

### BAB III

#### ANALISIS DAN INTERPRETASI PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang analisis hasil uji motif menonton tayangan *My Trip My Adventure* pada mahasiswa anggota Mahasiswa Pencinta Alam (MAPALA) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode *pre-test* dan *test*. *Pre-test* dilakukan untuk memastikan bahwa item-item pernyataan pada kuesionair dapat dipahami oleh responden. *Test* dilakukan untuk mengetahui motif apa yang mendorong anggota MAPALA UMY untuk menonton tayangan *My Trip My Adventure*.

##### A. Data Hitung *Pre-Test*

*Pre-Test* dilakukan terhadap orang-orang yang memiliki karakteristik mirip dengan objek dari penelitian ini. Objek dari penelitian ini adalah anggota MAPALA UMY, jadi peneliti melakukan *pre-test* terhadap mahasiswa yang bukan merupakan anggota MAPALA UMY namun gemar melakukan kegiatan petualangan atau tergabung dalam komunitas pencinta alam selain MAPALA UMY.

Berikut merupakan tabel hasil penghitungan *pre-test*

NO	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	NO	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12
1	2	2	2	2	2	1	1	2	3	3	3	3	19	4	3	4	2	2	2	2	2	1	1	4	1
2	3	1	3	3	2	1	1	2	4	3	4	4	20	4	2	4	3	3	1	2	2	3	3	4	3
3	4	4	3	4	4	2	2	2	3	4	4	4	21	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
4	3	3	3	4	4	3	2	2	4	4	4	4	22	3	1	3	2	1	3	3	3	3	3	4	3
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	23	4	4	4	2	2	4	1	1	3	2	4	4

[Type here]

<b>6</b>	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>24</b>	4	3	4	3	3	1	1	3	3	3	4	3
<b>7</b>	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	<b>25</b>	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3
<b>8</b>	2	3	2	3	3	2	2	2	4	4	4	4	<b>26</b>	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3
<b>9</b>	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	<b>27</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>10</b>	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	<b>28</b>	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3
<b>11</b>	4	3	4	3	3	4	1	2	2	2	3	2	<b>29</b>	3	2	3	2	2	2	2	1	3	3	3	3
<b>12</b>	3	1	3	2	2	4	2	2	3	2	3	2	<b>30</b>	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
<b>13</b>	2	1	2	3	3	1	1	1	3	3	2	3	<b>31</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2
<b>14</b>	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	<b>32</b>	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
<b>15</b>	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	<b>33</b>	3	2	3	1	1	1	1	1	3	3	3	3
<b>16</b>	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	3	3	<b>34</b>	2	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3
<b>17</b>	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	<b>35</b>	3	2	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3
<b>18</b>	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3													

Tabel 3.1 Hasil Data *Pre-Test*

### B. Hasil Uji Validitas Data *Pre-Test*

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis faktor dengan bantuan program SPSS 20.0. untuk menguji validitas. Uji validitas terhadap data *pre-test* yang dilakukan kepada 35 responden adalah sebagai berikut :

	Component			
	1	2	3	4
P1	.124	.907	.247	.207
P2	.115	.574	.224	.540
P3	.102	.902	.286	.150
P4	.278	.165	.171	.878
P5	.221	.177	.259	.891
P6	-.019	.336	.728	.121
P7	.186	.194	.873	.127
P8	.132	.099	.836	.263
P9	.920	.044	.147	.178
P10	.869	-.048	.206	.331
P11	.708	.495	-.025	-.115
P12	.915	.148	.042	.245

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas *Rotated Component Matrix*

[Type here]

Dari hasil penghitungan, keduabelas item pernyataan dibagi menjadi empat komponen. Masing-masing item pernyataan memiliki indikator yang berbeda-beda. Untuk P1 hingga P3 mewakili indikator Motif Informasi, P4 hingga P5 mewakili indikator Identitas Pribadi, P6 hingga P8 mewakili Indikator Identitas Pribadi, P9 hingga P12 mewakili Motif Hiburan. Dari hasil penghitungan masing-masing indikator dari setiap motif terletak pada komponen yang sama. Motif Informasi yaitu P1-P3 terletak pada komponen 2, motif Identitas Pribadi yaitu P4-P5 terletak pada komponen 4, motif Integritas Pribadi yaitu P6-P8 terletak pada komponen 3, dan terakhir Motif Hiburan P9-P12 terletak pada komponen 1.

