

**MOTIF DAN KEPUASAN MENGGUNAKAN *GADGET* BAGI
MAHASISWA DIFABEL UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
(Studi Korelasi antara Motif Menggunakan *Gadget* dengan Kepuasan
Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa Difabel Netra dan Tuli
di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagai Syarat-syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata I**

Oleh:

**NISA AZIZAH
NIM 13210058**

Pembimbing:

**Nanang Mizwar Hasyim, S.Sos.,M.Si.
NIP 19840307 201101 1 013**

**JURUSAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2018



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-225/Un.02/DD/PP.00.9/03/2018

Tugas Akhir dengan judul : **MOTIF DAN KEPUASAN MENGGUNAKAN GADGET BAGI MAHASISWA DIFABEL UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA (STUDI KORELASI ANTARA MOTIF MENGGUNAKAN GADGET DENGAN KEPUASAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA MAHASISWA DIFABEL NETRA DAN TULI UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NISA AZIZAH
Nomor Induk Mahasiswa : 13210058
Telah diujikan pada : Selasa, 27 Februari 2018
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Nanang Mizwar Hakyim, S.Sos., M.Si
NIP. 19840307 201101 1 013

Penguji I

Penguji II

Dr. Hamdan Daulay, M.Si., M.A.
NIP. 19661209 199403 1 004

Khoiro Ummatin, S.Ag., M.Si.
NIP. 19710328 199703 2 001

Yogyakarta, 27 Februari 2018

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Dakwah dan Komunikasi

DEKAN



Nurjannah, M.Si.
NIP. 19600310 198703 2 001



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856
Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari :

Nama : Nisa Azizah
NiM : 13210058
Judul Skripsi : MOTIF DAN KEPUASAN MENGGUNAKAN *GADGET* BAGI MAHASISWA DIFABEL UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA (Studi Korelasi antara Motif Menggunakan *Gadget* dengan Kepuasan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan/Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Komunikasi Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Mengetahui,

Yogyakarta, 19 Februari 2018



Pembimbing

Nanang Mizwar Hasyim, S.Sos.,M.Si.
NIP 19840307 201101 1 013

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nisa Azizah
NIM : 13210058
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: **Motif dan Kepuasan Menggunakan Gadget Bagi Mahasiswa Difabel UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (Studi Korelasi antara Motif Menggunakan Gadget dengan Kepuasan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)** adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun siap mempertanggungjawabkannya sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 19 Februari 2018

Yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



STAMPEL
NOR3AEF807987406
6000
Nisa Azizah
13210058

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Assalamu'alikum warahmatullahi wabarokatuh

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nisa Azizah
NIM : 13210058
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar-benar berjilbab dengan kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan maka saya tidak akan menyangkutpautkan kepada pihak fakultas. Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan sebenar-benarnya.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

Yogyakarta, 19 Februari 2018

Yang menyatakan,



Nisa Azizah

13210058

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

- Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Sahudin dan Ibu Muhidah.
- Kakak tersayang Mbak Wiwin dan Mbak Ami beserta suami.
- Adik terbaik Al Fakhri dan Alfin.
- Keponakan menyenangkan Salsabila, Namira, Mahira, serta Kimora.
- Almamater tercinta UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Halaman Motto

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, agar kamu bersyukur.”

(Q.S. An-Nahl - Ayat 78)

“Kita tidak sendirian, bila kita saling mendoakan.”

(Muhidah, Ibunda tercinta)

“Bagi Pejuang ada alasan untuk memulai perjuangan, namun tidak ada alasan untuk berhenti. Hidup itu sendiri adalah perjuangan, maka tetaplah berjuang!”

(Nisa Azizah)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat dan Nikmat-Nya kepada kita semua. Rasa syukur senantiasa peneliti panjatkan, khususnya atas nikmat sehat dan ilmu pengetahuan sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Sholawat serta salam kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi manusia seluruh alam dan selalu dinantikan pertolongannya di hari kiamat nanti.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, motivasi dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Prof. KH.Yudian Wahyudi, M.A. Ph.D.
2. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Dr. Nurjannah, M.Si.
3. Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Drs. Abdul Rozak, M. Pd.
4. Dosen Penasihat Akademik dan Dosen Pembimbing Skripsi, Nanang Mizwar Hasyim, S.Sos., M.Si. yang selalu sabar membimbing selama

Peneliti menuntut ilmu di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Memberikan waktu, saran, serta masukan sebagai wujud perhatian dalam setiap tahapan dalam penyempurnaan skripsi ini.

5. Keluarga besar yang senantiasa mendoakan dan mendukung setiap langkah putra putri mereka untuk menjadi lebih baik.
6. Amanda serta Sahabat-Sahabat Difabel di UIN Sunan Kalijaga yang sudah berpartisipasi dalam penelitian ini. Kalian adalah orang-orang unik dengan bakat dan ciri khas masing-masing. Sukses selalu di mana pun kalian berada.
7. Pengurus, Staff dan Relawan PLD yang selalu mendukung, memberikan bantuan. Masukan dan saran sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Semoga niat dan amal ibadah kalian memebantu sahabat-sahabat difabel khususnya, diganti dengan pahala yang tak putus-putus oleh Allah SWA.
8. Teman-teman Divisi Desain dan Fotografi Komunikasi (DIFIKOM) PPTD yang selalu menghibur dan memberikan semangat dalam keadaan apapun. Semoga semangat kita untuk belajar desan dan fotografi dapat menular ke generasi selanjutnya.
9. Sahabat kos terbaik Laeli, Amanah, Norma, Titik, Mbak Zulfa, Mbak Puput dan Annisatun. Terima kasih untuk bantuan dan kebersamaannya selama ini, semoga kita semua menjadi manusia yang bermanfaat bagi orang lain.

10. Teman seperjuangan dan teman debat Santi, Silma, Iin, Niha dan Rahma, Ayu, Uswah, Anin, Heni, Aini serta yang lain yang selalu membuat hari-hari berwarna dengan karakter kalian yang super. Semoga segala keinginan dan harapan kalian dapat terwujud, serta tak melupakan kenangan kita di Yogyakarta.
11. Teman-teman KPI 2013 Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang selalu memberikan batuan dan berjuang bersama.
12. Windi, Saef dan Mas Juli yang menjadi partner terbaik dan member kesempatan luar biasa untuk mengembangkan kesempatanku dalam bidang desain grafis.
13. Almarhum Mas Dwi dan Mbak Iis yang selalu mengingatkan untuk menjalani hidup dengan baik, semoga mendapat tempat yang lebih indah di sisiNya. Amin.
14. Jae dan Day6 yang secara tidak langsung memberikan semangat dengan karya-karya mereka yang hebat.
15. Sahabat dan partner terbaik, Lepi, yang selalu mendukung sejak sebelum kuliah. Terima kasih untuk kerjasamanya selama ini baik dalam berkarya (desain grafis, editing video, karya tulis, dll) maupun bantuan dalam proses penyusunan skripsi. Semoga kita dapat selalu bersama melalui hal yang lebih menantang ke depan.
16. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, meskipun demikian Peneliti berharap semoga keilmuan dalam skripsi ini bermanfaat bagi Peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya. Kritik dan saran yang bersifat membangun akan Peneliti terima dengan kerendahan hati sebagai acuan koreksi.

Yogyakarta, 19 Februari 2018

Peneliti

Nisa Azizah

13210058



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Nisa Azizah. 13210058. Skripsi: Motif dan Kepuasan Menggunakan *Gadget* Bagi Mahasiswa Difabel UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (Studi Korelasi antara Motif Menggunakan *Gadget* dengan Kepuasan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).

Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena semakin cepatnya pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi yang menyebabkan cara berkomunikasi dewasa ini ikut berubah. Munculnya media praktis seperti *gadget* memungkinkan semua orang dapat saling berkomunikasi dan bertukar informasi tanpa batas ruang dan waktu. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui korelasi antara motif menggunakan *gadget* dengan kepuasan komunikasi interpersonal mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Landasan teori yang digunakan yaitu Teori Penggunaan dan Kepuasan atau *Uses and Gratification* dan Teori Komunikasi Interpersonal. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Difabel Netra dan Tuli berjumlah 38 orang yang berasal dari semua jurusan. Skala yang digunakan adalah Skala *Liker* yang dimodifikasi. Uji validitas menggunakan Validitas Konstruk dengan rumus *Product Moment* dan pengolahan data manual menggunakan *Ms.Excel*. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan teknik belah dua dengan rumus Spearman Brown. Analisis untuk uji hipotesis penelitian ini menggunakan Korelasi Spearman.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh diketahui bahwa mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta adalah pengguna *gadget* aktif dengan penggunaan antara 8-16 jam. Motif menggunakan *gadget* keseluruhan indikator berada pada kategori 'sedang' dengan presentase 76.3%. Kepuasan komunikasi interpersonal secara keseluruhan indikator berada pada kategori 'puas' dengan presentase 71.1%. Hasil korelasi menunjukkan terdapat korelasi yang signifikan antara motif menggunakan *gadget* dengan kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga dengan nilai koefisien korelasinya adalah 0.338, lebih besar dari nilai Rho pada taraf kesalahan 5% (0.321). Hubungan kedua variabel cukup kuat karena memiliki nilai koefisien korelasi antara 0.26 – 0.50. Koefisien korelasi bernilai positif, dengan demikian hubungan kedua variabel searah. Hal ini berarti jika motif menggunakan *gadget* ditingkatkan maka kepuasan komunikasi interpersonal juga akan meningkat.

Kata kunci: Motif, *Gadget*, Komunikasi Interpersonal.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAKS.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK.....	xviii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Kajian Pustaka.....	9
F. Kerangka Teori.....	14
1. Motif Menggunakan <i>Gadget</i>	15
2. Kepuasan Komunikasi Interpersonal.....	16
3. Teori <i>Uses and Gratification</i>	18
G. Kerangka Berpikir.....	21
H. Hipotesis.....	25
I. Sistematika Pembahasan.....	25
BAB II : METODE PENELITIAN	
A. Jenis Analisis Penelitian.....	27

B. Definisi Konseptual.....	27
1. Komunikasi Interpersonal.....	27
2. Motif Menggunakan <i>Gadget</i>	30
C. Definisi Operasional.....	32
1. Variabel X.....	22
2. Variabel Y.....	34
D. Populasi dan Sampel.....	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel.....	36
E. Instrumen Penelitian.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
1. Observasi.....	43
2. Wawancara.....	43
3. Kuisisioner.....	44
4. Dokumentasi.....	45
G. Validitas dan Reliabilitas.....	46
1. Validitas.....	46
2. Wawancara.....	50
H. Analisis Data.....	53

BAB III : GAMBARAN UMUM

A. Gambaran Umum Mahasiswa Difabel UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.....	55
1. Pengertian Difabel.....	55
2. Mahasiswa Difabel di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.....	58
B. Gambaran Umum Penggunaan <i>Gadget</i> oleh Mahasiswa Difabel UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.....	61
1. Jenis <i>Gadget</i> yang Digunakan.....	61
2. Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Periode Tahun dan Harian.....	62
3. Penggunaan <i>Gadget</i> untuk Komunikasi Interpersonal.....	64
4. Penggunaan Media <i>Chatting</i> dan Media Sosial.....	66

BAB IV : PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	
A. Deskripsi Data Penelitian	72
1. Motif Menggunakan <i>Gadget</i>	72
2. Kepuasan Komunikasi Interpersonal	77
B. Pengujian Hipotesis: Korelasi Motif Menggunakan <i>Gadget</i> terhadap Kepuasan Komunikasi Interpersonal	84
C. Pembahasan dan Interpretasi Hasil Penelitian	87
BAB V : KESIMPULAN	
A. Kesimpulan.....	93
B. Kritik dan Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
1. Kuisisioner Penelitian	
2. Daftar Responden	
3. Skor Kuisisioner Uji Validitas	
4. Skor Kuisisioner Uji Reliabilitas	
5. Tabel Nilai r Uji Reliabilitas	
6. Hasil Kuisisioner Penggunaan <i>Gadget</i>	
7. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Motif Menggunakan <i>Gadget</i>	
8. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kepuasan Komunikasi Interpersonal	
9. Tabel Nilai RhoSpearman Rank dan Tingkat Kekuatan Korelasi	
10. Hasil Wawancara dengan Responden	
11. Hasil Wawancara dengan Staff PLD UIN Sunan Kalijaga	
12. Hasil Observasi	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Mahasiswa Difabel UIN Sunan Kalijaga TA 2017/2018	35
Tabel 2.2	Kisi-Kisi Instrumen Motif Menggunakan <i>Gadget</i>	38
Tabel 2.3	Kisi-Kisi Instrument Kepuasan Komunikasi Interpersonal	39
Tabel 2.4	Alternatif Jawaban Kuisisioner.....	41
Tabel 2.5	Skala Likert	42
Tabel 2.6	Hasil Uji Validitas Motif Menggunakan <i>gadget</i>	48
Tabel 2.7	Hasil Uji Validitas Kepuasan Komunikasi Interpersonal	49
Tabel 2.8	Hasil Uji Reliabilitas.....	52
Tabel 3.1	Jumlah Mahasiswa Difabel UIN Sunan Kalijaga TA 2017/2018.....	60
Tabel 3.2	Jenis <i>Gadget</i> yang Digunakan Responden.....	61
Tabel 3.3	Penggunaan <i>Gadget</i> Per Tahun.....	62
Tabel 3.4	Penggunaan <i>Gadget</i> Per Jam.....	63
Tabel 3.5	Komunikasi Interpersonal dengan <i>Gadget</i>	64
Tabel 3.6	Penggunaan Media <i>Chatting</i> dalam Sejam.....	66
Tabel 3.7	Media <i>Chatting</i> atau Media Sosial <i>Whatsapp</i>	67
Tabel 3.8	Media <i>Chatting</i> atau Media Sosial <i>Facebook</i>	68
Tabel 3.9	Media <i>Chatting</i> atau Media Sosial <i>Twitter</i>	69
Tabel 3.10	Media <i>Chatting</i> atau Media Sosial <i>Instagram</i>	70
Tabel 3.11	Media <i>Chatting</i> atau Media Sosial Lain-Lain.....	71

Tabel 4.1	Motif Menggunakan <i>Gadget</i> Per Indikator.....	73
Tabel 4.2	Motif Menggunakan <i>Gadget</i> Keseluruhan Indikator	75
Tabel 4.3	Kepuasan Komunikasi Interpersonal Per Indikator	77
Tabel 4.4	Kepuasan Komunikasi Interpersonal Keseluruhan Indikator	82
Tabel 4.5	Korelasi Spearman Rank.....	84



DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK

Gambar 1.1 Model Harapan dan Kepuasan Media	19
Gambar 1.2 Korelasi antara Motif Menggunakan <i>Gadget</i> dengan Kepuasan Komunikasi Interpersonal.....	24
Grafik 1 Motif Menggunakan <i>Gadget</i>	76
Grafik 2 Kepuasan Komunikasi Interpersonal.....	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gadget merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sangat pesat saat ini. Hampir semua orang memerlukan *gadget* sebagai alat pertukaran informasi dan komunikasi. *Gadget* yang paling mudah ditemui dan paling banyak digunakan adalah *smartphone* dan *laptop*. Perkembangan *gadget* di Indonesia saat ini sangat pesat. Lembaga riset digital marketing *Emarketer* memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika.¹

Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi dapat menyebabkan perubahan dalam beberapa aspek kehidupan manusia. Perubahan dapat dilihat dari cara penyebaran informasi yang semakin cepat dan proses komunikasi yang dapat terjadi dimana pun, kapanpun, dan oleh siapapun. Kemunculan berbagai macam *gadget* juga menuntut orang-orang untuk menggunakannya, baik demi kepentingan pribadi maupun kepentingan sosial.

Salah satu peran yang penting yakni penggunaan *gadget* oleh Kaum Difabel. Peran *gadget* sebagai media komunikasi dapat mempermudah

¹Indah Rahmayani, "Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia", [https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan%20media), diakses tanggal 25 April 2017.

mereka dalam proses komunikasi. Seperti ketika Kaum Difabel Netra (kebutuhan khusus melihat) akan berkomunikasi dengan Kaum Difabel Tuli (kebutuhan khusus mendengar dan bicara), *gadget* dapat menjadi media yang efektif dalam proses komunikasi tersebut. Hal ini juga berlaku bagi Difabel Netra yang ingin berkomunikasi dengan orang lain dengan jarak jauh, maupun Difabel Tuli dengan orang lain yang tidak paham bahasa isyarat.

Kaum Difabel memiliki motif masing-masing ketika memilih menggunakan *gadget* dalam aktifitas sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan Teori Penggunaan dan Kepuasan atau *Uses and Gratification Theory*. Teori tersebut menyatakan bahwa setiap orang menggunakan media dengan tujuan tertentu. Masing-masing orang tahu apa kebutuhan dan bagaimana memenuhi kebutuhan tersebut, serta bertanggung jawab dalam memilih media sesuai kebutuhannya. Hal ini juga berlaku bagi Kaum Difabel, mereka secara sadar memilih menggunakan *gadget* karena adanya kebutuhan tertentu. Penggunaan *gadget* oleh Kaum Difabel disebabkan adanya motif untuk mencapai kebutuhan tersebut.

Fungsi utama *gadget* yakni sebagai perangkat elektronik yang mempermudah pertukaran informasi dan komunikasi. Maka motif mahasiswa Difabel memilih *gadget* berhubungan dengan proses komunikasi dan pertukaran informasi dengan orang-orang di sekitarnya. Ketika Kaum Difabel dapat merasakan manfaat *gadget* sesuai dengan yang diharapkan, hal ini dapat mempengaruhi kepuasan komunikasi yang terjalin. Komunikasi yang

dimaksud dalam penelitian ini adalah komunikasi interpersonal antardifabel maupun dengan nondifabel.

Komunikasi interpersonal merupakan langkah awal seseorang untuk memasuki lingkungan sosial. Dalam proses komunikasi interpersonal ini terjalin hubungan antara Mahasiswa Difabel dengan orang lain, di mana mereka berusaha untuk saling memahami dengan perbedaan yang ada. Untuk dapat saling memahami dibutuhkan komunikasi yang baik dengan perkataan dan pertukaran informasi yang baik pula. Seperti dalam Al Quran Surat Al Isra ayat 53 seperti di bawah ini.

وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنْزِعُ بَيْنَهُمْ إِنَّ الشَّيْطَانَ كَانَ
لِلْإِنْسَانِ عَدُوًّا مُّبِينًا (53)

Artinya: *Dan katakanlah kepada hamba-hamba-Ku: "Hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (benar). Sessungguhnya Syaitan itu menimbulkan perselisihan di antara mereka. Sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagi manusia."* (Q.A. Al Isra ayat 53)

Al Quran surat Al Isra ayat 53 tersebut mengajarkan pada kita untuk senantiasa berkata baik kepada siapapun. Perkataan yang tidak baik akan menimbulkan kecurigaan dan prasangka sehingga memungkinkan terjadinya perselisihan dengan orang lain. Dalam hal ini komunikasi interpersonal membantu seseorang menjalin hubungan lebih dekat dengan orang lain, termasuk dengan berkata-kata yang baik. Perkataan yang baik ini dapat menghindari kesalah pahaman dalam komunikasi.

Komunikasi interpersonal bagi mahasiswa Difabel merupakan hal yang penting untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial di kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selain itu, komunikasi interpersonal juga mempengaruhi pembentukan jati diri lewat keterbukaan dengan sesamanya. Komunikasi interpersonal memiliki tujuan tertentu seperti memelihara hubungan, mencari identitas pribadi lewat orang lain, maupun sekedar hiburan dan menghabiskan waktu dengan percakapan ringan. Dengan komunikasi interpersonal, seseorang dapat menjalin hubungan lebih akrab dengan orang lain.

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta merupakan salah satu universitas yang menjadi kampus inklusi atau ramah Difabel . Hal tersebut diwujudkan dengan didirikan Pusat Studi dan Layanan Difabel (PSLD) yang sekarang berubah menjadi Pusat Layanan Difabel (PLD). Terdapat sekitar 50 mahasiswa Difabel di UIN Sunan Kalijaga, 50 lain baru tersebar di 29 universitas lain di Yogyakarta.² Pusat Layanan Difabel (PLD) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta mendata pada tahun ajaran 2017/2018 terdapat 72 mahasiswa Difabel yang terdiri atas mahasiswa Difabel Netra (kebutuhan khusus melihat), Tuli (kebutuhan khusus mendengar dan bicara), dan tunadaksa (kebutuhan khusus fisik), serta beberapa kategori gangguan sensorik lain.³ Dengan demikian, UIN Sunan Kalijaga merupakan universitas dengan jumlah mahasiswa Difabel paling banyak di Yogyakarta.

² Iis Ernawati, *Komunikasi Verbal dan Nonverbal Mahasiswa Difabel Netra UIN Sunan Kalijaga Melalui Facebook*, Skripsi (Yogyakarta: Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga, 2015), hlm. 17.

³ Dokumentasi arsip yang diperoleh dari Pusat Layanan Difabel (PLD) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 12 Oktober 2017.

Mahasiswa Difabel di UIN Sunan Kalijaga yang paling banyak adalah Difabel Netra dan Tuli. Dengan demikian, penelitian ini akan fokus pada responden mahasiswa Difabel Netra dan Tuli. Banyaknya mahasiswa Difabel yang belajar di UIN Sunan Kalijaga, membuka kesempatan semakin luasnya interaksi yang dilakukan antar-mahasiswa Difabel maupun mahasiswa Difabel dengan mahasiswa lain. Pada proses interaksi ini terjadi pertukaran informasi, berbagi pengalaman, termasuk komunikasi interpersonal yang membantu mereka menjalin hubungan dengan orang lain.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melakukan riset dengan melakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa Difabel UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dari hasil pengamatan, diperoleh informasi bahwa seorang mahasiswa Difabel Netra awalnya hanya menggunakan *handphone* biasa yang lebih mudah digunakan. Kemudian mahasiswa tersebut harus berganti menggunakan *smartphone* agar tidak ketinggalan informasi dalam forum diskusi di grup media sosial, serta mempermudah berkomunikasi dengan teman-teman kuliah yang kebanyakan menggunakan *smartphone*. Seorang mahasiswa Difabel Netra lain kesusahan menghubungi teman-temannya karena *smartphonenya* hilang. Mahasiswa tersebut lebih gampang berkomunikasi menggunakan media sosial *facebook* lewat *laptop* selama belum memiliki *handphone* baru. Mahasiswa tersebut juga memberikan

informasi bahwa beberapa mahasiswa Difabel lain dapat menginstal aplikasi khusus untuk tunanetra.⁴

Berdasarkan hasil wawancara diatas, membuktikan bahwa kehidupan mahasiswa Difabel UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tak lepas dari *gadget*. Ketika mereka memutuskan menggunakan *gadget*, masing-masing mahasiswa Difabel memiliki tujuan tertentu. Tujuan tersebut menyebabkan mereka termotivasi untuk mewujudkannya. Mereka akan merasa puas memilih *gadget* sebagai media ketika tujuan mereka terpenuhi. Motif penggunaan *gadget* oleh mahasiswa Difabel UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta berhubungan dengan tujuan komunikasi interpersonal. Sesuai pandangan Teori Penggunaan dan Kepuasan, mahasiswa Difabel dikatakan aktif ketika secara sadar memilih *gadget* sebagai media komunikasi. Mereka juga dikatakan aktif melakukan komunikasi interpersonal disebabkan tujuan tertentu.

Pemaparan di atas merupakan alasan yang menjadi dasar penelitian ini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti korelasi antara motif menggunakan *gadget* dengan kepuasan mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam menjalin komunikasi interpersonal. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi bagi banyak pihak tentang motif menggunakan *gadget* dan komunikasi interpersonal yang bermanfaat dalam menjalin hubungan dengan orang lain.

⁴ Wawancara Amanda dan Arini, Mahasiswa Difabel Fakultas Dakwah dan Komunikasi serta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2-3 Maret 2017.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motif mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga dalam menggunakan *gadget*?
2. Bagaimana kepuasan mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga dalam menjalin komunikasi interpersonal?
3. Bagaimanakah korelasi antara motif menggunakan *gadget* dengan kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motif mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga dalam menggunakan *gadget*.
2. Untuk mengetahui kepuasan mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga dalam menjalin komunikasi interpersonal.
3. Untuk mengetahui korelasi antara motif menggunakan *gadget* dengan kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat atau kegunaan dalam berbagai bidang. Adapun kegunaan penelitian ini secara teoritis adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam penelitian bidang ilmu komunikasi yang berfokus pada komunikasi interpersonal dan *Uses and Gratification*.
2. Sebagai bahan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini.
3. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam kajian berhubungan dengan Kaum Difabel .

Sedangkan manfaat secara praktik adalah sebagai berikut:

1. Bagi akademisi UIN Sunan Kalijaga, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat lebih memahami proses komunikasi dengan mahasiswa Difabel sehingga hubungan yang terjalin berdampak positif.
2. Bagi mahasiswa Difabel, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan penggunaan *gadget* secara efektif sesuai kebutuhan masing-masing.
3. Untuk Pusat Layanan Difabel (PLD), penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran yang berhubungan dengan kepentingan mahasiswa Difabel, maupun pelayanan dan kebijakan PLD UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

E. Kajian Pustaka

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti telah melakukan kajian pustaka terhadap penelitian - penelitian sebelumnya. Kajian pustaka berguna untuk mengetahui arah penelitian ini, sehingga tidak terjadi kesamaan dengan penelitian lain yang mengarah ke unsur plagiat. Hal ini juga sebagai pembanding bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Selain itu, kajian pustaka ini juga bertujuan mengarahkan peneliti agar sesuai fokus penelitian dan tidak melebar melewati jalur keilmuan. Adapun kajian pustaka penelitian ini adalah sebagai berikut.

Penelitian pertama berjudul *Hubungan Antara Motif dengan Tingkat Kepuasan Mahasiswa dalam Mengakses Website Media Online Kapanlagi.Com (Studi Korelasi Pada Mahasiswa FEB Universitas Lampung Angkatan 2012-2015)* oleh Murti Kurnia Dewi pada tahun 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara motif dengan tingkat kepuasan mahasiswa dalam mengakses *website media online Kapanlagi.com*. Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *survey* yaitu riset dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan datanya. Teori *Uses and Gratification* yang digunakan dalam penelitian ini menyatakan bahwa khalayak pada dasarnya menggunakan media massa berdasarkan motif-motif tertentu. Jika motif ini terpenuhi maka kebutuhan khalayak akan terpenuhi, dan media yang mampu memenuhi kebutuhan khalayak akan disebut sebagai media yang efektif. Sampel pada penelitian ini sebanyak 94 mahasiswa. Pengujian hipotesis

menunjukkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dengan perbandingan $3.642 > 1,661$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, itu artinya terdapat hubungan antara motif dengan kepuasan mahasiswa mengakses *website* media online *Kapanlagi.com* dengan tingkat korelasi tinggi.⁵

Persamaan penelitian terletak pada pendekatan *Uses and Gratification* di mana Saudari Murti juga meneliti korelasi antara motif dan kepuasan dengan metode survey. Perbedaan penelitian yaitu Saudari Murti hanya melakukan penelitian kepuasan terhadap penggunaan media, sementara peneliti meneliti pengaruh media terhadap kepuasan komunikasi interpersonal. Selain itu, Murti hanya meneliti kepuasan terhadap media online. Sedangkan peneliti meneliti kepuasan terhadap media *gadget*, di mana media sosial dan *chatting* juga mempengaruhi penggunaan media terhadap tingkat kepuasan komunikasi interpersonal.

