BAB IV

A. Pengujian Hipotesis

1. Kesenjangan kepuasan (*gratifications discrepancy*)

Gratification Discrepancy (kesenjangan kepuasan) adalah kesenjangan antara kepuasan yang diharapkan (*Gratification Sought*) dengan kepuasan nyata yang diperoleh (*Gratification Obtained*) setelah menggunakan media. Dalam penelitian ini kesenjangan kepuasan yang dimaksud adalah kesenjangan antara kepuasan yang diharapkan dengan kepuasan nyata yang diperoleh responden dari menonton program traveling jejak petualang di trans 7 dan my trip my advanture di trans tv

Perhitungan ksenjangan kepuasan diukur dengan menggunakan persentase 100% sebagai ukuran tingkat kepuasanya. Dengan demikian nilai kepuasan yang diberikan oleh media kepada responden dihasilkan dengan melakukan pengurangan antara angka kepuasan maksimal (100 %) dengan angka kesenjangan kepuasanya pada tiap-tiap itemnya. Ditetapkan batasan kepuasan minimal sebesar 70% atau apabila kesenjangan kepuasan berkisar antara 0-30% maka kebutuhan tersebut dianggap memuaskan, sedangkan apabila kesenjangan kepuasan suatu media menunjukan angka presentase diatas 30% berati media tersebut tidak mampu memuasakan responden. Sebaliknya apabila kesenjangan kepuasan menunjukan angka dibawah 30% berati media tersebut mampu memusakan responden

Terdapat hubungan berbanding terbalik antara kesenjangan dan kepuasan, jika angka kesenjangan semakin besar berati semakin tidak mampu media yang diteliti untuk memenuhi kepuasan yang diharapkan responden, dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jika semakin kecil angka kesenjanganya maka semakin besar pula media yang diteliti mampu memenuhi kepuasan responden, artinya responden terpuasakan

Besarnya tingkat kepuasan yang diperoleh responden dari media dapat dikategorikan dalam tiga tingkat:

1. Tingkat kepuasan tinggi, yaitu apabila hasil penguranganya (angka kepuasan) yang diperoleh berkisar antara 0% - 10%
2. Tingkat kepuasan sedang, yaitu apabila hasil penguranganya (angka kepuasan) yang diperoleh berkisar antara 11% - 20%
3. Tingkat kepuasan rendah, yaitu apabila hasil penguranganya (angka kepuasan) yang diperoleh berkisar antara 21% - 30%

Untuk lebih jelasnya mengenai kesenjangan kepuasan antara program traveling jejak petualang dan my trip my advanture yang diperoleh responden dapat diketahui melalui coding sheet uji discrepancy dibawah ini:

A. Kesenjangan kepuasan untuk jejak petualang

1. Untuk menambah wawasan tentang traveling

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	5	3	0	0	8
S	0	10	6	0	16
TS	0	0	0	0	0
STS	0	0	9	0	0
JUMLAH	5	13	6	0	24

$$D = \frac{3+6}{24} \times 100\ \% = 37\ \%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Untuk mengetahui tempat-tempat wisata yang baru

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	3	5	0	0	8
S	0	8	6	0	14
TS	0	0	1	1	2
STS	0	0	0	0	0
JUMLAH	3	13	7	1	24

$$D = \frac{5+6+1}{24} \times 100\ \% = 50\ \%$$

3. Untuk menambah pengetahuan tentang kebudayaan di daerah lain

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	6	2	0	0	8
S	0	13	1	1	15
TS	0	0	0	1	1
STS	0	0	0	0	0
JUMLAH	6	15	1	2	24

$$D = \frac{2+1+1+1}{24} \times 100\ \% = 20{,}83\ \%$$

4. Untuk memperoleh pengetahuan tentang gaya traveling saat ini

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	5	0	0	0	5
S	0	10	0	0	10
TS	0	6	2	0	8
STS	0	0	0	1	1
JUMLAH	5	16	6	1	24

$$D = \frac{6}{24} \times 100\ \% = 25\ \%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Untuk menambah kesadaran diri akan kelestarian alam

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	3	4	0	0	7
S	0	4	12	1	17
TS	0	0	0	0	0
STS	0	0	0	0	0
JUMLAH	3	8	12	1	24

$$D = \frac{4+12+1}{24} \times 100\ \% = 70{,}83\ \%$$

6. Untuk menambah kecintaan pada Indonesia

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	10	1	0	0	11
S	0	10	0	0	10
TS	0	2	1	0	3
STS	0	0	0	0	0
JUMLAH	10	13	1	0	24

$$D = \frac{1+2}{24} \times 100\ \% = 12{,}5\ \%$$

7. Untuk membentuk kepribadian yang peka terhadap lingkungan

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	8	1	0	0	9
S	0	13	1	0	14
TS	0	0	0	1	1
STS	0	0	0	0	0
JUMLAH	8	14	1	1	24

$$D = \frac{1+1+1}{24} \times 100\ \% = 12{,}5\ \%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8. Untuk menambah kepercayaan diri untuk ber-wisata

