

**PENGARUH KUALITAS PENYIARAN PROGRAM *ENGLISH PREMIER LEAGUE* DI SCTV TERHADAP KEPUASAN MENONTON PADA *FOLLOWERS* AKUN X @idextratime**

© Hak cipta milik UI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

**M. RAIHAN AZHAR**  
NIM. 12140312191

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM**

**RIAU**

**2024**



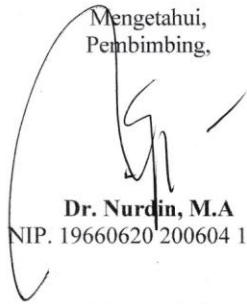
**PENGARUH KUALITAS PENYIARAN PROGRAM ENGLISH PREMIER LEAGUE  
DI VIDEO TERHADAP KEPUASAN MENONTON PADA  
FOLLOWERS AKUN X @idextratime**

Disusun oleh :

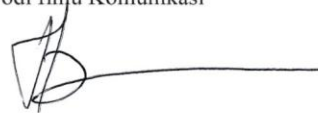
**M. Raihan Azhar**  
NIM. 12140312191

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 5 Desember 2024

Mengetahui,  
Pembimbing,

  
**Dr. Nurdin, M.A**  
NIP. 19660620 200604 1 015

Mengetahui  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

  
**Dr. Muhammad Badri, M.Si**  
NIP. 19810313 201101 1 004

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

**PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : M.Raihan Azhar  
NIM : 12140312191  
Judul : Pengaruh Kualitas Penyiaran Program *English Premier League* di Vidio terhadap Kepuasan Menonton *Followers Akun X @idextratime*

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 23 Desember 2024

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 23 Desember 2024



Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A  
NIP. 19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Firdaus El Hadi, M. Sos. Sc, Ph.D  
NIP. 19761212 200312 1 004

Sekretaris/ Penguji II,

Rohayati, S.Sos., M.I.Kom  
NIP. 19880801 202012 2 018

Penguji III,

Yantos, S.IP, M.Si  
NIP. 19710122 200701 1 016

Penguji IV,

Dr. Usman, S.Sos, M.I.Kom  
NIP. 19860526 202321 1 013

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

**PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL**

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : M.Raihan Azhar  
NIM : 12140312191  
Judul : Pengaruh Kualitas Penyiaran Terhadap Kepuasan Menonton Program English Premier League Pada Followers Akun X @Idextratime

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 1 April 2024

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 1 April 2024

**Penguji Seminar Proposal,**

Penguji I,

Penguji II,

**Mustafa, S.Sos. M.I.Kom**  
NIP.198108162023211012

**Dewi Sukartik, S.Sos. M.Sc**  
NIP.198109142023212019

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat:

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : M.Raihan Azhar

NIM : 12140312191

Tempat/ Tgl. Lahir : Pekanbaru, 07 Juni 2003

Fakultas/Pascasarjana : Dakwah dan Komunikasi

Prodi : Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* :

**PENGARUH KUALITAS PENYIARAN PROGRAM ENGLISH PREMIER LEAGUE DI SCTV TERHADAP KEPUASAN MENONTON FOLLOWERS AKUN X @idextratime**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya\*) saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 10 Januari 2025

membuat pernyataan



**M.Raihan Azhar**  
NIM. 12140312191

*\*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, Desember 2024

No. : Nota Dinas  
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar  
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,  
**Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi**  
di-  
Tempat.

*Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.*

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : M.Raihan Azhar  
NIM : 12140312191  
Judul Skripsi : Pengaruh Kualitas Penyiaran Program *English Premier League* di Vidio terhadap Kepuasan Menonton pada *Followers Akun X @idextratime*

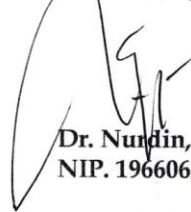
Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

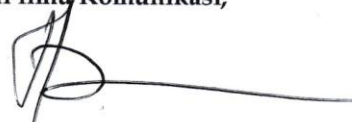
*Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.*

**Pembimbing,**



**Dr. Nurdin, M.A**  
NIP. 19660620 200604 1 015

**Mengetahui :**  
**Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,**



**Dr. Muhammad Badri, M.Si.**  
NIP. 19810313 201101 1 004


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Nama** : M.Raihan Azhar  
**Program Studi** : Ilmu Komunikasi  
**Judul** : Pengaruh Kualitas Penyiaran Program *English Premier League* di SCTV terhadap Kepuasan Menonton pada *Followers Akun X @idextratime*

Berkembangnya dunia penyiaran menghadirkan persaingan yang ketat antar media penyiaran, yang mengharuskan mereka untuk meningkatkan kualitas penyiaran mereka agar tetap bisa menjaga kepuasan menonton dari penontonnya. Adapun tujuan utama dari pembahasan hasil penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh kualitas penyiaran program *English Premier League* di SCTV terhadap kepuasan menonton pada *followers* akun X @idextratime. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *Uses and Gratification*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan paradigma positivistik. Populasi dalam penelitian ini adalah *followers* akun media sosial X @idextratime, dengan sampel sejumlah 104 sampel. Metode analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisa statistik serta program SPSS yang dipakai untuk pengolahannya. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kualitas penyiaran program *English Premier League* di SCTV terhadap kepuasan menonton pada *followers* akun X @idextratime, dengan besaran pengaruh sebesar 34,4%.

**Kata Kunci** : Kualitas Penyiaran, Kepuasan Menonton, *English Premier League*, SCTV


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ABSTRACT**

**Name** : **M.Raihan Azhar**  
**Study Program** : **Communication Science**  
**Title** : **The Influence of Broadcast Quality of the English Premier League Program on SCTV on Viewing Satisfaction of Followers of X Account @idextratime**

*The development of the broadcasting industry has brought about intense competition among broadcasting media, compelling them to enhance the quality of their broadcasts to maintain audience satisfaction. The primary objective of this research discussion is to determine the impact of the broadcast quality of the English Premier League program on SCTV on the viewing satisfaction of followers of the X account @idextratime. The theory used in this study is the Uses and Gratifications theory. This research employs a quantitative approach with a positivistic paradigm. The population in this study consists of the followers of the X social media account @idextratime, with a sample size of 104 respondents. The analytical method used in this research includes statistical analysis with data processing conducted using the SPSS program. The study results indicate a positive and significant influence of the broadcast quality of the English Premier League program on SCTV on the viewing satisfaction of the followers of the X account @idextratime, with an influence magnitude of 34.4%.*

**Keywords:** **Broadcast Quality, Viewing Satisfaction, English Premier League, SCTV**



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT., atas segala Rahmat, Karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “Pengaruh Kualitas Penyiaran *English Premier League* di SCTV terhadap Kepuasan Menonton *Followers Akun X @idextratime*”. Shalawat serta salam semoga Allah SWT sampaikan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Banyak pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun Tugas Akhir ini, baik secara moril maupun materil, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A., Bapak Prof. Dr. Masduki, M.Ag., Bapak Firdaus El Hadi, M. Sos. Sc, Ph.D., dan Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag. selaku Dekan, Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Dr. Drs. Nurdin, M.A., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing dan memberikan petunjuk yang sangat berguna bagi penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Ibu Intan Kemala, S.Sos, M.Si, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing penulis selama perkuliahan sampai dengan saat ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang memberikan dan mengajarkan ilmu kepada penulis selama perkuliahan dan menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi penulis di masa sekarang dan masa depan.
8. Seluruh Staff dan Pegawai Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu kelancaran proses administrasi bagi penulis.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Teristimewa tentunya kepada orang tua penulis, Papa dan Mama, yang telah membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang hingga bisa sampai di titik ini.
10. Kepada seorang mahasiswi dengan NIM 12140320293 yang telah menemani dan menjadi penyemangat penulis selama mengerjakan skripsi ini.
11. Terakhir penulis ucapkan terimakasih kepada diri sendiri karena telah berjuang sejauh ini. Semoga penulis dapat sukses baik di dunia maupun di akhirat. Aamiin Ya Rabb.

Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu dengan segala keterbukaan, penulis menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhirnya penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Pekanbaru, Desember 2024

Penulis

**M. RAIHAN AZHAR**

**NIM. 12140312191**

UIN SUSKA RIAU



**DAFTAR ISI**

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Penegasan Istilah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 Kajian Terdahulu .....	5
2.2 Landasan Teori .....	9
2.2.1 Teori <i>Uses and Gratification</i> .....	9
2.2.2 Kualitas Penyiaran .....	10
2.2.3 Kepuasan Menonton .....	19
2.3 Konsep Operasional .....	22
2.4 Kerangka Pemikiran .....	25
2.5 Hipotesis .....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	27
3.1 Desain Penelitian .....	27
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	27
3.3 Populasi dan Sampel .....	27
3.3.1 Populasi .....	27
3.3.2 Sampel .....	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	28
3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	29
3.5.1 Uji Validitas .....	29
3.5.2 Uji Reliabilitas .....	29
3.6 Teknik Analisis Data .....	30
3.6.1 Uji Spearman Rank .....	30
3.6.2 Pengujian Hipotesis .....	30
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM</b> .....	31
4.1 Gambaran Umum Program English Premier League .....	31
4.2 Gambaran Umum Akun X @idextratime .....	32

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

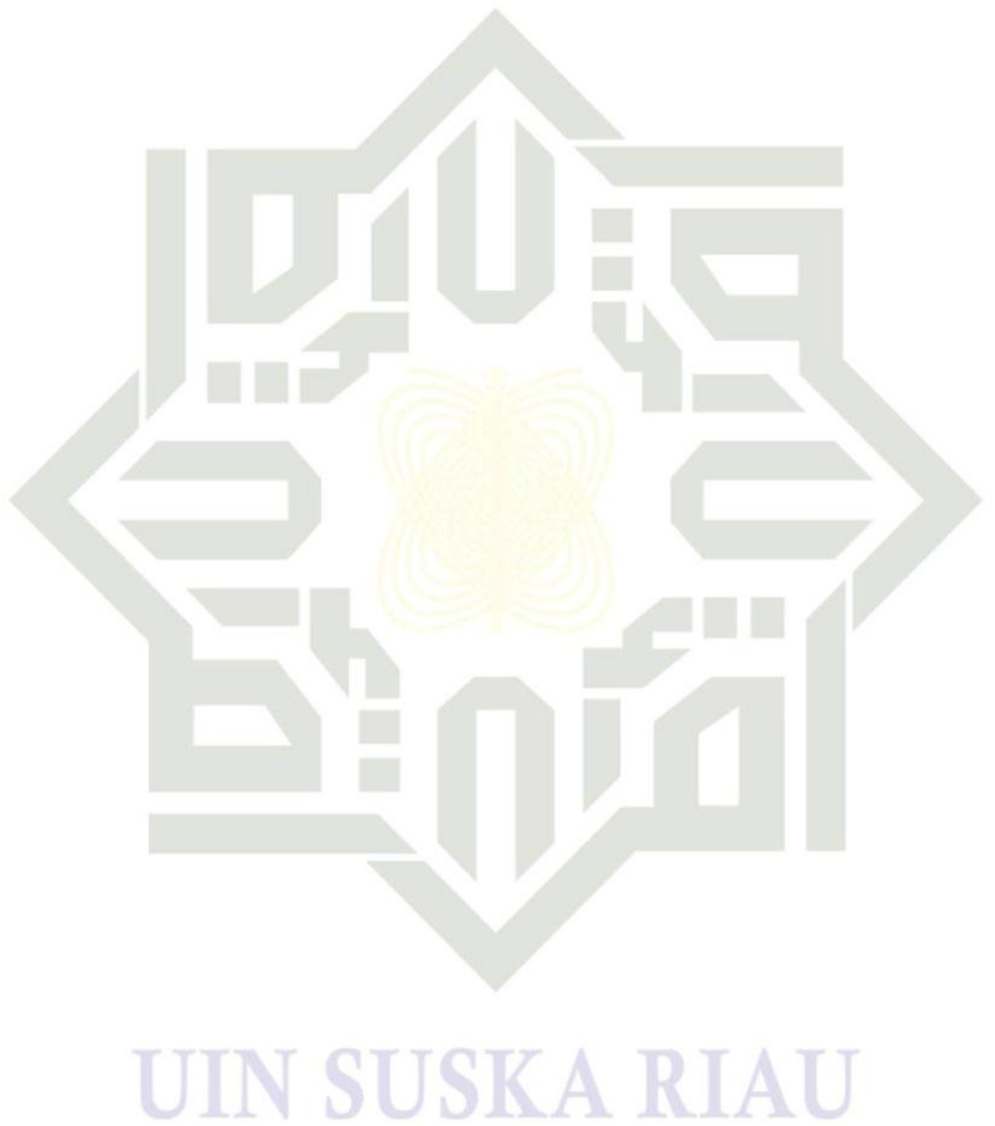
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
5.1 Hasil Penelitian .....	33
5.1.1 Gambaran Umum Responden .....	33
5.1.2 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	36
5.1.3 Variabel Kualitas Penyiaran.....	37
5.1.4 Variabel Kepuasan Menonton.....	43
5.1.5 Uji Spearman Rank .....	51
5.1.6 Uji Hipotesis.....	51
5.2 Pembahasan.....	52
5.2.1 Pengaruh Kualitas Penyiaran <i>English Premier League</i> di SCTV terhadap Kepuasan Menonton pada <i>Followers</i> Akun X @idextratime .....	52
5.2.2 Hipotesis .....	56
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>58</b>
6.1 Kesimpulan .....	58
6.2 Saran.....	58

**DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Komentar pengguna X tentang kualitas penyiaran .....	1
Gambar 1.2 Jumlah Followers @idextratime .....	3
Gambar 4.1 Logo English Premier League.....	31
Gambar 4.2 Logo Akun X @idextratime.....	32



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR TABEL**

Tabel 5. 1	Kriteria Pertama .....	33
Tabel 5. 2	Kriteria Kedua .....	34
Tabel 5. 3	Karakteristik Gender .....	34
Tabel 5. 4	Karakteristik Usia.....	35
Tabel 5. 5	Karakteristik Pekerjaan .....	35
Tabel 5. 6	Hasil Uji Validitas.....	36
Tabel 5. 7	Hasil Uji Reliabilitas .....	37
Tabel 5. 8	Gambar yang ditampilkan selama siaran pertandingan English Premier League di SCTV sangat tajam dan jelas.....	37
Tabel 5. 9	Penonton dapat melihat setiap detail gambar selama pertandingan dengan sangat baik di SCTV.....	38
Tabel 5. 10	Resolusi gambar selama siaran English Premier League di SCTV sangat tinggi. ....	38
Tabel 5. 11	Warna dari gambar yang ditampilkan selama siaran English Premier League di SCTV sangat baik.....	39
Tabel 5. 12	Suara yang dihasilkan oleh SCTV selama siaran pertandingan sangat jernih dan mudah didengar.....	40
Tabel 5. 13	Detail suara seperti komentar dan sorakan penonton terdengar dengan baik selama siaran English Premier League di SCTV.....	40
Tabel 5. 14	Cakupan siaran English Premier League di SCTV sangat luas. ....	41
Tabel 5. 15	SCTV menyediakan akses yang konsisten dan stabil untuk siaran pertandingan English Premier League di berbagai lokasi. ....	41
Tabel 5. 16	Tabel Rata-rata Variabel X .....	42
Tabel 5. 17	Program English Premier League di SCTV memberikan informasi yang akurat tentang pertandingan. ....	43
Tabel 5. 18	Informasi yang diberikan oleh program ini sangat membantu dalam memahami kondisi terkini sepak bola Inggris. ....	43
Tabel 5. 19	Informasi yang disampaikan dalam siaran English Premier League di SCTV sesuai dengan minat penonton. ....	44
Tabel 5. 20	Informasi yang diberikan selama siaran English Premier League di SCTV memperkaya pengetahuan tentang liga tersebut. ....	44
Tabel 5. 21	Program English Premier League ini membantu memperkuat nilai-nilai pribadi penonton sebagai penggemar sepak bola. ....	45