Penelitian selanjutnya oleh Asri Hidayati Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sebelas Maret Surakarta pada Tahun 2010 dengan Judul *Motivasi dan Kepuasan Menggunakan Jejaring Sosial Facebook (Studi korelasi antara Motivasi, Penggunaan dan Kepuasan Menggunakan Jejaring Sosial Facebook dalam Menjalin Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Swadana Transfer Angkatan 2008 FISIP UNS)*. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode survey yang merupakan metode riset

⁵Murti Kurnia Dewi *Hubungan Antara Motif dengan Tingkat Kepuasan Mahasiswa dalam Mengakses Website Media Online Kapanlagi.Com (Studi Korelasi Pada Mahasiswa FEB Universitas Lampung Angkatan 2012-2015)*, Skripsi (Bandar Lampung: Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung, 2016), hlm.i.

dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan datanya. Sedangkan jenis penelitian ini adalah penelitian penjelasan (*explanatory research*) yang menyoroti hubungan antar variabel - variabel penelitian dan menguji hipotesa yang telah dirumuskan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan Model *Uses and Gratifications* yang menganggap khalayak aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Sehingga, untuk membuktikannya dilakukan dengan melakukan uji hipotesa dengan menggunakan *Korelasi Parsial Rank Kendall*. Pengujian korelasi yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS (*Statistik Product and Service Solution*) versi 10. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan terhadap keempat hipotesa yang ingin dibuktikan tersebut. Hal ini ditandaidengan perbandingan nilai t hitung yang lebih besar dari t tabel dengan taraf signifikansi 95% dan nilai koefisien korelasi yang positif.⁶

Persamaan penelitian ini yakni studi korelasi antara motif dengan komunikasi interpersonal. Perbedaannya terletak pada rumusan masalah yang diteliti. Penelitian Saudari Asri fokus pada penggunaan *facebook* dan komunikasi interpersonal yang terbentuk merupakan efek dari menggunakan tersebut. Sedangkan peneliti saya fokus pada permasalahan hubungan menggunakan *gadget* dengan kepuasan komunikasi interpersonal, yang berasumsi bahwa keduanya saling berhubungan timbal balik. Kepuasan komunikasi interpersonal bukan hanya sebagai efek penggunaan media,

⁶Asri Hidayati, *Motivasi dan Kepuasan Menggunakan Jejaring Sosial Facebook (Studi korelasi antara Motivasi, Penggunaan dan Kepuasan Menggunakan Jejaring Sosial Facebook dalam Menjalani Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Swadana Transfer Angkatan 2008 FISIP UNS)*, Skripsi (Solo: Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2010), hlm.xv.

namun suatu proses yang memiliki tujuan dan berusaha dicapai dengan penggunaan media *gadget*.

Penelitian ketiga oleh Dyah Ayu Puspitorini, mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tahun 2016 dengan judul *Motif Dan Kepuasan Penggunaan Instagram (Studi Kesenjangan Antara Motif Dan Kepuasan Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta Angkatan 2013)*. Penelitian ini penelitian kuantitatif dengan pendekatan komparatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa UMS angkatan 2013, dengan sampel penelitian adalah 98 mahasiswa, dengan *proporsional random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kesenjangan *discrepancy* ataupun status yang diunggah pengguna media sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) tingkat kesenjangan antara motif dan kepuasan mahasiswa UMS penggunaan media sosial Instagram dilihat dari aspek informasi termasuk dalam kategori sedang dengan nilai kesenjangan sebesar 19%, (2) aspek identitas pribadi termasuk dalam kategori sedang dengan nilai kesenjangan sebesar 16%, (3) aspek integrasi dan interaksi sosial termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai kesenjangan sebesar 16%, dan (4) aspek hiburan termasuk dalam kategori rendah dengan nilai kesenjangan sebesar 22%.⁷

⁷ Dyah Ayu Puspitorini, *Motif Dan Kepuasan Penggunaan Instagram (Studi Kesenjangan Antara Motif Dan Kepuasan Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta Angkatan 2013)*, Skripsi (Solo: Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016), hlm.iii.

Persamaan penelitian ini adalah meneliti tentang motif dan kepuasan menggunakan media. Akan tetapi perbedaannya terletak pada analisis, di mana Saudari Dyah hanya membahas mengenai motif dan kepuasan menggunakan studi kesenjangan. Penelitian Dyah hanya memaparkan hasil secara sederhana seberapa tingkat motif dan kesenjangan tanpa membahas lebih lanjut tentang penggunaan media. Sedangkan penelitian saya membahas korelasi motif penggunaan media dengan kepuasan komunikasi interpersonal tanpa melihat aspek kesenjangan. Dalam hal ini, motif menggunakan media dan kepuasan komunikasi interpersonal diasumsikan saling mempengaruhi satu sama lain. Selain itu, metode dan analisis juga berbeda sebab Dyah hanya menganalisis media *Instagram* saja tanpa hubungan dengan komunikasi interpersonal.

Penelitian berikutnya oleh Christin Maharani, Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2009 dengan judul *Penggunaan Media dan Kepuasan Khalayak (Studi Tentang Motif dan Penggunaan Media Info Sukowati Terhadap Kepuasan dalam Membaca Berita di Media Internal Dalam Rangka Pemenuhan Kebutuhan Informasi di Kalangan Karyawan Sekretariat Daerah Kabupaten Sragen)*. Jenis penelitian kuantitatif dengan analisis Spearman Rank. Dari hasil analisa disimpulkan bahwa motif Integrasi dan Interaksi Sosial memperoleh nilai tertinggi yaitu 68,42%. Hasil analisa motif Personal Identity memperoleh nilai tertinggi yaitu sebesar 70,17%. Dari hasil analisa data diperoleh nilai r_s yang negatif sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara motif dan penggunaan media.

Maka dapat disimpulkan bahwa media Info Sukowati sebagai sumber informasi bagi karyawan Sekretariat Daerah Kabupaten Sragen dapat dianggap belum memenuhi kebutuhan informasi yang utama bagi karyawan.⁸

Persamaan penelitian terletak pada motif dan kepuasan menggunakan suatu media dengan teori motif McQuail. Perbedaanya, penelitian Saudari Maharani menghubungkan motif menggunakan media dengan pemenuhan kebutuhan informasi dan kepuasan membaca. Sementara penelitian saya mengkorelasikan penggunaan media dengan kepuasan komunikasi interpersonal. Hasil analisis penelitian Maharani menunjukkan tidak terdapat hubungan antara motif dan penggunaan media sehingga dianggap belum mampu memenuhi kebutuhan. Sementara penelitian saya menganalisis penggunaan *gadget* didorong adanya motif untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai kepuasan komunikasi interpersonal.

F. Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan beberapa teori sebagai dasar pembuatan konsep dan kerangka pemikiran, untuk memberikan jawaban dari rumusan masalah, serta sebagai landasan dalam analisis dan interpretasi data. Kerangka teori pada penelitian ini menjelaskan hubungan antara motif menggunakan *gadget* dengan kepuasan komunikasi interpersonal pada

⁸ Christin Maharani, *Penggunaan Media dan Kepuasan Khalayak (Studi Tentang Motif dan Penggunaan Media Info Sukowati Terhadap Kepuasan dalam Membaca Berita di Media Internal Dalam Rangka Pemenuhan Kebutuhan Informasi di Kalangan Karyawan Sekretariat Daerah Kabupaten Sragen*, Skripsai (Solo: Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2009), hlm.94-95.

mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Berikut adalah kerangka teroi yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Motif Menggunakan *Gadget*

a. Pengertian Motif

Motif artinya faktor-faktor dasar yang menyebabkan individu bertingkah laku atau bersikap tertentu.⁹ Sedangkan pengertian motivasi yaitu suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai oleh dorongan dan reaksi tertentu dalam usaha mencapai tujuan tersebut.¹⁰ Dalam hal ini, motivasi merupakan tindakan atau reaksi seseorang dalam ‘suatu proses’ untuk mewujudkan tujuannya. Sedangkan motif merupakan dasar dari motivasi yang menyebabkan seseorang memiliki alasan untuk bertindak atau bersikap tertentu. Penelitian ini meneliti tentang apa alasan dasar yang mendorong responden memilih menggunakan media tertentu, sebelum terjadinya proses penggunaan media tersebut. Sehingga penelitian ini menggunakan istilah motif sebagai variabel penelitian.

b. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang dirancang untuk mempermudah kehidupan manusia. Istilah *gadget* dalam bahasa Indonesia adalah gawai yang berarti alat atau perkakas. *Gadget*

⁹ Kompri, *Motivasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 23.

¹⁰*Ibid.*, hlm. 2.

sendiri berasal dari Bahasa Inggris yang berarti alat yang praktis. Pengertian *gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Perbedaan *gadget* dengan alat elektronik lainnya yang paling mencolok adalah unsur pembaharuan.¹¹ Sementara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *gadget* merupakan peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.¹² Jadi, *gadget* merupakan alat elektronik yang dirancang dengan fungsi praktis yang terus diperbaharui mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam hal ini, yang termasuk kategori *gadget* yakni *smartphone* dan *laptop*.

Gadget merupakan perangkat untuk mempermudah penyampaian informasi dan komunikasi yang didalamnya memuat aplikasi media sosial, media *chatting* dan media pertukaran pesan atau *messenger*. Melalui media ini, orang-orang menjalin hubungan dan berbagi informasi secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga proses tersebut dapat dilakukan oleh siapa pun, di mana pun dan kapan pun.

c. Pengertian Menggunakan dan Penggunaan *Gadget*

Istilah menggunakan diartikan sama dengan istilah memakai (alat, perkakas), mengambil manfaat, atau melakukan sesuatu dengan suatu alat. Sementara itu, istilah penggunaan adalah proses, cara, perbuatan

¹¹ Teknopedia, “Gadget Dan Pengertiannya”, <http://www.tekno-pedia.com/gadget-dan-pengertiannya/> diakses pada 25 Agustus 2017.

¹²Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online: Gadget*, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gadget> diakses pada 25 Agustus 2017.

menggunakan sesuatu atau pemakaian alat tertentu.¹³ Maka pengertian menggunakan *gadget* adalah memakai atau melakukan sesuatu dengan *gadget* karena adanya tujuan tertentu atau untuk mengambil manfaat dari alat tersebut. Sedangkan pengertian penggunaan *gadget* yakni proses menggunakan atau memakai *gadget* untuk tujuan tertentu atau mengambil manfaat dari alat tersebut.

2. Kepuasan Komunikasi Interpersonal

a. Pengertian Kepuasan

Kepuasan berasal dari kata puas yang artinya adalah merasa lebih dari cukup, merasa senang (lega, gembira, kenyang, dan sebagainya) karena sudah terpenuhi hasrat hatinya. Sedangkan kepuasan merupakan suatu kondisi (yang bersifat) puas, kesenangan, kelegaan dan sebagainya.¹⁴ Maka dengan demikian, kepuasan dapat diartikan sebagai kondisi di mana seseorang merasa puas (lega, senang dan merasa cukup) dengan terpenuhinya hasrat tertentu.

¹³ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online: Penggunaan*, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penggunaan/> diakses pada 25 Agustus 2017.

¹⁴ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online: Puas*, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/puas/> diakses pada 25 Agustus 2017.

b. Komunikasi Interpersonal

Menurut Joseph A. Devito, pengertian komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan – pesan antara dua orang atau di antara sekelompok kecil orang, dengan beberapa efek dan umpan balik seketika. Sedangkan menurut Beebe dan Redmond komunikasi interpersonal terjadi bukan hanya ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain, tetapi ketika seseorang memperlakukan orang lain sebagai manusia yang unik.¹⁵

Menurut Suranto Aw, komunikasi interpersonal merupakan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.¹⁶ Tujuan tersebut berusaha dicapai oleh para pelakunya. Ketika tujuan telah terwujud, maka munculah kepuasan terhadap proses komunikasi tersebut. Adapun tujuan komunikasi interpersonal adalah sebagai berikut:

1. Mengungkapkan perhatian kepada orang lain.
2. Menemukan diri sendiri.
3. Menemukan dunia luar.
4. Membangun dan memelihara hubungan yang harmonis.
5. Mempengaruhi sikap dan tingkah laku.
6. Mencari kesenangan atau sekedar menghabiskan waktu.
7. Menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi.
8. Memberikan bantuan (*konseling*).

¹⁵ Alo Liliwari, *Komunikasi Antar-Personal*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 26-25.

¹⁶*Ibid.*, hlm. 19.

3. Teori *Uses and Gratification*

Teori Penggunaan dan Kepuasan atau *Uses and Gratification* merupakan teori yang menggunakan pendekatan pada audiens daripada pesannya. Pendekatan ini menganggap audiens sebagai pengguna yang berbeda dan aktif. Audiens sangat bertanggung jawab dalam memilih media untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Dalam pandangan Teori Penggunaan dan Kepuasan, media dianggap sebagai satu-satunya faktor yang mendukung bagaimana kebutuhan terpenuhi dan audiens dianggap sebagai perantara yang besar, mereka tahu kebutuhan mereka dan bagaimana memenuhi kebutuhan tersebut.¹⁷ Supaya lebih jelas akan digambarkan pada Gambar 1.1.

Gambar 1.1. Model harapan dari kepuasan media yang dicari dan didapatkan.



Sumber: Teori Komunikasi Massa Mc Quail¹⁸

Pandangan Teori Penggunaan dan Kepuasan atau *Uses and Gratification* yang menyatakan audien aktif memilih media, diperkuat dengan munculnya Teori Hierarki Kebutuhan dan Motivasi oleh Abraham Maslow. Teori Hierarki Kebutuhan dan Motivasi tersebut

¹⁷ Littlejohn dan Kareen, *Teori Komunikasi Theories of Human Communication*, terj. Mohammad Yusuf Hamdan, (Jakarta: Salemba Humanika, 2012), hlm. 426.

¹⁸ Denis McQuail, *Teori Komunikasi Massa*, terj. Putri Iva Izzati (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hlm. 177.

menyatakan kebutuhan manusia dari paling dasar menuju puncak yakni: kebutuhan biologis (fisik), keamanan, sosial, penghormatan diri dan aktualisasi diri.¹⁹ Dalam pandangan teori Abraham Maslow, orang yang berhasil mencapai satu tingkat hierarki kebutuhan akan berusaha mencapai tingkat selanjutnya sampai yang paling tinggi. Gagasan Teori Hierarki Kebutuhan dan Motivasi oleh Abraham Maslow yang menyatakan manusia secara aktif mencari segala hal untuk memenuhi kebutuhan ini, sesuai dengan pandangan Teori Penggunaan dan Kepuasan yang menyatakan audien aktif dalam memilih media untuk memenuhi kebutuhan.

Seseorang dikatakan aktif menggunakan media karena memiliki motif tertentu. Motif tersebut berubah menjadi motivasi yang mendorong seseorang berusaha mencapai tujuannya. Tujuan tersebut berusaha diwujudkan dengan penggunaan media yang dipilih sesuai kebutuhan. Motif khalayak dalam menggunakan media menurut Dennis McQuail dikategorikan dalam empat tipologi yakni hiburan, integrasi dan interaksi sosial, identitas pribadi, serta informasi.²⁰ Adapun kategori keempat motif tersebut dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

- a. Hiburan yaitu melepas diri dari rutinitas, masalah atau sarana pelepasan emosi.
- b. Integrasi dan Interaksi Sosial, adapun yang dimaksud integrasi yakni penyesuaian (pembaharuan) sehingga mencapai suatu keserasian,

¹⁹ Morissan dkk, *Teori Komunikasi Massa* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hlm. 83.

²⁰ Denis Mc Quail, *Teori Komunikasi Massa Edisi Kedua*, terj. Agus Dharma dan Aminuddin (Jakarta: Erlangga, 1987) hal. 72.

sedangkan interaksi sosial yakni persahabatan atau hubungan dan interaksi dengan orang lain.

- c. Identitas Pribadi yaitu referensi diri dan penguatan nilai individu.
- d. Informasi yang dimaksud yaitu bentuk – bentuk pencarian informasi mengenai bagaimana media membantu individu mencapai sesuatu.

G. Kerangka Berpikir

Manusia adalah makhluk sosial yang berinteraksi dengan orang lain. Tanpa disadari, dalam interaksi tersebut seseorang sekaligus melakukan proses komunikasi. Komunikasi itulah yang dapat membuat seseorang menyesuaikan diri dengan lingkungan. Sebab komunikasi merupakan sebuah proses, di mana juga terdapat tujuan dan interaksi di dalamnya.

Manusia merupakan makhluk berakal yang menggunakan pikiran dalam melakukan atau memutuskan sesuatu. Begitu pula dalam berkomunikasi, seseorang aktif untuk menentukan tujuan mengapa ia melakukan komunikasi. Hal ini sesuai dengan Teori Penggunaan dan Kepuasan atau *Uses and Gratification*, yang menyatakan seseorang aktif menentukan atau memilih media komunikasi karena adanya tujuan tertentu. Tujuan tersebut akan berusaha dicapai untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai kepuasan.

Mahasiswa Difabel UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta merupakan mahasiswa aktif yang juga memerlukan komunikasi untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik di kampus maupun luar kampus. Adanya kebutuhan khusus dan keunikan cara mereka berkomunikasi, mendorong

pemilihan media yang tepat dan efisien. Dalam hal ini, *gadget* menjadi media alternatif karena sifatnya yang praktis dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Adapun motif menggunakan *gadget* terdapat empat kategori yaitu hiburan, integrasi dan interaksi sosial, identitas pribadi, serta informasi. Penggunaan *gadget* sesuai kebutuhan dan tujuan inilah yang nantinya akan menentukan kepuasan mereka.

Sebagai teknologi informasi dan komunikasi, salah satu fungsi *gadget* merupakan media komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal penting bagi mahasiswa Difabel untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan UIN Sunan Kalijaga. Selain itu, komunikasi interpersonal juga diperlukan untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Komunikasi interpersonal ini tidak hanya terjadi dengan tatap muka, namun bisa melalui media elektronik. *Gadget* memungkinkan dua orang dalam ruang berbeda dapat melakukan komunikasi interpersonal melalui pesan verbal (tulisan) dan nonverbal (emotikon dan tanda baca).

Komunikasi interpersonal menggunakan media *gadget* memang berbeda dengan komunikasi tatap muka secara langsung. Penggunaan teknologi seperti *gadget* dalam komunikasi interpersonal menimbulkan dampak negatif maupun positif. Dampak negatif seperti kesusahan mengartikan nada baca pesan teks, perbedaan memahami emotikon ekspresi maupun gambar, dapat mengakibatkan perbedaan makna pesan antara komunikator dengan komunikan. *Gadget* juga memiliki dampak positif

seperti penyampaian informasi dan pesan dengan cepat, dapat berinteraksi dengan banyak orang tanpa batasan ruang dan waktu, serta sebagai media menyampaikan pesan bagi mereka yang memiliki kebutuhan khusus dengan aplikasi yang mendukung.

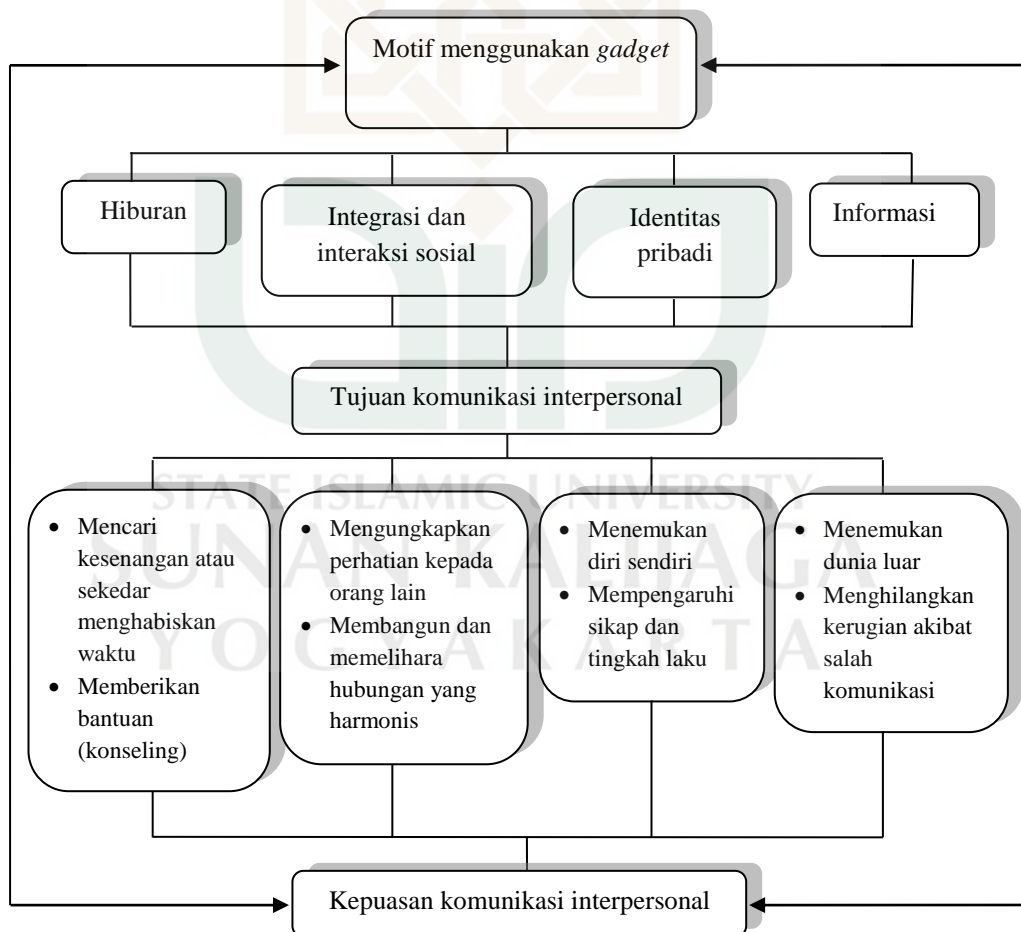
Komunikasi interpersonal itu sendiri memiliki tujuan tertentu. Adapun tujuan komunikasi interpersonal yang dimaksud adalah mengungkapkan perhatian, menemukan diri, menemukan dunia, membangun dan memelihara hubungan, mempengaruhi sikap dan tingkah laku, mencari kesenangan dan menghabiskan waktu, menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi, serta memberikan bantuan. Proses komunikasi interpersonal pada mahasiswa Difabel UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta juga didasari oleh tujuan tersebut.

Baik motif menggunakan *gadget* maupun tujuan komunikasi interpersonal ini sesuai pandangan Teori Hierarki Kebutuhan dan Motivasi oleh Abraham Maslow yang menyatakan bahwa manusia aktif melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan. Teori Hierarki Kebutuhan dan Motivasi ini sendiri merupakan pandangan yang memperkuat Teori Penggunaan dan Kepuasan atau *Uses and Gratification Theory*.

Gagasan kedua teori tersebut memiliki persamaan pandangan yang menyatakan bahwa manusia secara aktif berusaha mewujudkan kebutuhannya. Dengan demikian, tujuan komunikasi interpersonal tersebut memiliki hubungan timbal balik dengan motif penggunaan *gadget*. Hubungan tersebut terlihat ketika mahasiswa Difabel aktif dan secara sadar memilih media *gadget*, bersamaan dengan itu pula mereka secara sadar memiliki

tujuan untuk melakukan komunikasi interpersonal. Penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan akan berpengaruh pada kepuasan komunikasi interpersonal yang terjalin. Untuk mempermudah memahami korelasi atau hubungan timbal balik antara motif menggunakan *gadget* dengan kepuasan komunikasi interpersonal mahasiswa Difabel UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dapat dilihat pada Gambar 1.2.

Gambar 1.2. Korelasi (hubungan timbal balik) antara motif menggunakan *gadget* dengan kepuasan komunikasi interpersonal.



H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara atas permasalahan penelitian yang memerlukan data untuk menguji kebenaran.²¹ Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hipotesis alternatif (H_a): Terdapat korelasi antara motif menggunakan *gadget* dengan kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Hipotesis nol/nihil (H₀): Tidak terdapat korelasi antara motif menggunakan *gadget* dengan kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

I. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi pada penelitian ini akan disusun dalam lima bab yang bertujuan untuk mengetahui arti penting pada setiap bab. Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

BAB I berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori, kerangka berpikir, hipotesis dan sistematika pembahasan.

BAB II berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Metodologi penelitian mencakup jenis penelitian, variable penelitian, definisi konseptual, definisi operasional, populasi dan sampel,

²¹Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, *Pedoman Penulisan Skripsi* (Yogyakarta: Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunana Kalijaga, 2014), hlm. 19.

sumber data, intruksi penelitian, metode pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas serta analisis data.

BAB III berisi mengenai gambaran umum mahasiswa Difabel di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan gambaran umum penggunaan *gadget* oleh responden.

BAB IV berisi tentang hasil data, analisis data, hasil analisis data dan pembahasan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode pendekatan survei. Analisis datanya menggunakan analisis Korelasi Spearman Rank.

BAB V yakni penutup yang berisi kesimpulan penelitian, kritik dan saran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis dan penyajian data, kemudian ditarik kesimpulan dari penelitian berjudul “MOTIF DAN KEPUASAN MENGGUNAKAN *GADGET* BAGI MAHASISWA DIFABEL UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA (Studi Korelasi antara Motif Menggunakan *Gadget* dengan Kepuasan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)”. Kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Motif menggunakan *gadget* pada mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga secara keseluruhan berada pada kategori ‘sedang’ dengan presentase 76.3%.
2. Kepuasan komunikasi interpersonal pada Mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga secara keseluruhan berada pada kategori ‘puas’ dengan presentase 71.1%.
3. Korelasi antara motif menggunakan *gadget* dengan kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga menunjukkan hasil yang signifikan dengan nilai koefisien korelasi adalah 0.338, lebih besar dari nilai Rho pada taraf kesalahan 5% yaitu 0.321. Hubungan kedua variabel cukup kuat dan koefisien korelasi bernilai positif, dengan demikian hubungan kedua

variabel searah. Hal ini berarti jika motif menggunakan *gadget* ditingkatkan maka kepuasan komunikasi interpersonal juga akan meningkat. Hasil analisis tersebut sesuai dengan Teori Penggunaan dan Kepuasan atau *Uses and Gratification* yang menyatakan seseorang secara sadar dan aktif menggunakan media tertentu sesuai kebutuhan untuk mencari kepuasan.

B. Kritik dan Saran

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak terutama dalam kajian penggunaan dan kepuasan media serta komunikasi interpersonal. Penulis menyadari penelitian ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk menjadikan penelitian ini lebih baik.

Selain itu penulis mempunyai saran bagi semua warga kampus supaya memposisikan mahasiswa Difabel Netra dan Tuli sama dengan mahasiswa lain, baik dalam berkomunikasi maupun berinteraksi sosial. Mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga adalah individu-individu yang unik dengan kemampuan mereka yang berbeda. Mereka berusaha menyesuaikan diri dengan lingkungan dan kemajuan teknologi agar tetap dapat sejajar dengan mahasiswa lain. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan semua pihak dapat lebih memahami cara komunikasi dengan mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di UIN Sunan Kalijaga terutama dalam komunikasi interpersonal, sehingga tercipta hubungan yang baik.

DAFTAR PUTAKA

- Al-Quran, 17:28, *Al Quran dan Terjemahannya*, Bandung: Diponegoro, 2007.
- Effendi, Sofian & Tukiran, *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: LP3ES, 2014.
- Kompri, *Motivasi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Liliweri, Alo, *Komunikasi Antar-Personal*, Jakarta: Kencana, 2015.
- Littlejohn dan Kareen, *Teori Komunikasi Theories of Human Communication*, terj. Mohammad Yusuf Hamdan, Jakarta: Salemba Humanika, 2012.
- Martono, Nanang, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- McQuail, Denis, *Teori Komunikasi Massa Edisi Kedua*, terj. Agus Dharma dan Aminuddin, Jakarta: Erlangga, 1987.
- , Denis, *Teori Komunikasi Massa*, terj. Putri Iva Izzati, Jakarta: Salemba Humanika, 2011.
- Morissan dkk, *Metode Penelitian Survei*, Jakarta : Kencana, 2012.
- , *Teori Komunikasi Massa*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2010.
- Nazir, *Metodologi Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia, 1988.
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabet, 2009.
- , *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2007.
- Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, *Pedoman Penulisan Skripsi*, Yogyakarta: Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunana Kalijaga, 2014.

Yusuf, Muri, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana, 2014.

PENELITIAN TERDAHULU

Ernawati, Iis, *Komunikasi Verbal dan Nonverbal Mahasiswa Difabel Netra UIN Sunan Kalijaga Melalui Facebook*, Skripsi, Yogyakarta: Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga, 2015.

Hidayati, Asri, *Motivasi dan Kepuasan Menggunakan Jejaring Sosial Facebook (Studi korelasi antara Motivasi, Penggunaan dan Kepuasan Menggunakan Jejaring Sosial Facebook dalam Menjalin Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Swadana Transfer Angkatan 2008 FISIP UNS)*, Skripsi, Solo: Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2010.