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	2	4	0	0	6
S	0	8	3	0	11
TS	0	0	6	0	6
STS	0	0	0	1	1
JUMLAH	2	12	9	1	24

$$D = \frac{4+3}{24} \times 100\ \% = 29{,}16\ \%$$

9. Untuk memberikan informasi kepada orang lain

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	4	0	0	0	4
S	2	13	0	0	15
TS	0	2	2	0	4
STS	0	0	1	0	1
JUMLAH	6	15	3	0	24

`

$$D = \frac{2+2+1}{24} \times 100\ \% = 20{,}83\%$$

10. Untuk mendapatkan bahan perbincangan dengan kawan atau orang lain

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	1	2	0	0	3
S	0	13	0	0	13
TS	0	3	5	0	8
STS	0	0	0	0	0
JUMLAH	1	18	5	0	24

$$D = \frac{2+3}{24} \times 100\ \% = 20{,}83\ \%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

11. Untuk memperoleh hiburan dan kesenangan

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	3	4	0	0	7
S	0	15	0	0	15
TS	0	0	1	1	1
STS	0	0	1	1	1
JUMLAH	3	19	2	0	24

$$D = \frac{4+1+1}{24} \times 100\ \% = 25\ \%$$

12. Untuk mengisi waktu luang dan bersantai

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	4	0	0	0	4
S	1	13	0	0	14
TS	0	3	2	1	6
STS	0	0	0	0	0
JUMLAH	5	16	2	1	24

$$D = \frac{1+3+1}{24} \times 100\ \% = 20{,}83\ \%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Kesenjangan kepuasan untuk My trip my advanture

1. Untuk menambah wawasan tentang traveling

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	8	0	0	0	8
S	4	11	1	0	16
TS	0	0	0	0	0
STS	0	0	0	0	0
JUMLAH	12	11	1	0	24

$$D = \frac{4+1}{24} \times 100\ \% = 20{,}83\ \%$$

2. Untuk mengetahui tempat-tempat wisata yang baru

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	8	0	0	0	8
S	4	10	0	0	14
TS	0	2	0	0	2
STS	0	0	0	0	0
JUMLAH	12	12	0	0	24

$$D = \frac{4+2}{24} \times 100\ \% = 25\ \%$$

3. Untuk menamah wawasan tentng traveling

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	5	3	0	0	8
S	0	7	7	1	15
TS	0	0	0	1	1
STS	0	0	0	0	0
JUMLAH	5	10	7	2	24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$D = \frac{3+7+1+1}{24} \times 100\ \% = 50\ \%$$

4. Untuk memperoleh pengetahuan tentang gaya traveling saat ini

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	5	0	0	0	5
S	2	8	0	0	10
TS	0	3	5	0	8
STS	0	0	1	0	1
JUMLAH	7	11	6	0	52

$$D = \frac{2+3+1}{24} \times 100\ \% = 25\ \%$$

5. Untuk menambah kesadaran diri akan kelestarian alam

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	5	2	0	0	7
S	0	11	4	2	17
TS	0	0	0	0	0
STS	0	0	0	0	0
JUMLAH	5	13	4	2	24

$$D = \frac{2+4+2}{24} \times 100\ \% = 33{,}33\ \%$$

6. Untuk menambah kecintaan pada Indonesia

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	7	4	0	0	11
S	0	8	2	0	10
TS	0	0	2	0	3
STS	0	0	0	1	0
JUMLAH	7	12	4	1	24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$D = \frac{4+2}{24} \times 100\ \% = 25\ \%$$

7. Untuk membentuk kepribadian yang peka terhadap lingkungan sekitar

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	5	4	0	0	9
S	0	12	2	0	14
TS	0	0	1	0	1
STS	0	0	0	0	0
JUMLAH	5	16	3	0	24

$$D = \frac{4+2}{24} \times 100\ \% = 25\ \%$$

8. Untuk menambah kepercayaan diri berwisata

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	3	3	0	0	6
S	0	11	0	0	11
TS	0	3	3	0	6
STS	0	0	0	1	1
JUMLAH	3	17	3	1	24

$$D = \frac{3+3}{24} \times 100\ \% = 25\ \%$$

9. Untuk memberikan informasi kepada orang lain

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	4	0	0	0	4
S	0	15	0	0	15
TS	0	1	3	0	4
STS	0	0	0	1	1
JUMLAH	4	16	3	1	24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$D = \frac{1}{24} \times 100\ \% = 4{,}16\ \%$$

10. Untuk mendapatkan bahan perbincangan dengan kawan atau orang lain

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	2	1	0	0	3
S	0	13	0	0	13
TS	0	1	7	0	1
STS	0	0	0	0	8
JUMLAH	2	15	7	0	24

$$D = \frac{1+1}{52} \times 100\ \% = 8{,}33\ \%$$

11. Untuk memperoleh hiburan dan kesenangan

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	7	0	0	0	7
S	1	11	3	0	15
TS	0	0	1	0	1
STS	0	0	1	0	1
JUMLAH	8	11	5	0	24

$$D = \frac{1+3+1}{24} \times 100\ \% = 20{,}83\ \%$$

12. Untuk mengisi waktu luang dan bersantai

GS \ GO	SS	S	TS	STS	JUMLAH
SS	4	0	0	0	4
S	2	12	0	0	14
TS	0	1	4	1	6
STS	0	0	0	0	0
JUMLAH	6	13	4	2	24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$D = \frac{2+1+1}{24} \times 100\ \% = 16{,}66\ \%$$

Keterangan : SP (Sangat Penting), P (Penting), TP (Tidak Penting), STP (Sangat Tidak Penting)

Setelah dilakukan uji kesenjangan di atas maka diketahui angka kesenjangan pada masing-masing jenis kebutuhan baik untuk program tayangan jejak petualang dan my tri my advanture

B. Analisis Hasil

Tingkat Kesenjangan Kepuasan dan Kemampuan Pemenuhan Kebutuhan dari Program jejak petulang

Tabel 4.1 : tingkat kesenjangan kepuasan program jejak ptualang

No	Jenis-jenis kebutuhan	Tingkat kesenjangan	Tingkat pemenuhan	Kategori
1	Untuk menambah wawasan tentang traveling	37 %	63%	Tidak terpuaskan
2	Untuk mengetahui tempat-tempat wisata yang baru	50%	50%	Tidak terpuaskan
3	Untuk menambah pengetahuan kebudayaan di daerah lain	21%	79%	Rendah
4	Untuk memperoleh pengetahuan tentang gaya traveling saat ini	25%	75%	Rendah
5	Untuk menambah kesadaran diri akan kelestarian alam	71%	29%	Tidak terpuaskan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6	Untuk menambah kecintaan pada Indonesia	12%	88%	Sedang
7	Untuk membentuk kepribadian yang peka terhadap lingkungan sekitar	13%	87%	Sedang
8	Untuk menambak kepercayaan diri untuk berwisata	29%	71%	Rendah
9	Untuk memberikan informasi kepada orang lain	21%	79%	Rendah
10	Untuk mendapatkan bahan perbincangan dengan kawan	21%	79%	Rendah
11	Untuk memperoleh hiburan dan kesenangan	25%	75%	Rendah
12	Untuk mengisi waktu luang dan bersanti	20%	80%	Sedang

Dari tabel tersebut terlihat bahwa ada tiga jenis kebutuhan dari program jejak petualang yang tidak memuaskan responden yaitu untuk menambah wawasan tentang traveling dengan tingkat kesenjangan 37 %. Untuk mengetahui tempat-tempat wisata yang baru, dengan tingkat kesenjangan 50 % dan tingkat pemuasan hanya 56 %. Untuk menambah kesadaran diri akan kelestarian alam dengan tingkat kesenjangan dan tingkat pemuasan hanya 58 % dan Untuk menambah kesadaran diri akan kelestarian alam, dengan tingkat kesenjangan 71

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

% dan tingkat pemuasan 29 %. Sementara itu ada enam jenis kebutuhan yang masuk kategori rendah dan tiga jenis kebutuhan masuk kategori sedang.

