

BAB IV

PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Orientasi Kancan Dan Persiapan

1. Orientasi Kancan

Penelitian ini dilakukan di Jember pada suatu komunitas *Stand Up Indo Jember*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran bagaimana motivasi pada komika (orang yang melakukan *stand up comedy* dan tergabung dalam komunitas *Stand Up Indo Jember*) karena banyak hal yang melatarbelakangi komika dalam melakukan *open mic* yaitu menyampaikan materi yang biasanya berupa kegelisahan, keresahan yang dialami oleh seseorang dan disampaikan ke banyak orang melalui satu panggung tertentu. Penyampaian materi komika tersebut kadang banyak mengalami hambatan entah itu dari segi materi yang akan disampaikan, penonton yang tidak fokus mendengarkan materi ataupun dari hal yang lainnya. Fenomena yang terjadi di komunitas *Stand Up Indo Jember*, banyak yang mengalami hambatan namun para komika tetap senantiasa melakukan *open mic* yang dilaksanakan setiap minggu sekali.

2. Persiapan Penelitian

Peneliti melakukan uji coba alat ukur sebanyak dua kali karena pada uji coba pertama mendapatkan banyak aitem yang tidak valid dan harus diperbaiki sehingga harus dilakukan uji coba kedua untuk melihat hasil perbaikan yang sudah dilakukan. Persiapan pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan uji alat ukur adalah menghubungi ketua komunitas *stand up indo*

Lumajang dan memberitahukan bahwa peneliti ingin melakukan uji alat ukur kepada komika yang tergabung dalam *stand up indo Lumajang*. Uji coba pertama pada tanggal 8 Mei kepada 20 komika Lumajang di *Comedy cafe* pukul 22.00 WIB setelah acara *open mic stand up indo Lumajang* dan Uji coba kedua dilakukan pada tanggal 25 Mei kepada 20 komika Jember di kafe kolong pukul 19.00 WIB sebelum acara *open mic stand up indo Jember*. Uji coba alat ukur dilakukan bertujuan untuk melihat tingkat validitas dan realibilitas alat ukur sebelum digunakan dalam penelitian.

3. Hasil Uji Coba

Hasil uji coba yang telah dilakukan pada 20 subyek yang diambil dari komunitas *stand up indo Lumajang* maka diperoleh hasil analisa uji coba, yang berupa nilai validitas dan nilai reliabilitas skala motivasi yang dijelaskan pada tabel 2 :

Tabel 2
Hasil Validitas Uji Coba Motivasi

No	Aspek	Indikator	Rancangan item
1	Kebutuhan bersahabat	a. Setia pada keputusan komunitas.	1, 4
		b. Bangga menjadi anggota stand up indo Jember.	6, 11
		c. Tetap bisa menjalin hubungan persahabatan dalam komunitas.	13, 18
		d. Bisa memiliki banyak teman.	19, 21
2	Kebutuhan Berkuasa	a. Menyampaikan gagasan pribadi dalam materi.	2, 5
		b. Ingin menjadi orang yang dominan	8, 10
		c. Mempengaruhi/menginspirasi.	14, 17
		d. Penonton menerima dan menghargainya.	23, 24
3	Kebutuhan Berprestasi	a. Berhasil menjadi lucu dalam <i>open mic</i>	3, 7
		b. Ingin selalu memperbaiki dan berproses menuju keberhasilan	9, 12
		c. Tanggung jawab dengan <i>performance</i> .	15, 16
		d. Ingin mendapatkan panggung <i>show</i>	20, 22
Total			24

Berdasarkan tabel 2 diatas, dapat diketahui bahwa item skala gambaran motivasi pada komika dalam melakukan *open mic* berjumlah 24 item dan hasil uji coba pertama yang dilakukan peneliti yaitu 10 item valid dan 14 tidak valid. Hasil penghitungan validitas item gambaran motivasi komika dalam melakukan *open mic* menunjukkan nilai koefisien korelasi validitas (r_{xy}) berkisar antara 0,507 sampai 0,712 yang berkorelasi signifikan pada 0,05(5 %). Berdasarkan hasil uji coba reliabilitas, dapat diketahui bahwa reliabilitas motivasi yaitu 0.763. uji coba kedua yang dilakukan peneliti yaitu 10 item valid dan 14 tidak valid. Hasil penghitungan validitas item gambaran motivasi komika dalam melakukan *open mic* menunjukkan nilai koefisien korelasi validitas (r_{xy}) berkisar antara 0,455 sampai 0,746 yang berkorelasi signifikan pada 0,05(5 %). Berdasarkan hasil uji coba reliabilitas, dapat diketahui bahwa reliabilitas motivasi yaitu 0.757.

B. Pelaksanaan Penelitian

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan langsung oleh peneliti sendiri. Pengambilan data dilakukan di cilok cipok Jember sebagai sampel sesungguhnya sebanyak 35 komika yang tergabung dalam komunitas sebagai subjek. Pengambilan data penelitian dilakukan pada tanggal 28 Mei bersamaan dengan acara SUCROS3 (*Stand up comedy roadshow 3*) pada pukul 10.00 WIB sampai dengan 16.00 WIB .

Penyebaran pemberian skala yang diberikan kepada semua sampel. Penyebaran skala dilakukan disela-sela waktu komika yang sedang mempersiapkan acara Sucros3.

C. Hasil Penelitian

1. Uji Alat Ukur

Berdasarkan hasil uji coba validitas sebelumnya pada skala motivasi, peneliti melakukan perbaikan item yang gugur dengan membuat item yang baru dan terdapat beberapa item yang diperbaiki dengan cara mengubah penyusunan kalimat pernyataan sehingga skala dapat disajikan kembali dengan jumlah 24 item. Item yang telah diperbaiki tersebut diuji kembali kepada subjek. Analisanya menggunakan *Prosentase* dengan bantuan SPSS *for windows* 23.0 (Azwar, 2010). Berikut ini adalah hasil tabel validitas skala motivasi:

Tabel 3
Hasil Item Valid Motivasi

No	Aspek	Indikator	Rancangan item	Item Gugur
1	Kebutuhan bersahabat	a. Setia pada keputusan komunitas.	1, 4	
		b. Bangga menjadi anggota stand up indo Jember.	6, 11 13, 18	-
		c. Tetap bisa menjalin hubungan persahabatan dalam komunitas.	19, 21	
		d. Bisa memiliki banyak teman.		
2	Kebutuhan Berkuasa	a. Menyampaikan gagasan pribadi dalam materi.	2, 5 8, 10	8
		b. Ingin menjadi orang yang dominan	14, 17	
		c. Mempengaruhi/menginspirasi.	23, 24	23,24
		d. Penonton menerima dan menghargainya.		
3	Kebutuhan Berprestasi	a. Berhasil menjadi lucu dalam <i>open mic</i>	3, 7	
		b. Ingin selalu memperbaiki dan berproses menuju keberhasilan	9, 12	
		c. Tanggung jawab dengan <i>performance</i> .	15, 16	
		d. Ingin mendapatkan panggung <i>show</i>	20, 22	
Total			24	

Berdasarkan hasil uji validitas penelitian sesungguhnya pada tabel 3 dapat diketahui bahwa ada 21 item valid dan 3 item gugur. Hasil penghitungan validitas item gambaran motivasi komika dalam melakukan *open mic* menunjukkan nilai koefisien korelasi validitas (r_{xy}) berkisar antara 0,335 sampai 0,787 yang berkorelasi signifikan pada 0,05 (5 %).

Hasil *output* perhitungan SPSS 23.0 *for windows release*, pengujian reliabilitas terhadap variabel kontrol diri menunjukkan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diandalkan (*reliabel*), yang artinya apabila skala tersebut diberikan kepada orang yang sama dalam waktu yang berbeda tetap memberikan hasil yang sama sehingga skala tersebut dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Bukti bahwa skala tersebut reliabel adalah pada nilai koefisien *Cronbach Alpha* > 0.60, apabila peneliti membandingkan hasil uji coba dengan uji sebenarnya, maka didapatkan untuk reliabilitas motivasi mengalami penurunan yaitu dari uji coba 0.757 menjadi 0.726 pada uji sebenarnya, hal ini terjadi karena adanya perubahan pada bentuk item yang digunakan pada saat pengambilan data .