Kurnia Dewi, Murti, *Hubungan Antara Motif dengan Tingkat Kepuasan Mahasiswa dalam Mengakses Website Media Online Kapanlagi.Com (Studi Korelasi Pada Mahasiswa FEB Universitas Lampung Angkatan 2012-2015)*, Skripsi, Bandar Lampung : Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung, 2016.

Puspitorini, Dyah Ayu, *Motif Dan Kepuasan Penggunaan Instagram (Studi Kesenjangan Antara Motif Dan Kepuasan Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta Angkatan 2013)*, Skripsi, Solo: Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016.

Maharani, Christin, *Penggunaan Media dan Kepuasan Khalayak (Studi Tentang Motif dan Penggunaan Media Info Sukowati Terhadap Kepuasan dalam Membaca Berita di Media Internal Dalam Rangka Pemenuhan Kebutuhan Informasi di Kalangan Karyawan Sekretariat Daerah Kabupaten Sragen*, Skripsai, Solo: Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2009.

INTERNET

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> entri.

Indah Rahmayani, *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*, https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media.

Teknopedia, “Gadget Dan Pengertiannya”, <http://www.tekno-pedia.com/gadget-dan-pengertiannya/>.



Lampiran – Lampiran

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KUISIONER PENELITIAN

**MOTIVASI DAN KEPUASAN MENGGUNAKAN *GADGET* BAGI
MAHASISWA DIFABEL UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
(Studi Korelasi antara Motivasi, Penggunaan dan Kepuasan Menggunakan
Gadget dalam Menjalin Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa Difabel
Netra dan Tuli UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)**

Peneliti:

Nisa Azizah

NIM: 13210058

Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas Dakwah dan Komunikasi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Lembar kuisisioner ini ditunjukkan kepada mahasiswa difabel UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan kriteria sebagai berikut:

- Menggunakan *gadget* (laptop dan atau *smartphone*) dalam aktifitas sehari-hari.
- Mahasiswa Difabel Netra atau Tuli dari semua angkatan dan jurusan yang berstatus mahasiswa aktif.

Petunjuk pengisian:

- Isi profil responden pada table yang sudah disediakan.
- Ceklist (V) jawaban yang sesuai pada kotak jawaban.
- Ceklist **SS** untuk jawaban **Sangat Sesuai**.
- Ceklist **S** untuk jawaban **Sesuai**.
- Ceklist **KKS** untuk jawaban **Kadang-Kadang Sesuai**.
- Ceklist **TS** untuk jawaban **Tidak Sesuai**.
- Ceklist **STS** untuk jawaban **Sangat Tidak Sesuai**.

Kesungguhan dan kejujuran saudara dalam menjawab kuisisioner sangat membantu dalam penelitian ini. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih atas waktu dan partisipasi saudara.

Profil Responden	
Nama	
Jurusan	
Fakultas	
Semester	

Motivasi Menggunakan Gadget						
No	Pertanyaan	JAWABAN				
	Hiburan	SS	S	KKS	TS	STS
1	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan kebosanan.					
2	Saya menggunakan <i>gadget</i> hanya saat ada kepentingan tertentu.					
3	Ketika sedang membutuhkan hiburan saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menghibur diri sendiri dan menghubungi teman.					
4	Saya tidak tertarik menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari hiburan dan bercanda dengan teman.					
	Integrasi dan Interaksi Sosial	SS	S	KKS	TS	STS
5	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk memperoleh kabar dari teman / keluarga.					
6	Saya tidak memerlukan <i>gadget</i> untuk mendapat kabar teman / keluarga.					
7	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menghubungi teman / keluarga.					
8	Saya tidak perlu menggunakan <i>gadget</i> untuk menghubungi teman / keluarga.					

	Identitas Pribadi	SS	S	KKS	TS	STS
9	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari informasi agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.					
10	Penggunaan <i>gadget</i> tidak membantu saya memperoleh informasi untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.					
11	<i>Gadget</i> membantu saya berkomunikasi untuk menyesuaikan diri dengan orang-orang sekitar.					
12	Penggunaan <i>gadget</i> tidak membantu saya dalam komunikasi untuk menyesuaikan diri dengan orang-orang sekitar.					
	Informasi	SS	S	KKS	TS	STS
13	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk memperoleh informasi tentang orang-orang sekitar maupun dunia luar.					
14	Saya tidak perlu menggunakan <i>gadget</i> untuk memperoleh informasi tentang orang-orang sekitar maupun dunia luar.					
15	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk memperoleh informasi tentang berbagai hal yang bermanfaat.					
16	Saya dapat memperoleh informasi tentang berbagai hal yang bermanfaat tanpa menggunakan <i>gadget</i> .					

Kepuasan Komunikasi Interpersonal						
No	Pertanyaan	JAWABAN				
	Mengungkapkan Perhatian	SS	S	KKS	TS	STS
17	Saya dapat menanyakan kabar tentang keadaan atau kesehatan orang lain ketika komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> .					

18	Saya tidak tertarik menanyakan kabar atau kesehatan orang lain ketika sedang komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> .					
19	Komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> membantu saya dapat mengekspresikan perasaan kepada orang lain.					
20	Saya merasa sungkan mengekspresikan perasaan kepada orang lain melalui komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> .					
	Menemukan Diri Sendiri	SS	S	KKS	TS	STS
21	Saya dapat memahami karakter orang lain melalui komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> .					
22	Komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> tidak dapat membantu saya memahami karakter orang lain.					
23	Saya dapat mengenal karakter diri sendiri dari tanggapan orang lain melalui komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> .					
24	Komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> hanya membuat saya menemukan karakter yang orang lain tanggapi, tanpa mengetahui karakter diri saya sendiri.					
	Menemukan Dunia Luar	SS	S	KKS	TS	STS
25	Saya dapat mendapatkan informasi penting melalui komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> dengan orang lain.					
26	Komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> tidak dapat membantu saya mendapatkan informasi penting dari orang lain.					
27	Saya dapat membagikan informasi penting melalui komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> dengan orang lain.					
28	Saya tidak tertarik membagikan informasi penting melalui komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> dengan orang lain.					
	Membangun dan Memelihara Hubungan yang Harmonis	SS	S	KKS	TS	STS
29	Komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> membantu saya dapat lebih akrab dengan orang lain.					

30	Komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> tidak membantu saya lebih akrab dengan orang lain.					
31	Saya dapat menjaga hubungan baik dengan orang lain melalui komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> .					
32	Hubungan saya dengan orang lain tidak berjalan baik dengan komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> .					
	Mempengaruhi Sikap dan Tingkah Laku	SS	S	KKS	TS	STS
33	Komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> membantu saya menyesuaikan diri dengan sikap orang lain.					
34	Komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> tidak membantu saya menyesuaikan diri dengan sikap orang lain.					
35	Komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> membantu saya bertingkah laku menyesuaikan diri dengan lingkungan.					
36	Komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> tidak membantu saya bertingkah laku menyesuaikan diri dengan lingkungan.					
	Menghilangkan Kerugian Akibat Salah Komunikasi	SS	S	KKS	TS	STS
37	Saya dapat meluruskan permasalahan dengan orang lain melalui komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> .					
38	Permasalahan atau kesalah pahaman dengan orang lain tidak dapat saya selesaikan dengan komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> .					
39	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengkonfirmasi berita atau kabar yang kurang jelas dari teman agar tidak terjadi kesalahpahaman.					
40	Saya tidak memerlukan <i>gadget</i> untuk mengkonfirmasi berita atau kabar yang kurang jelas dari teman.					
	Mencari Kesenangan	SS	S	KKS	TS	STS
41	Saya merasa senang ketika dapat berkomunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> dengan orang lain.					
42	Saya tidak senang beromunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> dengan orang lain.					

43	Saya dapat menghabiskan waktu untuk bercanda, ngobrol santai, dan menghilangkan kebosanan melalui komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> dengan orang lain.					
44	Saya merasa tidak nyaman berkomunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> dengan orang lain.					
	Memberikan Bantuan (Konseling)	SS	S	KKS	TS	STS
45	Saya dapat menyelesaikan masalah dengan teman/keluarga melalui komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> .					
46	Komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> tidak membantu saya menyelesaikan masalah dengan orang lain.					
47	Saya dapat memberikan bantuan, saran, atau motivasi kepada teman / keluarga yang memiliki masalah melalui komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> .					
48	Saya tidak dapat memberikan bantuan, saran, atau motivasi kepada teman / keluarga yang memiliki masalah melalui komunikasi interpersonal menggunakan <i>gadget</i> .					

Pertanyaan Tambahan (boleh pilih lebih dari satu)		
No	<i>Gadget</i> yang digunakan	Pilihan
1	<i>Laptop</i>	
2	<i>Smartphone</i>	
3	Lain-lain	

Peranyaan	Pilihan (boleh pilih lebih dari satu)				
	WA	FB	IG	Twitter	dll
Aplikasi <i>chating</i> dan media sosial apa saja yang Anda gunakan?					

No	Peranyaan	Pilihan		
1	Sudah berapa lama Anda menggunakan <i>gadget</i> ?	1-2 tahun	6 bulan sampai 1 tahun	Kurang dari 6 bulan
2	Berapa sering Anda menggunakan <i>gadget</i> untuk komunikasi interpersonal?	Sangat Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
3	Berapa kali Anda membuka aplikasi <i>chatting</i> atau media sosial dalam satu jam menggunakan <i>gadget</i> ?	Lebih dari 10 kali	5-10 kali	1-5 kali
4	Berapa lama Anda menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari?	Lebih dari 12 jam	6-12 jam	0-6 jam

Lampiran 2

Skor Hasil Kuisiner untuk Uji Validitas

RESPONDEN	ITEM-ITEM PERTANYAAN VARIABEL X																SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	67
2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	3	62
3	3	5	3	4	4	4	4	4	4	3	3	5	5	4	3	3	61
4	5	3	5	5	5	5	5	4	5	4	4	3	5	3	4	4	69
5	4	4	3	4	5	4	5	4	5	3	3	4	5	4	3	3	63
6	5	5	4	3	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	3	5	66
7	4	2	4	4	5	4	4	4	4	2	2	2	4	2	2	2	51
8	3	3	4	3	3	4	5	4	5	3	4	3	5	3	3	4	59
9	3	2	4	5	5	4	3	4	3	1	3	2	5	3	1	3	51
10	3	3	3	2	3	1	4	3	4	2	2	3	2	2	2	2	41
11	3	3	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	4	3	3	65
12	5	5	4	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	3	5	73
13	4	4	3	3	5	3	5	3	3	3	5	5	4	5	3	3	59
14	3	3	4	4	5	3	5	4	4	5	5	3	4	4	5	5	66
15	3	4	3	3	5	4	5	3	2	4	4	5	5	3	4	4	61
16	3	4	3	2	5	3	4	2	3	5	3	5	4	3	5	3	57
17	3	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	70
18	3	2	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	60
19	4	3	5	5	3	4	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	58
20	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	2	4	3	4	3	2	50

Jmlh. skor per item	63	65	68	67	82	70	80	69	73	59	64	70	81	67	59	64
rata2 item	3.5	3.5	3.8	3.75	4.45	3.9	4.4	3.85	4	3.25	3.45	3.85	4.35	3.7	3.25	3.45
RXY	0.3787	0.5965	0.4133	0.4040	0.4461	0.6907	0.4822	0.4490	0.4107	0.5524	0.7893	0.4326	0.6806	0.6219	0.5524	0.7893
t hitung	1.7360	3.1534	1.9255	1.8737	2.1147	4.0524	2.3351	2.1321	1.9112	2.8116	5.4530	2.0355	3.9416	3.3695	2.8116	5.4530
t tabel	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341
ket	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

RESPONDEN	ITEM-ITEM PERTANYAAN VARIABEL Y																
	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
1	4	4	3	2	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4	
2	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	
3	4	2	3	2	2	4	3	3	4	2	3	4	2	4	3	4	
4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	
5	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	
6	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	
7	4	4	4	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3	5	4	4	
8	4	4	3	3	4	2	3	3	5	4	3	2	4	4	3	2	
9	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	2	3	5	3	
10	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	
11	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	2	2	
12	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	
13	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	
14	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	

15	5	3	4	4	4	4	5	3	5	4	5	5	4	3	4	4
16	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4
17	5	3	5	3	3	5	3	4	4	4	5	4	4	3	5	4
18	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
19	4	5	4	4	3	4	5	4	4	3	3	5	3	5	3	5
20	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	4
skor item	82	66	65	59	61	63	64	64	73	68	70	68	63	63	66	60
rata2 item	4.1	3.75	3.6	3.4	3.45	3.55	3.65	3.65	4.05	3.75	3.85	3.85	3.45	3.6	3.7	3.45
RXY	0.6425	0.5584	0.4273	0.6084	0.4906	0.1732	0.4001	0.4331	0.3854	0.4169	0.4567	0.5042	0.4291	0.4019	0.4370	0.5554
t hitung	3.5569	2.8557	2.0049	3.2524	2.3885	0.7463	1.8524	2.0385	1.7717	1.9459	2.1781	2.4772	2.0154	1.8619	2.0616	2.8333
t tabel	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341
ket	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

ITEM-ITEM PERTANYAAN VARIABEL Y																
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	TOTAL
3	4	5	4	5	5	4	4	5	4	3	3	4	4	4	4	125
3	4	3	4	5	3	4	2	3	2	3	3	3	2	3	2	104
4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	101
4	3	5	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	4	3	110
5	2	5	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	5	3	114
4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	122
4	4	3	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	121
3	3	4	4	3	3	2	5	3	3	5	3	5	3	3	5	110
3	4	3	3	3	1	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	111

2	2	2	3	2	2	2	4	3	3	3	3	4	3	4	4	96
3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	104
4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	5	4	4	5	5	135
4	4	3	4	5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	5	4	118
3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	117
3	4	5	3	3	4	4	5	4	3	5	3	4	4	5	3	128
4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	126
4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	118
4	3	5	3	4	3	5	5	3	4	4	5	4	5	5	5	132
3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	120
5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	127
64	63	70	61	69	62	62	68	70	61	66	64	68	61	73	69	
3.6	3.55	3.85	3.45	3.8	3.4	3.45	3.75	3.8	3.45	3.65	3.55	3.75	3.45	4	3.85	
0.4310	0.4016	0.5140	- 0.0692	0.3138	0.4375	0.4988	0.4818	0.3982	0.5446	0.3965	0.4659	- 0.0383	0.7287	0.4924	0.4257	
2.0265	1.8606	2.5425	- 0.2943	1.4021	2.0639	2.4419	2.3330	1.8415	2.7546	1.8326	2.2338	- 0.1625	4.5145	2.4003	1.9962	
1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	1.7341	
Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	

SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Lampiran 3

Skor Hasil Kuisiner untuk Uji Reliabilitas

VARIABEL X					
RESPONDEN	GANJIL	GENAP	X ²	Y ²	XY
	X	Y			
1	34	33	1156	1089	1122
2	30	32	900	1024	960
3	29	32	841	1024	928
4	38	31	1444	961	1178
5	33	30	1089	900	990
6	33	33	1089	1089	1089
7	29	22	841	484	638
8	32	27	1024	729	864
9	27	24	729	576	648
10	23	18	529	324	414
11	34	31	1156	961	1054
12	37	36	1369	1296	1332
13	30	29	900	841	870
14	35	31	1225	961	1085
15	31	30	961	900	930
16	30	27	900	729	810
17	34	36	1156	1296	1224
18	31	29	961	841	899
19	29	29	841	841	841
20	25	25	625	625	625
skor item	624	585	19736	17491	18501

RELIABILITAS VX	
RXY	$ri=2r_{xy}/(1+r_{xy})$
0.7817	0.8775

VARIABEL Y					
RESPONDEN	GANJIL	GENAP	X ²	Y ²	XY
	X	Y			
1	55	53	3025	2809	2915
2	44	44	1936	1936	1936
3	45	40	2025	1600	1800
4	50	49	2500	2401	2450
5	45	53	2025	2809	2385
6	53	56	2809	3136	2968
7	57	51	3249	2601	2907
8	46	50	2116	2500	2300
9	49	48	2401	2304	2352
10	42	42	1764	1764	1764
11	44	46	1936	2116	2024
12	59	59	3481	3481	3481
13	49	53	2401	2809	2597
14	51	51	2601	2601	2601
15	56	58	3136	3364	3248
16	57	56	3249	3136	3192
17	53	49	2809	2401	2597
18	59	59	3481	3481	3481
19	54	52	2916	2704	2808
20	54	57	2916	3249	3078
skor item	1022	1026	52776	53202	52884

RELIABILITAS VY	
RXY	$r_i = 2r_{xy} / (1 + r_{xy})$
0.8133	0.8970

STATE IS UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Lampiran 4

Tabel Nilai r untuk Uji Reliabilitas

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287

Lampiran 5

Hasil Kuisioner Penggunaan *Gadget* oleh Mahasiswa Difabel Netra dan Tuli UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

RESPONDEN	GADGET		MEDIA SOSIAL					PENGGUNAAN	KOM. INTERPERSONAL	PENGGUNAAN MEDIA CHATING /JAM	PENGGUNAAN /HARI
	LAPTOP	SMARTPHONE	WHATSAPP	FACEBOOK	TWITTER	INSTAGRAM	DLL				
1	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook	Twitte	Instagram	LINE	1 - 2 tahun	Kadang-Kadang	> 10 kali	8 - 16 jam
2		Smartphone	Whatsapp					1 - 2 tahun	Kadang-Kadang	> 10 kali	8 - 16 jam
3	Laptop		Whatsapp					< 1 tahun	Sangat Sering	> 10 kali	8 - 16 jam
4	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook				1 - 2 tahun	Sangat Sering	> 10 kali	> 16 jam
5	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook		Instagram		1 - 2 tahun	Sangat Sering	< 5 kali	8 - 16 jam
6	Laptop	Smartphone	Whatsapp				email	1 - 2 tahun	Kadang-Kadang	5-10 kali	8 - 16 jam
7	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook	Twitte	Instagram	email	1 - 2 tahun	Sangat Sering	5-10 kali	> 16 jam
8	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook		Instagram		1 - 2 tahun	Kadang-Kadang	< 5 kali	< 8 jam
9	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook				1 - 2 tahun	Sangat Sering	> 10 kali	< 8 jam
10	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook				> 2 tahun	Kadang-Kadang	> 10 kali	8 - 16 jam
11	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook	Twitte	Instagram	BBM	> 2 tahun	Sangat Sering	> 10 kali	> 16 jam
12	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook			BBM	> 2 tahun	Sangat Sering	5-10 kali	< 8 jam
13		Smartphone	Whatsapp					> 2 tahun	Sangat Sering	> 10 kali	8 - 16 jam
14	Laptop		Whatsapp	Facebook		Instagram		> 2 tahun	Kadang-Kadang	5-10 kali	8 - 16 jam
15		Smartphone	Whatsapp	Facebook		Instagram		> 2 tahun	Kadang-Kadang	< 5 kali	< 8 jam
16	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook			LiNE	< 1 tahun	Kadang-Kadang	< 5 kali	< 8 jam
17		Smartphone	Whatsapp	Facebook				> 2 tahun	Sangat Sering	> 10 kali	< 8 jam

18	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook		Instagram		> 2 tahun	Sangat Sering	< 5 kali	> 16 jam
19		Smartphone	Whatsapp					> 2 tahun	Kadang-Kadang	< 5 kali	< 8 jam
20	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook	Twitte	Instagram	Line	> 2 tahun	Sangat Sering	> 10 kali	< 8 jam
21		Smartphone	Whatsapp			Instagram		> 2 tahun	Kadang-Kadang	5-10 kali	< 8 jam
22	Laptop	Smartphone	Whatsapp			Instagram		1 - 2 tahun	Sangat Sering	5-10 kali	8 - 16 jam
23	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook		Instagram		1 - 2 tahun	Kadang-Kadang	5-10 kali	8 - 16 jam
24	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook		Instagram		> 2 tahun	Sangat Sering	> 10 kali	8 - 16 jam
25	Laptop	Smartphone	Whatsapp			Instagram		> 2 tahun	Sangat Sering	> 10 kali	8 - 16 jam
26	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook		Instagram		> 2 tahun	Sangat Sering	> 10 kali	> 16 jam
27	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook	Twitte	Instagram		> 2 tahun	Sangat Sering	> 10 kali	> 16 jam
28	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook			email	1 - 2 tahun	Sangat Sering	5-10 kali	8 - 16 jam
29	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook				1 - 2 tahun	Kadang-Kadang	5-10 kali	< 8 jam
30	Laptop	Smartphone		Facebook				1 - 2 tahun	Kadang-Kadang	5-10 kali	< 8 jam
31	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook				1 - 2 tahun	Kadang-Kadang	5-10 kali	< 8 jam
32		Smartphone	Whatsapp	Facebook	Twitte	Instagram		1 - 2 tahun	Sangat Sering	< 5 kali	< 8 jam
33		Smartphone	Whatsapp			Instagram		> 2 tahun	Kadang-Kadang	> 10 kali	< 8 jam
34	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook				> 2 tahun	Sangat Sering	5-10 kali	8 - 16 jam
35	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook				> 2 tahun	Sangat Sering	> 10 kali	8 - 16 jam
36	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook		Instagram		1 - 2 tahun	Kadang-Kadang	5-10 kali	8 - 16 jam
37	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook		Instagram		1 - 2 tahun	Kadang-Kadang	5-10 kali	8 - 16 jam
38	Laptop	Smartphone	Whatsapp	Facebook		Instagram		1 - 2 tahun	Kadang-Kadang	5-10 kali	8 - 16 jam

Lampiran 6

A. Analisis Statistik Deskriptif

Langkah-langkah menggunakan SPSS versi 15:

1. Mencari mean dan standar deviasi untuk masing-masing indikator melalui menu Analyze – Descriptive Statistics - Descriptives.
2. Kemudian menghitung mean dan standar deviasi untuk menentukan kategori
 - Rendah ($X < \text{mean} - \text{standar deviasi}$)
 - Sedang ($\text{mean} - \text{std deviasi} \leq X \leq \text{mean} + \text{std deviasi}$)
 - Tinggi ($X > \text{mean} + \text{standar deviasi}$)
3. Memasukan hasil perhitungan kategori pada menu Transform – Recode into Different Variable, input hasil perhitungan pada poin 2 dengan mengurangi 0.01 untuk kategori rendah dan menambahkan 0.01 untuk kategori tinggi.
4. Selanjutnya menentukan frekuensi masing-masing indikator sesuai kategori melalui menu Analyze - Descriptive Statistics – Frequencies.

B. Hasil Analisis Motif Menggunakan Gadget (Variabel X)

1. Hiburan

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motif1	38	11	19	15.61	2.112
Valid N (listwise)	38				

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	6	15.8	15.8	15.8
Sedang	24	63.2	63.2	78.9
Tinggi	8	21.1	21.1	100.0
Total	38	100.0	100.0	

2. Integrasi dan Interaksi Sosial

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00002	38	11	20	16.68	1.629
Valid N (listwise)	38				

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	4	10.5	10.5	10.5
Sedang	29	76.3	76.3	86.8
Tinggi	5	13.2	13.2	100.0
Total	38	100.0	100.0	

3. Informasi

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	38	8	19	15.39	2.320
Valid N (listwise)	38				

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	5	13.2	13.2	13.2
Sedang	26	68.4	68.4	81.6
Tinggi	7	18.4	18.4	100.0
Total	38	100.0	100.0	

4. Identitas Pribadi

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00002	38	9	19	15.26	2.286
Valid N (listwise)	38				

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	5	13.2	13.2	13.2
Sedang	26	68.4	68.4	81.6
Tinggi	7	18.4	18.4	100.0
Total	38	100.0	100.0	

5. Motif Menggunakan Gadget Secara Keseluruhan

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	38	41	73	62.95	6.730
Valid N (listwise)	38				

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	4	10.5	10.5	10.5
Sedang	29	76.3	76.3	86.8
Tinggi	5	13.2	13.2	100.0
Total	38	100.0	100.0	

Lampiran 7

**Hasil Analisis Statistik Deskriptif
Kepuasan Komunikasi Interpersonal (Variabel Y)**

1. Mengungkapkan Perhatian

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	38	11	18	15.03	1.716
Valid N (listwise)	38				

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Puas	7	18.4	18.4	18.4
Puas	24	63.2	63.2	81.6
Sangat Puas	7	18.4	18.4	100.0
Total	38	100.0	100.0	

2. Menemukan Diri Sendiri

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	38	8	13	10.82	1.291
Valid N (listwise)	38				

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Puas	5	13.2	13.2	13.2
Puas	30	78.9	78.9	92.1
Sangat Puas	3	7.9	7.9	100.0
Total	38	100.0	100.0	

3. Menemukan Dunia Luar

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	38	11	19	15.24	1.923
Valid N (listwise)	38				

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Puas	8	21.1	21.1	21.1
	Puas	27	71.1	71.1	92.1
	Sangat Puas	3	7.9	7.9	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

4. Membangun dan Memelihara Hubungan Harmonis

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	38	10	18	14.74	1.841
Valid N (listwise)	38				

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Puas	4	10.5	10.5	10.5
	Puas	28	73.7	73.7	84.2
	Sangat Puas	6	15.8	15.8	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

5. Mempengaruhi Sikap dan Tingkah Laku

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	38	6	15	11.21	1.597
Valid N (listwise)	38				

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Puas	4	10.5	10.5	10.5
	Puas	28	73.7	73.7	84.2
	Sangat Puas	6	15.8	15.8	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

6. Menghilangkan Salah Komunikasi

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	38	8	14	11.08	1.822
Valid N (listwise)	38				

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Puas	10	26.3	26.3	26.3
	Puas	14	36.8	36.8	63.2
	Sangat Puas	14	36.8	36.8	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

7. Mencari Kesenangan

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	38	11	20	14.79	1.989
Valid N (listwise)	38				

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Puas	5	13.2	13.2	13.2
Puas	27	71	71	84.2
Sangat Puas	6	15.8	15.8	100.0
Total	38	100.0	100.0	

8. Memberikan Bantuan (Konseling)

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	38	7	15	11.50	1.885
Valid N (listwise)	38				

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Puas	6	15.8	15.7	15.7
Puas	27	71.1	71.1	86.8
Sangat Puas	5	13.2	13.2	100.0
Total	38	100.0	100.0	

9. Memberikan Bantuan (Konseling)

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	38	84	118	104.39	8.827
Valid N (listwise)	38				

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Puas	4	10.5	10.5	10.5
Puas	27	71.1	71.1	81.6
Sangat Puas	7	18.4	18.4	100.0
Total	38	100.0	100.0	

Lampiran 8

Critical Values of the Spearman's Ranked Correlation Coefficient (r_s)

