

Motif dan Kepuasan Pembaca Rubrik Catatan Harian Dahlan Iskan di *Website* Disway.id

Matthew Chandra Gregorious Palit, Gatut Priyowidodo, & Chory Angela Wijayanti

Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya

chandrapalit01@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui motif dan kepuasan pembaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di *website* disway.id. Disway.id merupakan website milik Dahlan Iskan yang berdiri sejak tahun 2020. Salah satu rubrik khas Disway adalah rubrik catatan harian Dahlan Iskan. Peneliti menggunakan teori *Uses and Gratification* dengan empat indikator, yaitu dunia maya, pelampiasan sosial dan emosional, pengetahuan informasi dan lingkungan sekitar, serta menghabiskan waktu dan kebiasaan. Metode dalam penelitian ini adalah *online survey* dengan jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji korelasi, uji-t berpasangan, uji deskriptif serta *crosstab* untuk menghubungkan identitas responden dengan indikator-indikator motif dan kepuasan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motif dan kepuasan tertinggi adalah indikator pelampiasan sosial dan emosional. Melalui kesenjangan GS dan GO, secara keseluruhan diketahui bahwa rubrik catatan harian Dahlan Iskan di *website* Disway.id dapat memuaskan pembaca.

Kata Kunci: *motif, kepuasan, website, Disway, Dahlan Iskan*

Pendahuluan

Kajian tentang *Uses and Gratification* pertama kali dikembangkan oleh Blumler dan Katz (1974). Mereka berpendapat bahwa audiens memiliki peran yang aktif dalam menentukan dan mengkonsumsi media. Karena itu, *Uses and Gratification* acap kali dipakai untuk mengetahui motif dan kepuasan. Salah satu macam riset *Uses and Gratification* yang kerap ditemui adalah yang dibuat oleh Philip Palmegran dari Kentucky University yaitu *Gratification Sought* dan *Gratification Obtained*. *Gratification Sought* adalah motif yang dicari atau diinginkan seseorang dalam mengkonsumsi media. Sedangkan *Gratification Obtained* adalah sebuah kepuasan yang diperoleh seseorang setelah mengkonsumsi media tertentu (Blumler dan Katz, 1974).

Perkembangan internet yang relative cepat menghadirkan media baru yang disebut dengan media *online*. Hadirnya media *online* membuat berbagai informasi dari berbagai lokasi dapat diperoleh dengan cepat oleh siapa saja. Pada tahun 2022, 73,7% dari total penduduk di Indonesia yang telah memiliki akses terhadap internet (Kemp, 2020). Kehadiran internet mendukung perkembangan dunia jurnalistik *online* menjadi lebih cepat dalam menyampaikan informasi. Jurnalisme di media

online menjadi pilihan bagi media-media konvensional dalam menyikapi perubahan konsumsi media saat ini.

Jurnalistik di media *online* mengacu pada praktik jurnanisme yang dilakukan melalui platform online, seperti situs web berita, portal berita, blog, atau platform media sosial. Kelebihan dari jurnalistik media *online* adalah kecepatan dalam penyampaian informasi kepada khalayak, kemudahan akses, bisa di-update dan dihapus kapan saja, serta bisa berinteraksi dengan pembaca atau pengguna (Romli, 2020). Penulisan dalam media online bisa dalam bentuk *hard news* atau *soft news*.

Salah satu media massa *online* yang muncul dari perkembangan informasi dan komunikasi adalah Disway. Kehadiran Disway berawal dari upaya Dahlan Iskan yang ingin tetap menyampaikan pandangan, gagasan, dan pemikirannya lewat tulisan, seusai tidak memimpin Jawa Pos. Satu rubrik yang menjadi daya tarik dari Disway.id yaitu rubrik “Catatan Harian Dahlan Iskan.” Rubrik ini berisi tulisan Dahlan Iskan terkait berbagai isu, fenomena, maupun peristiwa baik yang terjadi di Indonesia maupun dunia. rubrik ini menjadi satu-satunya rubrik yang mendapatkan fitur komentar di *website* disway.id.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang dibahas adalah : “Motif dan Kepuasan Pembaca Rubrik Catatan Harian Dahlan Iskan di *Website* Disway.id?”