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan peneliti bertujuan untuk mengetahui data pada skala motivasi komika dalam melakukan *open mic* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS *for windows release* 23. Data dapat dikatakan terdistribusi normal jika memiliki nilai *Asymp. Sig (2.tailed)* > 0.05. berikut hasil perhitungan uji normalitas :

Tabel 4
Uji Normalitas Skala Motivasi

Test of Normality				
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
	Statistic	Sig.	Mean	Std. Deviation
Total	,162	,021	61,51	10,839

Berdasarkan hasil tabel diatas, diperoleh angka probabilitas atau *Asym. Sig (2-tailed)*. Nilai ini dibandingkan dengan 0,05 dalam hal ini menggunakan taraf signifikansi atau $\alpha=5\%$. Nilai signifikansi atau nilai probabilitas menunjukkan nilai 0,21 atau dapat dikatakan lebih kecil dari 0,05 maka dapat dikatakan distribusi data adalah tidak normal.

3. Uji Deskriptif

Analisa data yang dilakukan peneliti dengan pengkategorian. Pengkategorian yang dilakukan oleh peneliti disajikan secara umum keseluruhan data, pengkategorian dari tiap-tiap aspek serta setiap indikator motivasi komika dalam melakukan *open mic* dilihat dari nilai *mean* berdasar pada rumus yang dikemukakan Azwar (2015):

Tabel 5
Descriptive Statistic

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TOTAL	35	40	79	61,51	10,839
Valid N (listwise)	35				

Pada tabel 5 menunjukkan bahwa dari 35 data yang diperoleh diketahui bahwa skala motivasi memiliki nilai minimum 40 dan 79 untuk nilai maksimum. Nilai *mean* 61,51 dan standat deviasi 10.839 selanjutnya menjadi dasar untuk menentukan kategorisasi yang diinginkan peneliti.

Tabel 6
Hasil Prosentase Motivasi Secara Keseluruhan

Kategori	Keterangan	Σ Orang	Prosentase
$X \geq 61,51$	Tinggi	21	60%
$X \leq 61,51$	Rendah	14	40%

Berdasarkan tabel 6, hasil analisa dapat diketahui bahwa dari seluruh subyek yang berjumlah 35 komika dapat diketahui dengan nilai *mean* 61,51 maka komika dengan motivasi mendapatkan prosentase 60% sedangkan komika yang memiliki motivasi rendah mendapatkan prosentase sebesar 40%. Hasil analisa menunjukkan bahwa motivasi komika dalam kategori tinggi. Motivasi dikatakan tinggi apabila komika memiliki keinginan untuk menjalin suatu hubungan antarpersonal yang ramah dan akrab. Komika yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki kebutuhan untuk menjadi berpengaruh diantara orang lain dan juga memiliki kebutuhan berhasil mencapai tujuan atau melewati standar sebelumnya dengan melakukan hal yang susah dan penuh tantangan dan menerima umpan balik dari orang lain untuk diperbaiki dan mendapatkan prestasi.

Setelah melakukan perhitungan untuk kategorisasi secara keseluruhan untuk motivasi komika dalam melakukan *open mic*, peneliti selanjutnya melakukan perhitungan kategorisasi tinggi dan rendah untuk per aspek. Perhitungan tersebut antara lain sebagai berikut :

Tabel 7
Kategorisasi Kebutuhan Bersahabat

Kategori	Keterangan	\sum Orang	Prosentase
$X \geq 20,06$	Tinggi	17	48,6%
$X \leq 20,06$	Rendah	18	51,4%

Berdasarkan tabel 7, hasil perhitungan di atas dapat diartikan bahwa hasil prosentase kebutuhan bersahabat dari 35 komika menunjukkan 48,6% komika memiliki kebutuhan bersahabat dalam kategori tinggi, sedangkan 51,4% memiliki kebutuhan bersahabat dalam kategori rendah. Kebutuhan bersahabat yang rendah ditunjukkan pada kemampuan komika yang kecenderungan tidak menitik beratkan pada kebutuhan untuk menjalin suatu hubungan antarpersonal yang ramah dan akrab dengan tidak pandai menjalin hubungan persahabatan dalam komunitas maupun orang lain sehingga tidak bisa memiliki banyak teman. Komika dengan kebutuhan bersahabat rendah memiliki kecenderungan kurang setia pada keputusan yang diberikan komunitas. Komika memiliki kecenderungan tidak bangga menjadi salah satu anggota *stand up indo* Jember apabila kebutuhan bersahabat yang dimiliki rendah.

