UNIVERSITAS GADJAH MADA
MOTIVASI DAN PERILAKU BERMEDIA GEN Z PADA PROGRAM MEET NITE LIVE: USES AND GRATIFICATION DAN MEDIA REPERTOIRE
Friska Marthin Austin Liu, Dr. Mufti Nurlatifah, S.I.P., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI ii

HALAMAN PERSEMBAHAN iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR LAMPIRAN x

ABSTRAK xi

ABSTRACT xii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 2

C. Tujuan Penelitian 3

D. Manfaat Penelitian 3

1. Manfaat teoritis 3

2. Manfaat praktis 3

E. Kebaruan Penelitian 3

F. Sistematika Pembagian Bab 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6

A. Kerangka Teori 6

1. Perspektif *uses and gratification* (U&G) dalam motivasi penggunaan media digital 6

2. Perspektif *media repertoire* dalam perilaku penggunaan media 11

B. Kerangka Konsep 15

1. Motivasi 15

2. Perilaku penggunaan media 16

C. Definisi Operasional 19

MOTIVASI DAN PERILAKU BERMEDIA GEN Z PADA PROGRAM MEET NITE LIVE: USES AND GRATIFICATION DAN MEDIA REPERTOIRE
Friska Marthin Austin Liu, Dr. Mufti Nurlatifah, S.I.P., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 26
A. Pendekatan Penelitian 26
B. Metode Penelitian 26
C. Subjek dan Objek Penelitian 26
D. Populasi dan Sampel Penelitian 28
E. Teknik Pengumpulan Data 28
F. *Pilot Test* 30
1. Uji validitas 30
2. Uji reliabilitas 34
G. Teknik Analisis Data 35
H. Limitasi Penelitian 36
BAB IV MOTIVASI DAN PERILAKU BERMEDIA GEN Z DALAM MENGAKSES PROGRAM MEET NITE LIVE METRO TV 37
A. Gambaran Umum Objek Penelitian 37
B. Analisis Deskriptif Data Responden 38
1. Demografi responden 39
a. Usia responden 39
b. Jenis kelamin responden 40
c. Profesi responden 42
d. Pendidikan terakhir responden 43
C. Perilaku Penggunaan Media Gen Z dalam mengakses *Meet Nite Live* 44
1. *Proportions of use* (Jumlah platform yang digunakan) 45
2. *Media types* (Platform yang digunakan) 46
a. Platform yang pernah digunakan 46
b. Platform yang paling rutin digunakan 48
3. Kombinasi platfrom yang rutin diakses 49
4. *Contacts* (Frekuensi penggunaan media) 51

MOTIVASI DAN PERILAKU BERMEDIA GEN Z PADA PROGRAM MEET NITE LIVE: USES AND GRATIFICATION DAN MEDIA REPERTOIRE
Friska Marthin Austin Liu, Dr. Mufti Nurlatifah, S.I.P., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

5. Kombinasi platform yang rutin diakses berdasarkan faktor posisional (Usia dan jenis kelamin) 54

D. Motivasi Gen Z dalam Menonton *Meet Nite Live* 56

1. Interaktivitas (*Interactivity*) 57

2. Demassifikasi (*Demassification*) 62

3. Hipertekstualitas (*Hypertextuality*) 68

4. Asinkronisitas (*Asynchroneity*) 73

E. Temuan Menarik dalam Motivasi Menonton *Meet Nite Live* pada Gen Z 79

1. Gen Z dan interaktivitas yang berpusat pada kendali dan ekspresi kreatif 80

2. Demassifikasi gen z yang dikurasi algoritma 81

3. Hipertekstualitas yang kini bukan saja milik pembuat konten 82

4. Asinkronisitas yang berubah menjadi perpustakaan konten pribadi gen z 83

F. Praktik *Uses and Gratification* dan Pendekatan *Media Repertoire* pada Gen Z dalam Mengakses *Meet Nite Live* 84

BAB V PENUTUP 87

A. Kesimpulan 87

B. Saran 90

DAFTAR PUSTAKA 92

LAMPIRAN 100