Tinjauan Pustaka

Uses and Gratification

Konsep *Uses and gratifications* merupakan konsep yang memandang audiens sebagai sebagai pengguna aktif dalam memakai media. Teori ini pertama kali dikenalkan oleh Jay G. Blumler dan Elihu Katz (1974). *Uses and gratification* menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukan bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Jadi, bobotnya ialah pada khalayak aktif, yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus (Blumler & Katz, 1974).

Gratification Sought

Gratification Sought adalah kepuasan yang dicari atau diinginkan individu ketika mengkonsumsi suatu jenis media. Bisa juga diartikan sebagai motif yang mendorong seseorang mengkonsumsi media (Palmgreen, 1982). Dengan kata lain, individu akan memilih atau tidak memilih suatu media tertentu didorong oleh alasan tertentu, yaitu didasari motif pemenuhan sejumlah kebutuhan yang dicari atau yang ingin dipenuhi. Motif dalam mengkonsumsi media antara satu individu dengan individu lainnya berbeda-beda (Palmgreen, 1982).

Gratification Obtained

Menurut Palmgreen (1982), *gratification obtained* adalah kepuasan yang diperoleh seseorang setelah mengonsumsi suatu jenis media tertentu. Berbeda dengan *gratification sought*, *gratification obtained* mempertanyakan hal-hal khusus mengenai apa saja yang telah diperoleh setelah menggunakan suatu media. Kepuasan ini diukur berdasarkan terpenuhinya motif awal (*gratification sought*) yang mendasari individu dalam memilih media.

Indikator terjadinya kesenjangan kepuasan atau tidak adalah sebagai berikut: (Kriyantono, 2008, p. 210)

1. Jika *mean* skor GS lebih besar dari *mean* skor GO ($GS > GO$), maka terjadi kesenjangan kepuasan karena kebutuhan yang diperoleh lebih sedikit dibandingkan dengan kebutuhan yang diinginkan.
2. Jika *mean* skor GS sama dengan *mean* skor GO ($GS = GO$), maka tidak terjadi kesenjangan kepuasan karena jumlah kebutuhan yang diinginkan semuanya terpenuhi.
3. Jika *mean* skor GS lebih kecil dari *mean* skor GO ($GS < GO$), maka terjadi kesenjangan kepuasan karena kebutuhan yang diperoleh lebih banyak dibandingkan dengan kebutuhan yang diinginkan.

Efek Komunikasi Massa

Efek merupakan perubahan yang terjadi pada khalayak akibat terpaan pesan media. David Berlo mengelompokkan efek atau perubahan dalam bidang pengetahuan, sikap, dan perubahan sikap yang diawali oleh perubahan pengetahuan. Efek dapat berasal dari respon audiens yang dijadikan umpan balik. Sehingga, umpan balik (*feedback*) dapat menjadi sarana untuk menentukan efek. (Wiryanto, 2000, p. 39). Terdapat tiga bentuk efek dalam komunikasi massa, yaitu kognitif, afektif dan konatif. Efek kognitif mencakup peningkatan kesadaran, pembelajaran dan pengetahuan tambahan. Efek afektif berkaitan dengan perasaan, emosi dan sikap. Sementara itu, konatif mengacu pada perilaku dan niat untuk melakukan sesuatu. (Sukendar, 2017, p. 68).

Jurnalistik di Media Online

Jurnalistik di media *online* mengacu pada praktik jurnanisme yang dilakukan melalui platform *online*, seperti situs web berita, portal berita, blog, atau platform media sosial. Romli dalam bukunya, *Jurnalistik Online* (2020), menerangkan bahwa jurnalistik media *online* merupakan jurnalistik terbaru yang hadir setelah jurnalistik cetak, radio, dan televisi. Kelebihan dari jurnalistik media *online* adalah kecepatan dalam penyampaian informasi kepada khalayak, kemudahan akses, bisa di-*update* dan dihapus kapan saja, serta bisa berinteraksi dengan pembaca atau

pengguna. Romli (2020) juga menambahkan bahwa naskah dalam media *online* hendaknya ringkas dan *to the point*.

Metode

Konseptualisasi Penelitian

Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode *online survey*. Survei adalah pengumpulan data secara sistematis dari populasi atau sampel melalui *interview* atau teknik pengumpulan data lainnya. Survei juga merupakan riset yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta tentang gejala-gejala atas permasalahan yang timbul (Umar, 2002, p. 42). Dalam hal ini, peneliti menggunakan sampel untuk memperoleh informasi melalui penyebaran kuisisioner sebagai alat pengumpul data yang utama dan dibagikan kepada sampel penelitian. Pertanyaan dan pernyataan yang diajukan dalam penelitian ini menggunakan indikator motif dan kepuasan milik Ferguson dan Perse, yaitu dunia maya, pelampiasan sosial dan emosional, pengetahuan informasi dan lingkungan sekitar, dan menghabiskan waktu dan kebiasaan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Moleong (2010, p. 132) dideskripsikan sebagai *informan*, yang artinya orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi tempat penelitian. Subjek dalam penelitian ini yaitu:

- Laki-laki dan perempuan
- Rentang usia 18-54 tahun. Rentang usia ini dipilih karena sesuai dengan segmentasi pasar dari Disway.id.
- Membaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan minimal tiga bulan terakhir.

Hal ini dipilih agar topik yang dibahas masih *relate* dengan pembaca sebagai responden.

Populasi dalam penelitian ini adalah pembaca yang mengakses informasi di rubrik catatan harian Dahlan Iskan di *website* Disway.id sebanyak 88.826 per Januari 2023 (Kantor Harian Disway, 2023). Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel berdasarkan karakteristik yang sudah ditentukan (Silalahi, 2009, p. 74). Sampel dalam penelitian ini adalah pembaca usia 18-54 tahun yang membaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di *website* disway.id selama 2-3 bulan terakhir. Jumlah sampel dihitung menggunakan rumus Slovin, yakni (Kriyantono, 2008, p. 162):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{88.826}{1 + 88.826 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{88.826}{889.26}$$

$$n = 99,88$$

Keterangan:

n = ukuran sampel

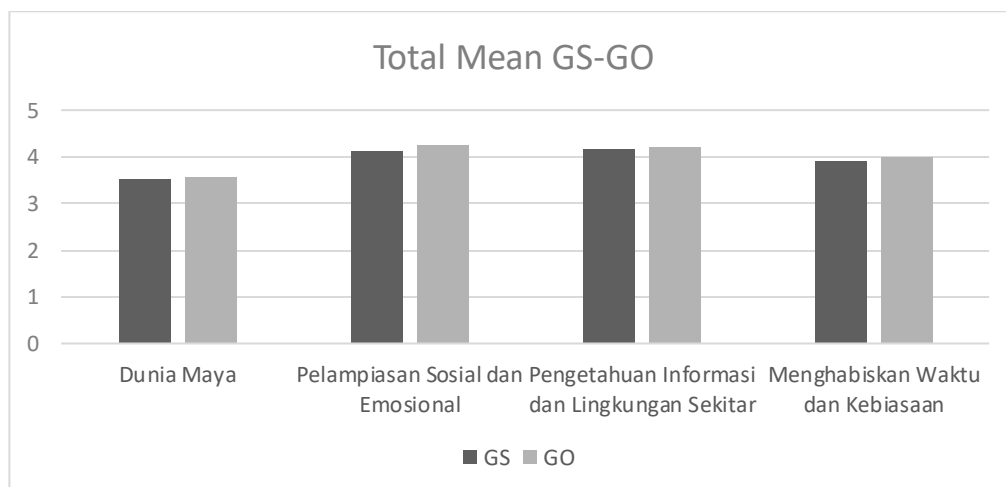
N= ukuran populasi

e = kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir sebesar 10%

Analisis Data

Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah pengeditan (*editing*), pemberian kode (*coding*), pemrosesan data (*data processing*), analisis deskriptif, analisis gap (kesenjangan), dan tabulasi silang (*crosstab*). Pengeditan merupakan proses pengecekan dan penyesuaian yang diperlukan terhadap data penelitian. Pemberian kode adalah proses identifikasi dan klasifikasi ke dalam skor *numeric*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala Likert karena berhubungan dengan pernyataan responden mengenai tingkat setuju atau tidak setuju mengenai berbagai pernyataan tentang perilaku, objek, orang atau kejadian (Kuncoro, 2003, p. 157). Pemrosesan data dan pengolahan data menggunakan program SPSS. Analisis deskriptif terdiri dari frekuensi (Digunakan untuk mendeskripsikan data yang sudah didapat dan diolah melalui SPSS dan untuk menggambarkan penyebaran data yang berasal dari kuisioner) dan Mean (*Mean* adalah nilai rata-rata dari total bilangan yang sudah dijumlahkan. Digunakan untuk mengetahui motif dan kepuasan yang paling menonjol). Selanjutnya, analisis gap (kesenjangan) digunakan untuk mengetahui kepuasan yang dapat diukur dengan membandingkan GS dan GO. Terakhir, Tabulasi silang (*crosstab*) berfungsi untuk perhitungan frekuensi yang bermunculan. Tabulasi silang hanya terdiri dari satu variabel tetapi bisa juga terdiri dari dua variabel.

Temuan Data



Gambar 1. Total Mean GS dan GO

Keterangan:

Rata-rata mean GS Dunia Maya: 3.52

Rata-rata mean GO Dunia Maya: 3.57

Rata-rata mean GS Pelampiasan Sosial dan Emosional: 4.12

Rata-rata mean GO Pelampiasan Sosial dan Emosional: 4.25

Rata-rata mean GS Pengetahuan Informasi dan Lingkungan Sekitar: 4.15

Rata-rata mean GO Pengetahuan Informasi dan Lingkungan Sekitar: 4.21

Rata-rata mean GS Menghabiskan Waktu dan Kebiasaan: 3.89

Rata-rata mean GO Menghabiskan Waktu dan Kebiasaan: 3.98

Selisih paling tinggi berada pada indikator pelampiasan sosial dan emosional dengan selisih yang didapat sebesar 0.13 dengan nilai $GO > GS$. Maka dari itu, pembaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id dapat dikatakan puas karena kebutuhan mereka terhadap pelampiasan sosial dan emosional dapat terpenuhi.

Urutan tertinggi kedua yaitu indikator menghabiskan waktu dan kebiasaan dengan selisih yang di dapat sebesar 0.09 dengan nilai $GO > GS$. Tandanya, pembaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id dapat dikatakan puas karena kebutuhan mereka tercapai

Selanjutnya, di urutan tertinggi ketiga yaitu indikator pengetahuan informasi dan lingkungan sekitar dengan selisih yang di dapat sebesar 0.06 dengan nilai $GO > GS$. Artinya, pembaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di *website* disway.id dapat dikatakan puas karena kebutuhan mereka tercapai.

Dan indikator terakhir adalah indikator dunia maya dengan selisih yang di dapat sebesar 0.05 dengan nilai $GO > GS$. Artinya, pembaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id dapat dikatakan puas karena kebutuhan mereka tercapai.

Analisis dan Interpretasi

Penelitian yang dilakukan peneliti ini menggunakan indikator motif dan kepuasan dari Ferguson dan Perse (2000). Motif yang digunakan antara lain: motif dunia maya, motif pelampiasan sosial dan emosional, motif pengetahuan informasi dan lingkungan sekitar, dan motif menghabiskan waktu dan kebiasaan. Sedangkan pada kepuasan antara lain: kepuasan dunia maya, kepuasan pelampiasan sosial dan emosional, kepuasan pengetahuan informasi dan lingkungan sekitar, dan kepuasan menghabiskan waktu dan kebiasaan.

Dari data statistik yang dikumpulkan peneliti menunjukkan bahwa responden yang menjadi pembaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id didominasi oleh pelajar atau mahasiswa dengan rentang usia 18 – 24 tahun. Di mana menurut data dari APJII, kelompok usia merupakan mereka dengan tingkat penetrasi internet tertinggi (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022). Bahkan hampir menyentuh angka sempurna yaitu 100%. Rentang usia ini sesuai dengan target segmentasi dari Disway sendiri yaitu milenial dalam rentang usia 18 - 24 tahun. Berdasarkan jenis kelaminnya, baik laki-laki maupun perempuan memiliki jumlah yang seimbang. Di mana keduanya sama-sama memiliki ketertarikan terhadap rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id

terlepas dari jenis kelaminnya. Berdasarkan domisili, pembaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan berdomisili di Surabaya. Tidak kaget mengingat Disway didirikan di Surabaya dan berpusat juga di Surabaya. Berdasarkan pendidikan terakhir, didominasi oleh lulusan S-1. Hal ini juga yang membuat rata-rata responden memiliki pendapatan < 3.000.000. Karena masih banyak dari mereka yang menjadi pelajar/mahasiswa maupun baru saja lulus dari perkuliahan dan belum memiliki pekerjaan. Dari data yang diperoleh pula, responden memiliki kecenderungan membaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id sebanyak 2-3 kali saja dalam seminggu.

Berdasarkan hasil kuesioner pada penelitian ini, ditemukan bahwa indikator tertinggi adalah indikator pelampiasan sosial dan emosional dengan rata-rata meannya sebesar 4.12 dan kepuasan pada indikator pelampiasan sosial dan emosional dengan rata-rata mean sebesar 4.25. Pada motif pelampiasan sosial dan emosional pada item GSPSE2 yang berisi ‘Saya antusias dalam membaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id’ mendapat mean tertinggi yaitu 4.23. Hal ini mampu membuat seseorang merasa antusias dalam membaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan. Kemudian kepuasan diperoleh pada pernyataan GOPSE3 yang berisi ‘Setelah saya membaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id, saya dapat berbicara dengan teman mengenai topik terkait’ dengan mean tertinggi sebesar 4.34. Hal ini bisa merujuk pada diskusi yang dilakukan secara online atau virtual berkaitan dengan topik yang diangkat dalam rubrik catatan harian Dahlan Iskan. Menurut Blumler dan Katz dalam variabel penggunaan media, menekankan bahwa hubungan antara individu konsumen media dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan. Di mana terjadi hubungan baik virtual maupun emosional antar sesama pembaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan untuk saling memberi komentar dan berdiskusi terkait topik yang diangkat. Kemudian selisih yang terdapat pada motif pelampiasan sosial dan emosional dengan kepuasan pelampiasan sosial dan emosional yang didapat sebesar 0.13 dengan perolehan kepuasan lebih tinggi. Maka dari itu, pembaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id dapat dikatakan puas karena kebutuhan mereka terhadap pelampiasan sosial dan emosional dapat tercapai.

Selanjutnya indikator tertinggi kedua adalah indikator menghabiskan waktu dan kebiasaan yang rata-rata mean motifnya sebesar 3.89 dan kepuasan pada indikator waktu dan kebiasaan dengan mean sebesar 3.98. Pada motif menghabiskan waktu dan kebiasaan pernyataan GSMWK3 yang berisi ‘Saya mendapatkan kenyamanan atau perasaan santai melalui rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id’ memperoleh mean yang tertinggi sebesar 4.12. Sedangkan pada kepuasan menghabiskan waktu dan kebiasaan pernyataan GOMWK3 yang berisi ‘Setelah saya membaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id, saya mendapatkan kenyamanan atau perasaan santai’ mendapat mean tertinggi sebesar 4.08. Selisih yang diperoleh pada motif menghabiskan waktu dan kebiasaan dan kepuasan menghabiskan waktu dan kebiasaan ialah sebesar 0.09 dengan nilai kepuasan lebih tinggi. Tandanya, pembaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id dapat dikatakan puas karena kebutuhan mereka tercapai. Hal ini sesuai dengan teori Blumler dan Katz mengenai kebutuhan pelepasan manusia atau *escapist needs*. Yaitu kebutuhan manusia yang berkaitan dengan upaya untuk menghindari tegangan, tekanan, dan hasrat keanekaragaman. Dalam hal ini, penulis mengetahui isu atau informasi apa

yang sedang hangat diperbincangkan, maka isu tersebut yang akan segera ditulis dan dinaikkan ke *website* disway.id.

Kemudian indikator tertinggi ketiga adalah indikator pengetahuan informasi dan lingkungan sekitar, yang rata-rata mean motifnya sebesar 4.15 dan rata-rata mean kepuasannya sebesar 4.21. Pada motif pengetahuan informasi dan lingkungan sekitar, pernyataan GSPILS1 yang berisi 'Saya merasa senang ketika membaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di *website* disway.id' mendapat mean tertinggi sebesar 4.19. Sedangkan pada kepuasan pengetahuan informasi dan lingkungan sekitar, pernyataan GOPILS1 yang berisi 'Setelah saya membaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di *website* disway.id, saya merasa senang' memiliki mean tertinggi sebesar 4.28. Menurut Blumler dan Katz, salah satu kebutuhan kognitif manusia adalah kebutuhan akan informasi dan pemahaman mengenai lingkungan. Kebutuhan ini didasari oleh Hasrat manusia untuk memahami dan menguasai lingkungan sekitar dan juga untuk menjawab rasa penasaran dan dorongan untuk mengetahui lebih lanjut. Selisih yang diperoleh antara indikator motif pengetahuan informasi dan lingkungan sekitar dengan indikator kepuasan pengetahuan informasi dan lingkungan sekitar adalah sebesar 0.06 dengan nilai kepuasan lebih tinggi. Artinya, pembaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di *website* disway.id dapat dikatakan puas karena kebutuhan mereka tercapai. Rubrik catatan harian Dahlan Iskan menjadi rubrik yang paling ditunggu oleh pembaca disway setiap hari. Selain mereka tak sabar untuk membaca isi dari tulisan tersebut, kebanyakan dari pembaca berlomba-lomba untuk memberikan komentar terbaik mereka. Bahkan, merupakan sebuah kehormatan apabila komentar mereka dipilih penulis dan dimuat di edisi selanjutnya.

Dan indikator terakhir adalah indikator dunia maya, yang rata-rata mean motifnya sebesar 3.52 dan rata-rata mean kepuasannya sebesar 3.57. Pada indikator motif dunia maya, pernyataan GSKDM1 yang berisi 'Saya merasa memiliki hubungan dekat dengan Dahlan Iskan' dan pernyataan GSKDM3 yang berisi 'Saya ingin sejenak meninggalkan masalah dalam kehidupan lewat rubrik catatan harian Dahlan Iskan di *website* disway.id' memperoleh nilai mean yang sama besar yaitu 3.53. Sedangkan pada kepuasan dunia maya, pernyataan GOKDM3 yang berisi 'Setelah saya membaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di *website* disway.id, saya sejenak meninggalkan masalah dalam kehidupan lewat rubrik catatan harian Dahlan Iskan di *website* disway.id' mendapat nilai mean tertinggi sebesar 3.74. menurut Blumler & Katz, seseorang akan Selisih yang diperoleh antara indikator motif dunia maya dan indikator kepuasan dunia maya adalah sebesar 0.05 dengan nilai kepuasan lebih tinggi. Artinya, pembaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di *website* disway.id dapat dikatakan puas karena kebutuhan mereka tercapai.

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa rubrik catatan harian Dahlan Iskan di *website* disway.id dapat memberikan kepuasan kepada pembaca melalui 4 indikator yaitu: dunia maya, pelampiasan sosial dan emosional, pengetahuan informasi dan lingkungan, dan menghabiskan waktu dan kebiasaan. Terutama kepada pembaca yang merupakan pelajar atau mahasiswa yang berusia 18 – 24 tahun. Di mana pada usia-usia inilah seseorang mengalami perubahan besar dalam hidupnya dan merupakan generasi yang sudah *melek* media atau biasa disebut dengan generasi *milenials*.

Selain itu, hadirnya internet membuat kebutuhan khalayak akan informasi turut mengalami perubahan. Dalam hal ini, informasi dapat diakses khalayak melalui

berbagai jenis media online. Salah satunya adalah situs website. Menurut Stoval (2005, p. 64), website merupakan media berita yang ideal karena dapat menampilkan informasi dalam berbagai format seperti, gambar, teks, grafik, audio dan video. Hal ini membuat khalayak sebagai konsumen dapat memilih menggunakan media yang ingin dikonsumsi.

Dalam penelitian ini, responden cenderung memilih rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id sebagai media yang dipilih untuk dikonsumsi. Karena responden cenderung setuju dengan rubrik catatan harian Dahlan Iskan dalam memenuhi kepuasan pembaca melalui empat indikator milik Blumler & Katz.

Sebagai sebuah media, tentu media online masih memiliki kekuatan untuk membuat perubahan dalam diri audiens lewat pesan-pesan yang disampaikan atau biasa disebut dengan efek komunikasi massa. Dalam penelitian ini, responden cenderung mengalami perubahan dari segi kognitif, afektif, dan behavioral.

Dari segi kognitif, responden cenderung terbantu oleh hadirnya rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id dalam hal mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitifnya. Terlihat dari item GSPILS2 dan GSPILS3 pada indikator pengetahuan informasi dan lingkungan sekitar terkait dengan informasi yang berguna bagi pekerjaan atau pendidikan dan informasi yang berguna untuk kesenangan atau hobi.

Dari segi afektif, responden cenderung merasakan perubahan lewat rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id. Di mana pembaca diharapkan dapat merasakan perasaan terharu, sedih, gembira, marah, dan lain sebagainya. Hal ini terlihat dari indikator pelampiasan sosial dan emosional pada item GOPSE1 dan GOPSE2, yaitu responden cenderung merasa senang dan antusias setelah membaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id.

Dari segi behavioral, responden cenderung merasakan perubahan behavioral lewat rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id, yang berpengaruh pada bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan responden. Dalam hal ini, terlihat dari indikator menghabiskan waktu dan kebiasaan pada item GOMWK1, yaitu responden cenderung dapat menghabiskan waktu ketika tidak ada yang bisa dikerjakan.

Simpulan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan empat indikator motif dan kepuasan yaitu dunia maya, pelampiasan sosial dan emosional, pengetahuan informasi dan lingkungan sekitar, dan menghabiskan waktu dan kebiasaan dalam membaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id. Dari hasil kuesioner penelitian, diketahui bahwa hasil keseluruhan motif dan kepuasan yang memiliki nilai tertinggi adalah indikator pelampiasan sosial dan emosional.

Berdasarkan olah data statistik, responden yang menjadi pembaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id adalah laki-laki dan perempuan dengan rentan usia 18-24 tahun yang berdomisili di Surabaya dengan status sebagai pelajar/mahasiswa. Yang memiliki pendidikan terakhir S-1 dan memiliki

pendapatan kurang dari Rp 3.000.000,-. Selain itu, responden cenderung membaca 2-3 kali dalam seminggu.

Berdasarkan rumusan masalah, motif dengan nilai yang paling tinggi adalah motif pengetahuan informasi dan lingkungan sekitar dengan mean sebesar 4.15. Sedangkan kepuasan dengan nilai yang paling tinggi adalah kepuasan pada indikator pelampiasan sosial dan emosional dengan mean sebesar 4.25. Dari empat indikator yang peneliti gunakan, hanya satu indikator saja yang memuaskan pembaca, yakni indikator pengetahuan informasi dan lingkungan sekitar. Di mana dalam indikator tersebut, semua item memenuhi kebutuhan responden.

Secara keseluruhan, rubrik catatan harian Dahlan Iskan di website disway.id dapat memuaskan khalayak yang membaca rubrik catatan harian Dahlan Iskan melalui semua indikator yang digunakan. Meskipun terdapat tiga sub indikator yang memiliki nilai negatif atau tidak puas, di mana mean pada ketiga sub indikator tersebut $\text{mean GS} > \text{mean GO}$. Ketiga sub indikator tersebut meliputi: Dunia Maya 1 (KDM1), Pelampiasan Sosial dan Emosional 2 (PSE2), dan Menghabiskan Waktu dan Kebiasaan 3 (MWK3).

Dari hasil olah data, dapat diketahui bahwa hampir semua indikator memiliki nilai *gratification sought* (GS) yang rendah. Diperlukan penelitian lanjutan untuk mengetahui alasan mengapa nilai GS rendah pada semua indikator, karena pada biasanya pengguna media melihat motif atau *gratification sought* (GS) terlebih dahulu.

Daftar Referensi

- Blumler, J. G., & Katz, E. (1974). *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research* (Vol. 3). SAGE Publications.
- Ferguson, D. A., & Perse, E. M. (2000). The World Wide Web as a Functional Alternative to Television. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 44(2), 155-174.
https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15506878jobem4402_1
- Kemp, S. (2022, February 15). Digital 2022: Indonesia. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>.
- Kriyantono, R. (2008). *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran* (1st ed., Vol. 3). Kencana.
- Kuncoro, M. (2003). *Metode Riset untuk Bisnis & Ekonomi*. Erlangga.
- Moleong, L. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Palmgreen, P., & Rayburn, J.D. (1982). GRATIFICATIONS SOUGHT AND MEDIA EXPOSURE An Expectancy Value Model. *Journal Communication Research*, 9(4).
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/009365082009004004>
- Romli, A. S. M. (2020). *Jurnalistik Online: Panduan Mengelola Media Online* (2nd ed.). Nuansa Cendikia.
- Silalahi, G. A. (2017). *Metodologi Penelitian Sosial Kuantitatif*. Refika Aditama.
- Sukendar, M., U. (2017). *Psikologi Komunikasi: Teori dan Praktek*. CV Budi Utama.
- Umar, H. (2002). *Metode Riset Komunikasi Organisasi*. PT. Gramedia Pustaka Utama.

Wiryanto. (2000). *Teori Komunikasi Massa*. Garsindo.