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 5. 22	Menonton program English Premier League ini membuat penonton merasa lebih terhubung dengan klub yang didukung.....	46
Tabel 5. 23	Penonton merasa bahwa siaran English Premier League ini mendukung minat dan hobi.....	46
Tabel 5. 24	Siaran English Premier League di SCTV sering menjadi bahan pembicaraan dengan teman-teman. ....	47
Tabel 5. 25	Menonton English Premier League di SCTV mendorong penonton untuk lebih sering berinteraksi dengan penonton lainnya di media sosial maupun dunia nyata.....	47
Tabel 5. 26	Program ini membantu memperkuat ikatan sosial saya dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama. ....	48
Tabel 5. 27	Penonton merasa terhibur ketika menonton siaran English Premier League di SCTV.....	49
Tabel 5. 28	Menonton English Premier League di SCTV memberikan kesenangan. ....	49
Tabel 5. 29	Menonton program ini membantu penonton melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari.....	50
Tabel 5. 30	Tabel Rata-Rata Variabel Y .....	50
Tabel 5. 31	Hasil Uji Spearman .....	51
Tabel 5. 32	Hasil Uji Determinasi (Model Summary <sup>b</sup> ).....	52

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya dunia penyiaran menghadirkan persaingan yang ketat antar media penyiaran, yang mengharuskan mereka untuk meningkatkan kualitas penyiaran mereka agar tetap bisa menjaga kepuasan penonton dari penontonnya. Seperti yang dikatakan oleh Ariani & Nurmariati bahwa dalam komunikasi massa, kebutuhan yang dipuaskan terletak pada penonton itu sendiri. Oleh karena itu, media saat ini perlu menciptakan inovasi yang kreatif agar dapat bersaing dengan media lainnya dan memastikan kepuasan penonton terpenuhi (Ariani & Nurmariati, 2022). Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Giantika, yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh antara Kualitas Penyiaran dan Kemasan Program Terhadap Kepuasan Menonton sebesar 88,3% pada Program Musik Inbox SCTV (Giantika, 2015). *Concern* ini juga terlihat di media sosial, dengan keluhan-keluhan dari penonton sebuah program yang memperlumahkan kualitas penyiaran dari program tersebut. Seperti beberapa keluhan dari akun-akun X berikut ini yang mengeluhkan soal kualitas penyiaran sebuah program khususnya tayangan sepak bola.

Gambar 1. 1 Komentar pengguna X tentang kualitas penyiaran



Sumber : Fitur search X, keyword: "kualitas penyiaran"

Berdasarkan pembuktian fenomena di atas maka seperti yang dikemukakan oleh Cahyadi bahwa kualitas merujuk pada kemampuan suatu produk atau layanan untuk memenuhi harapan atau kebutuhan para konsumen (Cahyadi, 2016). Hal ini berkaitan dengan Kepuasan (satisfaction) menurut Kotler yang

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengacu pada respons emosional seseorang yang timbul dari perbandingan antara kinerja yang dirasakan dari produk (atau hasil) dengan harapan mereka. Ketika kinerja tidak memenuhi harapan, pelanggan akan merasa tidak puas. Ketika kinerja sejalan dengan harapan, pelanggan akan merasa puas. Dan jika kinerja melebihi harapan, pelanggan akan merasa sangat puas atau senang (Philip & Keller, 2009: 139). Akan tetapi, pada kenyataannya, mengevaluasi kualitas sebuah penyiaran serta memastikan kepuasan penonton bukanlah hal yang mudah dilakukan. Hal ini karena persepsi tentang kualitas dan kepuasan dapat berbeda-beda bagi setiap individu, tergantung pada berbagai faktor seperti preferensi personal, harapan, pengalaman sebelumnya, dan konteks sosial.

Dari kesenjangan tadi peneliti melihat adanya masalah ketidakpuasan penonton terhadap kualitas penyiaran dari sebuah program. Masalah ini membuat peneliti ingin mengkaji bagaimana pengaruh kualitas penyiaran terhadap kepuasan menonton secara spesifik. Secara khusus untuk penyiaran televisi, kualitas penyiaran yang baik adalah ketika sistem penerimaan gambar stabil dan gambar yang disajikan lebih tajam (Oktavianti, 2022). Dengan terpenuhinya dua aspek itu diharapkan mendatangkan kepuasan menonton karena memenuhi harapan standar dari penontonya, selaras dengan yang dikatakan oleh prasetyo bahwa kepuasan adalah sensasi kegembiraan yang muncul dari perbandingan antara kinerja produk atau hasil yang dirasakan dengan harapan konsumen (Prasetyo, 2012).

Adanya masalah ketidakpuasan terhadap kualitas penyiaran sebuah program tadi, membuat peneliti memilih melihat fenomena ini pada ruang lingkup penyiaran televisi yaitu di *channel* SCTV. Pada penelitian ini peneliti memilih melihat fenomena ini pada ruang lingkup pengguna twitter yang sekarang bernama X. Pada penelitian ini peneliti memilih followers dari akun X @idextratime untuk dijadikan sebagai objek penelitian ini. @idextratime adalah akun untuk masyarakat yang menyukai seputar dunia olahraga baik produknya atau berita terbaru terkait dunia olahraga (Burhanuddin et al., 2023). Adapun per 13 April 2024 jumlah followers dari akun X @idextratime yaitu kurang lebih sekitar 986.000. Karena peneliti ingin melihat kualitas penyiaran dari program English Premier League yang merupakan sebuah program olahraga atau lebih tepatnya program sepak bola yang paling banyak ditonton di dunia, disiarkan ke 634 juta rumah di 212 wilayah dan dengan potensi penonton televisi 4,7 miliar orang (Baboota & Kaur, 2019). Maka pemilihan followers akun @idextratime sebagai objek penelitian adalah hal yang tepat.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 1. 2 Jumlah *Followers* @idextratime

Sumber : Profil X @idextratime

Program English Premier League dipilih karena merupakan liga sepak bola yang sangat populer dan banyak ditonton di seluruh dunia, sehingga kualitas penyiarannya menjadi krusial bagi penggemar sepak bola, termasuk anggota follower @idextratime. Pemilihan *followers* dari akun @idextratime sebagai objek penelitian juga sangat relevan. Akun tersebut menargetkan masyarakat yang tertarik dengan dunia olahraga, termasuk berita dan produk terkait. Dengan demikian, *followers* dari akun tersebut kemungkinan besar memiliki minat terhadap program EPL dan mungkin juga memiliki harapan tertentu terkait kualitas penyiaran dan kepuasan menonton dalam konteks program olahraga tersebut. Dengan melihat kualitas penyiaran dari program EPL, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana media penyiaran, termasuk platform televisi, menanggapi harapan dan kebutuhan audiens mereka. Selain itu, melihat fenomena ini dalam konteks pengguna X juga memberikan wawasan tentang bagaimana media sosial memengaruhi persepsi dan respons terhadap kualitas penyiaran dan kepuasan menonton. Dengan demikian, melalui penelitian ini diharapkan dapat terungkap bagaimana kualitas penyiaran program EPL memengaruhi kepuasan menonton, serta bagaimana persepsi dan respons terhadap kualitas penyiaran dan kepuasan menonton tersebut berkembang di kalangan pengguna X yang menjadi objek penelitian.

## 1.2 Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap judul, maka pada bagian ini akan dijelaskan istilah-istilah yang terkait di dalam judul, sebagai berikut:

1. Kualitas Penyiaran

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kualitas penyiaran yang dimaksud adalah meliputi hal-hal seperti siaran memiliki tampilan gambar yang tajam, suara yang jelas dan mempunyai jangkauan siaran yang luas (Rochim et al., 2021).

**Kepuasan Menonton**

Kepuasan di ambil dari kata puas, berarti, terdapat rasa senang di dalam diri nya, karena hasrat atau keinginannya telah terpenuhi. Jadi kepuasan yang dimaksud disini adalah kepuasan yang bisa didapatkan setelah menonton tayangan (Ariani & Nurmariati, 2022).

*English Premier League*

*English Premier League* atau Liga Premier Inggris adalah liga divisi teratas di Inggris, liga sepakbola paling digemari para fans sepakbola (Yudistira & Nugroho, 2022).

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis membuat suatu rumusan masalah yang mendasari skripsi ini, yaitu: “seberapa besar pengaruh kualitas penyiaran program *English Premier League* di SCTV terhadap kepuasan menonton pada *followers* akun X @idextratime?”.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan utama dari pembahasan hasil penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui besar pengaruh kualitas penyiaran program *English Premier League* di SCTV terhadap kepuasan menonton pada *followers* akun X @idextratime.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara subjektif, sebagai sarana untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berfikir dalam menulis karya ilmiah, sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang bersifat teruji dan berguna.
2. Secara praktis, sebagai bahan masukan bagi mahasiswa UIN Sultan Syarif Kasim Riau Jurusan Ilmu Komunikasi sebagai bahan referensi.
3. Secara akademis, sebagai bahan masukan bagi pelengkap referensi maupun bahan perbandingan bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian di bidang yang sama.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu yang penulis tampilkan merupakan rujukan dan sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian ini. Adapun beberapa kajian terdahulu yang berkaitan dengan apa yang penulis kaji sekarang adalah sebagai berikut:

*Pertama* adalah Jurnal Komunikasi yang dilakukan oleh Gan Gan Giantika dengan judul “Pengaruh Kualitas Penyiaran dan Kemasan Program Terhadap Kepuasan Menonton Program Musik Inbox SCTV (Studi Kasus Mahasiswa BSI Pemuda Rawamangun)”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Statistik Deskriptif dengan jumlah sampel 50 orang yakni Mahasiswa BSI Pemuda Rawamangun, dengan tujuan untuk mengetahui apakah penonton merasa puas dengan program acara Inbox. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara Kualitas Penyiaran dan Kemasan Program Terhadap Kepuasan Menonton sebesar 88,3%, sementara itu sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini (Giantika, 2015).

*Kedua* dari Inter Script: Journal of Creative Communication, penelitian yang dilakukan oleh Ariani, Suci Ageng dan Agatha H. Nurmariati yang berjudul “Motif Subscriber Menonton Vlog Odgj di Rian Tv youtube Channel Terhadap Kepuasan Menonton”. Penelitian ini bertujuan untuk memahami alasan para pelanggan (subscriber) dalam menonton kisah para odgj dalam vlog dari saluran YouTube Rian TV, serta dampak kepuasan yang diperoleh setelah menontonnya. Teori yang menjadi landasan penelitian ini adalah teori Penggunaan dan Kepuasan. Metode yang digunakan adalah metode survei dengan pendekatan kuantitatif, yang mengadopsi paradigma positivisme. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner dan diukur menggunakan skala Likert. Teknik sampling yang digunakan adalah non-probabilitas dengan penentuan sampel menggunakan rumus Slovin, menghasilkan 100 responden di Bekasi Timur, Kelurahan Mangun Jaya, Kecamatan Tambun Selatan. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha, sementara pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara motif para pelanggan dalam menonton vlog ODGJ di saluran YouTube Rian TV dengan tingkat kepuasan menonton, yang dilihat dari nilai korelasi Pearson sebesar 8,18. Hal ini menunjukkan bahwa vlog ODGJ di saluran YouTube Rian TV memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan menonton (Ariani & Nurmariati, 2022).

*Ketiga* adalah Jurnal EMBA yang dilakukan oleh Katiandagho, Lopian dan Soeoto berjudul “Pengaruh Kualitas Siaran, Promosi dan Penetapan Harga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Terhadap Penggunaan Iklan Di RRI Manado”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak Kualitas Siaran, Promosi, dan Penetapan Harga terhadap Penggunaan Iklan, baik secara individu maupun secara bersamaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Populasi yang diteliti berjumlah 94, dengan sampel sebanyak 76 responden yang ditentukan menggunakan rumus penarikan sampel dari Slovin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas siaran, promosi, dan penetapan harga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan iklan atau keputusan pembelian. Lebih lanjut, kualitas siaran secara khusus memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan iklan atau keputusan pembelian. Promosi juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan iklan atau keputusan pembelian, begitu juga dengan penetapan harga. Saran dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas siaran RRI Manado melalui program yang menarik dan pemancar yang berkualitas, dengan tujuan untuk meningkatkan jumlah pengguna iklan dan mempertahankan pelanggan yang ada (Katiandagho et al., 2015).

*Keempat* adalah Jurnal Manajemen Strategi dan Aplikasi Bisnis yang diteliti oleh Ermalina dengan judul “Pengaruh service quality terhadap kepuasan pendengar media lembaga penyiaran publik radio XYZ”. Studi ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh kualitas layanan terhadap kepuasan pelanggan di Radio XYZ. Adapun pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif asosiatif dengan 50 orang diambil sebagai sampel dengan metode purposive sampling. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa konsumen merasa cukup puas dengan kinerja Media Lembaga Penyiaran Publik Radio XYZ. Tujuan penelitian juga mengindikasikan adanya hubungan yang signifikan antara kualitas layanan dan kepuasan konsumen (Ermalina, 2019).

*Kelima* adalah Jurnal Eksekutif yang ditulis oleh Kombaitan dengan judul “Implementasi Kebijakan TVRI Dalam Meningkatkan Kualitas Penyiaran Program”. penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seperti apa Implementasi kebijakan TVRI dalam meningkatkan kualitas penyiaran program. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak peralatan teknis produksi dan penyiaran yang mengalami kerusakan, sementara sebagian besar peralatan yang masih berfungsi saat ini sudah berusia tua (peralatan lama), sehingga kualitasnya sudah tidak optimal. Meskipun telah dilakukan pengadaan peralatan transmisi baru dengan kekuatan 20 KW pada satuan transmisi panyandakan, satuan pemancar tetap menjadi tulang punggung penyiaran program. Namun, kondisi stasiun transmisi lainnya masih sangat memprihatinkan karena daya pancarnya hanya mencapai 50% dari kapasitasnya yang seharusnya (Kombaitan, 2013).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



memuskan program-program acara yang ada dan melakukan evaluasi untuk memastikan setiap program memenuhi target-target yang telah ditetapkan (Fahrzy & Listiani, 2022).

*Kedelapan* yaitu Jurnal Komunikasi yang dilakukan oleh Atmaja dengan judul “Hubungan Daya Tarik dan Pola Menonton pada Program X-Factor Rcti terhadap Kepuasan Menonton”. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menjelaskan seberapa besar "Daya Tarik dan Pola Menonton serta Kepuasan Penonton Mahasiswa dan Mahasiswi Akademi Komunikasi BSI Terhadap Program Acara X-Factor Indonesia RCTI (periode Mei - 31 Juli 2015)". Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan tujuan deskriptif dan survei sebagai metode pengumpulan data melalui kuesioner, dengan sampel 60 responden yang dipilih melalui formula slovin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa daya tarik dari program X-Factor memiliki daya tarik yang tinggi bagi responden dan memberikan kepuasan menonton kepada mereka. Dari hasil ini, terlihat bahwa antara Daya Tarik (X1) dengan Kepuasan Penonton (Y) memiliki nilai signifikan  $0,00 < 0,05$ , yang berarti terdapat korelasi yang signifikan dan memiliki hubungan yang sangat kuat sebesar 0,976. Selanjutnya, antara Pola Menonton (X2) dengan Kepuasan Penonton (Y) memiliki nilai signifikan  $0,00 < 0,05$ , yang berarti terdapat korelasi yang signifikan dan memiliki hubungan yang sangat kuat sebesar 0,985. Selanjutnya, antara Daya Tarik (X1) dengan Pola Menonton (X2) memiliki nilai signifikan  $0,00 < 0,05$ , yang berarti terdapat korelasi yang signifikan dan memiliki hubungan yang sangat kuat sebesar 0,972. Dengan demikian, daya tarik dan pola menonton serta kepuasan penonton saling terkait secara positif dan kuat (Atmaja, 2017).

*Kesembilan* yaitu Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial yang diteliti oleh Aprilia Wulan Cahyani, Herning Suryo, Sihabuddin dengan judul “Kepuasan Menonton TV Digital (Studi Kasus Penonton Program Acara TransTV My Trip My Adventure Di Wilayah Karangdowo Kabupaten Klaten)”. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tingkat kepuasan menonton program "My Trip My Adventure" melalui TV digital di wilayah Karangdowo, Klaten. Televisi digital merujuk pada bentuk televisi yang menggunakan teknologi modulasi digital dan sistem kompresi untuk mengirimkan sinyal video, audio, dan data kepada penerimaan televisi. Penelitian ini menggunakan teori Uses and Gratification yang mencakup kepuasan menonton TV, yang merupakan rasa puas atau senang yang dirasakan oleh individu setelah menonton program televisi yang diinginkan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Pemilihan informan dilakukan dengan menggunakan metode purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peralihan dari siaran analog ke siaran digital dalam program "My Trip My Adventure" di TransTV memberikan dampak positif terhadap kepuasan menonton dalam berbagai aspek, termasuk kepuasan informasi,

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



hiburan, edukasi, interaksi sosial, pelayanan, dan terutama kepuasan dalam kualitas gambar (Cahyani et al., 2023).

*Kesepuluh* yaitu Jurnal Sains dan Teknologi yang diteliti oleh Arya Trisdianto, Candra Wira, Esekiel Asprilla, M. Nastain dan Naela Faza Fariha, dengan judul “Pengaruh Kualitas Siaran *MPL* Indonesia terhadap Loyalitas Penonton di *RRQ Kingdom* Yogyakarta”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai dampak kualitas siaran *MPL* Indonesia terhadap tingkat loyalitas penonton di *RRQ Kingdom* Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan analisis regresi linear sederhana, di mana hubungan antar variabelnya diasumsikan sebagai linear. Data dikumpulkan melalui survei dengan menggunakan kuesioner dan observasi langsung. Sampel penelitian dipilih secara sengaja (*purposive sampling*) dengan melibatkan 102 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas siaran *MPL* Indonesia memberikan dampak sebesar 67,9% terhadap tingkat loyalitas penonton, sementara 32,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak teridentifikasi selama proses penelitian. Hal ini menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara kualitas siaran *MPL* Indonesia dan tingkat loyalitas penonton di *RRQ Kingdom* Yogyakarta, dengan hubungan yang bersifat positif (Trisdianto et al., 2024).

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Teori *Uses and Gratification*

*Uses and gratification* adalah sebuah teori yang berawal dari pemikiran yang beranggapan bahwa perilaku manusia pada saat mengonsumsi isi dari media itu didorong oleh motif-motif tertentu (Bungin, 2005). Teori *uses and gratification* adalah sebuah teori yang beranggapan bahwa seseorang mempunyai berbagai keinginan dan kebutuhan yang kompleks dalam mencari kepuasan dalam mengonsumsi media. Teori ini tidak menekankan pengaruh langsung media terhadap khalayak, tetapi lebih menitikberatkan pada motivasi dan perilaku khalayak saat menggunakan media (Morrisan, 2010: 77). Selain itu, tentu saja seseorang memiliki berbagai cara lain untuk memenuhi kebutuhan mereka, seperti berhibur, berolahraga, mengejar hobi, bekerja, dan aktivitas lainnya (Fiske, 2018: 245).

Teori *Uses and Gratification* ditemukan pertama kali oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974, didasari oleh lima asumsi utama:

- Ketika menggunakan media, audiens aktif dan memiliki tujuan tertentu.
- Audiens mengambil inisiatif untuk mencari kepuasan dari media.
- Media bersaing dengan sumber kepuasan alternatif lainnya.
- Audiens memiliki kesadaran penuh tentang minat, motif, dan penggunaan media.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. Penilaian terhadap konten media dipengaruhi oleh audiens sendiri (Morissan, 2013: 509).

Fokus utama dari pendekatan teori *uses and gratification* bukanlah pada upaya media untuk mengubah sikap dan perilaku audiens, melainkan pada bagaimana media dapat memenuhi kebutuhan dan kepuasan audiens berdasarkan motif-motif yang mendasari penggunaan media. Dalam teori ini, terdapat dua pendekatan utama yaitu analisis motif dan analisis kepuasan:

- a. Analisis tentang motif

*Gratification Sought* (GS) merujuk pada alasan atau motif yang mendorong individu untuk menggunakan media massa. Itu adalah istilah yang digunakan dalam teori *uses and gratification* untuk menggambarkan motif penggunaan media (Kriyantono, 2006: 210). Penggunaan media massa di sini mencakup aktivitas seperti berlangganan, membaca, menonton, atau mendengarkan konten yang disediakan oleh media massa (Morrisan, 2010: 78).

Dennis McQuail, Brumler dan Brown, mengidentifikasi motif khalayak dalam menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya, yakni motif hiburan sebagai pelarian dari rutinitas atau masalah keseharian; motif interaksi sosial yang muncul ketika orang-orang menggunakan media sebagai substansi teman; motif identitas pribadi atau cara memperkuat nilai-nilai individual; serta motif informasi mengenai cara media membantu individu mencapai sesuatu (Wes & Turner, 2017: 129).

- b. Analisis tentang kepuasan

Dalam teori *uses and gratification*, ada istilah *gratification obtained* (GO). *Gratification obtained* merujuk pada kepuasan konkret yang dirasakan seseorang setelah menggunakan jenis media tertentu. *Gratification obtained* ini mencoba untuk mengidentifikasi secara spesifik apa yang telah diperoleh oleh seseorang dari penggunaan media, seperti acara atau rubrik yang dinikmati (Kriyantono, 2006: 209).

## 2.2.2 Kualitas Penyiaran

### 2.2.2.1 Pengertian Kualitas Penyiaran

Kualitas penyiaran merupakan kualitas yang dihasilkan sebuah siaran. Kualitas penyiaran dalam penelitian ini dievaluasi dengan memanfaatkan konsep kualitas produk, yang mengacu pada kemampuan siaran untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan konsumen. Pentingnya fokus pada kualitas produk atau siaran semakin meningkat karena keluhan konsumen kini lebih terfokus pada masalah kualitas yang kurang memuaskan pada produk atau siaran tersebut (Kattandagho et al., 2015). Kualitas produk yang dalam hal ini siaran adalah kemampuan suatu barang untuk memberikan hasil atau kinerja yang sesuai,

bahkan melebihi dari apa yang diinginkan oleh pelanggan (Philip & Keller, 2009: 143).

Sunyoto menyatakan bahwa kualitas adalah parameter untuk mengevaluasi apakah suatu produk atau layanan telah berfungsi dan memberikan nilai yang sesuai dengan standar yang diharapkan (Sunyoto, 2012: 12). Kualitas diartikan sebagai suatu standar yang harus dicapai oleh seseorang, lembaga, atau pun organisasi mengenai cara, proses, dan hasil kerja. Kualitas sendiri berkaitan erat dengan sebuah pencapaian standar yang diharapkan atau ditentukan (Indonesia, 2015).

Dalam Standar Nasional Indonesia (SNI), kualitas merupakan karakteristik atau atribut dari suatu produk atau layanan yang mampu memuaskan atau memenuhi kebutuhan. Kebutuhan ini merujuk pada spesifikasi atau kriteria yang harus ditetapkan terlebih dahulu. Menurut Juran, kualitas adalah sejauh mana sesuatu sesuai dengan tujuan dan manfaatnya. Kualitas bertujuan untuk memenuhi kebutuhan konsumen atau pengguna saat ini dan di masa depan (Wahu, 2004: 31).

Kualitas yang baik dalam pelayanan meliputi kemudahan, responsif, akurat, konsisten, dan empati dari petugas layanan saat memberikan layanan kepada pelanggan. Ini menciptakan pengalaman yang berkesan dan langsung terasa bagi pelanggan pada saat itu juga (Rahmayanty, 2013: 18). Kualitas atau mutu mengacu pada tingkat kebaikan atau keburukan, serta tingkat atau derajat sesuatu (Ridwan, 2019).

Adapun Penyiaran, atau broadcasting, merujuk pada seluruh rangkaian proses penyampaian siaran yang dimulai dari persiapan materi produksi, proses produksi, penyusunan bahan siaran, dan kemudian pemancaran kepada pendengar di suatu lokasi (Djamal & Fachruddin, 2011: 45). Memperluas jangkauan penyiaran memiliki potensi untuk memperluas pasar dan meningkatkan jumlah pemirsa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan nilai iklan. Sebaliknya, jika siaran memiliki jangkauan yang terbatas, hal itu dapat mengakibatkan jumlah penonton yang lebih sedikit, yang pada akhirnya dapat mengurangi kesempatan penonton untuk memperoleh kepuasan. Kebijakan yang tidak konsisten dalam penetapan pola acara dan pedoman produksi serta penyiaran program dapat menghasilkan ketidakpastian dalam pelaksanaannya (Giantika, 2015).

Kualitas penyiaran yang baik adalah ketika sistem penerimaan gambar stabil dan gambar yang disajikan lebih tajam. Ada dua jenis sistem penyiaran, yaitu analog dan digital. Perbedaan mendasar antara sistem televisi analog dan digital terletak pada penerimaan gambar melalui pemancar. Pada sistem analog, semakin jauh dari stasiun pemancar televisi, sinyal cenderung melemah dan gambar menjadi buram atau berbayang. Namun, pada sistem digital, gambar yang jernih dapat dinikmati secara konsisten. Siaran digital hanya mengenal dua kondisi, yaitu terima (kode 1) atau tidak (kode 0). Siaran televisi digital terrestrial

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyediakan siaran dari stasiun televisi yang dapat diakses secara gratis oleh masyarakat. Untuk menerima siaran televisi digital pada televisi analog, diperlukan perangkat Digital Set Top Box (STB)/Digital Receiver/DVB-T Receiver yang menghubungkan antena dengan televisi analog. Dengan kata lain, Digital STB berfungsi sebagai dekoder yang mengubah sinyal digital menjadi gambar dan suara, serta menampilkannya pada televisi analog (Oktavianti, 2022).

Kemampuan media penyiaran dalam mengkomunikasikan pesan kepada khalayak yang luas menjadikannya subjek penelitian yang krusial dalam ilmu komunikasi massa. Media penyiaran adalah lembaga yang menyebarkan informasi dalam bentuk produk budaya atau pesan yang memiliki dampak dan mencerminkan budaya dalam suatu masyarakat. Oleh karena itu, seperti halnya politik atau ekonomi, media massa, terutama media penyiaran, menjadi sistem independen yang merupakan bagian integral dari struktur kemasyarakatan yang lebih besar (Morissan, 2011: 13-14).

Secara umum, kualitas sebuah program televisi dapat dibagi menjadi dua aspek. Pertama, program televisi tersebut harus memiliki tujuan, fungsi, dan arah penyiaran yang telah ditetapkan, dengan fungsi yang mengacu pada kegunaan sosial program siaran dalam masyarakat atau audiensnya. Kedua, program televisi harus mematuhi kode etik dan peraturan perundang-undangan yang berlaku, termasuk dalam konten yang disiarkan yang harus sesuai dengan kode etik, Undang-undang, atau Standar Program Siaran Penyiaran (P3SPS) (Wahu, 2004: 7).

Aspek kualitas produk atau siaran ini mencakup kemampuan produk untuk menjalankan fungsi-fungsinya, seperti daya tahan, kehandalan, ketelitian yang dihasilkan, kemudahan dioperasikan dan diperbaiki, serta atribut lain yang memberikan nilai tambah pada produk atau siaran itu secara keseluruhan (Philip & Armstrong, 2007: 206). Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kualitas siaran dalam konteks penelitian ini adalah kemampuan siaran untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan konsumen.

### 2.2.2.2 Hal-Hal yang Mempengaruhi Kualitas Penyiaran

Terdapat beberapa hal yang mempengaruhi kualitas penyiaran secara umum, yaitu hal-hal sebagai berikut (Kombaitan, 2013):

#### 1. Masalah Peralatan Teknis Produksi dan Penyiaran

Keberadaan peralatan produksi dan penyiaran yang rusak atau sudah tua dapat menyebabkan penurunan kualitas siaran. Peralatan yang sudah tidak optimal dapat menghasilkan siaran yang kurang jelas atau tidak memuaskan bagi penonton.

#### 2. Keadaan Unit Pemancar

Meskipun beberapa unit pemancar telah diperbarui dengan peralatan baru, masih ada kekhawatiran terhadap kualitas dan keandalan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

transmisi. Beberapa stasiun mungkin mengalami kendala dalam mempertahankan daya pancar yang memadai, yang pada gilirannya dapat mengurangi kualitas siaran.

#### Kebijakan Pola Acara yang Tidak Konsisten

Penetapan pola acara yang tidak konsisten dan kurangnya pedoman pelaksanaan dapat menyebabkan kebingungan dalam produksi dan penyiaran program. Hal ini dapat mengakibatkan penyiaran ulang program atau ketidaksesuaian antara pola acara dan waktu penayangan, yang pada akhirnya mengurangi kualitas siaran.

#### 4. Kurangnya Perhatian terhadap Kualitas Program

Fokus terlalu banyak pada kuantitas jam siaran program tanpa memperhatikan kualitas program secara keseluruhan dapat menjadi masalah. Proses perencanaan produksi program yang tergesa-gesa dan kurangnya konsistensi dalam penayangan dapat mengurangi daya tarik dan nilai siaran.

#### 5. Kurangnya Profesionalisme Pegawai

Kurangnya profesionalisme dari pegawai dalam menjalankan tugas mereka dalam produksi dan penyiaran program dapat berdampak negatif pada kualitas siaran secara keseluruhan. Ketidakprofesionalan dalam melaksanakan tugas-tugas tertentu dapat mengurangi standar kualitas yang diharapkan dari siaran.

