 2018, Pukul 14.00 WIB).

Dari hal tersebut peneliti berinisiatif untuk melihat motif siswa SMA YAPAN INDONESIA menonton film Wall – E. Studi yang khusus mempelajari tentang motif adalah *Uses and Gratifications*. *Uses and*

gratification berangkat dari pandangan bahwa komunikasi (khususnya media massa) tidak mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi khalayak. Inti teori *Uses and Gratifications* adalah khalayak pada dasarnya menggunakan media massa berdasarkan motif-motif ini terpenuhi maka kebutuhan khalayak akan terpenuhi. Pada akhirnya, media yang mampu memenuhi khalayak disebut media yang efektif (Kriyantono, 2006: 205:206).

Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peranan aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna media merupakan pihak aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik dalam usaha memenuhi kebutuhannya (Nurudin, 2003: 181).

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Persamaan dari penelitian sebelumnya yaitu, pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, teknik pengambilan data yang digunakan yaitu menggunakan survey atau angket, dan teori yang digunakan adalah teori *uses and gratification*. Perbedaannya adalah peneliti sebelumnya meneliti sebuah media massa online dan acara musik di televisi, sedangkan penelitian ini meneliti sebuah film tentang perkembangan teknologi canggih dan pentingnya merawat bumi.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti menyimpulkan rumusan masalah, yaitu “Apa Motif Siswa SMA Yapan Indonesia Menonton Film Wall – E?”

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari ruang lingkup yang terlalu luas sehingga menghasilkan uraian yang sistematis, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti. Pembatasan masalah ditujukan agar ruang lingkup penelitian dapat lebih jelas dan terarah, sehingga tidak mengaburkan fokus penelitian. Maka, penelitian ini fokus pada:

1. Peneliti hanya meneliti Motif Menonton
2. Peneliti hanya meneliti di lokasi SMA YAPAN INDONESIA
3. Peneliti hanya meneliti Film Wall – E

1.4. Tujuan Penelitian

Untuk menjelaskan Motif Siswa SMA Yapan Indonesia Menonton Film Wall – E.

1.5. Signifikansi Penelitian

1.5.1. Signifikansi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam perkembangan ilmu komunikasi dan menguji keberlakuan teori *uses and gratification*, ketika diterapkan untuk melihat motif khalayak menonton sebuah film dengan berdasarkan data-data yang didapat peneliti selama melakukan penelitian ini. Khususnya sebagai gambaran penelitian selanjutnya yang juga meneliti tentang film *Wall – E*, film yang memuat edukasi didalamnya, yakni pentingnya menjaga lingkungan.

1.5.2. Signifikansi Metodologi

Secara metodologis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang sejenis dan dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi. Penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, yakni dengan menggunakan berbagai sumber data yang bisa digunakan untuk penelitian. Dengan metode survei, penelitian ini menghasilkan data-data yang mewakili responden secara spesifik dan menjelaskan motif siswa SMA YAPAN INDONESIA menonton Film *Wall – E*.

1.5.3. Signifikansi Praktis

Dengan penelitian ini, diharapkan memberi sumbangan bagi para produser dan penulis film, agar dapat membuat cerita yang mendidik dan menarik, membuat gambar animasi yang berkualitas, menambah wawasan, dan mampu menimbulkan rasa empati di kehidupan sehari-hari, khususnya Siswa SMA YAPAN INDONESIA, Sawangan-Depok.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

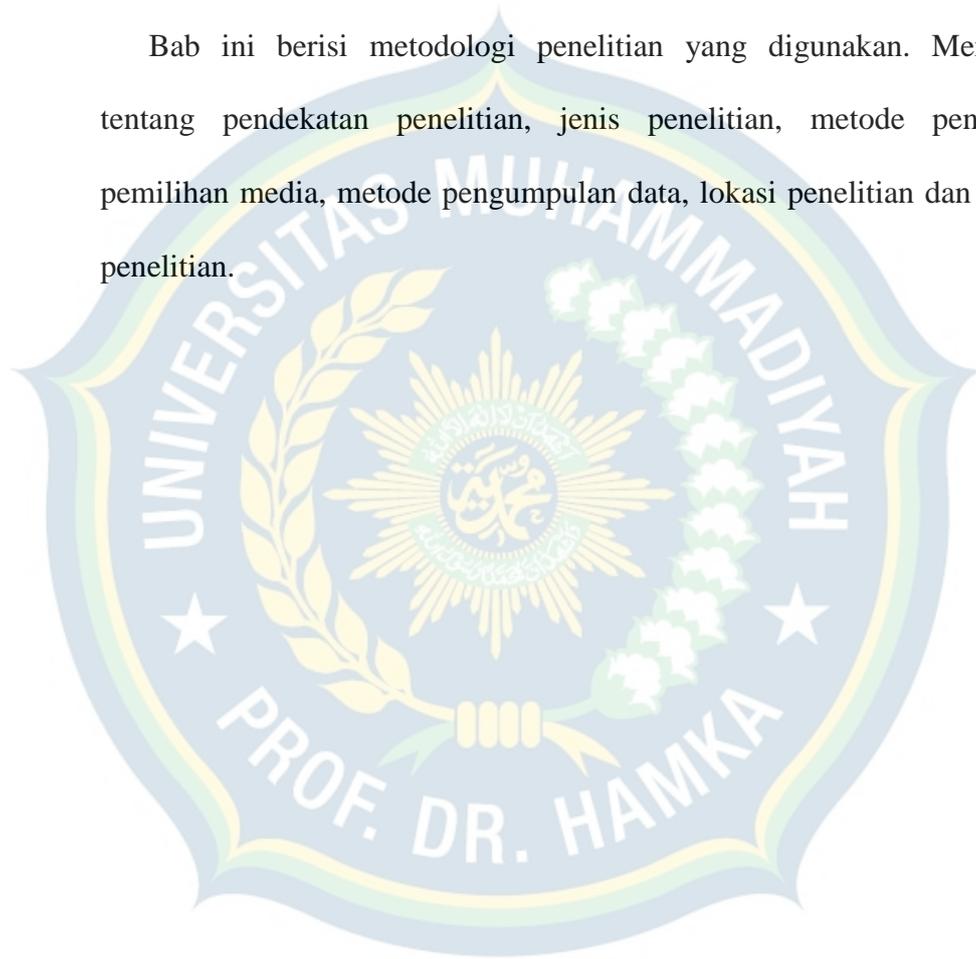
Bab ini berisikan penjabaran latar belakang masalah yang akan diteliti, beserta rumusan masalah yang akan diteliti, pembatasan masalah penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, keterbatasan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II. KERANGKA TEORI ATAU PEMIKIRAN

