

ABSTRACT

The era has developed rapidly, and communication technology is growing and diverse. In the current era, humans are very dependent on the media to fulfill their needs that can be obtained easily. One of the media is Twitter. @Julid Area is an account used by media users to fulfill their needs. This study aims to determine the relationship between motives and the satisfaction of the @Area Julid followers. This study uses a descriptive quantitative approach, with a survey method distributed online. Theory Uses and Gratification states that users use media with specific motives. If these motives are met, the user's needs will be fulfilled, and the media will be effective. The sample in this study is 100 followers @Area Julid. The entertainment motive is the highest result of the three motive indicators, and in the three satisfaction indicators, the most entertainment satisfaction is obtained. Hypothesis testing shows a significance value of <0.05 ($0.000 < 0.05$), then H_0 is rejected, and H_a is accepted, which means that there is a significant relationship between motive and Follower satisfaction in following the Twitter account @Area Julid with a strong correlation level.

Keywords: Motive, Satisfaction, Twitter



ABSTRAK

Nurul Ayu Wardani, Program Studi Sains Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Ilmu Politik dan Ilmu Komputer, Universitas Djuanda Bogor, 2022, Hubungan Motif Dengan Kepuasan *Followers* pada akun Twitter @Area Julid, pembimbing 1 : Hj. Sukarelawati., Dra., M.Si., pembimbing 2 : Agustini, Dra., M.S.i. Semakin berkembangnya zaman, teknologi komunikasi juga semakin berkembang dan beragam. Dapat dilihat pada era saat ini manusia sangat tergantung kepada media, karena dengan adanya media, pemenuhan kebutuhan dapat didapatkan dengan mudah salah satunya Twitter. Area Julid adalah akun yang digunakan oleh pengguna media untuk memenuhi kebutuhannya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan motif dengan kepuasan *Followers* akun Twitter @Area Julid. Teori dalam penelitian ini menggunakan Teori *Uses and Gratification Theory*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *deskriptif*, dengan metode survey yaitu menyebar kuisisioner secara *online*. Dari ketiga indikator motif, motif hiburan menjadi motif yang tertinggi. Dari ketiga indikator kepuasan, kepuasan hiburan yang banyak diperoleh. Pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $<0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak, H_1 diterima, itu artinya terdapat hubungan yang signifikan antara motif dengan kepuasan Follower dalam mengikuti akun Twitter @Area Julid dengan tingkat kolerasi kuat.