### 2.2.2.3 Elemen-Elemen dalam Kualitas Penyiaran

Dalam menjaga kualitas penyiaran sebuah program siaran harus menyusun elemen-elemen program seperti berikut ini (Eastman, 1984: 10-16):

#### 1. *Compatibility* (Kesesuaian)

Ini mengacu pada kesesuaian program acara dengan kegiatan sehari-hari dan minat audiens yang menjadi fokus utama. Artinya, program-program harus relevan dengan kebutuhan, minat, dan kegiatan sehari-hari para pendengar agar mereka tertarik dan merasa terhubung dengan siaran tersebut secara mendalam. Dengan memahami preferensi dan kebutuhan audiens, stasiun penyiaran dapat menciptakan konten yang menarik dan bermakna, sehingga memperkuat ikatan antara siaran dan pemirsa, serta meningkatkan keterlibatan dan loyalitas mereka terhadap program-program yang disajikan.

#### 2. *Habit Formation* (Pembentukan Kebiasaan)

Prinsip ini berfokus pada pembentukan kebiasaan konsumen melalui program-program yang disiarkan secara konsisten dan berkesinambungan. Dengan menyajikan konten yang konsisten dan menarik, stasiun penyiaran dapat membentuk kebiasaan menonton yang akan membuat audiens tetap terlibat dan terikat dengan siaran mereka.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan demikian, konsistensi dalam penyajian program-program yang relevan dan berkualitas menjadi kunci untuk mempertahankan minat dan partisipasi aktif para pemirsa dalam jangka waktu yang panjang.

*Control of Audience Flow* (Pengendalian Aliran Pendengar)

Ini menunjukkan kemampuan stasiun untuk mengarahkan penonton dari satu program atau segmen ke program atau segmen lainnya, yang dikenal sebagai pengendalian aliran pendengar. Pengendalian aliran pendengar adalah tentang menjaga agar audiens tetap terlibat dan tidak beralih ke stasiun penyiaran lainnya. Dengan mengatur aliran siaran secara cermat dan menyajikan konten yang menarik, stasiun dapat mempertahankan minat dan keterlibatan pemirsa, memperkuat kesetiaan mereka terhadap program-program tertentu, dan mengoptimalkan pengalaman menonton secara keseluruhan.

*Conservation of Program Resource* (Konservasi Sumber Daya Program)

Ini menekankan pentingnya mengelola sumber daya program dengan bijaksana. Stasiun perlu mengoptimalkan kreativitas mereka dalam menghasilkan materi program yang menarik dan bermutu, serta memastikan penggunaan sumber daya seperti waktu siaran dan tenaga kerja dilakukan dengan efisien. Dengan mengelola sumber daya secara bijaksana, stasiun dapat memaksimalkan potensi program-programnya, meningkatkan daya tarik terhadap pemirsa, serta menciptakan lingkungan kerja yang produktif dan berkelanjutan bagi seluruh tim produksi. Hal ini penting untuk memastikan kesuksesan jangka panjang dan keberlanjutan operasional stasiun penyiaran dalam industri yang semakin kompetitif.

*Breadth of Appeal* (Jangkauan Daya Tarik)

Prinsip ini menunjukkan bahwa program-program yang disiarkan harus memiliki daya tarik yang luas, menjangkau berbagai lapisan konsumen dari segi teknis maupun sosial, serta memperhatikan beragam preferensi dan latar belakang. Dengan demikian, stasiun dapat menarik perhatian dan mempertahankan penonton dari berbagai segmen masyarakat, menciptakan pengalaman menonton yang inklusif dan bermakna bagi seluruh audiens mereka. Melalui penawaran konten yang beragam dan relevan, stasiun dapat memperluas jangkauan dan dampak siarannya, serta memperkuat ikatan dengan pemirsa untuk jangka waktu yang lebih lama.

## 2.2.4 Manajemen Kualitas Penyiaran

Manajemen penyiaran memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan serta mencapai efisiensi dan efektivitas. Oleh karena itu, media penyiaran perlu memperhatikan perilaku audiens dengan mengamati jumlah audiens, kestabilan audiens, pola aliran audiens, kecenderungan perubahan,

perubahan demografis, dan preferensi audiens. Manajemen media adalah disiplin ilmu yang mengkaji bagaimana pengelolaan media dilakukan dengan mengacu pada prinsip-prinsip dan keseluruhan proses manajerialnya. Ini mencakup media sebagai industri dengan aspek komersial dan sosialnya, serta media sebagai lembaga baik dalam ranah komersial maupun sosial (Prasetyo et al., 2022).

Manajemen penyiaran merupakan kemampuan individu untuk mempengaruhi dan menggunakan keahlian atau keterampilan orang lain dalam merencanakan, memproduksi, dan menyiarkan program dengan tujuan bersama. Dalam konteks penyiaran, manajemen melibatkan proses kompleks yang terhubung dengan berbagai sistem di lingkungannya, termasuk interaksi dengan publik, komunikasi dengan lingkungan luar, serta dinamika sosial, politik, dan ekonomi di masyarakat. Untuk mencapai tujuan yang optimal, manajemen membutuhkan dukungan dari sarana dan alat yang sesuai. Konsep tools of management dalam manajemen penyiaran dapat dirangkum dalam enam unsur yang disebut 6M (Massie, 2013):

1. Men (Sumber Daya Manusia)

Dalam industri penyiaran, penting bagi individu untuk tidak hanya memahami teori, tetapi juga menerapkannya dalam praktik. Pengalaman praktis harus didukung oleh pemahaman teoritis yang kuat. Kombinasi antara teori komunikasi dan praktik dalam produksi serta penyiaran program dapat merangsang kreativitas individu dalam industri penyiaran untuk menghasilkan program-program yang berkualitas.

2. Money (Keuangan/ Modal)

Uang merupakan sumber daya yang sangat penting dalam industri penyiaran untuk memastikan kelancaran seluruh proses penyiaran, termasuk pembelian peralatan teknologi yang mutakhir, penggajian staf produksi dan penyiaran, biaya promosi dan pemasaran, pembayaran lisensi konten, serta investasi dalam penelitian dan pengembangan untuk meningkatkan kualitas dan daya saing siaran.

Methods (Cara atau Sistem yang Dipakai untuk Mencapai Tujuan)

Ada beberapa metode yang digunakan dalam menyebarkan siaran, antara lain:

a. Sistem Terrestrial

Menggunakan sinyal microwave yang dipancarkan dari permukaan tanah dengan syarat pancaran SHF (*super high frequency*) harus tidak terhalang memungkinkan transmisi data yang cepat dan stabil dalam jarak yang cukup jauh, sehingga dapat menjadi solusi efisien untuk mengatasi hambatan geografis dan infrastruktur dalam penyiaran modern.

b. Sistem Satelit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bergantung pada dukungan satelit komunikasi yang memiliki transponden yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan komunikasi, industri penyiaran dapat mengoptimalkan jaringan transmisi untuk menjangkau area yang luas, memperluas cakupan siaran, serta memastikan ketersediaan sinyal yang stabil dan berkualitas bagi para pemirsa di berbagai lokasi geografis.

c. Sistem Gabungan

Menggabungkan beberapa sistem untuk menyebarkan siaran, seperti menggunakan kabel, serat optik, terestrial, dan satelit, memungkinkan industri penyiaran untuk memperluas cakupan siaran serta meningkatkan kehandalan dan fleksibilitas infrastruktur penyiaran, sehingga dapat mengatasi berbagai tantangan teknis dan geografis dalam menyediakan layanan yang berkualitas bagi pemirsa di berbagai wilayah.

4. Materials (Bahan-Bahan)

Bahan-bahan yang diperlukan dalam penyiaran meliputi berbagai macam bentuk acara yang dimiliki oleh stasiun penyiaran, seperti program-program berita, hiburan, olahraga, dokumenter, dan acara khusus lainnya, yang semuanya memerlukan perencanaan, produksi, dan penyiaran yang teliti serta koordinasi yang efektif antara berbagai tim produksi untuk memastikan kualitas dan kelancaran dalam penayangan kepada pemirsa.

5. Machine (Alat)

Peralatan teknis seperti microphone, amplifier, dan transmitter menjadi bagian penting dalam infrastruktur penyiaran. Kualitas dan keandalan peralatan ini berdampak langsung pada kualitas siaran.

6. Market (Pasar)

Identifikasi pasar yang tepat merupakan langkah penting dalam strategi promosi dan distribusi siaran. Siaran perlu mampu menggambarkan identitasnya dengan jelas dan menarik perhatian audiens yang dituju serta membangun hubungan yang erat dengan para penikmatnya. Hal ini membantu memperkuat kehadiran siaran dalam kesadaran masyarakat dan meningkatkan keterlibatan audiens dalam jangka panjang.

## 2.2.5 Macam-Macam Kualitas Gambar Penyiaran

Wood membagi dimensi-dimensi kualitas gambar pada penyiaran menjadi 4 macam sebagai berikut (Wood, 1993):

1. HDTV

*High Definition Television* (HDTV) atau Televisi Definisi Tinggi ditandai oleh International Telecommunication Union (ITU) sebagai

memiliki sekitar dua kali lipat definisi horizontal dan vertikal televisi konvensional. Namun, menentukan HDTV secara tepat adalah tantangan karena beragamnya definisi dalam televisi konvensional dan kompleksitas sistem interlaced. Untuk menentukan HDTV secara akurat, faktor-faktor seperti kualitas gambar dan bit-rate transmisi harus dipertimbangkan, dengan tujuan meminimalkan gangguan dan mencapai transparansi dalam reproduksi gambar.

Salah satu tantangan utama terletak dalam menentukan kualitas yang dibutuhkan, sering disebut sebagai "karakteristik kegagalan konten adegan," yang menentukan proporsi waktu program yang bebas dari artefak. Ini membutuhkan bukti statistik tentang kemunculan konten adegan yang berbeda. Sementara pedoman penyiaran satelit memberikan wawasan, penyiaran televisi terestrial menimbulkan tantangan unik karena artefak noise kuantisasi dan persepsi penonton.

Upaya oleh WGDTB bertujuan untuk transparansi 99,7% dalam layanan HDTV terestrial digital, dengan referensi pada kualitas sinyal studio HDTV tertentu. Untuk mencapai tingkat transparansi ini, hampir semua gambar uji harus lolos, termasuk urutan yang menantang. Meskipun target kualitas mungkin ambisius mengingat bit-rate saat ini, bertujuan tinggi dibenarkan karena pengalaman menunjukkan peningkatan terus-menerus dalam peralatan HDTV.

Pertanyaan penting tetap: kualitas apa yang dapat dicapai dengan 20-30 Mbit/s? Uji coba awal dengan sistem HD-DIVINE pada musim gugur 1993 akan memberikan wawasan berharga terhadap pertanyaan ini, menandai awal perjalanan menuju menentukan dan mencapai standar HDTV berkualitas tinggi.

EDTV

Tingkat kualitas kedua yang ditargetkan disebut EDTV (*Extended Definition Television*), televisi definisi diperluas. EDTV dirancang untuk memberikan pilihan penerima yang lebih murah dan ringan dibandingkan dengan penerima HDTV layar besar, yang mungkin sulit dikendalikan dan mahal. Dengan ukuran layar kemungkinan kurang dari 30 inci, EDTV tidak akan secara dramatis lebih rendah dari HDTV dalam kualitas yang dirasakan, menjadikannya cocok untuk ruang tamu yang lebih kecil atau di mana penerima HDTV tidak praktis. Format sumber untuk EDTV diasumsikan sebagai sinyal yang sesuai dengan Rekomendasi 601 CCIR, dengan 720 sampel per baris dan rasio aspek 16:9. Untuk mencapai tingkat transparansi yang sama dengan HDTV, diperlukan bit-rate sekitar 9-11 Mbit/s untuk sistem DCT hibrida yang kompensasi gerakan.

SDTV

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tingkat kualitas ketiga yang dipertimbangkan adalah SDTV (*Standard Definition Television*), televisi definisi standar. SDTV dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan kualitas penerima portabel. Meskipun ukuran layar kecil hingga menengah, kualitas PAL/SECAM saat ini dianggap sangat baik. Oleh karena itu, untuk SDTV, digunakan format pemindaian 625 garis, yang menerima beberapa artefak yang mirip dengan sistem PAL dan SECAM. Meskipun artefak yang terkait dengan SDTV dan sistem DCT hibrida yang kompensasi gerakan digital mungkin berbeda, diperkirakan diperlukan laju data sekitar 5-6 Mbit/s untuk mencapai kualitas keseluruhan yang hampir sama secara global.

## LDTV

Tingkat kualitas keempat adalah LDTV (*Limited Definition Television*), televisi definisi terbatas. Ini dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan penerima layar sangat kecil, yang mungkin digunakan di dalam mobil. Pertanyaannya harus dikatakan bahwa penyiar di antara anggota WGDTB belum sepenuhnya yakin bahwa akan ada kebutuhan untuk tingkat seperti itu, tetapi sudah pasti telah dimasukkan dalam diskusi. Kebutuhan kualitas tingkat ini akan sekitar sama dengan codec MPEG 1 atau sekitar tingkat VHS. Ini berarti sekitar seperempat potensi resolusi Rekomendasi 601 CCIR.

Menyebutkan kebutuhan kualitas, dan mengevaluasi sistem-sistem dari segi karakteristik kegagalan konten adegan akan menjadi tantangan teknis utama, terutama karena perlu untuk menentukan seberapa sering adegan dengan jenis konten tertentu kemungkinan akan terjadi. Mungkin ada pendekatan yang lebih sederhana yang juga akan membantu memahami dan mengukur perilaku sistem. Salah satu pendekatan tersebut diuraikan dalam bagian berikut. LDTV dimaksudkan untuk penerima layar sangat kecil, seperti yang mungkin digunakan di dalam mobil, dengan kualitas yang sekitar sama dengan codec MPEG 1 atau tingkat VHS.

### 2.2.6 Indikator Kualitas Penyiaran

Kualitas penyiaran dapat diukur dengan beberapa hal sebagai berikut (Rochim et al., 2021):

#### 1. *Sharp Image Display* (Tampilan Gambar yang Tajam)

Merujuk pada kualitas visual dari gambar atau konten yang ditampilkan. Untuk televisi, ini berarti resolusi tinggi yang memberikan detail yang jelas dan tajam pada layar. Penggunaan teknologi yang canggih dan pengaturan yang tepat memastikan bahwa gambar yang ditampilkan memiliki ketajaman yang optimal, memungkinkan penonton melihat detail dengan jelas.

#### 2. *Clear Sound* (Suara yang Jernih)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menunjukkan kualitas suara yang dihasilkan oleh perangkat audio. Suara yang jernih memungkinkan penonton mendengar setiap detail dengan baik, termasuk dialog, efek suara, dan musik dengan kejelasan yang tinggi. Pengaturan audio yang baik dan penggunaan perangkat audio berkualitas membantu memastikan bahwa suara yang dihasilkan jernih dan tidak terdistorsi.

*Wide Broadcast Coverage* (Cakupan Siaran yang Luas)

Ini mengacu pada area geografis atau jumlah konsumen yang dapat dijangkau oleh siaran tersebut. Semakin luas cakupan siaran, semakin banyak orang yang dapat mengakses konten yang disiarkan. Faktor seperti kekuatan pemancar, teknologi transmisi, dan infrastruktur jaringan mempengaruhi seberapa luas cakupan siaran tersebut. Cakupan siaran yang luas penting untuk mencapai audiens yang lebih besar dan memperluas dampak komunikasi dari konten yang disampaikan.

## 2.2.3 Kepuasan Menonton

### 2.2.3.1 Pengertian Kepuasan Menonton

Kepuasan, berasal dari bahasa Latin "satis" yang berarti cukup baik, dan "facto" yang berarti melakukan atau membuat, dapat diartikan sebagai pemenuhan atau pencapaian yang memadai. Secara khusus, dalam konteks istilah Kepuasan (satisfaction) mengacu pada respons emosional seseorang yang timbul dari perbandingan antara kinerja yang dirasakan dari produk (atau hasil) dengan harapan mereka. Ketika kinerja tidak memenuhi harapan, pelanggan akan merasa tidak puas. Ketika kinerja sejalan dengan harapan, pelanggan akan merasa puas. Dan jika kinerja melebihi harapan, pelanggan akan merasa sangat puas atau senang (Philip & Keller, 2009: 139).

Kepuasan berasal dari respons terhadap suatu stimulus, yang mendorong seseorang untuk mengalami pengalaman tersebut kembali. Dalam konteks media massa, kepuasan ini mengacu pada kepuasan yang dirasakan oleh penonton setelah menerima hiburan atau informasi dari media massa, dan mungkin akan membuat mereka ingin mengonsumsi konten serupa lagi (Harriman, 1995: 443).

Kepuasan adalah perasaan pencapaian yang memenuhi atau melampaui harapan seseorang. Ini adalah sensasi dari kelegaan dan pemenuhan keinginan saat mencapai tujuan tertentu (Morissan, 2013: 82). Teori kepuasan menyatakan bahwa kepuasan dan ketidakpuasan konsumen berasal dari perbandingan antara harapan konsumen sebelum pembelian dengan kinerja produk yang sebenarnya. Saat membeli produk, konsumen membentuk harapan tentang kinerja produk tersebut (Sangadji et al., 2013: 183).

Kepuasan adalah sensasi kegembiraan yang muncul dari perbandingan antara kinerja produk atau hasil yang dirasakan dengan harapan konsumen. Jika

kinerjanya tidak mencapai harapan, konsumen akan merasa tidak puas, tetapi jika kinerjanya memenuhi harapan, konsumen akan merasa puas (Prasetio, 2012).

### 2.2.3.2 Pengukuran Tingkat Kepuasan

Penelitian dan pengukuran kepuasan pelanggan menjadi topik yang sangat diminati dari pertengahan 1980-an hingga awal 1990-an. Selama periode tersebut, layanan konsultasi dalam bidang penelitian dan pengukuran kepuasan pelanggan berkembang pesat (Tjipjono, 2000: 100). Kepuasan adalah sesuatu yang sangat subjektif, sehingga sulit untuk mengukurnya secara pasti. Namun, meskipun demikian, penting bagi kita untuk tetap berusaha memperhatikan kebutuhan pelanggan dengan segenap daya yang kita miliki (Barata, 2004: 15).

Dibawah ini adalah beberapa cara untuk mengukur kepuasan (Alma, 2014: 285):

#### 1. Complaint and suggestion system (Sistem keluhan dan Saran)

Banyak perusahaan menyediakan berbagai cara bagi pelanggan untuk memberikan masukan, saran, dan keluhan. Ini bisa meliputi kotak saran, alamat perusahaan yang tersedia di amplop untuk mengirimkan saran atau keluhan, kartu komentar, layanan pelanggan melalui telepon, termasuk juga layanan hotline yang bebas pulsa. Saran dan masukan yang diterima dari pelanggan dapat memberikan wawasan berharga kepada perusahaan, memungkinkannya untuk merespons dengan cepat terhadap kritik dan saran yang diberikan.

#### 2. Customer satisfaction surveys (survey kepuasan pelanggan)

Untuk mengumpulkan komentar pelanggan, perusahaan dapat melakukan survei melalui berbagai metode, seperti pengiriman pos, kontak telepon, pertemuan wawancara langsung, atau meminta pelanggan untuk mengisi kuesioner.

#### Ghost shopping (pembeli bayangan)

Dalam praktik ini, perusahaan menugaskan seseorang sebagai pembeli rahasia untuk mengunjungi perusahaan lain atau bahkan perusahaannya sendiri. Pembeli rahasia ini bertugas untuk melaporkan kelebihan dan kekurangan pelayanan yang diterimanya, serta memberikan informasi penting yang dapat digunakan oleh manajemen untuk pengambilan keputusan. Tidak hanya orang lain yang disewa sebagai pembeli rahasia, tetapi manajer sendiri juga harus terlibat langsung dengan turun ke lapangan, berbelanja di toko-toko pesaing tanpa dikenali. Pengalaman langsung manajer ini sangat berharga karena data yang diperoleh berasal dari pengalaman yang mereka alami sendiri.

#### Lost customer Analysis (Analisa pelanggan yang lari)

Pelanggan yang telah berhenti langgan di hubungi dan diminta untuk memberikan alasan mengapa mereka memutuskan untuk berhenti

atau beralih ke perusahaan lain. Mereka diminta untuk menyampaikan apakah ada masalah yang tidak dapat di atasi atau ditangani dengan cepat. Melalui kontak semacam ini, perusahaan mendapatkan informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kinerjanya dan memperbaiki kepuasan pelanggan, sehingga dapat mencegah kehilangan pelanggan di masa mendatang.

### 2.2.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan

Kepuasan pelanggan bergantung pada bagaimana pelanggan memandang hasil dari produk atau layanan yang mereka terima dalam memenuhi harapan mereka. Pelanggan merasa puas ketika harapan mereka terpenuhi, dan bahkan akan merasa sangat puas jika harapan mereka melebihi yang diharapkan (Daga, 2017: 2017).

Ada lima faktor yang memengaruhi kepuasan pelanggan berdasarkan (*Kumpulan Artikel Hasil Penelitian Bisnis Dari Jurnal. Manajemen Bisnis (Berbasis Hasil Penelitian)*, 2007) yang dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Kualitas Jasa

Kepuasan pelanggan tercapai ketika mereka menerima layanan yang berkualitas atau sesuai dengan harapan dari staf atau karyawan perusahaan.

#### 2. Kualitas Produk

Setelah membeli dan menggunakan produk yang memiliki kualitas yang baik, pelanggan akan merasa puas.

#### 3. Harga

Umumnya, harga yang terjangkau menjadi faktor penting dalam memenuhi kepuasan pelanggan. Namun, harga yang rendah tidak selalu menjamin kualitas yang baik dari suatu produk.

#### 4. Faktor Situasional

Faktor situasional mencakup semua potensi yang dapat memengaruhi kinerja layanan, yang berada di luar kendali penyedia layanan.

#### 5. Faktor Personal/ Faktor Emosional

Kepuasan bukan karena kualitas produk, tetapi harga diri atau nilai sosial yang menjadikan pelanggan puas terhadap merek produk tertentu.

### 2.2.3.4 Indikator Kepuasan

Indikator mengukur Gratification Obtained (kepuasan) sama dengan indikator Gratification Sought. Adapun kategori kepuasan yang dikemukakan oleh McQuail (Gunawan, 2016) diantaranya sebagai berikut:

#### 1. Kepuasan Informasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Saltara Sarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Ini terkait dengan bagaimana program memberikan informasi yang akurat, relevan, dan bermanfaat bagi penonton. Penonton merasa puas jika program tersebut memberikan wawasan baru, berita terkini, atau pengetahuan yang dapat memperkaya mereka tentang topik yang diminati.

#### 2. Keuasan Identitas Pribadi

Aspek ini berkaitan dengan bagaimana program membantu penonton menemukan dan memperkuat nilai-nilai pribadi mereka. Program yang dapat memperkuat identitas dan nilai-nilai pribadi penonton, seperti keyakinan, minat, dan pandangan hidup, akan meningkatkan kepuasan menonton.

#### 3. Keuasan Integrasi dan Interaksi Sosial

Ini mencakup bagaimana program dapat menjadi bahan pembicaraan yang menarik di antara penonton, mendorong interaksi sosial, dan memperkuat hubungan sosial. Program yang dapat menciptakan peluang untuk diskusi dan interaksi dengan orang lain akan meningkatkan kepuasan menonton.

#### 4. Keuasan Hiburan

Keuasan ini terkait dengan kemampuan program untuk menghibur penonton, memberikan kesenangan, dan membantu mereka melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari. Program yang menyenangkan, menghibur, dan menarik akan memberikan pengalaman menonton yang memuaskan.

## 2.3 Konsep Operasional

### 2.3.1 Konseptual Variabel

#### 2.3.1.1 Kualitas Penyiaran (Variabel Independent X)

Variabel independent, atau variabel bebas, adalah faktor-faktor yang diasumsikan memiliki kemungkinan memengaruhi, menyebabkan, atau memberikan dampak pada hasil atau outcome setelah suatu kegiatan dalam jangka pendek (Creswell, 2016: 70). Variabel independent pada penelitian ini adalah Kualitas Penyiaran. Sebagai alat ukur dari penelitian ini dalam menjelaskan pengaruh kualitas penyiaran program *English Premier League* di SCTV terhadap kepuasan menonton pada *followers* akun X @idextratime, adapun indikatornya adalah sebagai berikut:

##### 1. *Sharp Image Display* (Tampilan Gambar yang Tajam)

Merujuk pada kualitas visual dari gambar atau konten yang ditampilkan. Untuk televisi, ini berarti resolusi tinggi yang memberikan detail yang jelas dan tajam pada layar. Penggunaan teknologi yang canggih dan pengaturan yang tepat memastikan bahwa gambar yang ditampilkan memiliki ketajaman yang optimal, memungkinkan penonton melihat detail dengan jelas.

##### 2. *Clear Sound* (Suara yang Jernih)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menunjukkan kualitas suara yang dihasilkan oleh perangkat audio. Suara yang jernih memungkinkan penonton mendengar setiap detail dengan baik, termasuk dialog, efek suara, dan musik dengan kejelasan yang tinggi. Pengaturan audio yang baik dan penggunaan perangkat audio berkualitas membantu memastikan bahwa suara yang dihasilkan jernih dan tidak terdistorsi.

#### *Wide Broadcast Coverage* (Cakupan Siaran yang Luas)

Ini mengacu pada area geografis atau jumlah konsumen yang dapat dijangkau oleh siaran tersebut. Semakin luas cakupan siaran, semakin banyak orang yang dapat mengakses konten yang disiarkan. Faktor seperti kekuatan pemancar, teknologi transmisi, dan infrastruktur jaringan mempengaruhi seberapa luas cakupan siaran tersebut. Cakupan siaran yang luas penting untuk mencapai audiens yang lebih besar dan memperluas dampak komunikasi dari konten yang disampaikan.

#### **2.3.1.2 Kepuasan Menonton (Variabel Dependent Y)**

Variabel dependent, atau variabel terikat, adalah variabel yang terkait dengan variabel bebas. Secara sederhana, variabel dependent adalah hasil atau outcome yang dipengaruhi oleh variabel independent (Creswell, 2016: 70). Adapun variabel Y pada penelitian ini adalah Kepuasan Menonton, dengan indikator sebagai berikut:

##### 1. Kepuasan Informasi

Ini terkait dengan bagaimana program memberikan informasi yang akurat, relevan, dan bermanfaat bagi penonton. Penonton merasa puas jika program tersebut memberikan wawasan baru, berita terkini, atau pengetahuan yang dapat memperkaya mereka tentang topik yang diminati.

##### 2. Kepuasan Identitas Pribadi

Aspek ini berkaitan dengan bagaimana program membantu penonton menemukan dan memperkuat nilai-nilai pribadi mereka. Program yang dapat memperkuat identitas dan nilai-nilai pribadi penonton, seperti keyakinan, minat, dan pandangan hidup, akan meningkatkan kepuasan menonton.

##### 3. Kepuasan Integrasi dan Interaksi Sosial

Ini mencakup bagaimana program dapat menjadi bahan pembicaraan yang menarik di antara penonton, mendorong interaksi sosial, dan memperkuat hubungan sosial. Program yang dapat menciptakan peluang untuk diskusi dan interaksi dengan orang lain akan meningkatkan kepuasan menonton.

##### 4. Kepuasan Hiburan

Kepuasan ini terkait dengan kemampuan program untuk menghibur penonton, memberikan kesenangan, dan membantu mereka melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari. Program yang menyenangkan, menghibur, dan menarik akan memberikan pengalaman menonton yang memuaskan.

### 2.3.2 Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Deskripsi	Skala
<b>Kualitas Penyiaran (Variabel X)</b>	Tampilan Gambar yang Tajam	Merujuk pada kualitas visual dari gambar atau konten yang ditampilkan.	Skala Likert
	Suara yang Jernih	Menunjukkan kualitas suara yang dihasilkan oleh perangkat audio. Suara yang jernih memungkinkan penonton mendengar setiap detail dengan baik.	
	Cakupan Siaran yang Luas	Ini mengacu pada area geografis atau jumlah konsumen yang dapat dijangkau oleh siaran tersebut. Semakin luas cakupan siaran, semakin banyak orang yang dapat mengakses konten yang disiarkan.	
<b>Kepuasan Menonton (Variabel Y)</b>	Kepuasan Informasi	Ini terkait dengan bagaimana program memberikan informasi yang akurat, relevan, dan bermanfaat bagi penonton. Penonton merasa puas jika program tersebut memberikan wawasan baru, berita terkini, atau pengetahuan yang dapat memperkaya mereka tentang topik yang diminati.	
	Kepuasan Identitas Pribadi	Aspek ini berkaitan dengan bagaimana program membantu penonton menemukan dan memperkuat nilai-nilai pribadi mereka. Program yang dapat memperkuat identitas dan nilai-nilai pribadi penonton, seperti minat akan meningkatkan kepuasan menonton.	
	Kepuasan Integrasi dan Interaksi Sosial	Ini mencakup bagaimana program dapat menjadi bahan pembicaraan yang menarik di antara penonton, mendorong interaksi sosial, dan memperkuat hubungan sosial. Program yang dapat menciptakan peluang untuk diskusi dan interaksi dengan orang lain akan meningkatkan kepuasan menonton.	
	Kepuasan Hiburan	Kepuasan ini terkait dengan kemampuan program untuk menghibur penonton, memberikan kesenangan, dan membantu mereka melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari. Program yang menyenangkan, menghibur, dan menarik akan memberikan pengalaman menonton yang memuaskan.	

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

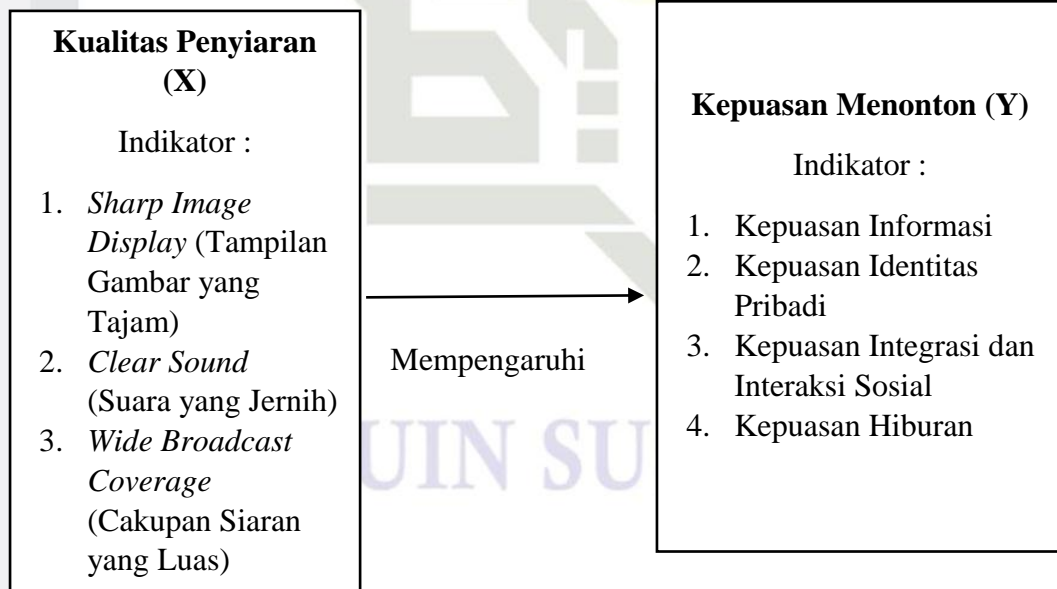
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.4 Kerangka Pemikiran

Pada penelitian ini, model yang digunakan sebagai landasan adalah model teori *Uses and Gratification*. Model *Uses and Gratification* menekankan bahwa fokus utama bukanlah bagaimana media memengaruhi sikap dan perilaku audiens, melainkan bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial audiens. Audiens dianggap sebagai pengguna media yang aktif dan disengaja dalam upaya memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu. Penelitian dalam bidang ini menyoroti bagaimana penggunaan konten media dapat memberikan kepuasan atas pemenuhan kebutuhan individu. Konsep "*uses and gratification*" muncul dari pengamatan bahwa perilaku audiens seringkali dapat dijelaskan melalui berbagai kebutuhan individu dan pentingnya kepuasan yang diharapkan (Elvirano, 2004).

Dengan menggunakan teori ini, penelitian akan melihat bagaimana kualitas penyiaran, seperti tampilan gambar yang tajam, suara yang jernih, dan cakupan siaran yang luas, memengaruhi tingkat kepuasan *followers* akun X @idextratime saat menonton program English Premier League. Dengan demikian, teori *Uses and Gratification* akan membantu menganalisis hubungan antara kualitas penyiaran dan kepuasan menonton program olahraga tersebut, serta bagaimana kepuasan tersebut dipengaruhi oleh kebutuhan dan tujuan individu dalam mengonsumsi konten media.

Dari uraian yang tertera di atas, maka penulis membuat suatu kerangka penelitian sebagai berikut:



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.5 Hipotesis

Teori *Uses and Gratification* digunakan sebagai landasan dalam perumusan hipotesis pada penelitian ini. Adapun yang dimaksud dengan hipotesis merupakan jawaban awal terhadap pertanyaan atau permasalahan penelitian yang telah dirumuskan dalam bentuk kalimat. Jawaban tersebut bersifat sementara karena didasarkan pada teori yang relevan, bukan berdasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2013: 71). Pada teori *uses and gratification* Schramm mencatat bahwa setiap orang yang menggunakan media memiliki motif atau alasan tertentu untuk melakukannya, dan setelah mengonsumsi media tersebut, ada tingkat kepuasan yang bisa diukur terhadap motif atau kebutuhan tersebut (T. A. Nugroho & Purnomo, 2013).

Berdasarkan teori-teori dan kerangka konseptual di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh antara kualitas penyiaran program *English Premier League* di SCTV terhadap kepuasan menonton pada *followers* akun X @idextratime.

Ho : Tidak Terdapat pengaruh antara kualitas penyiaran program *English Premier League* di SCTV terhadap kepuasan menonton pada *followers* akun X @idextratime.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Dalam upaya untuk mengetahui secara mendalam mengenai pengaruh kualitas penyiaran program *English Premier League* di SCTV terhadap kepuasan menonton pada *followers* akun X @idextratime, peneliti menggunakan pendekatan positivisme, Positivisme adalah paradigma ilmu pengetahuan yang pertama kali muncul dalam sejarah perkembangan ilmu pengetahuan. Aliran ini didasarkan pada keyakinan ontologis yang menyatakan bahwa realitas benar-benar ada dan beroperasi sesuai dengan hukum-hukum alam (natural laws) (I. Nugroho, 2016). Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dan perhitungan statistik. Lalu jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian asosiatif.

Penelitian asosiatif merupakan suatu rumusan masalah penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini jenis penelitian asosiatif digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh variabel X yaitu kualitas penyiaran (variabel bebas) terhadap variabel Y yaitu kepuasan menonton (variabel terikat).

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang penulis pilih adalah pada *followers* akun X @idextratime, dengan waktu penelitian itu dari bulan April 2024 sampai dengan selesai.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi merupakan sebuah kelompok yang terdiri dari subjek atau objek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari atau ditarik kesimpulan (Arikunto, 2005). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh *followers* akun X @idextratime.

#### 3.3.2 Sampel

Sampling adalah metode yang digunakan oleh para peneliti untuk secara terencana memilih sebagian kecil dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya sebagai sampel untuk dijadikan subjek observasi atau eksperimen sesuai dengan tujuan penelitian (Firmansyah, 2022). Adapun teknik pengambilan sampling yang digunakan adalah teknik *accidental sampling*. *Accidental sampling* merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu konsumen yang secara kebetulan/insidental mengisi kuesioner dengan kriteria tertentu.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dikarenakan jumlah populasi yang sudah diketahui, maka peneliti dalam penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin yaitu:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

Dimana:

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

E = Kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir.

Maka jika rumus tersebut digunakan dalam penelitian ini, hasilnya adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{986000}{1+986000(0,1)^2}$$

$$n = \frac{986000}{1+986000(0,01)}$$

$$n = \frac{986000}{1+9860}$$

$$n = \frac{986000}{9861}$$

$$n = 103,1$$

Dari hasil perhitungan melalui rumus di atas, maka sampel penelitian ini adalah sebanyak 104 responden dari *followers* akun X @idextratime.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti adalah sebagai berikut:

#### 1. Metode Angket (Kuesioner)

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai teknik pengumpulan data primernya. Angket atau kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan data atau informasi melalui serangkaian pertanyaan yang diberikan kepada individu atau kelompok dalam suatu organisasi. Tujuan dari penggunaan kuesioner adalah untuk memperoleh tanggapan atau jawaban yang nantinya akan dianalisis oleh pihak yang memiliki tujuan khusus. Dengan menggunakan kuesioner, pihak tersebut dapat memeriksa respons yang diberikan oleh responden dan mengukur sejauh mana aspek-aspek tertentu dapat ditemukan dalam proses pengisian kuesioner. Selain itu, kuesioner juga membantu dalam menilai sejauh mana sentimen yang diungkapkan dalam kuesioner tersebut, baik secara luas maupun terbatas (ADH, 2016).

Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan oleh peneliti adalah kuesioner tertutup yang artinya kuesioner berisi jawaban yang sudah disediakan, sehingga responden hanya tinggal memilih. Peneliti melakukan pembagian kuesioner dalam bentuk *google form* yang nantinya akan dibagikan kepada *followers* akun X @idextratime.

Dokumentasi

Yaitu pengumpulan data diperoleh melalui pengkajian dan penelaahan terhadap catatan tertulis maupun dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

### 3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas

#### 3.5.1 Uji Validitas

Validitas digunakan untuk menilai apakah instrumen yang digunakan dalam sebuah penelitian sesuai untuk mengukur konsep yang dimaksud. Instrumen dianggap efektif jika dapat mengukur objek dengan akurat. Validitas memiliki peran yang sangat krusial dalam analisis isi karena hasil dari analisis tersebut sangat bergantung pada instrumen yang digunakan. Jika instrumen tidak sesuai, maka hasil analisis tidak dapat diandalkan (Erianto, 2011: 259). Untuk mengetahui tingkat keterampilan instrumen dapat digunakan rumus product moment yaitu:

$$r = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r = Koefisien Korelasi

N = Jumlah Individu dalam Sampel

X = Angka Mentah untuk Variabel X

Y = Angka Mentah untuk Variabel Y (Kriyantono, 2010: 175)

Untuk menguji kevalidan sebuah data, dapat menggunakan uji r tabel, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

**Df = N-2**

Df = Derajat Kebebasan

N : Sampel

Jika r tabel < r hitung maka item pada lembar observasi dinyatakan valid, sebaliknya jika r tabel > r hitung maka item observasi dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan (Sujarweni, 2015: 108).

#### 3.5.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas dalam penelitian merujuk pada konsistensi atau kestabilan hasil penelitian dari waktu ke waktu. Untuk menguji reliabilitas, seringkali dilakukan uji statistik yang melibatkan konsistensi jawaban dari partisipan ketika mereka dimintai kembali pendapat mereka. Dalam penelitian yang menggunakan instrumen seperti angket atau skala bertingkat, reliabilitas dapat diuji menggunakan rumus Alpha Cronbach. Rumus Alpha Cronbach digunakan untuk mengukur sejauh mana item-item dalam instrumen tersebut saling berkaitan atau konsisten:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2 i}{\sigma^2 \tau} \right]$$

Keeterangan :

- $r_{11}$  = Nilai Reliabilitas  
 $\sum \sigma^2 i$  = Varians Skor Tiap-Tiap Item  
 $\sigma^2 \tau$  = Varians Total  
 $k$  = Jumlah Item (Abdurahman et al., 2014: 48).

Koefisien Reliabilitas

0,80 - 1,00 : Sangat Tinggi

0,60 - 0,79 : Tinggi

0,20 - 0,39 : Cukup Tinggi

0,00 - 0,19 : Sangat Rendah (tidak reliabel)

Sebuah variabel dianggap reliabel yaitu ketika hasil Alpha > 0,60, dan jika < 0,60 maka dianggap tidak reliabel dan jika Alpha rendah kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel. Sementara jika Alpha > 0,80 dianggap bahwa seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat (Arikunto, 2010: 239).

### 3.6 Teknik Analisis Data

#### 3.6.1 Uji Spearman Rank

Untuk menganalisis adanya korelasi antara kualitas penyiaran program English Premier League di SCTV dengan kepuasan menonton followers @idextratime dilakukan uji korelasi dengan Spearman-rank dan Kendall Tau melalui program komputer SPSS 27 for Windows..

#### 3.6.2 Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian, digunakan uji koefisien determinasi untuk melihat besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Su. Arikunto, 1987). Oleh karena itu hipotesis perlu dikaji kebenarannya sehingga data yang dikumpulkan akan menjawab apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Hipotesis penelitian yang diajukan adalah hipotesis alternatif. Sedangkan hipotesis untuk keperluan analisis statistik hipotesisnya berpasangan antara hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh kualitas penyiaran terhadap kepuasan menonton. Sedangkan hipotesis nolnya adalah tidak terdapat pengaruh kualitas penyiaran terhadap kepuasan menonton.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB IV GAMBARAN UMUM

### 4.1 Gambaran Umum Program English Premier League

Liga Utama Inggris atau *English Premier League* adalah liga tertinggi dalam sistem liga sepak bola di Inggris. Kompetisi ini diikuti oleh 20 klub, liga ini menerapkan sistem promosi dan degradasi dengan *English Football League* (EFL). *English Premier League* adalah sebuah perusahaan yang di dalamnya klub peserta liga bertindak sebagai pemegang saham. Musim kompetisi dimainkan dari bulan Agustus hingga Mei, di mana setiap tim bermain 38 pertandingan, dengan 19 pertandingan kandang dan 19 pertandingan tandang (*Penjelasan Tentang Liga Primer*, n.d.).

Gambar 4. 1 Logo *English Premier League*



Sumber: [www.premierleague.com](http://www.premierleague.com)

Kompetisi ini didirikan dengan nama awal FA Premier League (Liga Utama Inggris FA) pada 20 Februari 1992 setelah beberapa klub peserta Divisi Pertama Liga Inggris memutuskan untuk memisahkan diri dari liga tersebut yang telah didirikan pada tahun 1888, dan mengambil keuntungan dari kesepakatan hak siar televisi yang dinilai menguntungkan. Kesepakatan tersebut bernilai 1 miliar poundsterling per musim 2013–2014, di mana Sky dan BT Group menjadi pemegang hak domestik untuk menyiarkan masing-masing 116 dan 38 pertandingan 22 klub bermain pada musim pertama liga. Liga ini menghasilkan 2,2 miliar poundsterling per tahunnya sebagai hasil dari hak siar domestik dan internasional.

Tabel 4. 1 Daftar Juara EPL

Klub	Jumlah Gelar	Musim Kemenangan
Manchester United	13	1992–1993, 1993–1994, 1995–1996, 1996–1997, 1998–1999, 1999–2000, 2000–2001, 2002–2003, 2006–2007, 2007–2008, 2008–2009, 2010–2011, 2012–2013
Manchester City	8	2011–2012, 2013–2014, 2017–2018, 2018–2019, 2020–2021, 2021–2022, 2022–2023,

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		2023-2024
Chelsea	5	2004–2005, 2005–2006, 2009–2010, 2014–2015, 2016–2017
Arsenal	3	1997–1998, 2001–2002, 2003–2004
Blackburn Rovers	1	1994–1995
Leicester City	1	2015–2016
Liverpool	1	2019–2020

Sumber : [www.premierleague.com](http://www.premierleague.com)

Liga ini menjadi liga olahraga dengan penonton terbanyak di dunia dengan disiarakan di 212 wilayah ke 643 juta pemirsa di rumah dan memiliki jumlah penonton potensial sebanyak 4,7 miliar.

#### 4.2 Gambaran Umum Akun X @idextratime

Akun @idextratime adalah akun media sosial, khususnya di platform X (sebelumnya Twitter), yang berfokus pada konten sepak bola. Akun ini sering membagikan informasi terkini, analisis pertandingan, cuplikan, dan berita terkait dunia sepak bola. Banyak penggemar sepak bola mengikuti akun ini untuk mendapatkan update cepat dan ulasan menarik tentang olahraga paling populer di dunia. Akun ini juga sering terlibat dalam diskusi dan opini tentang berbagai peristiwa dalam dunia sepak bola. Akun ini telah diikuti oleh sekitar 1.265.000 pengguna media sosial X.

Gambar 4. 2 Logo Akun X @idextratime



Sumber: Profil X @idextratime


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

### 6.1 Kesimpulan

Hasil analisis menunjukkan bahwa kualitas penyiaran memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kepuasan menonton. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin baik kualitas penyiaran yang dirasakan oleh penonton, seperti indikator *sharp image display* (ketajaman gambar), *clear sound* (kejernihan suara) dan *wide broadcast coverage* (cakupan siaran yang luas), maka semakin tinggi pula kepuasan mereka saat menyaksikan program. Kualitas penyiaran yang mencakup aspek-aspek seperti gambar yang tajam, suara yang jelas, cakupan siaran yang luas, serta kestabilan akses terbukti meningkatkan pengalaman menonton. Hubungan ini signifikan secara statistik, yang menunjukkan bahwa pengaruh kualitas penyiaran terhadap kepuasan menonton bukanlah kebetulan, melainkan nyata, berdasarkan hasil uji Spearman dan koefisien determinasi yang mendukung temuan ini.

Namun, penelitian juga menemukan bahwa pengaruh kualitas penyiaran hanya menjelaskan sebagian dari kepuasan menonton, yaitu sebesar 34,4%. Hal ini menunjukkan bahwa ada faktor-faktor lain yang turut memengaruhi tingkat kepuasan penonton SCTV, seperti fitur tambahan yang mendukung pengalaman pengguna, kenyamanan dalam navigasi platform, serta adanya informasi pendukung yang relevan. Oleh karena itu, meskipun kualitas penyiaran merupakan komponen penting, pengelola SCTV juga perlu memperhatikan aspek lain yang dapat meningkatkan pengalaman menonton secara menyeluruh.