Tingkat Kesenjangan Kepuasan dan Kemampuan Pemenuhan Kebutuhan dari Program my trip my advanture

Tabel 4.2 : tingkat kesenjangan kepuasan program my trip my advanture

No	Jenis-jenis kebutuhan	Tingkat kesenjangan	Tingkat pemenuhan	Kategori
1	Untuk menambah wawasan tentang traveling	21%	79%	Rendah
2	Untuk mengetahui tempat-tempat wisata yang baru	25%	75%	Rendah
3	Untuk menambah pengetahuan kebudayaan di daerah lain	50%	50%	Tidak terpuaskan
4	Untuk memperoleh pengetahuan tentang gaya traveling saat ini	25%	75%	Rendah
5	Untuk menambah kesadaran diri akan kelestarian alam	33%	67%	Tidak terpuaskan
6	Untuk menambah kecintaan pada Indonesia	25%	75%	Rendah
7	Untuk membentuk kepribadian yang peka terhadap lingkungan sekitar	25%	75%	Rendah
8	Untuk menambak kepercayaan diri untuk berwisata	25%	75%	Rendah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

9	Untuk memberikan informasi kepada orang lain	4%	96%	Tinggi
10	Untuk mendapatkan bahan perbincangan dengan kawan	8%	92%	Tinggi
11	Untuk memperoleh hiburan dan kesenangan	21%	79%	Rendah
12	Untuk mengisi waktu luang dan bersanti	17%	83%	Sedang

Dari tabel tersebut terlihat bahwa ada dua jenis kebutuhan yang tidak memuaskan responden yakni, untuk menambah pengetahuan kebudayaan di daerah lain, dengan tingkat kesenjangan 50 % dan tingkat pemuasan hanya 50 % dan untuk menambah kesadaran diri akan kelestarian alam, dengan tingkat kesenjangan 33 % dan tingkat pemuasan hanya 67 %. Tetapi ada dua jenis kebutuhan yang masuk kategori tinggi dalam pemuasan yakni, untuk memberikan informasi kepada orang lain, dengan tingkat kesenjangan hanya 4 % dan tingkat pemuasan mencapai 96 %. Dan untuk mendapatkan bahan perbincangan dengan kawan, denga tingkat kesenjangan 8 % dan tingkat pemuasan 92 %. Sementara itu ada tujuh jenis kebutuhan yang masuk kategori rendah, dan satu jenis kebutuhan yang masuk kategori sedang.

Untuk mengetahui program traveling mana yang lebih unggul dalam memenuhi setiap jenis kebutuhan responden, berikut disajikan tabel perbandingan kesenjangan kepuasan antara program jejak petualang dan my trip my advanture

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.3 : Perbandingan program acara yang lebih unggul

No	Jenis-jenis kebutuhan	Jejak petualang	My trip my advanture	Program yang lebih ungggul
1	Untuk menambah wawasan tentang traveling	37 %	21%	My trip my advanture
2	Untuk mengetahui tempat-tempat wisata yang baru	50%	25%	My trip my advanture
3	Untuk menambah pengetahuan kebudayaan di daerah lain	21%	50%	Jejak petualang
4	Untuk memperoleh pengetahuan tentang gaya traveling saat ini	25%	25%	Sama
5	Untuk menambah kesadaran diri akan kelestarian alam	71%	33%	My trip my advanture
6	Untuk menambah kecintaan pada Indonesia	12%	25%	Jejak petualang
7	Untuk membentuk kepribadian yang peka terhadap lingkungan sekitar	13%	25%	Jejak petualang
8	Untuk menambak kepercayaan diri untuk berwisata	29%	25%	My trip my advanture
9	Untuk memberikan informasi kepada orang lain	21%	4%	My trip my advanture
10	Untuk mendapatkan bahan perbincangan dengan kawan	21%	8%	My trip my advanture

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

11	Untuk memperoleh hiburan dan kesenangan	25%	21%	My trip my advanture
12	Untuk mengisi waktu luang dan bersanti	20%	17%	My trip my advanture

Dari tabel terlihat perbandingan antara mana acara yang lebih bisa memuaskan responden antara jejak petualang dan my trip my advanture, namun secara jelas terlihat program acara my trip my advanture lebih unggul dibandingkan jejak petualang. Dari 12 jenis kebutuhan, My trip my advanture lebih unggul 10 jenis kebutuhan yang mampu memberikan kepuasan pada responden, dibandingkan jejak petualang yang pemenuhan kepuasanya hanya 9 jenis kebutuhan, dan 3 jenis kebutuhan yang tidak mampu terpenuhi kepuasannya adalah, untuk mengetahui tempat-tempat wisata yang baru, dengan tingkat kesenjangan mencapai 44 %. Untuk memperoleh pengetahuan tentang gaya traveling saat ini dengan tingkat kesenjangan mencapai 42 % dan untuk menambah kesadaran diri akan kelestarian alam dengan tingkat kesenjangan mencapai 62 %. Sedangakan 2 jenis kebutuhan yang tidak terpenuhi pada my trip my advanture adalah, untuk menambah pengetahuan kebudayaan di daerah lain, dengan tingkat kesenjanganya mencapai 60 % dan untuk memperoleh pengetahuan tentang gaya traveling saat ini dengan tingkat kesenjanganya mencapai 38 %

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id