

**MOTIF DAN KEPUASAN PENGGUNAAN APLIKASI LYSN OLEH
KOMUNITAS NCTZEN DI INDONESIA**

SKRIPSI

Dosen Pembimbing:

Dina Septiani, B.Comm, M.Comn.,Ph.D



Disusun Oleh:

DEVI NOVA AMILIA

071811533070

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

DEPARTEMEN KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

Semester Genap Tahun 2022/2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Bagian serta keseluruhan dari Skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis apapun pada bidang studi dan/atau universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan/ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan (langsung atau tidak langsung) dalam isi Skripsi.

Surabaya, 17 Juni 2022



Devi Nova Amilia

**MOTIF DAN KEPUASAN PENGGUNAAN APLIKASI LYSN OLEH
KOMUNITAS NCTZEN DI INDONESIA**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat kelulusan S1 program studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas
Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga

Disusun oleh:

Devi Nova Amilia

071811533070

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

DEPARTEMEN KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

Semester Genap Tahun 2022/2023

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya panjatkan segala puji syukur dan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan saya kesehatan dan juga jalan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Dan juga untuk lainnya saya berterimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan support kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini hingga akhir, skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Saya mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua saya yang telah memberikan bantuan berupa materil hingga nasehat sehingga saya dapat menyelesaikannya dengan baik.
- Selanjutnya, kepada kedua kakak saya yang selalu memberikan motivasi dan kata-kata penyemangat ketika saya sedang *down*.
- Ucapan terima kasih juga kepada teman-teman saya yang sudah membantu saya ketika saya sedang kesusahan dan juga mengajak saya untuk keluar mencari udara segar ketika suntuk.
- Lalu, untuk teman-teman commers 2018 yang telah menemani dunia perkuliahan saya sehingga saya dapat menikmatinya tanpa adanya penyesalan.
- Terima kasih kepada dosen pembimbing Ibu Dina Septiani yang telah membimbing skripsi saya hingga selesai.
- Saya sangat berterima kasih kepada NCTzen Indonesia yang telah membantu saya untuk mengisi kuesioner saya, tanpa mereka skripsi saya tidak akan selesai.
- Terakhir saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung saya dalam pengerjaan skripsi ini hingga akhir.

HALAMAN PERSETUJUAN

**"MOTIF DAN KEPUASAN PENGGUNAAN APLIKASI LYSN OLEH
KOMUNITAS NCTZEN DI INDONESIA"**

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan telah disetujui untuk diujikan

Dosen Pembimbing



Dina Septiani, B.Comm., M.Comn., Ph.D.

NIP. 198209052006042002

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

Program Studi Ilmu Komunikasi
Departemen Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga

Pada Hari : Rabu
Tanggal : 29 Juni 2022
Pukul : 10.30 - 12.30

Komisi Penguji terdiri dari

Ketua Penguji



Dr. Santi Isnaini, S.Sos., MM.
NIP. 197709202005012001

Anggota 1



Ratih Puspa, S.Sos., MA., Ph.D.
NIP. 197109191999032002

Anggota 2



Dina Septiani, B.Comm., M.Comn., Ph.D.
NIP. 198209052006042002

ABSTRAK

Riset ini mengkaji tentang motif dan kepuasan dalam penggunaan Lysn oleh komunitas NCTzen di Indonesia. Penelitian ini menjadi menarik dikarenakan Lysn hadir sebagai aplikasi baru yang berkaitan dengan *new media*. Keberadaan Lysn memudahkan bagi komunitas virtual untuk berkumpul tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

Melalui riset ini, peneliti ingin melihat mengenai apa saja motif yang melatarbelakangi NCTzen Indonesia untuk menggunakan aplikasi Lysn serta bagaimana kepuasan yang dirasakan oleh NCTzen Indonesia setelah menggunakan aplikasi Lysn. Tipe penelitian ini yaitu kuantitatif deskriptif. Peneliti membagikan kuesioner yang berisikan pertanyaan kepada komunitas NCTzen di Indonesia sehingga dari hasil kuesioner ini peneliti dapat mengetahui motif apa saja yang melatarbelakangi NCTzen Indonesia untuk menggunakan aplikasi Lysn serta kepuasan yang dirasakan setelah menggunakan aplikasi Lysn.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa motif dan kepuasan yang dimiliki serta dirasakan oleh komunitas NCTzen di Indonesia yaitu untuk mencari hiburan atau *entertainment*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil bahwa motif dan kepuasan responden ketika menggunakan aplikasi Lysn untuk mencari hiburan berkategori tinggi.

