



## Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

# 29%

Submission author: Nina Afra Rifai  
Assignment title: JURNAL  
Submission title: Motif Remaja Dalam Menggunakan Aplikasi Netflix Di Kota S...  
File name: Jurnal\_Nina\_A  
File size: 39.4K  
Page count: 15  
Word count: 4,253  
Character count: 28,783  
Submission date: 03-Aug-2022  
Submission ID: 1878286488

**SIMILARITY INDEX**



**Wakil Dekan Bidang Akademik**

**Dr. Phil. I Ketut Gunawan, M.A**  
**NIP.19631222 199002 1 001**

Motif Remaja Dalam Menggunakan Aplikasi Netflix Di Kota Samarinda  
(Nina Afra Rifai)

eJournal Ilmu Komunikasi .....  
ISSN ..... (Cetak), 2502-579x (Online) ejournal.ilkom.fsipunmul.ac.id  
© Copyright2022

**MOTIF REMAJA DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI NETFLIX  
DI KOTA SAMARINDA**  
(Anggota Komunitas Samarinda Movie Mania)

**Nina Afra Rifai<sup>1</sup>, Finnah Fourqoniah<sup>2</sup>,  
Kadek Dristiana Dwiyani<sup>3</sup>**  
1502055045

Abstrak

Nina Afra Rifai, dengan skripsi berjudul *Motif Remaja Dalam Menggunakan Aplikasi Netflix Di Kota Samarinda (Anggota Komunitas Samarinda Movie Mania)*. Tujuan penelitian ini untuk mengemukakan dan mengetahui motif remaja dalam menggunakan aplikasi Netflix. Jenis Penelitian ini adalah kuantitatif menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode survei. Peneliti menggunakan empat kategori motif yaitu Motif informasi, Motif identitas pribadi, Motif integrasi dan interaksi sosial dan Motif hiburan.

Menentukan jumlah sampel, peneliti menggunakan Teknik Sampling Jenuh. Sehingga sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 55 orang berusia remaja yang merupakan anggota aktif komunitas Samarinda Movie Mania dan menggunakan aplikasi Netflix. Analisis data dilakukan dengan distribusi frekuensi dengan menghitung frekuensi data tersebut kemudian dipersentasekan dan juga menggunakan rumus mean (nilai rata-rata) untuk menarik kesimpulan dari keempat motif tersebut. Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah keempat motif berperan penting dalam diri remaja (anggota) dalam memilih untuk menggunakan aplikasi Netflix sesuai dengan minat dan kebutuhan remaja. Tetapi bila dibandingkan antara keempat motif tersebut, untuk keseluruhan responden maka motif informasi dan motif hiburan yang lebih berpengaruh (dominan) dalam diri remaja (anggota Samarinda Movie Mania) dalam menggunakan aplikasi Netflix dan motif Integrasi dan Interaksi Sosial & Motif Identitas Pribadi merupakan motif terendah pengguna dalam menggunakan aplikasi Netflix.

**Kata Kunci:** Motif, Remaja, Netflix, Komunitas

<sup>1</sup> Mahasiswa Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.Email: nina290397@gmail.com  
<sup>2</sup> Dosen Pembimbing 1 dan Staf Pengajar Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman  
<sup>3</sup> Dosen Pembimbing 2 dan Staf Pengajar Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman