

LAMPIRAN

KUESIONER

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data untuk menyusun skripsi guna meraih gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi di Universitas Esa Unggul konsentrasi penyiaran, dengan judul : “Intensitas & Kepuasan Menonton komunitas Rangers Parkour Tangerang terhadap program *Sasuke Ninja Warrior* Indonesia di RCTI ”. Untuk itu mohon kesediaan, kerjasama, perhatian, dan bantuannya. Terima kasih.

Petunjuk Pengisian :

Berilah jawaban pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat Anda, dengan cara memberikan tanda silang (X) pada kolom yang tersedia.

INTENSITAS MENONTON PROGRAM ACARA

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Responden mengenal masing – masing rintangan yang ada dalam program program <i>Sasuke Ninja Warrior</i> Indonesia					
2	Responden menyimak tayangan program <i>Sasuke Ninja Warrior</i> Indonesia					
3	Responden tertarik menonton program acara <i>Sasuke Ninja Warrior</i> Indonesia					
4	Responden memahami isi acara yang ada di program <i>Sasuke Ninja Warrior</i> Indonesia.					
5	Responden mengetahui durasi program acara <i>Sasuke Ninja Warrior</i> Indonesia					
6	Responden mengetahui hari penayangan program acara <i>SasukeNinja Warrior</i> Indonesia					
7	Responden mengingat jam penayangan pada program acara <i>Sasuke Ninja Warrior</i> Indonesia					
8	Responden selalu menonton program acara <i>Sasuke Ninja Warrior</i> Indonesia					

KEPUASAN MENONTON PROGRAM ACARA

Keterangan :

SP : Sangat Puas

P : Puas

N: Netral

TP : Tidak Puas

STP : Sangat Tidak Puas

No	Pernyataan	SP	P	N	TP	STP
1	Responden mengetahui jenis rintangan yang sulit ditaklukan pada program <i>Sasuke Ninja Warrior</i> Indonesia					
2	Responden tidak bosan menonton program <i>Sasuke Ninja Warrior</i> Indonesia					
3	Responden merasa terhibur dengan jenis rintangan yang ada pada program <i>Sasuke Ninja Warrior</i> Indonesia					
4	Responden merasa terhibur dengan tingkah lucu para peserta					
5	Responden memperoleh bahan percakapan dalam pergaulan sesama teman penyuka program <i>Sasuke Ninja Warrior</i> Indonesia					
6	Responden dapat bertukar informasi mengenai perkembangan di setiap episode					
7	Responden menonton program <i>Sasuke Ninja Warrior</i> Indonesia sebagai pelepasan ketegangan					
8	Responden dapat melupakan beban rutinitas sehari-hari setelah menonton program <i>Sasuke Ninja Warrior</i> Indonesia					