Kata Kunci: Media sosial, Lysn, Motif, Kepuasan, Komunitas Virtual

ABSTRACT

This research examines the motives and satisfaction in using Lysn by the NCTzen community in Indonesia. This research is interesting because Lysn is present as a new application related to new media. The existence of Lysn makes it easy for virtual communities to gather without any limitations of space and time.

Through this research, researchers want to see what are the motives behind NCTzen Indonesia to use the Lysn application and how satisfied NCTzen Indonesia feels after using the Lysn application. This type of research is descriptive quantitative. Researchers distributed questionnaires containing questions to the NCTzen community in Indonesia so that from the results of this questionnaire researchers could find out what were the motives behind NCTzen Indonesia to use the Lysn application and the satisfaction felt after using the Lysn application.

The conclusion of this research shows that the motives and satisfactions that are owned and felt by the NCTzen community in Indonesia are to seek entertainment or entertainment. This is indicated by the results that the motives and satisfaction of respondents when using the Lysn application to seek entertainment are categorized as high.

Keywords: Social media, Lysn, Motive, Satisfaction, Virtual community

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat serta karunia-Nya, sehingga memudahkan peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi yang memiliki judul “Motif dan Kepuasan Penggunaan Aplikasi Lysn oleh Komunitas NCTzen di Indonesia” sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa S1 pada program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga. Besar harapan bagi peneliti agar nantinya skripsi ini dapat bermanfaat untuk referensi pada penelitian selanjutnya mengenai motif dan kepuasan.

Terima kasih juga peneliti ucapkan atas bantuan serta motivasi kepada berbagai pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini. Untuk itu selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak terkait yang telah memberikan bantuan moriil dan materiil secara langsung maupun tidak langsung. Maka, dari itu penulis berharap skripsi ini nantinya akan bermanfaat untuk referensi ilmiah bagi dunia pendidikan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN MAKSUD PENULISAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang Masalah.....	I-1
1.2.Rumusan Masalah	I-11
1.3.Tujuan Penelitian	I-11
1.4.Manfaat Penelitian	I-12
1.4.1. Manfaat Akademis	I-12
1.4.2. Manfaat Praktis	I-12
1.5. Kerangka Teori.....	I-12
1.5.1. Penelitian Terdahulu	I-12
1.5.1.1.Motif Penggunaan Aplikasi Media Sosial GRINDR Pada Gay Di Surabaya	I-13
1.5.1.2.Motif Dan Kepuasan Dalam Penggunaan Media Sosial Online Instagram Mahasiswa Di Surabaya.....	I-14
1.5.2. Teori Aplikasi <i>Mobile</i>	I-14
1.5.3. Media Sosial Sebagai Media Komunikasi (<i>New Media</i>).....	I-15
1.5.4. Komunitas Virtual.....	I-17
1.5.5. Penggunaan Media.....	I-19
1.5.6. <i>Uses and Gratification</i>	I-20
1.5.7. <i>Gratifications Sought and Gratification Obtained</i>	I-22

1.6. Metodologi Penelitian	I-25
1.6.1. Pendekatan Penelitian	I-25
1.6.2. Tipe Penelitian	I-26
1.6.3. Metode Penelitian.....	I-26
1.6.4. Definisi Operasional Konsep	I-26
1.6.5. Lokasi Penelitian.....	I-32
1.6.6. Populasi dan Sampel Penelitian	I-33
1.6.6.1.Populasi Penelitian.....	I-33
1.6.6.2.Sampel Penelitian.....	I-33
1.6.7. Unit Analisis	I-34
1.6.8. Uji Validitas dan Reliabilitas	I-34
1.6.8.1.Uji Validitas	I-35
1.6.8.2.Uji Reliabilitas	I-42
1.6.9. Teknik Pengumpulan Data.....	I-43
1.6.10. Teknik Pengolahan Data	I-43
1.6.11. Teknik Analisis Data.....	I-44

BAB II GAMBARAN UMUM II

2.1.Perkembangan Media Sosial	II-48
2.2. Fitur Lysn dan Perkembangannya.....	II-50
2.3.Komunitas NCTzen Indonesia	II-53

