

ANALISIS PENGARUH DAYA TARIK INSTAGRAM @podcastkeselaje TERHADAP PREFERENSI HIBURAN

ANALYSIS OF THE INFLUENCE OF INSTAGRAM ATTRACTION @podcastkeselaje ON ENTERTAINMENT PREFERENCES

¹⁾Ramin Ramdani,²⁾Mayasari, ³⁾dan Oky Oxygentri

^{1,2,3)}Program Studi Ilmu Kounikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Singaperbangsa Karawang

Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Jawa Barat 41361

*Email: 2010631190089@student.unsika.ac.id, mayasari.kurniawan@fisip.unsika.ac.id,
mickey.oxygentri@fisip.unsika.ac.id

ABSTRAK

Instagram @podcastkeselaje merupakan media sosial yang berasal dari podcast yang bernama Podcastkeselaje. Podcast ini sering membicarakan berbagai hal mengenai Generasi Z, Mental Health, dan hal nyeleneh lainnya begitupun berlaku di sosial mediana. Hal yang membuat menarik dari Podastkeselaje dalam membawakan hiburan dengan cara tersendiri yakni sarkasme dan satire. Penelitian bertujuan untuk mengetahui dan seberapa besar Analisis Pengaruh Daya Tarik Instagram @podcastkeselaje Terhadap Prefensi Hiburan. Populasi penelitian ini merupakan pengikut dari akun Instagram @podcastkeselaje dengan metode simple random sampling diperoleh jumlah sampel sebanyak 100. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana, sebelum melakukan analisis data penelitian ini juga melakukan pengujian asumsi klasik terlebih dahulu. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan Analisis Pengaruh Daya Tarik Instagram @podcastkeselaje Terhadap Prefensi Hiburan pada sub variabel Daya Tarik dibandingkan dengan sub variabel lain. Implikasi dari penelitian ini mencakup media sosial merupakan tempat untuk mencari berbagai hiburan, namun harus memiliki batasan penggunaan dalam mengaksesnya untuk menghindari hal negatif.

Kata Kunci: Instagram, @podcastkeselaje, Kebutuhan, Hiburan, Media Sosial.

A. PENDAHULUAN

Media sosial sampai saat ini sangat berdampak sekali efeknya terhadap semua orang. Ketika menggunakan media sosial, semua orang tidak dapat mengetahui kedepannya dia menjadi seperti apa, terkadang orang yang awalnya tidak terkenal tiba-tiba menjadi terkenal karena sesuatu yang dilakukannya, begitu sebaliknya hal tersebut bisa digantikan dengan orang lain selanjutnya (Dafa Prapiana et al., 2023). Instagram yang merupakan bagian dari sosial media memilki manfaat dalam penggunaannya seperti mencari informasi,hal terkini, dan lain-lain. Media sosial juga bisa dikatakan sebagai media hiburan karena banyak sekali kalangan remaja atau pada zaman sekarang sering disebut Generasi Z ketika mereka memiliki waktu luang pasti akan membuka sosial media. (Dewi Pitaloka et al., 2021).

Media sosial Instagram menyediakan berbagai layanan dalam penggunaannya seperti berbagi foto atau video secara online, hal tersebut bisa dilakukan oleh semua pengguna untuk mengunggah baik foto atau video dalam bentuk *feed*, *instastory*, ataupun *reels* disertai filter-filter yang menarik ketika digunakan (Alfarizqi et al., 2023). Mereka melakukan hal itu semua untuk menghilangkan bosan dan rasa mengantuk. Hal in imenjadikan Instagram dapat bermanfaat sebagai tempat mencari hiburan (Januarti Drakel et al., 2018).

Hiburan dapat diakses kapan saja hanya melalui media sosial. Adanya hal baru dalam menikmati hiburan merupakan suatu hal yang baik, menjadikan masyarakat tidak susah payah dalam mencari hiburan.. Hiburan sendiri Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hiburan adalah suatu perbuatan yang dapat menghibur hati (melupakan kesedihan dan sebagainya). Hiburan juga bisa diartikan segala sesuatu baik dalam bentuk kata-kata, tempat, benda atau pelipur hati yang susah atau sedih (Nariatn, 2019).

Konten hiburan di media sosial dipercaya dapat menurunkan berbagai kecemasan semua orang, menurunkan Tingkat stress, menurunkan atau menghilangkan rasa bosan dan jenuh. Sebaliknya, jika manusia terlalu banyak menghabiskan waktu untuk hiburan akan mengakibatkan hal buruk, seperti menjadi malas produktif, terlena dengan hiburan, dan hal ini sering dilakukan oleh kalangan remaja (Alfarizqi et al., 2023). Berdasarkan data Statista.com penggunaan sebuah teknologi khususnya media sosial Instagram untuk saat ini kalangan remaja masih menduduki peringkat pertama dalam eksplorasi disana.

Instagram @podcastkeselaje ini berawal dari podcast yang bernama Podcastkeselaje. Podcast tersebut selalu membicarakan hal mengenai hal *viral* dan unsur remaja seperti gaya hidup Generasi Z, *Mental Health*, dan lain-lain. Oza Rangkuti selaku pemilik podcastkeselaje akhirnya membuat akun media sosial seperti Instagram, Youtube, dan Tiktok Walaupun dari segi *followers* Instagram podcastkeselaje ketimbang Tiktok, tetapi dalam segi kreatifitas dan konten lebih bervariasi serta sering terlihat berkolaborasi dengan *content creator* lain dibanding dengan media sosial yang lain. Pembuatan konten hiburan tersebut tidak selamanya diterima oleh masyarakat, terkadang ketika Oza Rangkuti membuat konten ada yang memang tidak suka dan memberikan komentar. Hal ini memang hal wajar ditemukan, karena dalam pembuatan konten hiburanannya terkadang Oza Rangkuti selalu sarkasme dan satir.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, terdapat rumusan pada penelitian ini yaitu “seberapa Pengaruh Daya Tarik Instagram @podcastkeselaje Terhadap Prefensi Hiburan” dengan tujuan penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Daya tarik dan variabel lain terhadap kebutuhan hiburan.

B. LANDASAN TEORI

Penelitian ini menggunakan teori *Uses and Gratifications*. Menurut Camelia (dalam Aulia et al., 2024) Teori *Uses and Gratifications* dikenalkan oleh beberapa ahli yaitu Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses of Mass Communications : Current Perspective on Gratification Research*. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media dapat berperan secara penuh dalam menentukan dan menggunakan sesuatu media.

Teori ini mengasumsikan pengguna memiliki opsi alternatif guna memenuhi suatu kebutuhan. Bagi teori ini manusia sebagai pengguna media, bebas melakukan dan menentukan bagaimana mereka mendayagunakan sebuah media dan menerima dampak dari penggunaan bagi dirinya sendiri. Teori ini juga memastikan bagi pengguna untuk meningkatkan intensitas guna memastikan media mana yang ingin dipilih guna memenuhi kebutuhannya. Pengguna (*Uses*) dalam menggunakan sebuah media dalam memenuhi (*Gratifications*) kebutuhan seseorang atau digabung menjadi *Uses and Gratifications* (Aulia et al., 2024).