Pada bab ini akan dijabarkan tentang paradigma positivisme, hakekat komunikasi, model komunikasi, konteks komunikasi, penjelasan tentang penyiaran, teori *uses and gratification*, pengertian motif, definisi konseptual dan operasional konsep.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metodologi penelitian yang digunakan. Mencakup tentang pendekatan penelitian, jenis penelitian, metode penelitian, pemilihan media, metode pengumpulan data, lokasi penelitian dan jadwal penelitian.



DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Ardianto, Elvinaro dan Lukiati Komala Erdinaya. 2007. *Komunikasi Massa: suatu*

Pengantar. Bandung: Simbiosis Rekatams Media.

Ashadi, Siregar. 2001. *Media Penyiaran: Dalam Membaca Televisi Melihat Radio*.

LP3Y.

Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.

Djamal, Hidjanto dan Fachrudin Andi. 2011. "*Dasar-Dasar Penyiaran*". Jakarta: Prenada Media Group.

Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT.

Citra Aditya Bhakti.

Hamidi. 2007. *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*. Malang: PT. Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.

Hasan, Iqbal. 2004. *Analisa Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Holmes. 2012. *Teori Komunikasi, Media, Teknologi, dan Masyarakat*. Yogyakarta:

Pustaka Pelajar.

J.B. Wahyudi. 1996. *Dasar-dasar Jurnalistik Radio dan Televisi*. PT. Pustaka Utama

Grafiti. Jakarta.

Kriyantono. 2012. *Teknik Praktis Riset Komunikasi Cetak ke-6*.

Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Liliweri, Alo. 1991. *Memahami Peran Komunikasi Massa Dalam Masyarakat*. Bandung: P.T. Citra Aditya Bakti.
- Littlejohn, Stephan W. 1998. *Theories of Human Communication*. California: Wadsworth.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Morissan. 2009. *Manajemen Media penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mufid, Muhammad. 2007. *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurudin. 2003. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Palmgreen, P., Wenner, L. A dan Rosengren, K. E. 1985. *Uses and Gratification Research*. Current Perspective. Beverly Hills: Sage.
- Rachmat, Jalaludin. 2009. *Metode Peneliti Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rasyid, Harun Al, 1993. *Metode Sampling dan Penskalaan*. Bandung: Jurusan Statistika Universitas Padjajaran.
- Riswandi. 2009. *Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Severin, Werner J dan James W. Tankard, JR. 2009. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Salim, Asep Syamsul M. 2012. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika Edisi ke-6*. Bandung : Tarsito.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,*

dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Taylor, Shelly E, dkk. 2009. *Psikologi Sosial edisi ke duabelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

West, Richard dan Lynn H. Turner. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

Widago, M. Bayu dan Winastwan Gora S. 2004. *Bikin Sendiri Film Kamu*.

Yogyakarta: PD Anindya

Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta

Penelitian :

B. Aubrey Fisher, *Teori-Teori Komunikasi* terjemahan dari judul asli: *Perspective On Human Communication* oleh Soejono Trimo, CV Remaja Karya, Bandung, 1978, hal.168.

Skripsi Fikri Fadjarin, NIM 0806015059. FISIP UHAMKA, Peminatan Periklanan dengan judul “Minat Beli Produk Susu *Bear Brand* Pada Masyarakat Keturunan Tionghoa dan Pribumi Warga Jalan. Marinda RW 007 Tegal Alur Jakarta Barat”.

Jurnal :

Jurnal Marlia Rahmadhan, “Motif Dalam Menonton Program Variety Show *Running Man*”. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi dan Bisnis. Universitas Telkom. Bandung.

Jurnal Jonathan Sarwono, “Mengubah Data Ordinal ke Data Interval Dengan Metode Suksesif Interval (MSI)”.

Jurnal Leni Masnidar Nasution, “Statistik Deskriptif”. Volume 14, No. 1.

Website :

1. <https://metro.tempo.co/read/863905/populasi-udara-merambah-kota-penyangga-jakarta>
2. <http://komunikasi.blog.fisip.uns.ac.id/2016/07/21/fungsi-penyiaran-dan-hubungannya-dengan-teori-komunikasi-massa/>
3. <https://www.google.co.id/amp/s/materiips.com/permasalahan-lingkungan-hidup/amp>
4. <http://yapanindonesia.sch.id/profil.php?id=profil&kode=12&profil=Sejarah%20Singkat>
5. <https://wordpress.com/2010/04/19/ukuran-sampel-rumus-slovin/>
6. <https://www.statistikian.com/uji-normalitas-pada-spss.html/amp>
7. <https://home.unpac.ac.id/-suryoatm/Kursus%20Statistika%20DasarPDF>