BAB III PEMBAHASAN

3.1. Penyajian Data.....	III-55
3.1.1. Demografi Responden.....	III-55
3.1.2. <i>Media Use</i>	III-58
3.1.3. Motif Penggunaan Aplikasi Lysn (<i>Gratification Sought</i>)	III-62
3.1.4. Kepuasan Penggunaan Aplikasi Lysn (<i>Gratification Obtained</i>)	III-73
3.1.5. Tabulasi Silang Demografi dengan <i>Media Use</i>	III-84
3.1.5.1.Tabulasi Silang Jenis Kelamin dengan <i>Media Use</i>	III-85
3.1.5.2.Tabulasi Silang Usia dengan <i>Media Use</i>	III-86
3.1.5.3.Tabulasi Silang Jenjang Pendidikan dengan <i>Media Use</i>	III-91
3.1.5.4.Tabulasi Silang Domisili dengan <i>Media Use</i> ...	III-97
3.1.6. Tabulasi Silang Demografi dengan Motif.....	III-100
3.1.6.1.Tabulasi Silang Jenis Kelamin dengan Motif ..	III-101

3.1.6.2.Tabulasi Silang Usia dengan Motif.....	III-103
3.1.6.3.Tabulasi Silang Jenjang Pendidikan dengan Motif.....	III-107
3.1.6.4.Tabulasi Silang Domisili dengan Motif	III-112
3.1.7. Tabulasi Silang Demografi dengan Kepuasan	III-115
3.1.7.1.Tabulasi Silang Jenis Kelamin dengan Kepuasan	III-116
3.1.7.2.Tabulasi Silang Usia dengan Kepuasan	III-117
3.1.7.3.Tabulasi Silang Jenjang Pendidikan dengan Kepuasan.....	III-121
3.1.7.4.Tabulasi Silang Domisili dengan Kepuasan	III-126
3.1.8. Analisis Kesenjangan Kepuasan	III-127
3.2. Analisis Data	III-135
3.2.1. Analisis Demografi	III-136
3.2.2. Analisis Tabulasi Silang Demografi dengan <i>Media Use</i>	III-137
3.2.3. Analisis Motif dan Kepuasan <i>Utility</i> dengan Tabulasi Silang Demografi	III-140
3.2.4. Analisis Motif dan Kepuasan <i>Passing Time</i> dengan Tabulasi Silang Demografi	III-144
3.2.5. Analisis Motif dan Kepuasan <i>Seeking Information</i> dengan Tabulasi Silang Demografi	III-148
3.2.6. Analisis Motif dan Kepuasan <i>Convenience</i> dengan Tabulasi Silang Demografi	III-152
3.2.7. Analisis Motif dan Kepuasan <i>Entertainment</i> dengan Tabulasi Silang Demografi	III-156
3.3.Lysn sebagai perilaku konsumtif	III-160

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

4.1.Kesimpulan	IV-163
4.2.Saran	IV-164

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan awal Aplikasi Lysn	I-5
Gambar 1.2. Model <i>Expectancy Values</i>	I-22

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Definisi Operasional <i>Uses and Gratification</i>	I-25
Tabel 1.2 Hasil Uji Validitas Variabel Motif.....	I-33
Tabel 1.3 Hasil Uji Validitas Variabel Kepuasan	I-38
Tabel 1.4 Hasil Uji Reliabilitas.....	I-41
Tabel 1.5 Kategori Motif.....	I-45
Tabel 1.6 Kategori Kepuasan.....	I-45
Tabel 3.1 Jenis Kelamin Responden	III-55
Tabel 3.2 Usia Responden.....	III-55
Tabel 3.3 Jenjang Pendidikan Responden.....	III-56
Tabel 3.4 Domisili Responden.....	III-57
Tabel 3.5 Penggunaan Smartphone dalam Seminggu.....	III-57
Tabel 3.6 Frekuensi Penggunaan Aplikasi Lysn dalam Seminggu.....	III-58
Tabel 3.7 Waktu Penggunaan Aplikasi Lysn	III-59
Tabel 3.8 Durasi Ketika Menggunakan Aplikasi Lysn	III-60
Tabel 3.9 Pemakaian Fitur Lysn	III-60
Tabel 3.10 Analisis Deskriptif Data Likert Motif <i>Utility</i>	III-61
Tabel 3.11 Kategorisasi Motif <i>Utility</i>	III-63
Tabel 3.12 Analisis Deskriptif Data Likert Motif <i>Passing Time</i>	III-64
Tabel 3.13 Kategorisasi Motif <i>Passing Time</i>	III-65
Tabel 3.14 Analisis Deskriptif Data Likert Motif <i>Seeking Information</i>	III-66
Tabel 3.15 Kategorisasi Motif <i>Seeking Information</i>	III-67
Tabel 3.16 Analisis Deskriptif Data Likert Motif <i>Convenience</i>	III-68
Tabel 3.17 Kategorisasi Motif Convenience.....	III-69
Tabel 3.18 Analisis Deskriptif Data Likert Motif <i>Entertainment</i>	III-70
Tabel 3.19 Kategorisasi Motif <i>Entertainment</i>	III-71
Tabel 3.20 Analisis Deskriptif Data Likert Kepuasan <i>Utility</i>	III-72
Tabel 3.21 Kategorisasi Kepuasan <i>Utility</i>	III-74

Tabel 3.22 Analisis Deskriptif Data Likert Kepuasan <i>Passing Time</i>	III-75
Tabel 3.23 Kategorisasi Kepuasan <i>Passing Time</i>	III-76
Tabel 3.24 Analisis Deskriptif Data Likert Kepuasan <i>Seeking Information</i>	III-77
Tabel 3.25 Kategorisasi Kepuasan <i>Seeking Information</i>	III-78
Tabel 3.26 Analisis Deskriptif Data Likert Kepuasan <i>Convenience</i>	III-79
Tabel 3.27 Kategorisasi Kepuasan <i>Convenience</i>	III-81
Tabel 3.28 Analisis Deskriptif Data Liket Kepuasan <i>Entertainment</i>	III-81
Tabel 3.29 Kategorisasi Kepuasan <i>Entertainment</i>	III-83
Tabel 3.30 Jenis Kelamin dengan Pemakaian <i>Smartphone</i> perminggu	III-84
Tabel 3.31 Jenis Kelamin dengan Penggunaan Lysn perminggu	III-84
Tabel 3.32 Jenis Kelamin dengan Waktu Penggunaan Lysn	III-85
Tabel 3.33 Jenis Kelamin dengan Durasi Penggunaan Lysn	III-85
Tabel 3.34 Jenis Kelamin dengan Pemakaian Fitur Lysn	III-86
Tabel 3.35 Usia Responden dengan Pemakaian <i>Smartphone</i> perminggu	III-87
Tabel 3.36 Usia Responden dengan Penggunaan Lysn perminggu	III-87
Tabel 3.37 Usia Responden dengan Waktu Penggunaan Lysn	III-88
Tabel 3.38 Usia Responden dengan Durasi Penggunaan Lysn.....	III-89
Tabel 3.39 Usia Responden dengan Pemakaian Fitur Lysn.....	III-90
Tabel 3.40 Jenjang Pendidikan dengan Pemakaian <i>Smartphone</i> perminggu...	III-90
Tabel 3.41 Jenjang Pendidikan dengan Penggunaan Lysn perminggu	III-92
Tabel 3.42 Jenjang Pendidikan dengan Waktu Penggunaan Lysn.....	III-93
Tabel 3.43 Jenjang Pendidikan dengan Durasi Penggunaan Lysn.....	III-94
Tabel 3.44 Jenjang Pendidikan dengan Pemakaian Fitur Lysn	III-95
Tabel 3.45 Domisili dengan Pemakaian <i>Smartphone</i> perminggu	III-96
Tabel 3.46 Domisili dengan Penggunaan Lysn perminggu	III-97
Tabel 3.47 Domisili dengan Waktu Penggunaan Lysn	III-97
Tabel 3.48 Domisili dengan Durasi Penggunaan Lysn	III-98
Tabel 3.49 Domisili dengan Pemakaian Fitur Lysn.....	III-99
Tabel 3.50 Jenis Kelamin dengan Motif <i>Utility</i>	III-99