Untuk aspek kedua yaitu aspek kebutuhan berkuasa. Hasil Statistik deskriptifnya yaitu sebagai berikut :

Tabel 8
Kategorisasi Kebutuhan Berkuasa

Kategori	Keterangan	\sum Orang	Prosentase
$X \geq 25,34$	Tinggi	18	51,4%
$X \leq 25,34$	Rendah	17	48,6%

Berdasarkan tabel 8, hasil perhitungan di atas dapat diartikan bahwa hasil prosentase kebutuhan berkuasa dari 35 komika menunjukkan 51,4% komika memiliki kebutuhan berkuasa dalam kategori tinggi, sedangkan 48,6% memiliki kebutuhan berkuasa dalam kategori rendah. Kebutuhan berkuasa yang tinggi ditunjukkan pada kebutuhan untuk mempengaruhi dan mengendalikan penonton melalui materinya. Komika yang memiliki kebutuhan berkuasa tinggi memiliki kebutuhan untuk menyampaikan gagasan pribadinya dalam materinya sehingga dapat menginspirasi penonton. Komika yang memiliki kebutuhan berkuasa tinggi memiliki keinginan menjadi orang yang dominan ketika diatas panggung. Komika yang sering melakukan *open mic* senang ketika materi yang dia tulis dapat diterima dan dihargai oleh penonton.

Untuk aspek ketiga yaitu aspek kebutuhan berprestasi. Hasil Statistik deskriptifnya yaitu sebagai berikut :

Tabel 9
Kategorisasi Kebutuhan Berprestasi

Kategori	Keterangan	Σ Orang	Prosentase
$X \geq 20,94$	Tinggi	21	60%
$X \leq 20,94$	Rendah	14	40%

Berdasarkan tabel 9, hasil perhitungan di atas dapat diartikan bahwa hasil prosentase kebutuhan berprestasi dari 35 komika menunjukkan 60% komika memiliki kebutuhan berprestasi dalam kategori tinggi, sedangkan 40% memiliki kebutuhan berprestasi dalam kategori rendah. Kebutuhan berprestasi yang tinggi ditunjukkan pada kebutuhan untuk akan untuk memperbaiki kesalahan dan selalu berproses di setiap *open mic* sehingga bisa menjadi lucu

dalam acara *open mic* dan mendapatkan panggung *show* dan *event-event* komersil. Komika dengan kebutuhan berprestasi yang tinggi merasa melakukan *open mic* dengan rutin karena dirinya merasa memiliki tanggung jawab untuk menulis materi yang dapat membuat penonton tertawa. Komika yang memiliki kebutuhan berprestasi dalam kategori tinggi akan selalu melakukan *open mic* agar dirinya bisa dipilih menjadi penampil di sebuah *show* dan *event-event* komersil.

Tabel 10
Kecenderungan Gambaran Motivasi Komika

Aspek	Prosentase	Kategori
Kebutuhan Bersahabat	48,6%	Tinggi
Kebutuhan Berkuasa	51,4%	Tinggi
Kebutuhan Berprestasi	60%	Tinggi

Berdasarkan tabel 10, hasil perhitungan di atas dapat diartikan bahwa hasil prosentase kecenderungan gambaran motivasi komika dalam melakukan *open mic* berada pada kebutuhan bersahabat dengan jumlah prosentase 48,6% dalam kategori tinggi sehingga kebutuhan bersahabat komika dapat dikatakan rendah. kebutuhan berkuasa motivasi komika dalam melakukan *open mic* mendapatkan kategori tinggi dengan jumlah prosentase 51,4% dan juga kebutuhan berprestasi yang tinggi dengan 60%. Komika yang memiliki kebutuhan bersahabat yang rendah tidak memiliki keinginan untuk menjalin hubungan persahabatan dalam komunitas sehingga komika tersebut tidak memiliki banyak teman. Komika cenderung bersifat individual dan tidak patuh terhadap keputusan yang diberikan komunitas terhadap dirinya, namun dari