### 6.2 Saran

#### 1. Optimalisasi Kualitas Penyiaran

Melihat pengaruh signifikan kualitas penyiaran terhadap kepuasan menonton, pihak penyedia layanan seperti SCTV dapat terus memperbaiki aspek kualitas gambar, suara, dan stabilitas jaringan agar pengalaman menonton semakin optimal, sehingga dapat meningkatkan kepuasan penonton.

#### 2. Pengembangan Variabel Lain

Mengingat bahwa 65,6% variasi dalam kepuasan menonton dipengaruhi oleh faktor lain di luar kualitas penyiaran, penelitian lebih lanjut disarankan untuk menambahkan variabel lain seperti fitur interaktif, informasi tambahan tentang tim dan pemain, atau pengalaman pengguna pada platform, yang mungkin turut memengaruhi kepuasan menonton.

### 3. Peningkatan Sampel dan Variasi Responden

Untuk memperluas generalisasi hasil penelitian ini, disarankan untuk menggunakan jumlah responden yang lebih besar atau melibatkan kategori responden lain di luar mahasiswa, sehingga hasil penelitian dapat lebih mencerminkan populasi secara luas dan memperkuat temuan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan menonton.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

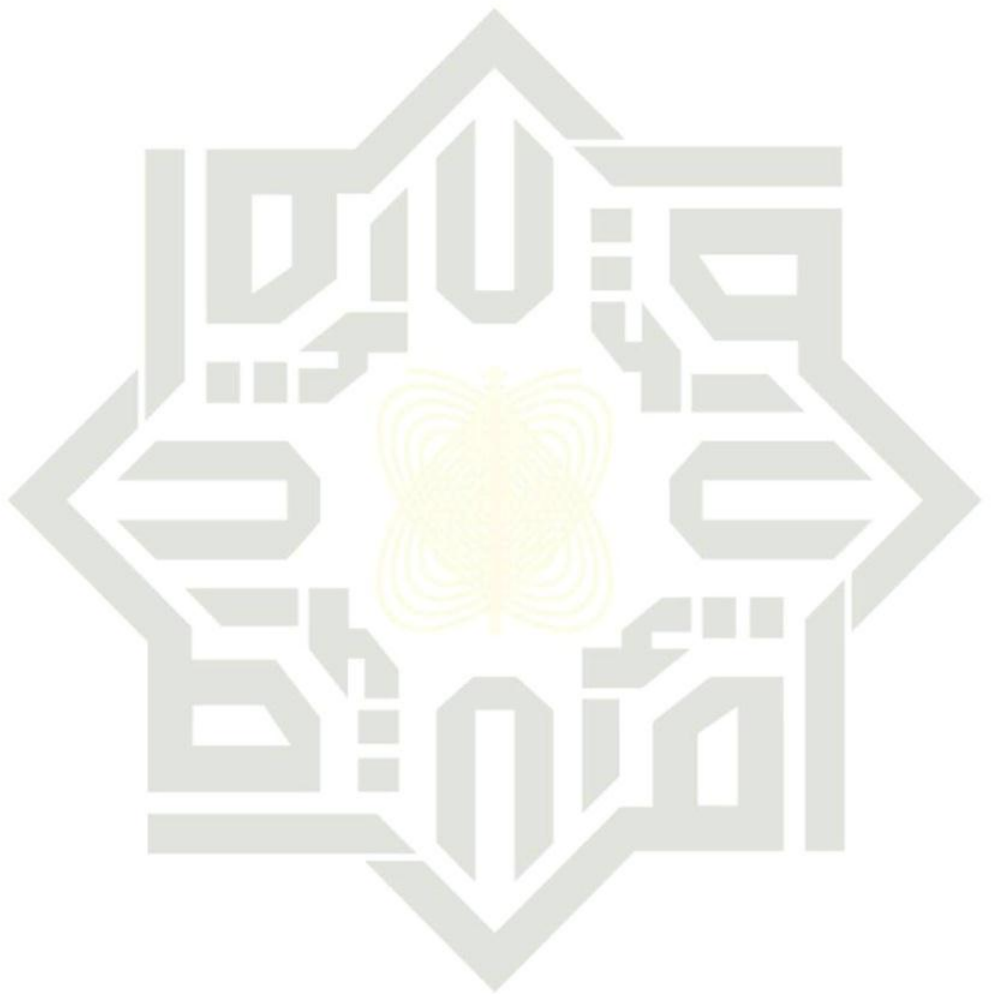
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, M., Muhidin, S. A., & Somantri, A. (2014). *Dasar-dasar Metode Statistika untuk Penelitian*. Pustaka Setia.
- ADH, I. P. W. (2016). Perancangan Sistem Pengolahan Kuesioner Penggunaan Laboratorium Stikom Bali. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 10(2), 128–136.
- Alma, B. (2014). *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Alfabeta.
- Ariani, S. A., & Nurmariati, A. H. (2022). Motif Subscriber Menonton Vlog Odg di Rian Tv youtube Channel Terhadap Kepuasan Menonton. *Inter Script: Journal of Creative Communication*, 4(1), 1–14.
- Arikunto. (2005). *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka D.Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Bina Askara.
- Arikunto, Su. (1987). *Reliabilitas dan Validitas*. Rajawali.
- Atmaja, J. (2017). Hubungan Daya Tarik Dan Pola Menonton Pada Program X-Factor Rcti Terhadap Kepuasan Menonton. *Jurnal Komunikasi*, 8(3).
- Baboota, R., & Kaur, H. (2019). Predictive analysis and modelling football results using machine learning approach for English Premier League. *International Journal of Forecasting*, 35(2), 741–755.
- Barata, A. A. (2004). *Dasar-Dasar Pelayanan Prima*. PT Elex Media Komputindo.
- Burnin, B. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Prenada Media.
- Burhanuddin, R. A., Amalia, A., & Fauzi, A. A. (2023). Pengaruh Digital Marketing Melalui Instagram Akun@ ortuseight Terhadap Brand Awareness Produk Olahraga Ortuseight Bagi Followers Instagram Official Account@ idextratime. *Jurnal Komunikasi Esensi Daruna*, 2(1), 29–40.
- Cahyadi, R. (2016). Inovasi kualitas pelayanan publik pemerintah daerah. *Fiat Justicia Jurnal Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Lampung*, 10(3), 569–586.
- Cahtyani, A. W., Suryo, H., & Sihabuddin, S. (2023). Kepuasan Menonton TV Digital (Studi Kasus Penonton Program Acara TransTV My Trip My Adventure Di Wilayah Karangdowo Kabupaten Klaten). *Solidaritas: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(2).

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran* (4th ed.). Pustaka Pelajar.
- Daga, R. (2017). *Citra, Kualitas Produk, dan Kepuasan Pelanggan*. Global Research and Consulting Institute.
- Djamil, H., & Fachruddin, A. (2011). *Dasar-dasar Penyiaran: Sejarah Organisasi, Operasional, dan Regulasi*. Kencana.
- Eastman, S. T. (1984). *Broadcast/ Cable Programming, Strategies & Practices* (2nd ed.). Wadsworth Publishing Company.
- Elvirano. (2004). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. PT Rosdakarya.
- Erianto. (2011). *Analisis Isi Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmuilmu Sosial Lainnya*. Kencana.
- Ermanlina, E. (2019). Pengaruh service quality terhadap kepuasan pendengar media lembaga penyiaran publik radio XYZ. *Jurnal Manajemen Strategi Dan Aplikasi Bisnis*, 2(1), 31–38.
- Fahrezy, M. K., & Listiani, E. (2022). Manajemen Media Radio Anak Muda dalam Meningkatkan Kualitas Penyiaran. *Bandung Conference Series: Communication Management*, 2(1), 211–214.
- Firmansyah, D. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Fiske, J. (2018). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Rajawaki Pers.
- Giantika, G. G. (2015). Pengaruh Kualitas Penyiaran dan Kemasan Program Terhadap Kepuasan Menonton Program Musik Inbox SCTV (Studi Kasus Mahasiswa BSI Pemuda Rawamangun). *Komunikasi: Jurnal Komunikasi*, 6(2).
- Gunawan, L. (2016). Motif dan Kepuasan Masyarakat Surabaya dalam Menonton Program Dialog “Titik Tengah” di Metro TV Jawa Timur. *Jurnal E-Komunikasi*, 4(2).
- Hariman, P. L. (1995). *Kamus Psikologi*. Restu Agung.
- Indonesia, K. P. (2015). Hasil survey indeks kualitas program siaran televisi. *Diakses Melalui <https://kpi.go.id/Download/Pengumuman/Handout-Hasil-Surveiindekskualitas-Program-Siaran-Televisi-Maret-April-2015-KPI.Pdf>*.
- Katandagho, L., Lopian, J., & Soegoto, A. S. (2015). Pengaruh Kualitas Siaran, Promosi dan Penetapan Harga Terhadap Penggunaan Iklan Di RRI



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 3(3).

Kombaitan, Y. (2013). Implementasi Kebijakan TVRI Dalam Meningkatkan Kualitas Penyiaran Program. *Jurnal Eksekutif*, 2(1).

Krriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (4th ed.). Kencana.

Krriyantono, R. (2010). *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (5th ed.). Kencana Prenada Media Group.

*Kumpulan Artikel Hasil Penelitian Bisnis dari Jurnal. Manajemen Bisnis (Berbasis Hasil Penelitian)*. (2007). Alfabeta.

Masie, R. D. (2013). Manajemen Program Siaran Dialog Interaktif Di Kantor Rri Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(1).

Morissan. (2011). *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Kencana Prenada Media Group.

Morissan. (2013). *Teori Komunikasi : Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Morrisan. (2010). *Teori Komunikasi Massa*. Ghalia Indonesia.

Nugroho, I. (2016). Positivisme Auguste Comte: analisa epistemologis dan nilai etisnya terhadap sains. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(2), 167–177.

Nugroho, T. A., & Purnomo, D. (2013). Motif dan Kepuasan Mahasiswa dalam Menonton Program Kick Andy (Analisa Teori Uses and Gratifications Pada Mahasiswa FISKOM UKSW). *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, 2(1).

Oktavianti, P. R. M. (2022). Strategi Kemasan dan Kualitas Penyiaran, Terhadap Loyalitas Pemirsa TV One Dan Metro TV. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 7(2), 163–172.

*Penjelasan tentang Liga Primer*. (n.d.). <https://www.premierleague.com/premier-league-explained>

Philip, K., & Amstrong, G. (2007). *Marketing An Introduction* (8th ed.).

Philip, K., & Keller, K. L. (2009). *Manajemen Pemasaran* (13th ed.). Erlangga.

Prasetyo, A. (2012). Pengaruh kualitas pelayanan dan harga terhadap kepuasan pelanggan. *Management Analysis Journal*, 1(1).

Prasetyo, A., Puspitasari, S., & Rizqina, N. H. (2022). Manajemen Media Penyiaran Radio Swaragama dalam Meningkatkan Kualitas Program


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Siaran Radio di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Audiens*, 3(4), 159–169.

Rahmayanty, N. (2013). *Manajemen Pelayanan Prima*. Graha Ilmu.

Ridwan, R. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan Kartu GSM (Global System For Mobile) Pada Mahasiswa STIE Nobel Indonesia Makassar. *Jurnal Bisnis Dan Kewirausahaan*, 8(1).

Rochim, M. R., Fahmi, I., & Jahroh, S. (2021). Factors that Affect the Satisfaction of Viewers Watching TVRI. *International Journal of Research and Review*, 8(6), 99.

Sangadji, Mamang, E., & Sopiah. (2013). *Perilaku Konsumen*. Andi Offset.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RND*. Alfabeta.

Sujarweni, V. W. (2015). *SPSS untuk Penelitian*. Pustaka Baru Press.

Sunyoto, D. (2012). *Dasar - Dasar Manajemen Pemasaran*. Caps.

Tjipjono, F. (2000). *Perspektif Manajemen dan Pemasaran Kontemporer*. ANDI.

Trisdianto, A., PS, C. W., Nastain, M., & Fariha, N. F. (2024). Pengaruh Kualitas Siaran MPL Indonesia Terhadap Loyalitas Penonton Di RRQ Kingdom Yogyakarta. *Kohesi: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 11–20.

SCTV.com. (n.d.).

Wahyu, A. D. (2004). *Pengendalian Kualitas Statistik (Pendekatan Kuantitatif Dalam Manajemen Kualitas)*. Andi Offset.

Webb, R., & Turner, L. H. (2017). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Salemba Humanika.

Wood, D. (1993). European perspectives on digital television broadcasting—Quality objectives and prospects for commonality. *EBU Technical Review*, 256, 9–15.

Yulistira, A. S., & Nugroho, A. (2022). Prediction Of The English Premier League Champion Team For The 2021/2022 Season Using The Naïve Bayes Method. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 3(5), 1239–1243.



## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan Hormat,

Perkenalkan, saya M.Raihan Azhar. Mahasiswa Ilmu Komunikasi, Konsentrasi Broadcasting, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Saat ini, saya sedang menyelesaikan tugas akhir / skripsi saya yang berjudul "**PENGARUH KUALITAS PENYIARAN PROGRAM ENGLISH PREMIER LEAGUE DI VIDIO TERHADAP KEPUASAN MENONTON FOLLOWER AKUN X @idextratime**".

Informasi yang sedianya di berikan akan sangat membantu kelancaran penelitian ini. Atas perhatian dan kesediaan Saudara(i) untuk mengisi Kuesioner penelitian ini, saya ucapkan terima kasih.