$\alpha(2)$:	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,005	0,002	0,001
$\alpha(1)$:	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,0025	0,001	0,0005
n									
4	0,600	1,000	1,000						
5	0,500	0,800	0,900	1,000	1,000				
6	0,371	0,657	0,829	0,886	0,943	1,000	1,000		
7	0,321	0,571	0,714	0,786	0,893	0,929	0,964	1,000	1,000
8	0,310	0,524	0,643	0,738	0,833	0,881	0,905	0,952	0,976
9	0,267	0,483	0,600	0,700	0,783	0,833	0,867	0,917	0,933
10	0,248	0,455	0,564	0,648	0,745	0,794	0,830	0,879	0,903
11	0,236	0,427	0,536	0,618	0,709	0,755	0,800	0,845	0,873
12	0,217	0,406	0,503	0,587	0,678	0,727	0,769	0,818	0,846
13	0,209	0,385	0,484	0,560	0,648	0,703	0,747	0,791	0,824
14	0,200	0,367	0,464	0,538	0,626	0,679	0,723	0,771	0,802
15	0,189	0,354	0,446	0,521	0,604	0,654	0,700	0,750	0,779
16	0,182	0,341	0,429	0,503	0,582	0,635	0,679	0,729	0,762
17	0,176	0,328	0,414	0,485	0,566	0,615	0,662	0,713	0,748
18	0,170	0,317	0,401	0,472	0,550	0,600	0,643	0,695	0,728
19	0,165	0,309	0,391	0,460	0,535	0,584	0,628	0,677	0,712
20	0,161	0,299	0,380	0,447	0,520	0,570	0,612	0,662	0,696
21	0,156	0,292	0,370	0,435	0,508	0,556	0,599	0,648	0,681
22	0,152	0,284	0,361	0,425	0,496	0,544	0,586	0,634	0,667
23	0,148	0,278	0,353	0,415	0,486	0,532	0,573	0,622	0,654
24	0,144	0,271	0,344	0,406	0,476	0,521	0,562	0,610	0,642
25	0,142	0,265	0,337	0,398	0,466	0,511	0,551	0,598	0,630
26	0,138	0,259	0,331	0,390	0,457	0,501	0,541	0,587	0,619
27	0,136	0,255	0,324	0,382	0,448	0,491	0,531	0,577	0,608
28	0,133	0,250	0,317	0,375	0,440	0,483	0,522	0,567	0,598
29	0,130	0,245	0,312	0,368	0,433	0,475	0,513	0,558	0,589
30	0,128	0,240	0,306	0,362	0,425	0,467	0,504	0,549	0,580
31	0,126	0,236	0,301	0,356	0,418	0,459	0,496	0,541	0,571
32	0,124	0,232	0,296	0,350	0,412	0,452	0,489	0,533	0,563
33	0,121	0,229	0,291	0,345	0,405	0,446	0,482	0,525	0,554
34	0,120	0,225	0,287	0,340	0,399	0,439	0,475	0,517	0,547
35	0,118	0,222	0,283	0,335	0,394	0,433	0,468	0,510	0,539
36	0,116	0,219	0,279	0,330	0,388	0,427	0,462	0,504	0,533
37	0,114	0,216	0,275	0,325	0,383	0,421	0,456	0,497	0,526
38	0,113	0,212	0,271	0,321	0,378	0,415	0,450	0,491	0,519
39	0,111	0,210	0,267	0,317	0,373	0,410	0,444	0,485	0,513
40	0,110	0,207	0,264	0,313	0,368	0,405	0,439	0,479	0,507
41	0,108	0,204	0,261	0,309	0,364	0,400	0,433	0,473	0,501
42	0,107	0,202	0,257	0,305	0,359	0,395	0,428	0,468	0,495
43	0,105	0,199	0,254	0,301	0,355	0,391	0,423	0,463	0,490
44	0,104	0,197	0,251	0,298	0,351	0,386	0,419	0,458	0,484
45	0,103	0,194	0,248	0,294	0,347	0,382	0,414	0,453	0,479
46	0,102	0,192	0,246	0,291	0,343	0,378	0,410	0,448	0,474
47	0,101	0,190	0,243	0,288	0,340	0,374	0,405	0,443	0,469
48	0,100	0,188	0,240	0,285	0,336	0,370	0,401	0,439	0,465
49	0,098	0,186	0,238	0,282	0,333	0,366	0,397	0,434	0,460
50	0,097	0,184	0,235	0,279	0,329	0,363	0,393	0,430	0,456

Kriteria Tingkat Kekuatan Korelasi

No	Nilai Koefisien Korelasi	Hubungan
1	0.00 – 0.25	Sangat Lemah
2	0.26 – 0.50	Cukup
3	0.51 – 0.75	Kuat
4	0.76 – 1.00	Sempurna

Lampiran 9

Hasil Wawancara (Tidak Terstruktur) dengan Beberapa Responden

- Mahasiswa Difabel Netra lebih memilih melakukan komunikasi interpersonal langsung bila bisa bertatap muka.
- Mereka menggunakan aplikasi khusus pada *smartphone* yaitu *TalkBack* yang mengubah pesan teks menjadi suara.
- Mahasiswa Difabel Tuli lebih efektif menggunakan media *gadget* untuk berkomunikasi dengan orang yang tidak menguasai bahasa isyarat, namun mereka masih bisa memahami gerakan bibir dari orang lain.
- Rata-rata responden menggunakan *smartphone* untuk komunikasi interpersonal. Penggunaan *Laptop* lebih sering untuk kebutuhan mencari informasi terkait tugas kuliah.
- Rata-rata responden memiliki lebih dari dua akun media sosial maupun media *chatting*.
- Pengguna *gadget* lebih dari 8 jam biasanya sekali mengakses akun media sosial maupun media *chatting* selama 10-15 menit, atau kurang dari 10 menit namun dalam frekuensi yang lebih sering, tergantung kepentingan dan situasi.
- *Whatsapp* lebih sering digunakan untuk urusan personal, sedangkan *Facebook* digunakan untuk hal-hal yang bersifat terbuka.

Hasil Wawancara (Tidak Terstruktur) dengan Staff Pusat Layanan

Difabel (PLD)

- Peneliti: Apakah PLD UIN Sunan Kalijaga merupakan PLD pertama di Indonesia?
- Staff: Belum ada data pasti tentang hal itu. Namun sebelum didirikan PLD, sudah ada beberapa mahasiswa Difabel yang kuliah di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Peneliti: Apakah mahasiswa Difabel di Yogyakarta paling banyak di UIN Sunan Kalijaga?
- Staff: Hal ini juga belum bisa dipastikan. Sebenarnya banyak mahasiswa Difabel di kampus lain di Jogja. Namun karena UIN memiliki PLD yang menyatukan mahasiswa Difabel, sehingga kemungkinan iya, UIN Sunan Kalijaga paling banyak memiliki mahasiswa Difabel di Jogja. PLD UIN Sunan Kalijaga juga mendorong kampus lain untuk mendirikan pusat layanan bagi sahabat-sahabat Difabel.
- Peneliti: Dari mana diperoleh data tentang mahasiswa Difabel?
- Staff: Mahasiswa Difabel yang masuk UIN Sunan Kalijaga sebelumnya terdata ketika awal registrasi mengisi data pada cek kesehatan. Nah, ada kualifikasi yang membedakan mana mahasiswa yang masuk kategori Difabel. Kemudian data yang terkumpul di Pusat Teknologi dan Informasi Kampus (PTIPD) diteruskan ke Pusat Layanan Difabel. Hal ini tidak menjamin data yang terkumpul sudah sesuai dengan di lapangan. Ada

beberapa mahasiswa yang tidak terdata sebagai Mahasiswa Difabel namun akhirnya datang sendiri ke PLD dan mengikuti kegiatan di sini. Begitu pula sebaliknya, ada mahasiswa yang terdata namun tidak pernah aktif atau datang sama sekali ke PLD.



Hasil Observasi pada Beberapa Responden

Observasi ini dilakukan sebelum penelitian dan ketika penelitian sedang berlangsung. Hal ini untuk mencari permasalahan yang terjadi di lapangan serta menambah keterangan terkait pengumpulan data dengan kuisioner. Berikut hasil observasi secara partisipan maupun nonpartisipan.

- Observasi partisipan: peneliti melakukan komunikasi interpersonal dahulu dengan mahasiswa Difabel Netra dan Tuli baik secara tatap muka maupun lewat *gadget*. Hasilnya mereka terbuka dan mengajak berkenalan, sampai membahas masalah-masalah ringan. Kemudian peneliti meminta responden mengisi kuisioner lewat *Google Form* untuk mahasiswa Difabel Tuli. Sedangkan mahasiswa Difabel Netra kebanyakan mengisi kuisioner secara manual dengan dibantu peneliti dan relawan PLD.
- Observasi nonpartisipan: peneliti mengamati aktifitas mahasiswa Difabel Netra dan Tuli di lingkungan kampus UIN Sunan Kalijaga, khususnya di tempat-tempat umum seperti perpustakaan, PLD dan mushola atau masjid. Hasilnya mereka terlihat aktif menggunakan *gadget* baik berupa *smartphone* maupun *laptop* saat beraktifitas di kampus. Mahasiswa Difabel terlihat juga aktif menggunakan fasilitas seperti komputer dan *scanner* yang tersedia di Difabel Corner Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Marsda Adisucipto, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 515856, Fax. (0274) 552230, email: fd@uin-suka.ac.id

Yogyakarta, 7 Agustus 2017

Nomor : B- 177 /Un.02/DD.1/PN.01.1/08/2017
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada:
Pimpinan Pusat Layanan Difabel (PLD)
UIN Sunan Kalijaga
Di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Disampaikan dengan hormat bahwa terkait dengan tugas akhir/ skripsi penelitian mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta berikut ini:

Nama : Nisa Azizah
NIM/ Jurusan : 13210058/ KPI
Semester : VIII (Delapan)
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ tanggal lahir : Kebumen, 24 Desember 1992
Lokasi Penelitian : Pusat Layanan Difabel UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Metode Penelitian : Kuantitatif
Waktu Penelitian : September – Oktober 2017
Pembimbing : Nanang Mizwar H., S.Sos., M.Si.
Judul : Motivasi dan Kepuasan Menggunakan Gadget Bagi Mahasiswa Difabel UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (Studi Korelasi antara Motivasi, Penggunaan dan Kepuasan Menggunakan Gadget dalam Menjalani Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa Difabel UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)

Kami mohon agar mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan riset dan pengumpulan data. Demikian, atas izin dan kerja sama kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang
Akademik dan Pengembangan
Lembaga





NISA AZIZAH

- Kebumen, 24 Desember 1992
- Hibrida 2, Baciro, Gendeng No.983
RT 85 RW 20 Yogyakarta 55225
- 160 cm/48 kg
- A
- Indonesia
- Muslim

CONTACT

- 089692053091
- Nisa Ziza
- Nis@
- nisa_ziza
- nisart@gmail.com
- NisArt

SKILLS

CAMERA PERSON

MICROSOFT OFFICE

COREL DRAW

ADOBE LIGHTROOM

ADOBE PREMIERE

SONY VEGAS



EDUCATION

- 2013 - sekarang : UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta
- 2008 - 2011 : SMA N 1 Pejagoan Kebumen
- 2005 - 2008 : SMP N 1 Pejagoan Kebumen
- 1999 - 2005 : SD N 1 Kedawung Pejagoan
Kebumen



WORKING EXPERIENCE

- 2011-2013 New Rajawali Car Kebumen
- August 2014 Murakabbi Shop Kebumen
- Oct-Dec 2015 Sweetcorn Stand Timoho
- 2015-2016 Photographer Graduation of
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Dec 2016 - Feb 2017 Relmage Yogyakarta
- Feb-Jun 2017 Hehe.Yk Lippo Plaza
- Feb-Sep 2017 Creative Designer Maheraz
Boutique Yogyakarta

**PENILAIAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
TVRI STASIUN D. I. YOGYAKARTA**

Yang bertanda tangan di bawah ini Pembimbing Praktek Kerja Lapangan mahasiswa atas nama :

Nama : **Nisa Azizah**
N I M : 13210058
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Perguruan Tinggi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Lokasi : Bidang Program & Pengembangan Usaha
Mulai : 01 Oktober 2016
Selesai : 31 Oktober 2016

Dengan hasil sebagai berikut :

NO	ASPEK PENILAIAN	NILAI
1	Kedisiplinan	80
2	Kreativitas	80
3	Produktivitas	80
4	Etika	90
5	Kerjasama	90
6	Komunikasi	90
7	Hasil Karya	80
	Jumlah	590
	Rata - Rata	84.29 ✓

A : Sangat Baik (81 – 100)
B : Baik (71 – 80)
C : Cukup (61 – 70)
D : Kurang (51 – 60)
E : Sangat Kurang (40 – 50)

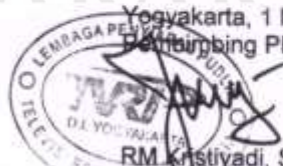
Saran – saran : *Lebih kreatif*

Mengetahui,
Pengelola PKL,



Anang Wiharyanto, S.PT
Nip. 19630404 198303 1007

Yogyakarta, 1 November 2016
Pembimbing PKL,



RM Kristiyadi, S.Sn
Nip. 19660303 199303 1006

SURAT KETERANGAN

No: 93 /11.9/TVRI/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa :

Nama : Nisa Azizah
NIM : 13210058
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Perguruan Tinggi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Benar – benar telah melaksanakan Praktek Kerja Lapangan di Bidang Program dan Pengembangan Usaha TVRI Stasiun D. I. Yogyakarta pada tanggal 1 – 31 Oktober 2016.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 01 November 2016
Kepala Stasiun,


Dra. Dyan Sukorini
NIP. 19590618 198403 2002

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**DAFTAR NILAI UJIAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS**
Program : Ilmu Pengetahuan Alam

Kurikulum : Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)
 Nama : **NISA AZIZAH**
 Tempat dan Tanggal Lahir : **Kebumen, 24 Desember 1992**
 Nomor Induk : **3548**
 Nomor Peserta : **B-11-03-11-008-050-7**

No.	Mata Pelajaran	Nilai Rata-rata Rapor	Nilai Ujian Sekolah	Nilai Sekolah ¹⁾
I	UJIAN SEKOLAH			
	1. Pendidikan Agama	8.23	9.00	8.69
	2. Pendidikan Kewarganegaraan	7.60	7.25	7.75
	3. Bahasa Indonesia	7.53	9.20	8.53
	4. Bahasa Inggris	7.17	7.20	7.19
	5. Matematika	6.70	7.75	7.33
	6. Fisika	6.90	7.29	7.13
	7. Kimia	6.53	8.00	7.41
	8. Biologi	7.53	9.20	8.56
	9. Sejarah	7.93	7.60	7.73
	10. Seni Budaya	7.30	7.70	7.54
	11. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	7.53	8.65	8.20
	12. Teknologi Informasi dan Komunikasi	7.87	8.15	8.04
	13. Keterampilan/Bahasa Asing Bahasa Arab	7.97	9.00	8.59
	Rata-rata			7.90

¹⁾ Nilai Sekolah = 40% Nilai Rata-rata Rapor + 60% Nilai Ujian Sekolah

No.	Mata Pelajaran	Nilai Sekolah	Nilai Ujian Nasional	Nilai Akhir ¹⁾
II	UJIAN NASIONAL			
	1. Bahasa Indonesia	8.53	7.60	8.0
	2. Bahasa Inggris	7.19	6.80	7.0
	3. Matematika	7.33	6.25	6.7
	4. Fisika	7.13	6.75	6.9
	5. Kimia	7.41	7.00	7.2
	6. Biologi	8.56	7.50	7.9
	Rata-rata			7.3

¹⁾ Nilai Akhir = 40% Nilai Sekolah + 60% Nilai Ujian Nasional

Kebumen, 16 Mei 2011
 Kepala Sekolah,

MENGESAHKAN
 Fotokopi sesuai dengan aslinya
 KEPALA SEKOLAH
 PEJABAT KEMENTERIAN PEJABAN
 ROS SUNARYO, S.Pd, M.Pd.
 NIP. 19691208 200003 1 004

MENGESAHKAN
 KEPALA SEKOLAH
 PEJABAT KEMENTERIAN PEJABAN
 Sunaryo, S. Pd, M. Pd.
 19691208 200003 1 006

KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
REPUBLIK INDONESIA

IJAZAH

SEKOLAH MENENGAH ATAS
PROGRAM : ILMU PENGETAHUAN ALAM
TAHUN PELAJARAN 2010/2011

MENGESAHKAN
Fotokopi sesuai dengan aslinya
KEPALA SEKOLAH
SMA NEGERI 1 PEJAGOAN
AGUS SUNARYO, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19691208 200003 1 006

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas
Negeri 1 Pejagoan menerangkan bahwa:
nama : *NISA AZIZAH*
tempat dan tanggal lahir : *Kebumen, 24 Desember 1992*
nama orang tua : *Sahudin*
nomor induk : *3548*
nomor peserta : *3-11-03-11-008-050-7*

LULUS

dari satuan pendidikan berdasarkan hasil Ujian Nasional dan Ujian Sekolah serta telah memenuhi seluruh kriteria sesuai dengan peraturan perundang-undangan.