hasil penelitian yang didapatkan komika memiliki kebutuhan berkuasa dan berprestasi yang tinggi. Komika yang memiliki kebutuhan berkuasa dan kebutuhan berprestasi tinggi memiliki dorongan untuk menyampaikan gagasan pribadi untuk dapat menginspirasi penonton. Komika memiliki kebutuhan untuk menjadi dominan agar supaya penonton dapat menghargai dan menerima materi yang dimilikinya. Komika Jember merasa bertanggung jawab dengan *performance* di *open mic* sehingga komika tersebut ingin selalu memperbaiki dan berproses agar dapat membuat materi yang lucu di acara *open mic* agar mendapatkan panggung *show*. Komika selalu berusaha agar mendapatkan panggung *show*.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisa data dalam penelitian ini, diperoleh data pengkategorisasian mengenai motivasi komika dalam melakukan *open mic* yang dapat dibagi menjadi dua kategori umum yaitu tinggi dan rendah. Secara keseluruhan data yang diperoleh menunjukkan bahwa 60% (21 komika) memiliki motivasi yang tinggi dan 40% (14 komika) memiliki motivasi yang rendah. Hasil analisa menunjukkan bahwa motivasi komika tergolong dalam kategori tinggi. Komika yang memiliki motivasi yang tinggi akan memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai. Sejalan dengan pendapat Handoko (dalam Pramono, 2007) bahwa motivasi adalah keadaan dalam diri pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Hasil wawancara komika Jember mengatakan bahwa komika

Jember melakukan *open mic* karena kebutuhan komika untuk selalu belajar dan berproses untuk bisa membuat penonton tertawa. Kesabaran dan ketekunan komika hingga 8 bulan untuk terus mencoba *open mic* dengan kegagalan yang dialaminya membuktikan bahwa komika memiliki motivasi tinggi.

Motivasi komika yang tinggi didasari karena kebutuhan berprestasi komika dan kebutuhan berkuasa dalam melakukan *open mic* tinggi dalam diri komika Jember. Komika yang memiliki motivasi tinggi dalam melakukan *open mic* akan selalu melakukan *open mic* meskipun sering mengalami kegagalan. Komika yang memiliki motivasi tinggi memiliki kebutuhan berprestasi yang tinggi untuk tetap melakukan *open mic* meskipun sering mengalami kegagalan dalam penampilannya karena komika Jember menganggap bahwa kegagalan yang dilakukannya adalah bagian dari proses menuju tujuan yang ingin di capai. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara komika yang mengatakan bahwa panggung *open mic* adalah panggung dimana ajang untuk belajar dan berproses bagi komika supaya bisa mendapatkan panggung *show* dan mendapatkan hasil dari proses belajar yang komika lakukan meskipun sering mengalami kegagalan.

McClallend (dalam Mikhriani, 2008) mengatakan Kebutuhan Berprestasi (*Need For Achievement- N ach*), yaitu kebutuhan seseorang untuk berhasil mencapai tujuan atau melewati standar sebelumnya dengan melakukan hal yang susah dan penuh tantangan dan menerima umpan balik dari orang lain untuk diperbaiki dan mendapatkan prestasi. Komika yang memiliki kebutuhan berprestasi akan terus berusaha dengan tekun untuk bisa menjadi lucu untuk

mendapatkan panggung *show* dan *event-event* komersil. Komika Jember akan selalu memperbaiki penampilannya dalam setiap *open mic*.

Kebutuhan berprestasi komika membawa komika untuk terus berjuang agar mendapatkan panggung *show* dan *event-event* komersil yang menjadi tujuan komika melakukan *open mic*. Sejalan dengan hasil wawancara yang mengatakan bahwa komika melakukan karena memang memiliki tujuan untuk bisa mendapatkan kesempatan mendapatkan panggung *show* dan panggung-panggung komersil. Komika mengaku selalu melakukan *open mic* agar komika tersebut terpilih menjadi penampil dalam acara *stand up show* dan juga bisa mendapatkan job yang dapat menghasilkan uang.

Motivasi yang dilakukan komika memiliki dasar untuk menjadikan komika tersebut bisa mendapatkan panggung *show* dan *event-event* diluar komunitas dan juga ingin menyampaikan keresahan yang dialaminya. Budaya Lawak yang dimiliki bangsa Indonesia sebelum seni *stand up comedy* lahir ternyata memiliki perubahan tersendiri dalam perkembangan dunia komedi di Indonesia khususnya di Jember. Komika Jember tidak hanya menjadikan hiburan *stand up comedy* sebagai seni yang hanya untuk membuat penonton tertawa, namun komika juga menyisipkan opini dan kritik sosial yang menjadi ciri khas dari seni *stand up comedy* yang ada di Amerika sebagai negara yang melahirkan seni ini.