Tertanda,

M.Raihan Azhar

Nama: \*

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin: \*

Laki-Laki

Perempuan

Usia: \*

18-25 Tahun

26-30 Tahun

31-35 Tahun

36-40 Tahun

Selebihnya

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Jenis Pekerjaan: \*

- Karyawan Swasta
- Karyawan BUMN
- PNS
- Wirausaha
- Lainnya



Apakah anda merupakan follower dari @idextratime? \*

- Ya
- Tidak



Apakah anda pernah menonton English Premier League di SCTV? \*

- Pernah
- Belum Pernah



#### Petunjuk Pengisian Kuesioner



Kuesioner ini menggunakan skala Likert dengan 5 alternatif jawaban, yaitu

1. Sangat Setuju
2. Setuju
3. Netral
4. Tidak Setuju
5. Sangat Tidak Setuju

Dimohon untuk membaca pertanyaan dengan teliti dan jawablah pertanyaan dengan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar yang ditampilkan selama siaran pertandingan English Premier League di SCTV sangat tajam dan jelas.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Saya dapat melihat setiap detail gambar selama pertandingan dengan sangat baik di SCTV.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Resolusi gambar selama siaran English Premier League di SCTV sangat tinggi.\*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Warna dari gambar yang ditampilkan selama siaran English Premier League di SCTV sangat baik. \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Suara yang dihasilkan oleh SCTV selama siaran pertandingan sangat jernih dan mudah didengar.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Detail suara seperti komentar dan sorakan penonton terdengar dengan baik selama siaran English Premier League di SCTV.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Cakupan siaran English Premier League di SCTV sangat luas.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

SCTV menyediakan akses yang konsisten dan stabil untuk siaran pertandingan English Premier League di berbagai lokasi.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Program English Premier League di SCTV memberikan informasi yang akurat tentang pertandingan.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Informasi yang diberikan oleh program ini sangat membantu saya dalam memahami kondisi terkini sepak bola Inggris.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Informasi yang disampaikan dalam siaran English Premier League di SCTV sesuai dengan minat saya.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Informasi yang diberikan selama siaran English Premier League di SCTV memperkaya pengetahuan saya tentang liga tersebut.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Program English Premier League ini membantu saya memperkuat nilai-nilai pribadi saya sebagai penggemar sepak bola.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Menonton program English Premier League ini membuat saya merasa lebih terhubung dengan klub yang saya dukung.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya merasa bahwa siaran English Premier League ini mendukung minat dan hobi saya. \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Siaran English Premier League di SCTV sering menjadi bahan pembicaraan saya dengan teman-teman.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Menonton English Premier League di SCTV mendorong saya untuk lebih sering berinteraksi dengan penonton lainnya di media sosial maupun dunia nyata.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Program ini membantu memperkuat ikatan sosial saya dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Saya merasa terhibur ketika menonton siaran English Premier League di SCTV. \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Menonton English Premier League di SCTV memberikan kesenangan

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Menonton program ini membantu saya melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari. \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Netral
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 2 Uji Validitas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		Correlations								
		item_1	item_2	item_3	item_4	item_5	item_6	item_7	item_8	Total
item_1	Pearson Correlation	1	.590**	.630**	.601**	1.000**	.504**	.219	.202	.811**
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	.000	.004	.245	.284	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_2	Pearson Correlation	.590**	1	.579**	.819**	.590**	.554**	.243	.061	.738**
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001	<.001	<.001	.002	.195	.750	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_3	Pearson Correlation	.630**	.579**	1	.520**	.630**	.595**	.242	.243	.762**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001		.003	<.001	<.001	.197	.196	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_4	Pearson Correlation	.601**	.819**	.520**	1	.601**	.645**	.331	.136	.784**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.003		<.001	<.001	.074	.474	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_5	Pearson Correlation	1.000**	.590**	.630**	.601**	1	.504**	.219	.202	.811**
	Sig. (2-tailed)	.000	<.001	<.001	<.001		.004	.245	.284	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_6	Pearson Correlation	.504**	.554**	.595**	.645**	.504**	1	.305	.092	.714**
	Sig. (2-tailed)	.004	.002	<.001	<.001	.004		.101	.629	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_7	Pearson Correlation	.219	.243	.242	.331	.219	.305	1	.646**	.602**
	Sig. (2-tailed)	.245	.195	.197	.074	.245	.101		<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_8	Pearson Correlation	.202	.061	.243	.136	.202	.092	.646**	1	.508**
	Sig. (2-tailed)	.284	.750	.196	.474	.284	.629	<.001		.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.811**	.738**	.762**	.784**	.811**	.714**	.602**	.508**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.004	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).





Correlations

		item_1	item_2	item_3	item_4	item_5	item_6	item_7	item_8	item_9	item_10	item_11	item_12	item_13	Total
item_1	Pearson Correlation	1	.433*	.264	.366*	.333	.402*	.108	.063	.079	.152	.317	.216	.102	.436*
	Sig. (2-tailed)		.017	.158	.047	.072	.028	.569	.740	.678	.424	.087	.251	.592	.016
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_2	Pearson Correlation	.433*	1	.612**	.870**	.530**	.414*	.566**	.366*	.331	.513**	.164	.313	.164	.768**
	Sig. (2-tailed)	.017		<.001	<.001	.003	.023	.001	.047	.074	.004	.385	.093	.387	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_3	Pearson Correlation	.264	.612**	1	.529**	.527**	.304	.396*	.408*	.195	.509**	.212	.506**	.277	.690**
	Sig. (2-tailed)	.158	<.001		.003	.003	.103	.030	.025	.302	.004	.261	.004	.139	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_4	Pearson Correlation	.366*	.870**	.529**	1	.597**	.361*	.645**	.354	.332	.387*	.139	.387*	.246	.755**
	Sig. (2-tailed)	.047	<.001	.003		<.001	.050	<.001	.055	.073	.034	.463	.034	.190	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_5	Pearson Correlation	.333	.530**	.527**	.597**	1	.428*	.631**	.167	.340	.470**	.221	.504**	.246	.718**
	Sig. (2-tailed)	.072	.003	.003	<.001		.018	<.001	.376	.066	.009	.240	.004	.191	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_6	Pearson Correlation	.402*	.414*	.304	.361*	.428*	1	.402*	.014	.359	.527**	.516**	.289	.153	.639**
	Sig. (2-tailed)	.028	.023	.103	.050	.018		.028	.942	.051	.003	.003	.121	.419	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_7	Pearson Correlation	.108	.566**	.396*	.645**	.631**	.402*	1	.282	.440*	.474**	.304	.592**	.294	.753**
	Sig. (2-tailed)	.569	.001	.030	<.001	<.001	.028		.131	.015	.008	.103	<.001	.115	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_8	Pearson Correlation	.063	.366*	.408*	.354	.167	.014	.282	1	-.040	.348	.037	.206	.566**	.464**
	Sig. (2-tailed)	.740	.047	.025	.055	.376	.942	.131		.834	.059	.847	.276	.001	.010
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_9	Pearson Correlation	.079	.331	.195	.332	.340	.359	.440*	-.040	1	.472**	.141	.247	.112	.539**
	Sig. (2-tailed)	.678	.074	.302	.073	.066	.051	.015	.834		.008	.457	.188	.554	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_10	Pearson Correlation	.152	.513**	.509**	.387*	.470**	.527**	.474**	.348	.472**	1	.296	.349	.231	.728**
	Sig. (2-tailed)	.424	.004	.004	.034	.009	.003	.008	.059	.008		.113	.059	.219	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_11	Pearson Correlation	.317	.164	.212	.139	.221	.516**	.304	.037	.141	.296	1	.532**	.491**	.511**
	Sig. (2-tailed)	.087	.385	.261	.463	.240	.003	.103	.847	.457	.113		.002	.006	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_12	Pearson Correlation	.216	.313	.506**	.387*	.504**	.289	.592**	.206	.247	.349	.532**	1	.437*	.656**
	Sig. (2-tailed)	.251	.093	.004	.034	.004	.121	<.001	.276	.188	.059	.002		.016	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item_13	Pearson Correlation	.102	.164	.277	.246	.246	.153	.294	.566**	.112	.231	.491**	.437*	1	.512**
	Sig. (2-tailed)	.592	.387	.139	.190	.191	.419	.115	.001	.554	.219	.006	.016		.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.436*	.768**	.690**	.755**	.718**	.639**	.753**	.464**	.539**	.728**	.511**	.656**	.512**	1
	Sig. (2-tailed)	.016	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.010	.002	<.001	.004	<.001	.004	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

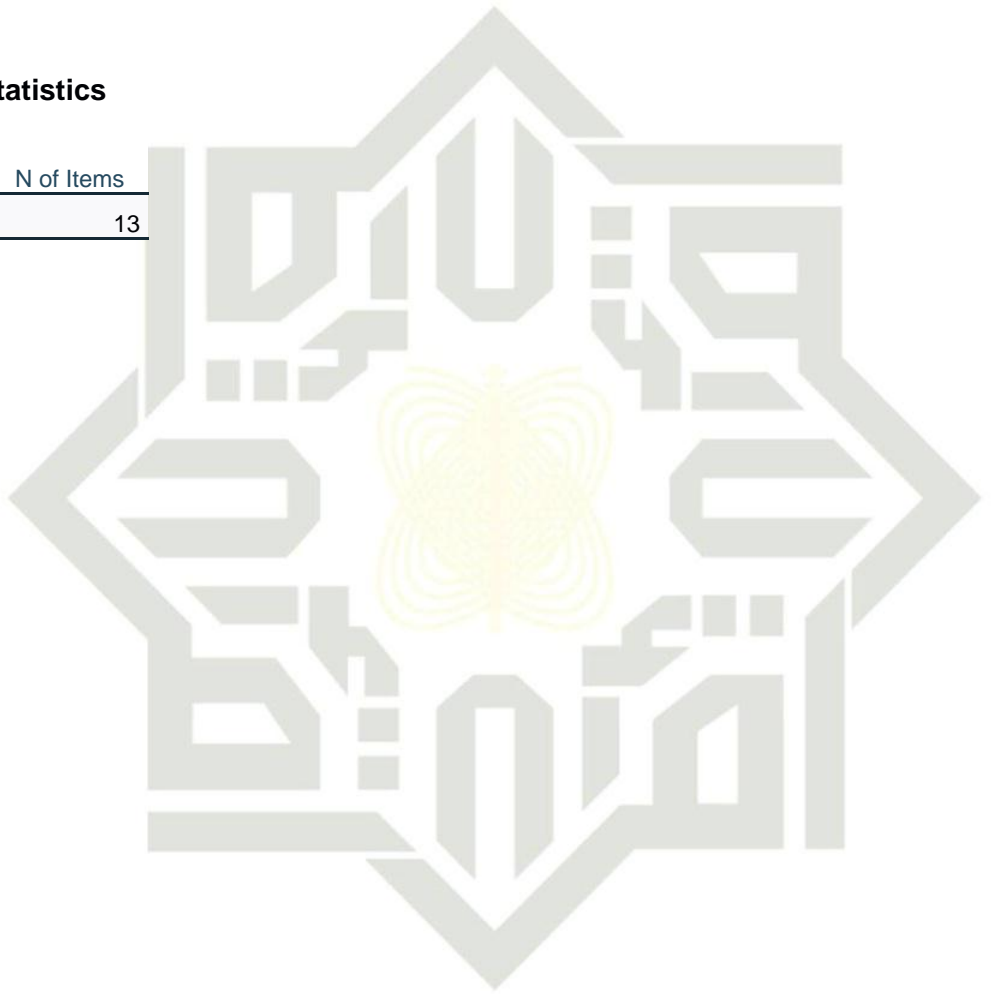
### Lampiran 3 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.852	8

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.865	13

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 4 Rangkuman Data Variabel X

X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	Total X
4	3	4	4	4	4	3	4	30
4	4	4	4	4	4	4	4	32
4	5	4	5	3	4	5	4	34
4	4	3	4	4	5	4	5	33
4	4	4	4	4	4	4	3	31
4	4	4	4	5	4	4	4	33
4	4	5	5	4	4	5	5	37
4	4	4	5	5	5	5	4	36
5	5	5	5	5	4	5	5	39
4	4	4	4	4	4	4	4	32
4	4	4	4	4	4	4	4	31
4	4	5	4	4	3	4	3	31
4	4	5	4	4	4	4	3	32
5	5	5	5	5	4	5	5	39
3	4	3	4	5	5	4	4	32
5	4	4	4	4	4	4	2	31
4	4	4	4	4	3	4	3	30
5	5	5	5	5	5	5	5	40
5	4	4	4	4	3	3	3	30
4	3	4	4	5	4	3	3	30
4	4	4	4	4	4	4	4	32
3	4	3	3	5	5	5	5	33
5	5	5	5	5	5	5	4	39
3	2	2	2	5	5	5	5	29
4	4	3	3	3	4	3	3	27
4	4	4	4	5	5	4	4	34
5	5	5	4	4	3	3	3	32
4	4	4	4	4	5	5	4	35
4	4	4	4	4	3	3	3	29
4	4	4	4	4	4	3	2	29
4	4	5	4	3	3	3	4	30
4	4	3	4	4	4	3	3	29
5	5	5	5	5	4	5	5	39
4	4	3	4	4	4	4	3	30
4	4	4	4	4	4	4	4	32
4	4	5	5	5	5	5	5	39
4	4	3	4	4	4	4	4	31
4	4	4	4	4	4	4	4	32
4	4	4	4	4	4	4	2	30
4	4	4	4	4	4	4	4	32
4	4	4	4	4	4	4	4	32
4	4	3	4	4	5	3	3	30

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



3	4	5	4	3	5	4	33
4	3	4	5	5	4	5	34
5	4	4	3	3	3	4	31
5	5	5	5	5	4	4	38
4	4	3	4	4	4	4	31
3	2	3	4	4	3	3	25
4	4	5	4	4	5	4	35
4	4	3	4	3	4	4	30
4	4	4	4	4	4	4	32
4	2	2	3	4	4	2	25
5	4	4	3	3	3	4	31
4	5	4	4	4	4	5	34
4	5	5	4	4	4	5	35
3	3	4	4	4	5	4	30
5	5	5	5	5	5	5	40
4	5	4	3	5	4	4	34
4	4	4	5	4	4	5	35
4	4	4	4	4	5	4	32

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 5 Rangkuman Data Variabel Y

Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Total Y
4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	4	3	3	40
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
5	4	4	4	5	3	5	5	4	4	5	4	3	55
4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	3	5	53
4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	3	57
4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	53
4	4	4	4	4	5	4	3	2	3	5	4	4	50
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	55
5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	53
4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	47
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	51
5	4	4	4	4	5	4	2	3	3	4	4	4	50
5	4	3	3	2	2	4	2	2	2	4	4	2	39
5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	62
5	4	4	4	4	3	2	2	2	5	4	5	4	48
3	4	2	3	3	4	4	3	3	4	4	4	5	46
4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	5	4	4	52
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
3	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	43
5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	4	4	4	50
4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	47
4	4	4	4	5	5	5	3	3	3	5	5	5	55
3	3	3	3	4	5	5	5	5	5	2	3	5	51
4	4	4	4	4	5	5	3	3	3	5	5	5	54
3	4	3	3	5	5	3	3	3	4	4	3	4	47
5	5	5	5	4	4	4	3	3	4	5	5	5	57
5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	61
4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54
5	5	4	4	4	5	5	4	2	3	3	3	3	50
3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	47
4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	46
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
5	2	4	4	5	4	5	2	5	5	4	4	4	53
3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	44
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
4	4	3	4	5	5	5	2	5	5	5	4	5	56
4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	5	5	4	48
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	57

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	50
4	3	4	2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	50
4	3	3	5	5	5	4	3	4	5	5	5	3	54
4	3	4	3	3	5	5	3	3	3	5	5	4	50
4	3	3	3	4	4	4	2	2	2	4	4	4	43
5	4	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	52
4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	50
5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	51
4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	49
4	1	2	3	2	1	4	2	1	3	5	5	5	38
4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	3	55
3	2	3	3	2	4	4	2	3	4	4	4	5	43
4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	61
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	49
4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	5	48
4	4	5	5	4	3	5	5	4	5	4	4	4	56
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	64
4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	54
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	55
4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	60
4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	3	52
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
4	4	5	4	4	5	3	3	3	3	4	4	4	50
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	50
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
4	5	3	3	4	4	4	3	4	4	4	5	5	52
4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	58
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	58
4	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	5	5	58
4	3	3	3	3	4	4	2	3	3	4	4	4	44
4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	59
5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	57
4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	5	49
5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	63
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
4	4	4	4	3	3	4	2	2	2	4	3	5	44
4	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	4	5	51

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5	4	4	3	5	5	4	4	5	4	5	4	5	57
4	5	4	5	3	5	4	4	3	4	3	3	4	51
3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	49
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	52
5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	63
3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	44
3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	62
4	4	4	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	57
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	49
4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	56
4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	59
4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	57
4	5	5	5	3	5	5	3	3	3	5	5	5	56
5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	3	57
4	5	5	4	4	5	5	3	4	3	5	4	4	55
4	3	3	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	51

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.