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.727
	Approx. Chi-Square	396.887
Bartlett's Test of Sphericity	Df	66
	Sig.	.000

Tabel 3.3 Hasil *KMO dan Bartlett's Test*

Nilai KMO and Bartlett's test untuk korelasi antara variabel yang diinginkan adalah  $> 0.5$ . Signifikansi penelitian adalah 0.05. Berdasarkan tabel 3.3 diatas diketahui bahwa nilai KMO sebesar 0.727 dengan signifikansi sebesar 0.000. angka 0.727 berada diatas 0,5 dan signifikansi lebih kecil daro 0.05 maka data diatas dapat dianalisis ebih lanjut.

[Type here]

### C. Hasil Uji Reliabilitas Data *Pre-Test*

Kuesionair atau instrument yang digunakan dalam penelitian ini dibuat oleh peneliti sehingga perlu diuji validitas dan reliabilitas. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrument yang reliabel berarti instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, Metode Penelitian Administrasi, 2007, p. 48). Uji reliabilitas dalam penelitian ini diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali pengujian. Angka yang ditunjukkan dalam pengujian ini berupa koefisien reliabilitas. Apabila nilai koefisien *cronbach-alpha*-nya sudah memiliki nilai  $> 0.6$ , maka variabel dinyatakan reliabel (Arikunto, 1998, p. 172).

Pengukuran dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 20.0. Hasil uji perhitungan reliabilitas motif menonton tayangan *My Trip My Adventure* terhadap anggota MAPALA UMY digambarkan dalam tabel sebagai berikut :

Cronbach's Alpha	N of Items
.893	12

Tabel 3.4 *Reliability Statistics*

Hasil uji koef cronbrach alpha sebesar 0.893, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel ini adalah reliabel.

[Type here]

#### D. Data Hitung Test

Kuesioner penelitian ini dibagikan kepada 69 orang anggota MAPALA

UMY yang berstatus mahasiswa dan aktif berkegiatan di MAPALA UMY, dari

kuesionair yang disebar didapatkan hasil sebagai berikut

NO	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	NO	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12
1	2	3	2	3	2	1	1	2	3	2	3	3	36	2	2	2	2	2	1	1	2	3	4	2	3
2	3	3	3	3	2	1	1	2	4	3	4	4	37	3	3	3	3	2	1	1	2	4	3	4	4
3	4	3	3	4	4	2	2	2	3	4	4	4	38	4	3	3	4	4	2	2	2	3	4	4	4
4	4	3	3	4	4	3	2	2	4	4	4	4	39	3	3	3	4	4	3	2	2	4	4	4	4
5	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	3	3	40	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
6	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	41	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	2
7	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	42	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
8	2	2	2	3	3	2	2	2	4	4	4	4	43	2	2	2	3	3	2	2	2	4	4	4	4
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	44	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2
10	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	45	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3
11	4	4	4	3	3	4	1	2	2	2	3	2	46	4	4	4	3	3	4	1	2	2	2	3	2
12	3	3	3	2	2	4	2	2	3	2	3	2	47	3	3	3	2	2	4	2	1	3	2	3	2
13	2	2	2	3	3	1	1	1	3	3	2	3	48	2	2	2	3	3	1	1	1	3	3	2	3
14	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	49	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3
15	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	50	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1
16	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	51	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	3	3
17	4	2	2	3	4	3	3	3	2	3	2	2	52	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2
18	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	53	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3
19	4	4	4	2	2	2	2	2	1	1	4	1	54	4	4	4	2	2	2	2	2	1	1	4	1
20	2	4	4	3	3	1	2	2	3	3	4	3	55	4	4	4	3	3	1	3	2	3	3	4	3
21	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	56	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	3
22	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	4	3	57	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	4	3
23	4	4	4	2	2	4	1	1	2	2	4	2	58	4	4	4	2	2	4	1	1	1	2	4	4
24	4	4	4	3	3	1	1	3	3	3	3	3	59	4	4	4	3	3	1	1	3	3	3	4	3
25	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	60	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3
26	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	61	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	62	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	63	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3
29	3	3	3	2	2	2	2	1	3	3	3	3	64	3	3	3	2	2	2	2	1	3	3	3	3

[Type here]

<b>30</b>	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>65</b>	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3
<b>31</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	<b>66</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2
<b>32</b>	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	<b>67</b>	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
<b>33</b>	3	3	3	1	1	1	1	1	3	3	3	3	<b>68</b>	3	3	3	1	1	1	1	1	4	3	3	3
<b>34</b>	2	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	<b>69</b>	2	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3
<b>35</b>	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3													

Tabel 3.5 Data Test

### E. Hasil Uji Validitas Data Test

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis faktor dengan bantuan program SPSS 20.0. untuk menguji validitas. Uji validitas terhadap data *pre-test* yang dilakukan kepada 69 responden adalah sebagai berikut :

	Component			
	1	2	3	4
p1	.841	.091	.288	.282
p2	.947	.059	.153	.089
p3	.927	.070	.233	.151
p4	.178	.330	.183	.861
p5	.164	.178	.248	.892
p6	.333	-.121	.710	.142
p7	.214	.212	.867	.075
p8	.091	.178	.830	.258
p9	.043	.900	.084	.146
p10	-.031	.867	.250	.230
p11	.570	.588	.044	-.156
p12	.168	.873	-.032	.273

Tabel 3.6 Hasil Rotated Component Matrix

Dari hasil penghitungan, duabelas item pernyataan dibagi menjadi empat komponen. Masing-masing item pernyataan memiliki indikator yang berbeda-beda. Untuk P1 hingga P3 mewakili indikator Motif Informasi, P4

[Type here]

hingga P5 mewakili indikator Identitas Pribadi, P6 hingga P8 mewakili Indikator Identitas Pribadi, P9 hingga P12 mewakili Motif Hiburan. Dari hasil penghitungan masing-masing indikator dari setiap motif terletak pada komponen yang sama. Motif Informasi yaitu P1-P3 terletak pada komponen 1, motif Identitas Pribadi yaitu P4-P5 terletak pada komponen 4, motif Integritas Pribadi yaitu P6-P8 terletak pada komponen 3, dan terakhir Motif Hiburan P9-P12 terletak pada komponen 2.

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.800
Approx. Chi-Square		688.069
Bartlett's Test of Sphericity	Df	66
	Sig.	.000

Tabel 3.7 *KMO and Bartlett's Test*

Nilai KMO and Bartlett's test untuk korelasi antara variabel yang diinginkan adalah  $> 0.5$ . Signifikansi penelitian adalah 0.05. Berdasarkan tabel 3.3 diatas diketahui bahwa nilai KMO sebesar 0.800 dengan signifikansi sebesar 0.000. angka 0.800 berada diatas 0,5 dan signifikansi lebih kecil daro 0.05 maka data diatas dapat dianalisis ebih lanjut.

#### **F. Hasil Uji Reliabilitas Data Test**

Cronbach's Alpha	N of Items
.881	12

Tabel 3.8 *Reliability Statistics*

[Type here]

Hasil uji koef cronbrach alpha sebesar  $0.893 > 0.6$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel ini adalah reliabel.

### G. Hasil Uji Beda Rata-Rata *One Sample T-Test*

#### 1. Motif Informasi dan Motif Identitas Pribadi

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motif Informasi	69	9.12	2.564	.309
Motif Identitas Pribadi	69	5.41	1.498	.180

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Motif Informasi	29.532	68	.000	9.116	8.50	9.73
Motif Identitas Pribadi	29.971	68	.000	5.406	5.05	5.77

Dari hasil uji beda rata-rata menggunakan *One-Sample T-Test* dapat dilihat bahwa Motif Informasi dan Motif Identitas Pribadi mempunyai perbedaan rata-rata yang cukup signifikan sebesar 3.71.

Motif informasi mempunyai mean lebih besar yaitu 9.12 dibandingkan dengan motif Identitas pribadi dengan mean 5.41. Menurut teori *Uses and Gratification* khalayak dianggap aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam hal ini, mahasiswa anggota MAPALA UMY yang menjadi objek penelitian sebagian besar lebih tertarik untuk menonton



[Type here]

tayangan *My Trip My Adventure* karena dorongan informasi yang dibutuhkan sebagai anggota MAPALA UMY meliputi informasi mengenai tempat wisata petualangan, proses melakukan perjalanan wisata petualangan, dan aspek-aspek pendukung petualangan seperti rute perjalanan dan penginapan. Untuk motif identitas pribadi mempunyai nilai mean yang lebih kecil dari pada motif informasi karena sebagai mahasiswa yang tergabung dalam organisasi MAPALA UMY, menonton tayangan *My Trip My Adventure* tidak mempunyai daya tari untuk meperkuat jati diri mereka sebagai anggota MAPALA UMY dan tidak banyak dari mereka yang meniru gaya petualangan para pembawa *host My Trip My Adventure* karena para responden sudah memiliki *style fashion* tersendiri.

## 2. Motif Informasi dan Motif Integritas Sosial

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motif Informasi	69	9.12	2.564	.309
Motif Integritas Sosial	69	6.97	2.437	.293

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Motif Informasi	29.532	68	.000	9.116	8.50	9.73
Motif Integritas Sosial	23.758	68	.000	6.971	6.39	7.56

[Type here]

Dari hasil uji beda rata-rata menggunakan *One-Sample T-Test* dapat dilihat bahwa Motif Informasi dan Motif Integrasi Sosial mempunyai perbedaan rata-rata yang cukup signifikan sebesar 2.14.

Motif Informasi memiliki nilai mean yang lebih tinggi yaitu sebesar 9.12 dibandingkan motif Integritas Pribadi yaitu 6.97. Alasan kenapa motif informasi memiliki nilai mean yang lebih telah dijelaskan di atas di bagian perbandingan antara Motif Informasi dan Motif Identitas Pribadi. Sedangkan Motif Integritas Sosial memiliki nilai mean yang lebih rendah karena dengan menonton tayangan *My Trip My Adventure*, responden dari penelitian ini yang merupakan mahasiswa anggota MAPALA UMY tidak membantu mereka menjalankan peran dalam organisasi maupun meningkatkan rasa memiliki terhadap organisasi dan hanya sedikit dari mereka yang bisa menemukan bahan untuk bersosialisasi dengan menonton tayangan *My Trip My Adventure*.

### 3. Motif Informasi dan Motif Hiburan

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motif Informasi	69	9.12	2.564	.309
Motif Hiburan	69	11.61	2.866	.345

[Type here]

	Test Value = 0					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Motif Informasi	29.532	68	.000	9.116	8.50	9.73
Motif Hiburan	33.649	68	.000	11.609	10.92	12.30

Dari hasil uji beda rata-rata menggunakan *One-Sample T-Test* dapat dilihat bahwa Motif Informasi dan Motif Hiburan mempunyai perbedaan rata-rata yang cukup signifikan sebesar 2.49.

Motif hiburan memiliki nilai mean yang lebih tinggi yaitu 11.61 dibandingkan dengan motif informasi yaitu sebesar 9.116. Terkait dengan motif dalam mengkonsumsi media menurut McQuail salah satunya adalah motif hiburan meliputi melepaskan diri atau terpisah dari permasalahan, bersantai, memperoleh kenikmatan jiwa dan estetis, mengisi waktu luang, menyalurkan emosi dan membangkitkan gairah seks. Dalam penelitian ini yang menjadi sub dari motif hiburan diterjemahkan kedalam definisi operasional meliputi, melepaskan diri dari permasalahan akademik dan organisasi, mengisi waktu luang, menyalurkan ketertarikan terhadap petualangan, dan untuk mendapatkan kesenangan. Dan hal-hal tersebut lebih besar mendorong mahasiswa anggota MAPALA UMY untuk menonton

[Type here]

tayanagn *My Trip My Adventure* dibandingkan motif informasi meliputi pencarian berita tentang peristiwa dan kondisi dengan lingkungan terdekat, mencari bimbingan menyangkut berbagai masalah praktis, memuaskan rasa ingin tahu dan minat umum, belajar dan pendidikan diri sendiri, kemudian memperoleh rasa damai melalui penambahan pengetahuan.

#### 4. Motif Identitas Pribadi dan Motif Integrasi Sosial

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motif Identitas Pribadi	69	5.41	1.498	.180
Motif Integritas Sosial	69	6.97	2.437	.293

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Motif Identitas Pribadi	29.971	68	.000	5.406	5.05	5.77
Motif Integritas Sosial	23.758	68	.000	6.971	6.39	7.56

Dari hasil uji beda rata-rata menggunakan *One-Sample T-Test* dapat dilihat bahwa Motif Identitas Pribadi dan Motif Integrasi Sosial mempunyai perbedaan rata-rata yang cukup signifikan sebesar 1.56.

Motif integritas sosial mempunyai nilai mean lebih besar yaitu 6.97 dibandingkan motif identitas pribadi yaitu 5.41. dibandingkan motif identitas pribadi yang meliputi memprkuat jati diri sebagai anggota

[Type here]

MAPALA UMY dan meniru gaya petualangan, ternyata motif integritas sosial lebih banyak mendorong mahasiswa anggota MAPALA UMY untuk menonton tayangan *My Trip My Adventure* hal ini karena dengan menonton tayangan *My Trip My Adventure* tidak memperkuat identitas mereka sebagai anggota MAPALA UMY dan mereka sudah memiliki *style* petualangan tersendiri sehingga tidak perlu lagi meniru gaya petualangan seperti yang dilakukan oleh *host My Trip My Adventure*.

#### 5. Motif Identitas Pribadi dan Motif Hiburan

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motif Identitas Pribadi	69	5.41	1.498	.180
Motif Hiburan	69	11.61	2.866	.345

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Motif Identitas Pribadi	29.971	68	.000	5.406	5.05	5.77
Motif Hiburan	33.649	68	.000	11.609	10.92	12.30

Dari hasil uji beda rata-rata menggunakan *One-Sample T-Test* dapat dilihat bahwa Motif Identitas Pribadi dan Motif Hiburan mempunyai perbedaan rata-rata yang cukup signifikan sebesar 6.20.

Motif hiburan memiliki nilai mean yang lebih besar yaitu 11.61 dibandingkan motif identitas pribadi yaitu 5.41. Alasan mengapa motif

[Type here]

hiburan bisa mendapatkan nilai mean yang lebih besar sebelumnya sudah dijelaskan diatas dalam perbandingan motif informasi dan motif hiburan. Sementara motif identitas pribadi memiliki nilai mean yang lebih kecil juga sudah dijelaskan diatas dalam perbandingan motif identitas pribadi dan integrasi sosial. Alasannya tidak jauh berbeda karena sebagai anggota MAPALA UMY dengan menonton tayangan *My Trip My Adventure* tidak terlalu memperkuat identitas mereka sebagai anggota MAPALA UMY dan mereka tidak banyak meniru gaya petualangan yang dilakukan oleh *host My Trip My Adventure*.

#### 6. Motif Integritas Sosial dan Motif Hiburan

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motif Integritas Sosial	69	6.97	2.437	.293
Motif Hiburan	69	11.61	2.866	.345

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Motif Integritas Sosial	23.758	68	.000	6.971	6.39	7.56
Motif Hiburan	33.649	68	.000	11.609	10.92	12.30

[Type here]

Dari hasil uji beda rata-rata menggunakan *One-Sample T-Test* dapat dilihat bahwa Motif Integritas Sosial dan Motif Hiburan mempunyai perbedaan rata-rata yang cukup signifikan sebesar 4.63.

Motif hiburan memiliki nilai mean yang lebih tinggi yaitu sebesar 11.61 dibandingkan dengan motif integritas sosial yaitu 6.97. Tidak jauh berbeda dengan yang sebelumnya, ternyata motif hiburan yang meliputi melepaskan diri dari permasalahan, bersantai, memperoleh kenikmatan jiwa, mengisi waktu luang, dan menyalurkan emosi lebih besar mendorong mahasiswa anggota MAPALA UMY untuk menonton tayangan *My Trip My Adventure* dibandingkan dengan motif integritas sosial yaitu menemukan bahan pembicaraan ketika berinteraksi sosial dan membantu menjalankan peran dalam organisasi. Karena sebagai anggota MAPALA UMY, dengan menonton tayangan *My Trip My Adventure* tidak banyak membantu mereka menjalankan peran dalam organisasi maupun membantu mereka mendapatkan bahan percakapan untuk berinteraksi sosial.

#### 7. Keseluruhan Motif

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
MotifHiburan	69	11.61	2.866	.345
MotifIdentitasInformasi	69	9.12	2.564	.309
MotifIntegrasiSosial	69	6.97	2.437	.293
MotifIdentitasPribadi	69	5.41	1.498	.180

[Type here]

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
MotifHiburan	33.649	68	.000	11.609	10.92	12.30
MotifIdentitasInformasi	29.532	68	.000	9.116	8.50	9.73
MotifIntegrasiSosial	23.758	68	.000	6.971	6.39	7.56
MotifIdentitasPribadi	29.971	68	.000	5.406	5.05	5.77

Penghitungan menunjukkan hasil bahwa motif hiburan mempunyai mean yang paling kuat diantara motif-motif yang lainnya, yaitu sebesar 11.609. hal itu berarti motif hiburan adalah motif yang paling kuat mempengaruhi mahasiswa anggota MAPALA UMY untuk menonton tayangan *My Trip My Adventure*. Motif hiburan menurut McQuail meliputi melepaskan diri atau terpisah dari permasalahan, bersantai, memperoleh kenikmatan jiwa, mengisi waktu, dan penyaluran emosi ternyata menjadi motif paling kuat karena sebagai mahasiswa yang sibuk dengan kegiatan akademik dan organisasi, menonton tayangan *My Trip My Adventure* sangat menghibur dan membantu melepas penat di akhir pekan.

Motif paling mempengaruhi selanjutnya adalah motif informasi, menurut McQuail salah satu motif yang berhubungan dengan penggunaan media televisi adalah motif informasi, motif informasi meliputi pencarian berita tentang peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan



[Type here]

terdekat, memuaskan rasa ingin tahu terhadap minat umum terbukti cukup kuat mendorong mahasiswa anggota MAPALA UMY untuk menyaksikan tayangan *My Trip My Adventure*. Dari hasil penghitungan, motif informasi mempunyai nilai mean 9.116.

Selanjutnya adalah motif integritas sosial dengan nilai mean 6.971. motif integritas sosial dengan salah satu indikator mengidentifikasi diri dengan orang lain dan meningkatkan rasa memiliki ternyata hanya sedikit mendorong mahasiswa anggota MAPALA UMY untuk menyaksikan tayangan *My Trip My Adventure*. Hal ini dikarenakan dengan menonton tayangan *My Trip My Adventure* tidak meningkatkan rasa memiliki responden terhadap organisasinya.

Motif yang terakhir yang mempunyai dorongan paling kecil untuk mahasiswa anggota MAPALA UMY untuk menyaksikan tayangan *My Trip My Adventure* adalah motif identitas pribadi. Dijelaskan bahwa motif identitas pribadi dalam penggunaan media massa televisi salah satunya adalah memperkuat identitas pribadi sebagai bagian dari suatu kelompok, dalam hal ini dengan menonton tayangan *My Trip my Adventure* mahasiswa anggota MAPALA UMY tidak menemukan penunjang nilai-nilai pribadi untuk memperkuat identitasnya sebagai anggota MAPALA UMY. Dari hasil penghitungan, motif identitas pribadi mendapatkan nilai mean sebesar

[Type here]

5.406. dan ini merupakan nilai mean paling kecil dan mempunyai perbedaan mean yang signifikan dengan motif-motif lainnya.