Komika yang memiliki motivasi tinggi juga memiliki kebutuhan untuk menjadi pengaruh terhadap penonton yang sedang menonton. Komika yang memiliki kebutuhan berkuasa yang tinggi memiliki kebutuhan untuk

menyampaikan gagasan pribadi yang ingin komika sampaikan dalam materinya agar dapat mempengaruhi penonton. Sejalan dengan hasil wawancara yang mengatakan bahwa komika ketika melakukan *open mic* akan membawakan materi yang komika ciptakan sendiri melalui keresahan dan opini dalam materinya agar dapat menginspirasi penonton yang melihat penampilannya. McClallend (dalam Mikhariani, 2008) menjelaskan Dorongan kebutuhan berkuasa menghasilkan sebuah kebutuhan untuk menjadi berpengaruh di antara orang lain, efektif dan membuat sebab akibat suatu kejadian. Motif ini melahirkan kebutuhan yang kuat untuk memimpin dan biasanya ada keinginan kuat untuk melaksanakan gagasan pribadi.

Pengertian *stand up comedy* menurut Pragiwaksono (2012) bahwa *stand up comedy* bukanlah *joke telling*. Ciri khusus *stand up comedy* adalah materinya tidak mengambil materi orang lain, tapi hasil dari pemikirannya sendiri. “*stand-up*” sendiri artinya bukan berdiri, melainkan lebih kepada mengutarakan dan membela opini serta pandangannya. Pemaknaan “*stand up*” disini seperti dalam kalimat “*he stood up for what is right*”. Komika Jember memiliki kebutuhan untuk memberikan hiburan yang cerdas dalam setiap penampilannya dengan menggunakan opini yang komika ciptakan melalui sudut pandang yang komika miliki melihat potret fenomena sosial yang ada disekitar maupun pengalaman yang pernah dialaminya menjadi sebuah komedi yang bisa dinikmati oleh penonton.

Kebutuhan berprestasi dan kebutuhan berkuasa yang tinggi bahwa komika yang melakukan *open mic* ingin menyampaikan keresahan yang ingin

disampaikan dalam acara *open mic* karena merasa dirinya merasa dihargai dan diterima ketika diatas panggung. Kebutuhan berkuasa dan kebutuhan berprestasi yang tinggi ini yang mengakibatkan komika memiliki kebutuhan bersahabat yang rendah. Komika merasa tidak perlu memiliki hubungan yang baik dalam kehidupan sehari-harinya karena dengan adanya panggung *open mic* komika bisa menyampaikan materi yang komika resahkan kepada penonton dengan *feedback* tawa penonton yang bersifat candu bagi komika.

Komika yang memiliki kebutuhan berkuasa memiliki kebutuhan untuk menyampaikan gagasan pribadi agar dapat menginspirasi penonton karena merasa dirinya dihormati dan diterima ketika diatas panggung. Sejalan dengan hasil wawancara yang mengatakan bahwa komika Jember mengaku bahwa dirinya tertutup kepada orang disekitar dan sangat membutuhkan panggung *open mic* karena dirinya merasa dihargai ketika diatas panggung daripada dikehidupan sehari-hari. Komika Jember mengaku bahwa panggung *open mic* adalah panggung yang komika butuhkan untuk menyampaikan keresahan yang dimilikinya agar penonton memahami makna yang disampaikan dalam materi.

Hasil penelitian menyebutkan bahwa kebutuhan bersahabat yang dimiliki dalam kategori rendah. Komika tidak terlalu memiliki keinginan yang kuat untuk menjalin hubungan antarpersonal yang ramah dan akrab terhadap orang lain. Hasil penelitan mengatakan bahwa komika akan berfokus pada diri sendiri meskipun tetap menjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Sejalan dengan hasil penelitian Greengross (2012) mengatakan bahwa komika cenderung memiliki sifat ekstrovert diatas panggung dan introvert di kehidupan

sehari-hari. Komika tersebut bisa memposisikan dirinya ditengah-tengah antara hubungannya dengan orang lain dan dirinya sendiri dalam menulis materi. Komika tersebut tetap berdiskusi dengan komika lain namun kendali utama dari keberhasilan komika tersebut ada pada dirinya sendiri. Hal ini berbeda dengan *genre* komedi lain yang lebih dari satu penampil diatas panggung. *Genre* komedi yang memiliki penampil lebih dari satu akan memiliki hubungan yang baik dengan penampil yang lain dalam grupnya agar mendapatkan *chemistry* yang baik di atas panggung.