C. METODE

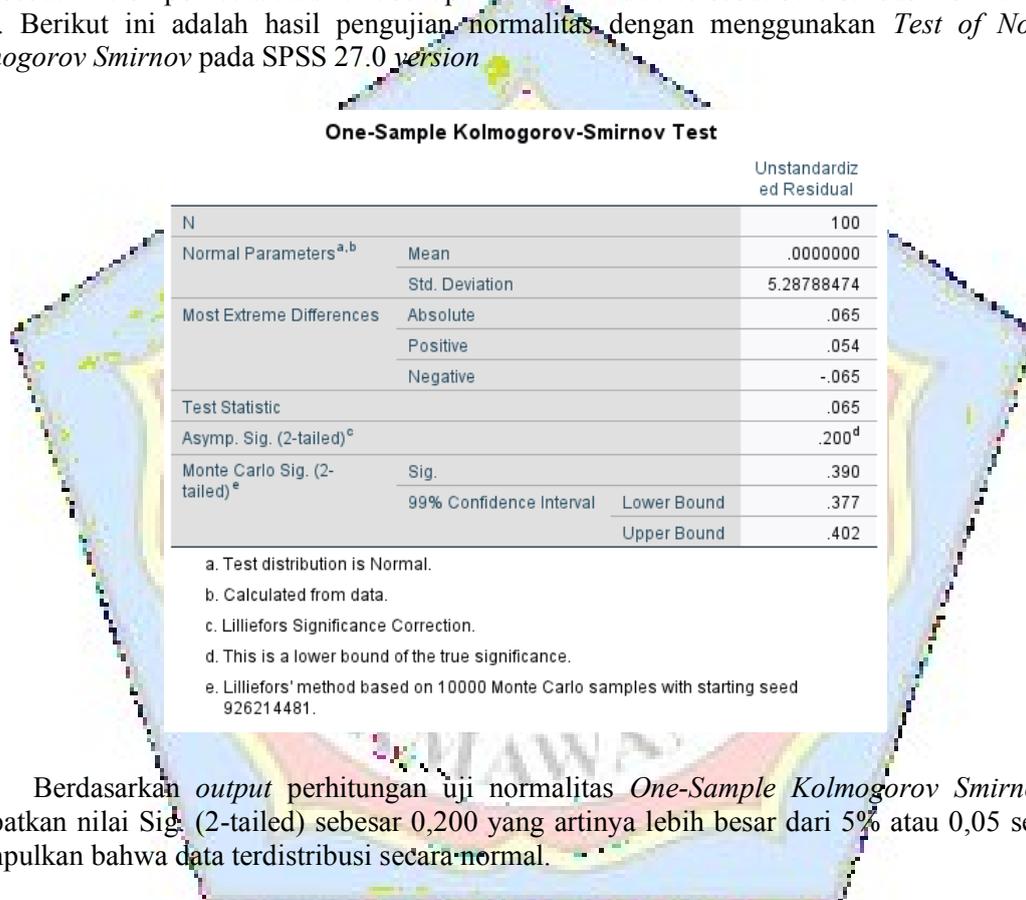
Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian kuantitatif, Menurut Rulli (2006) pendekatan kuantitatif dalam penelitiannya menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan datanya, seperti angket, wawancara, *focus group discussion*, analisis isi kuantitatif, dokumentasi, dan teknik visualisasi dan sebagainya. Metode ini bersifat tentatif bergantung kepada objek yang akan diteliti. Kuantitatif tidak mewajibkan peneliti untuk terjun langsung dengan sumber data yang dicari dan bisa diwakilkan atau dilakukan oleh orang lain (Bungin, 2006).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatif. Menurut Kriyantono (dalam KURNIAWAN, 2022) menjelaskan penenelitian eksplanatif sebagai penelitian yang digunakan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara dua variabel atau lebih, dengan tujuan untuk mengetahui kondisi atau situasi apa yang mempengaruhi terjadinya sesuatu. Penelitian eksplanatif digunakan untuk menguji hipotesis yang dibuat, sehingga setelah dilakukannya penelitian dapat diketahui signifikansi pengaruh antara variabel independent terhadap variabel depedent.

D.HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Berikut ini adalah hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *Test of Normality Kolmogorov Smirnov* pada SPSS 27.0 version



Berdasarkan *output* perhitungan uji normalitas *One-Sample Kolmogorov Smirnov Test* didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 yang artinya lebih besar dari 5% atau 0,05 sehingga disimpulkan bahwa data terdistribusi secara normal.

Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi liner sederhana digunakan untuk mengukur pengaruh antara variabel X (Daya Tarik Instagram @podcastkeselaje) dengan variabel Y (Prefensi Hiburan). Berikut ini merupakan hasil *output* menggunakan SPSS 27.0 version

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	447.899	3	149.300	5.178	.002 ^b
	Residual	2768.211	96	28.836		
	Total	3216.110	99			

a. Dependent Variable: TOTAL_Y1

b. Predictors: (Constant), TOTAL_X3, TOTAL_X2, TOTAL_X1

Dasar Pengambilan Keputusan:

1. Jika nilai signifikansi < dari 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima
2. Jika nilai signifikansi > dari 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak

Ho: Tidak terdapat pengaruh Analisis Pengaruh Daya Tarik Instagram @podcastkeselaje Terhadap Prefensi Hiburan

Ha: Terdapat pengaruh Analisis Pengaruh Daya Tarik Instagram @podcastkeselaje Terhadap Prefensi Hiburan

Berdasarkan tabel di atas, hasil nilai F hitung sebesar 5,178 dengan signifikansi sebesar 0,002 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Variabel (Daya Tarik Instagram @podcastkeselaje) X dengan Variabel Y (Prefensi Hiburan).

Uji Parsial (T)

Uji parsial digunakan untuk menguji berarti atau tidaknya hubungan masing-masing variabel independen (terikat) dan dependent (lepas). Berikut merupakan hasil *output* SPSS 27.0 *version*:

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	14.142	4.770		2.965	.004		
	TOTAL_X1	.399	.197	.197	2.026	.046	.951	1.051
	TOTAL_X2	-.044	.216	-.019	-.206	.837	1.000	1.000
	TOTAL_X3	.856	.301	.276	2.846	.005	.952	1.051

a. Dependent Variable: TOTAL_Y1

Dasar pengambilan Keputusan:

1. Ho diterima dan Ha ditolak jika nilai t hitung < t tabel atau jika nilai signifikansi > 0,05
2. Ho ditolak dan Ha diterima jika nilai t hitung > t tabel atau jika nilai signifikansi < 0,05

Dengan tingkat kepercayaan sebesar 95%, maka nilai $\alpha = 0,05$. Sebelumnya t tabel perlu dihitung terlebih dahulu dengan rumus ($t \text{ tabel} = \alpha/2 : n-k-1$) yang kemudian diperoleh nilai t tabel = 0,00025773.

