

TELKOM UNIVERSITY
SATISFACTION OF “CUT FILM PRODUCTION DAN CC FIKOM UNPAD” FILM COMMUNITY
IN WATCHING *THE RAID 2: BERANDAL*

Abdullah Gozali

Major of Communication Science, Faculty of Economics and Business, Telkom University

e-mail: abdullahgozali29@gmail.com, sahabatipenk29@gmail.com

Abstrak

Tujuan Penelitian dilakukan untuk mengetahui kepuasan yang di cari (GS) dan kepuasan yang di dapat (GO) komunitas Cut film Production dan CC Fikom Unpad dalam menonton film layar lebar *The Raid 2: Berandal*, serta mengetahui kesenjangan kepuasan antara variabel GS dan GO. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, menggunakan metode survei dengan teknik purposive sampling. Populasi dalam penelitian ini adalah komunitas Cut Film Production dan CC Fikom Unpad dengan jumlah sampel 133 orang. Alat analisis yang digunakan untuk mengukur GS dan GO adalah dengan menggunakan statistik deskriptif sedangkan untuk mengukur kesenjangan kepuasan menggunakan metode cross tab.

Hasil dari penelitian menunjukan kepuasan yang paling di harapkan Cut Film Production terdapat pada item pertanyaan keinginan untuk menambah kepercayaan diri dengan presentase 34% (tingkat pemenuhan 66%), begitu juga dengan CC Fikom Unpad terdapat pada item pertanyaan keinginan untuk menambah kepercayaan diri dengan presentase 48% (tingkat pemenuhan 52%) dan kategori setuju adalah yang paling tertinggi. Sedangkan hasil dari kepuasan yang di dapatkan untuk Cut Film Production terdapat pada item kepuasan agar dapat bersantai dan mengisi waktu luang dengan presentase sebanyak 62.26% berbeda dengan CC Fikom Unpad presentase tertinggi terdapat pada item kepuasan mendapatkan dan mengetahui berbagai peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan masyarakat terdekat, yaitu sebanyak 57.70%, dari 15 pertanyaan yang di lontarkan kepada dua komunitas tersebut diketahui bahwa kategori setuju yang paling dominan dijawab responden. Untuk hasil kesenjangan yang didapat antara *Gratification Sought* dan *Gratification Obtained* Cut Film Production memperoleh tingkat kesenjangan paling besar sebesar 34% (tingkat pemenuhan 66%) item tersebut terdapat pada pertanyaan keinginan untuk menambah kepercayaan diri sehingga dapat disimpulkan bahwa menurut responden dapat memuaskan khayalak. Sedangkan untuk CC Fikom Unpad tingkat kesenjangan yang paling besar terdapat pada item keinginan untuk menjalankan peran social sebagai mahasiswa dengan presentase 40 % (tingkat pemenuhan 52%) sehingga dapat disimpulkan menurut responden film *The Raid 2: Berandal* dapat memuaskan khayalaknya.

Kata Kunci: Kepuasan, *Gratification Sought*, *Gratification Obtained*, *Gratification Discrepancy*.

Abstract

The research aims to know the Gratification Sought (GS) and Gratification Obtained (GO) of “Cut film Production and CC Fikom Unpad” community in watching *The Raid 2: Berandal*, also to know the satisfaction discrepancy between the variables of GS and GO. This research is quantitative research by applying the survey method with purposive sampling technique. The population used is “Cut Film Production and CC Fikom Unpad” community by taking 133 persons. The analysis tool which is used for measuring the GS and GO is descriptive statistics, while for measuring the satisfaction discrepancy is using cross tab method.

The result of this research shows that Cut Film Production’s satisfaction depends on the question item for increasing the confidence with the percentage of 34% (66% accomplishment rate), as well as CC Fikom Unpad with the percentage of 48% (52% accomplishment rate), the agree category is the highest rate. The result of satisfaction which is got for Cut Film Production relies on the satisfaction item of relaxing and spending the free time with the percentage of 62.26%. On the other hand, the highest percentage of CC Fikom Unpad relies on the satisfaction on getting and knowing the events and conditions which are related to the close community with the rate of 57.70%. From 15 questions given to the two communities, it shows that the most dominant agree category have been answered by the respondents. For the discrepancy result from *Gratification Sought* and *Gratification Obtained*, Cut Film Production gets the highest discrepancy for 34% (66% accomplishment rate). This item relies on the question of the hope to increase the confidence so that it can be concluded that based on the respondents this item could satisfy the public. Then, CC Fikom Unpad shows that the highest rate of discrepancy relies on the hope of running the social role as the university students with the percentage of 40% (52% satisfaction rate). It can be concluded that based on the respondents, the *Raid 2: Berandal* could satisfy the public.

Keywords: satisfaction, *Gratification Sought*, *Gratification Obtained*, *Gratification Discrepancy*.