Kebumen, 16 Mei 2011
Kepala Sekolah,
Agus Sunaryo, S.Pd., M.Pd
NIP. 19691208 200003 1 006



No. DN-03 Ma0018150



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
LEMBAGA PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SERTIFIKAT

Nomor: UIN.02/L.3/PM.03.1/P3.487/2016

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UIN Sunan Kalijaga memberikan sertifikat kepada :

Nama : Nisa Azizah
Tempat, dan Tanggal Lahir : Kebumen, 24 Desember 1992
Nomor Induk Mahasiswa : 13210058
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

yang telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integrasi-Interkoneksi Semester Pendek, Tahun Akademik 2015/2016 (Angkatan ke-89), di :

Lokasi : Hargorejo
Kecamatan : Kokap
Kabupaten/Kota : Kab. Kulonprogo
Propinsi : D.I. Yogyakarta

dari tanggal 20 Juni s.d. 31 Juli 2016 dan dinyatakan LULUS dengan nilai 97,00 (A). Sertifikat ini diberikan sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan status intrakurikuler dan sebagai syarat untuk dapat mengikuti ujian Munaqasyah Skripsi.



Yogyakarta, 15 September 2016
Ketua



Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A.
NIP. 19720912 200112 1 002

Sertifikat

TRAINING TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

diberikan kepada



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

P K S I

Pusat Komputer & Sistem Informasi

Nama : NISA AZIZAH
NIM : 13210058
Fakultas : FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jurusan/Prodi : KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
Dengan Nilai :

No	Materi	Angka	Nilai	Huruf
1	Microsoft Word	90		A
2	Microsoft Excel	70		C
3	Microsoft Power Point	75		B
4	Microsoft Internet	90		A
5	Total Nilai	81,25		B
Predikat Kelulusan				Memuaskan

Yogyakarta, 30 Desember 2013

Kepala PKSI



Dr. Agung Fatwanto S.Si., M.Kom.
NIP. 19770103 200501 1 003

Standar Nilai:		Predikat	
Angka	Huruf		
85 - 100	A	Sangat Memuaskan	
71 - 85	B	Memuaskan	
56 - 70	C	Cukup	
41 - 55	D	Kurang	
0 - 40	E	Sangat Kurang	



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT

TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.21.18.4215/2016

Herewith the undersigned certifies that:

Name : NISA AZIZAH
Date of Birth : December 24, 1992
Sex : Female

took Test of English Competence (TOEC) held on **February 24, 2016** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga and got the following result:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	41
Structure & Written Expression	40
Reading Comprehension	45
Total Score	420

Validity: 2 years since the certificate's issued

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Yogyakarta, February 24, 2016
Director,



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19680915 199803 1 005





شهادة اختبار كفاءة اللغة العربية

الرقم: UIN.02/L4/PM.03.2/6.21.10.1068/2017

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Nisa Azizah
تاريخ الميلاد : ٢٤ ديسمبر ١٩٩٢

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ٢٦ أكتوبر ٢٠١٧، وحصلت على درجة :

٤٤	فهم المسموع
٢٩	التراكيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٢٦	فهم المقروء
٣٣٠	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

جوكجاكرتا، ٢٦ أكتوبر ٢٠١٧

المختبر



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.

رقم التوظيف : ١٩٦٨٠٩١٥١٩٩٨٠٣١٠٠٥



UIN

SERTIFIKAT

No : /PAN.OPAK-UIN-SUKA/VIII/13

diberikan kepada :

NISA AZIZAH

sebagai :

PESERTA

dalam kegiatan Orientasi Pengenalan Akademik dan Kampus (OPAK)

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta

2013

dengan tema :

“Menciptakan Gerakan Mahasiswa yang Berasaskan Ahl As-Sunnah Wa Al-Jama'ah
Untuk Mengawal Ke-Indonesiaan”

Kampus UIN Sunan Kalijaga
21-23 Agustus 2013

Panitia OPAK
UIN Sunan Kalijaga 2013

Mengetahui,
Wakil Rektor,
Bid. Akademik dan Kemahasiswaan

Dr. Sekar Ayu Aryani, M. Ag.
NIP. 19591218 198703 2 001

Mengetahui,
Presiden

Syaefudin Ahrom Al-Ayubbi
NIM. 09470163

Dawamun Ni'am A
Ketua Sekretaris



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



LABORATORIUM AGAMA

Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga

Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta Telp: 0274-515856 Email : fd@uin-suka.ac.id

SERTIFIKAT

Pengelola Laboratorium Agama Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga dengan ini menyatakan bahwa :

NISA AZIZAH

13210058

LULUS

Ujian sertifikasi Baca Al-Qur'an yang diselenggarakan oleh Laboratorium Agama Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta, 31 Oktober 2014
Ketua

Dr. Srfharini, M.Si
NIP. 19710526 199703 2 001



Dekan

Wahyono, M.Ag.

NIP. 19701010 199903 1 002

INTEGRATIF-INTERKONEKTIF

DEDIKATIF-INOVATIF

INKLUSIF-CONTINUOUS IMPROVEMENT

Nomor: UIN/02/R.1/PP/00.9/2752.W/2013



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA

Sertifikat

diberikan kepada:


Nama : NISA AZIZAH
NIM : 13210058
Jurusan/Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Sebagai Peserta

atas keberhasilannya menyelesaikan semua tugas dan kegiatan
SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI
Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2013/2014
(Tanggal 27 s.d. 29 Agustus 2013 (20 jam pelajaran))

Yogyakarta, 2 September 2013

a.n. Rektor
Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan


Dr. Sekar Ayu Aryani, M.Ag.
NIP. 19591218 197803 2 001



NAMA : Nisa Azizah
NIM : 13210058
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Jurusan/Program Studi : KPI (Komunikasi dan Penyiaran Islam)
Pembimbing I : Nanang Mizwar H, S.Sos.,M.Si.
Pembimbing II : -
Judul : MOTIF DAN KEPUASAN MENGGUNAKAN GADGET BAGI MAHASISWA DIFABEL UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA (STUDI KORELASI ANTARA MOTIF MENGGUNAKAN GADGET DENGAN KEPUASAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA MAHASISWA DIFABEL NETRA DAN TULI DI UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA)

No.	Tanggal	Konsultasi Ke:	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
1.	9 Maret 2017	I	Bimbingan proposal skripsi bagian Latar Belakang dan judul.	
2.	23 Maret 2017	II	Bimbingan proposal skripsi bagian rumusan masalah dan teori.	
3.	14 April 2017	III	Revisi proposal skripsi.	
4.	14 Sept 2017	IV	Acc seminar proposal.	
5.	11 Oktob 2017	V	Revisi proposal setelah seminar dan bimbingan instrumen penelitian (kuisioner)	
6.	24 Oktb 2017	VI	Bimbingan olah data dan analisis uji validitas dan reliabilitas.	
7.	7 Nov 2017	VII	Bimbingan BAB II dan III	
8.	25 Jan 2018	VIII	Revisi BAB IV dan V	
9.	19 Feb 2018	IX	Acc Munasqayah	

Yogyakarta, _____
Pembimbing,

Nanang Mizwar H, S.Sos.,M.Si.
NIP 19840307 201101 1 013

NAMA : Nisa Azizah
NIM : 13210058
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Jurusan/Program Studi : KPI (Komunikasi dan Penyiaran Islam)
Batas Akhir Studi : 31 Agustus 2019
Alamat : KEBUMEN JAWA TENGAH

No.	Hari, Tanggal Seminar	Nama & NIM Penyaji	Status	Td. Tangan Ketua_Sidang
1	Selasa, 14 Mart 2017	Rahma Novita (13210048)	Peserta	
2	Jumat, 7 April 2017	Adika Norma G. (13210038)	Peserta	
3	Jumat, 7 April 2017	Khaulah Pundi M. (13210061)	Peserta	
4	Jumat, 7 April 2017	Mazidatul Ma'rifah (13210002)	Peserta	
5	Jumat, 22 Sept 2017	Nisa Azizah (13210058)	Penyaji	
6	Rabu,	Uswatun Khasanah (13210029)	Pembahas	

Yogyakarta, 7 Maret 2017

Ketua Progm Studi,



Abdul Rozak, M.Pd.

1006 199403 1 003

Keterangan:

Kartu ini berlaku selama dua (2) semester dan menjadi salah satu syarat pendaftaran munaqasyah



Divisi Fotografi Dan DesainGrafis
Pusat Pengembangan Teknologi Dakwah (PPTD),
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

SERTIFIKAT

DIBERIKAN KEPADA
NISA AZIZAH

ATAS PERAN SERTANYA SEBAGAI
PESERTA

DALAM RANGKA ACARA
WORKSHOP PENGENALAN FOTOGRAFI DAN DESAINGRAFIS
yang dilaksanakan 22 November 2013
Yogyakarta, 22 November 2013



Ketua PPTD


Drs. Mohamad N. Zulfahri, M.Pd.

NIP. 196302102991031002



Ketua DIFIKOM


Farid Anwar Rasyidi

NIM. 10250054



PERHUTANI



PIAGAM PENGHARGAAN

NO. 120/O18.3/DIR/2015

diberikan kepada

NISA AZIZAH

sebagai

PEMENANG HARAPAN - KATEGORI B
LOMBA MENULIS CERPEN HUTAN DAN LINGKUNGAN
PERHUTANI GREEN PEN AWARD
2015

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

JAKARTA, 29 MARET 2015
PERUM PERHUTANI


MUSTOHA ISKANDAR
DIREKTUR UTAMA



Nomor: 539/FAM/PP/VII-2014

Forum Aktif Menulis (FAM) Indonesia

Memberikan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

Nisa Azizah

Sebagai

40 NOMINATOR NASKAH TERBAIK

Lomba Cipta Cerpen Tingkat Nasional 2014

Diselenggarakan Forum Aktif Menulis (FAM) Indonesia

Pare, 1 Juli 2014

Muhammad Subhan

Ketum

Niya Nurlela

Sekjen

PIAGAM PENGHARGAAN

Nomor: 653/FAM/PP/1-2016

Pengurus Pusat Forum Aktif Menulis (FAM) Indonesia
Memberikan penghargaan setinggi-tingginya

kepada:

Nisa Azizah

Sebagai

192 NOMINATOR

Lomba Cipta Cerpen Remaja Tingkat Nasional 2015
Diselenggarakan Forum Aktif Menulis (FAM) Indonesia

Pare, Kediri, 25 Januari 2016





Muhammad Subhan
Ketum




Aliva Nurlela
Sekjen



Sertifikat

Nomor : 02/B/YAYASAN-GEMMA/LOG-PUB/XI/2015

Diberikan Kepada :

NISA AZIZAH

Sebagai

PESERTA

Dalam Acara Dialog Publik
Dengan Tema "Reaktualisasi Peran Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) Dalam
Pemberdayaan Masyarakat Sipil"

Yogyakarta, 12 November 2015

LEMBAGA GEMMA INSAN INDONESIA



GENMA INSANI
INDONESIA
FOUNDATION

MUHAMAD NUR ARIANTO
KETUA



GENMA INSANI
INDONESIA
FOUNDATION



Badan Koordinator
Penggerak Budaya Nasional

**BADAN PENGGERAK BUDAYA NASIONAL (BANKOR-PBN)
DAN PUSAT STUDI DAN KONSULTASI HUKUM (PSKH)**

FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Alamat: Perumn Giwangsan Atri 2 Blok C 13, Umbulharjo, Yogyakarta

Jl. Maranda Adisasucipto Gedung Student Center Lt. 2 No. 2.43, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Telp. 0856 5515 9150, Yogyakarta 55281



Sertifikat

Diberikan kepada :

NISA AZIZAH

telah berpartisipasi sebagai

PESERTA

Dalam acara Sarsahan Sosial dan Budaya

"Identitas dan Karakter Bangsa di Tengah Rezim HAM Internasional"

yang diselenggarakan oleh Badan Koordinator Penggerak Budaya Nasional (BANKOR-PBN)

yang bekerjasama dengan Pusat Studi dan Konsultasi Hukum Fakultas Syariah & Hukum

di Gedung Convention Hall UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Selasa, 8 Maret 2016



Direktur PSKH

Ilham Utomo



Ketua BANKOR-PBN

A. Riris Muldani



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Marsda Adisucipto, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 515856, Fax. (0274) 552230, Email. fd@uin-suka.ac.id



NIM : 13210058
NAMA : NISA AZIZAH

TA : 2017/2018
SMT : SEMESTER GANJIL

PRODI : Komunikasi dan Penyiaran Islam
NAMA DOA : ANIZAH INDIRIATI

No.	Nama Mata Kuliah	SKS	Kls	Jadwal Kuliah	No. Ujian	Pengampu	Paraf UTS	Paraf UAS
1	Skripsi/Tugas Akhir	6	B	SAB 07:00-12:00 R: PD-112	0	ABDUL BODAN

Catatan Dosen Penasihat Akademik:

Sks Sambil : 6/16

Mahasiswa

NISA AZIZAH
NIM: 13210058



Yogyakarta, 23/08/2017
Penasihat Akademik

ANIZAH INDIRIATI
NIM: 1661226 199203 2 002

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA