

**HUBUNGAN MOTIF DENGAN KEPUASAN MENONTON  
FILM PADA MAHASISWA DI KOTA PADANG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk melengkapi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu  
Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Andalas

**Oleh:**

**Alifiano Putra Halim**

**1610862008**



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ANDALAS**

**2022**

## ABSTRAK

### HUBUNGAN MOTIF DENGAN KEPUASAN MENONTON FILM PADA MAHASISWA DI KOTA PADANG

Oleh:

**Alifiano Putra Halim**  
**1610862008**

Dosen Pembimbing:

**Dr. Sarmiati, M.Si**  
**Alna Hanana, S.I.Kom., M.Sc**

Media *streaming* dan bioskop merupakan media yang sering digunakan untuk menonton film. Ada terdapat berbagai motif dan kepuasan yang diperoleh pada setiap media tersebut. Kemampuan untuk memilih media mana yang mampu memberikan kepuasan adalah kekuatan dari audiens itu sendiri, mereka akan cenderung memilih media yang mampu memberikan apa yang mereka butuhkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja motif dan bagaimana kepuasan menonton film di media *Streaming* dan bioskop pada mahasiswa kota Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, penelitian menggunakan metode kolerasi dengan menyebarkan kuesioner pada objek penelitian sebanyak 99 responden yang merupakan mahasiswa di kota Padang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *Cluster Sampling*. Teori *Uses and Gratification* digunakan untuk menganalisis penelitian. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik inferensial dengan bentuk analisis hubungan (kolerasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif hiburan merupakan motif tertinggi dari media *streaming* dan bioskop dengan perolehan skor masing-masing 342 poin dan 312 poin. Namun kepuasan pada hiburan itu sendiri belum terpenuhi pada masing-masing media. Motif dan kepuasan menonton film pada mahasiswa Kota Padang memiliki hubungan yang kuat dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0.783 untuk media *streaming* dan 0.662 untuk bioskop. Secara keseluruhan ternyata bioskop dikatakan dapat memenuhi kepuasan audiensnya sedangkan media *streaming* tidak dapat memenuhi kepuasan audiens. Rata-rata kesenjangan GS dan GO pada media *streaming* memperoleh total -0,09, sedangkan rata-rata kesenjangan GS dan GO pada bioskop memperoleh nilai total 0,09.

**Kata Kunci: Bioskop, Media Streaming, Uses and Gratification**

## **ABSTRACT**

### **CORELATION MOTIVES WITH GRATIFICATION OF WATCHING MOVIES IN STUDENTS PADANG CITY**

**By:**

**Alifiano Putra Halim**

**1610862008**

**Supervisors:**

**Dr. Sarmiati, M.Si**

**Alna Hanana, S.I.Kom., M.Sc**

*Streaming media and cinema are media that are often used to watch movies. There are various motives and gratification obtained in each of these media. The ability to choose which media is able to provide gratification is the strength of the audience itself, they will be reluctant to choose a medium that is able to provide what they need. The purpose of this study is to find out what are the motives and how the gratification of watching movies in streaming media and cinema at padang city students. This type of research is quantitative research, research using survey methods by distributing questionnaires on research objects as many as 99 respondents who are students in the city of Padang. The sample retrieval technique used is the Cluster Sampling technique. Uses and Gratification theory is used to analyze research. The data analysis used is inferential statistical analysis with a form of correlation analysis and comparative analysis to compare the gratification of watching movies on streaming media and cinema. The results showed that entertainment motifs were the highest motifs of streaming media and cinema with scores of 342 points and 312 points, respectively. But gratification in entertainment itself has not been fulfilled in each media. The motive and gratification of watching movies in Padang City students has a strong correlation with a correlation coefficient of 0.783 for streaming media and 0.662 for cinema. Overall it turns out that cinema is said to be able to meet the gratification of its audience while streaming media cannot meet audience gratification. The average GS and GO gap in Streaming media gained a total of -0.09, while the average GS and GO gap in theaters received a total value of 0.09.*

**Keywords: Cinema, Streaming Media, Uses and Gratification**