Berdasarkan *output* tabel di atas, Pada variabel X3 yakni (Daya Tarik) didapatkan nilai t hitung 2,846 dan signifikansi = 0,005 maka Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti variabel Daya Tarik Berpengaruh Signifikan terhadap Kebutuhan Hiburan.

Uji Koefisien Determinasi

Uji Koefisien Determinasi digunakan untuk melihat besarnya pengaruh variabel independent (terikat) terhadap variabel deperdent (lepas) pada penelitian ini. Berikut ini hasil *output* menggunakan SPSS 27.0 *version*:

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.373 ^a	.139	.112	5.36987

a. Predictors: (Constant), TOTAL_X3, TOTAL_X2, TOTAL_X1
 b. Dependent Variable: TOTAL_Y1

Berdasarkan *output* tabel data di atas, didapatkan nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,373 dan diperoleh koefisien determinasi (R²) sebesar 0,139. Hal ini menyatakan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y-13,9% dan sisanya dipengaruhi variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat diambil Kesimpulan bahwa hasil dari uji analisis data menunjukkan Analisis Pengaruh Daya Tarik Instagram @podcastkeselaje Terhadap Prefensi Hiburan berdasarkan 100 responden memperoleh hasil signifikan yang dibuktikan pada tabel Uji Regresi Linear, F hitung sebesar 5,178 dengan signifikansi sebesar 0,002 < 0,05. Hal ini menunjukkan hipotesis dapat diterima bahwa Analisis Pengaruh Daya Tarik Instagram @podcastkeselaje Terhadap Prefensi Hiburan dengan 100 responden berasal dari followersnya bernilai signifikan.

Selanjutnya, Analisis Pengaruh Daya Tarik Instagram @podcastkeselaje Terhadap Prefensi Hiburan pada sub varibael Daya Tarik berpengaruh terhadap kebutuhan hiburan dikarenakan dengan nilai t hitung 2,846 dan signifikansi = 0,005 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima dan lebih berpengaruhnya signifikan dengan variabel lain. Hal ini didasarkan atas ke ciri khas @podcastkeselaje dalam membuat suatu konten yang unik membuat suatu konten hiburan dengan cara sarkasme dan satire, namun secara keseluruhan penelitian ini menghasilkan bahwa terdapat pengaruh daya tarik instagram @podcastkeselaje terhadap prefensi hiburan

F. DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizqi, S., Mayasari, M., & Nurkinan, N. (2023). Pengelolaan Konten Media Sosial pada Akun Instagram @indozone.id Dalam Upaya Meningkatkan Followers Instagram. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(2), 488–494. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i2.4204>
- Aulia, V., Tayo, Y., & Nayiroh, L. (2024). PENGARUH KONTEN VIDEO TIKTOK @aulion TERHADAP PERILAKU KREATIF MAHASISWA. *Media Bina Ilmiah*, 18, 7823–7830. <https://binapatria.id/index.php/MBI>
- Bungin, B. (2006). *Sosiologi komunikasi: teori, paradima, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat*.
- Dafa Prapiana, R., Abidin, Z., & Ramdhani, M. (2023). Pengaruh Pemilihan Akun Media Sosial Instagram Terhadap Minat Berwisata Ke Korea Selatan. *Jurnal Mirai Management*, 8, 242–250.
- Dewi Pitaloka, E., Aprilizdihar, M., & Septiana Dewi, dan. (2021). PEMANFAATAN SOSIAL MEDIA SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL. In *Journal of Digital Education, Communication, and Arts Article History* (Vol. 4, Issue 2).

- Januarti Drakel, W., Heny Pratiknjo, M., & Mulianti, T. (2018). *PERILAKU MAHASISWA DALAM MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL DI UNIVERSITAS SAM RATULANGI MANADO*.
- KURNIAWAN, N. F. (2022). PENGARUH INTENSITAS MENONTON FILM PADA PLATFORM LAYANAN STREAMING NETFLIX TERHADAP MINAT MENONTON FILM DI BIOSKOP (Studi Kuantitatif Eksplanatif dengan Metode Survei pada Masyarakat Umum Usia 18-25 Tahun di Kabupaten Sleman, Yogyakarta). *E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta*.
- Nariatn, Yosudhara. M. G. (2019). *Perancangan Interior Pusat Hiburan Anak Berbasis Alkitab di Surabaya*. 7, 984–991.