Tabel 3.51 Jenis Kelamin dengan Motif <i>Passing Time</i>	III-100
Tabel 3.52 Jenis Kelamin dengan Motif <i>Seeking Information</i>	III-101
Tabel 3.53 Jenis Kelamin dengan Motif <i>Convenience</i>	III-101
Tabel 3.54 Jenis Kelamin dengan Motif <i>Entertainment</i>	III-102
Tabel 3.55 Usia dengan Motif <i>Utility</i>	III-102
Tabel 3.56 Usia dengan Motif <i>Passing Time</i>	III-103
Tabel 3.57 Usia dengan Motif <i>Seeking Information</i>	III-103
Tabel 3.58 Usia dengan Motif <i>Convenience</i>	III-104
Tabel 3.59 Usia dengan Motif <i>Entertainment</i>	III-105
Tabel 3.60 Jenjang Pendidikan dengan Motif <i>Utility</i>	III-106
Tabel 3.61 Jenjang Pendidikan dengan Motif <i>Passing Time</i>	III-107
Tabel 3.62 Jenjang Pendidikan dengan Motif <i>Seeking Information</i>	III-108
Tabel 3.63 Jenjang Pendidikan dengan Motif <i>Convenience</i>	III-108
Tabel 3.64 Jenjang Pendidikan dengan Motif <i>Entertainment</i>	III-109
Tabel 3.65 Domisili dengan Motif <i>Utility</i>	III-110
Tabel 3.66 Domisili dengan Motif <i>Passing Time</i>	III-111
Tabel 3.67 Domisili dengan Motif <i>Seeking Information</i>	III-112
Tabel 3.68 Domisili dengan Motif <i>Convenience</i>	III-113
Tabel 3.69 Domisili dengan Motif <i>Entertainment</i>	III-113
Tabel 3.70 Jenis Kelamin dengan Kepuasan <i>Utility</i>	III-114
Tabel 3.71 Jenis Kelamin dengan Kepuasan <i>Passing Time</i>	III-114
Tabel 3.72 Jenis Kelamin dengan Kepuasan <i>Seeking Information</i>	III-115
Tabel 3.73 Jenis Kelamin dengan Kepuasan <i>Convenience</i>	III-115
Tabel 3.74 Jenis Kelamin dengan Kepuasan <i>Entertainment</i>	III-116
Tabel 3.75 Usia dengan Kepuasan <i>Utility</i>	III-116
Tabel 3.76 Usia dengan Kepuasan <i>Passing Time</i>	III-117
Tabel 3.77 Usia dengan Kepuasan <i>Seeking Information</i>	III-118
Tabel 3.78 Usia dengan Kepuasan <i>Convenience</i>	III-118
Tabel 3.79 Usia dengan Kepuasan <i>Entertainment</i>	III-119

Tabel 3.80 Jenjang Pendidikan dengan Kepuasan <i>Utility</i>	III-120
Tabel 3.81 Jenjang Pendidikan dengan Kepuasan <i>Passing Time</i>	III-121
Tabel 3.82 Jenjang Pendidikan dengan Kepuasan <i>Seeking Information</i>	III-122
Tabel 3.83 Jenjang Pendidikan dengan Kepuasan <i>Convenience</i>	III-123
Tabel 3.84 Jenjang Pendidikan dengan Kepuasan <i>Entertainment</i>	III-124
Tabel 3.85 Domisili dengan Kepuasan <i>Utility</i>	III-125
Tabel 3.86 Domisili dengan Kepuasan <i>Passing Time</i>	III-125
Tabel 3.87 Domisili dengan Kepuasan <i>Seeking Information</i>	III-126
Tabel 3.88 Domisili dengan Kepuasan <i>Convenience</i>	III-126
Tabel 3.89 Domisili dengan Kepuasan <i>Entertainment</i>	III-127
Tabel 3.90 Perbandingan <i>Gratification Sought</i> dan <i>Gratification Obtained</i> pada Motif <i>Utility</i>	III-127
Tabel 3.91 Perbandingan <i>Gratification Sought</i> dan <i>Gratification Obtained</i> pada Motif <i>Passing Time</i>	III-129
Tabel 3.92 Perbandingan <i>Gratification Sought</i> dan <i>Gratification Obtained</i> pada Motif <i>Seeking Information</i>	III-130
Tabel 3.93 Perbandingan <i>Gratification Sought</i> dan <i>Gratification Obtained</i> pada Motif <i>Convenience</i>	III-132
Tabel 3.94 Perbandingan <i>Gratification Sought</i> dan <i>Gratification Obtained</i> pada Motif <i>Entertainment</i>	III-133