

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Perbandingan antara *Gratification Sought* dengan *Gratification Obtained* pada empat aspek kepuasan yaitu Motif Informasi, Motif Identitas Pribadi Motif Integrasi dan Interaksi Sosial, Motif Hiburan. Menunjukkan adanya perbedaan dari keempat motif tersebut. Dimana Nilai rata-rata GS lebih kecil daripada nilai GO pada Motif Informasi.(GS < GO) dan nilai rata-rata GS lebih besar daripada nilai GO pada motif identitas Pribadi dan motif Hiburan (GS > GO) dan nilai GS sama dengan nilai GO. Atau tidak ada kesenjangan pada motif Integrasi dan interaksi sosial (GS = GO).

Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa teori Uses and Gratification masih signifikan untuk digunakan dalam melihat fungsi media yang ada 4 fungsi. Yakni *to Inform* dimana media memberikan informasi kepada khalayaknya dalam hal ini adalah pemirsa atau pengguna media itu., *to Persuade* dimana media mampu memberikan pengaruh bagi khalayaknya dalam hal ini adalah pemirsa atau pengguna media itu , *to Educate* dimana media memberikan edukasi atau pembelajaran bagi khalayaknya dalam hal ini adala pemirsa atau pengguna media itu *to Entertain* dimana media juga memberikan hiburan bagi khalayaknya dalam hal ini adalah pemirsa atau pengguna media itu.

Dalam penelitian ini tonight show sudah menajalankan 4 fungsi media tersebut. Namun masih ada ketidakpuasan dari khalayaknya dalam hal ini adalah penonton dengan usia remaja di Surabaya. Penonton Remaja Surabaya yang menonton program Tonight Show di NET TV sebagai objek penelitian ini

mencapai pada tingkat kepuasan pada Motif Informasi, yang berarti penonton merasa puas Terhadap Motif Informasi dalam menonton program Tonight Show di NET TV.

## 5.2. Saran

Melihat analisis dan kesimpulan yang di dapatkan dari penelitian ini, maka ada beberapa hal yang perlu dipertahankan dan di perhatikan pula oleh pihak pimpinan produksi dan manajemen Tonight Show, NET Televisi untuk di jadikan bahan pertimbangan dalam menentukan kebijaksanaan dan juga masukan untuk penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut :

1. Berdasarkan konsep dasar Uses and Gratification yang menganggap bahwa khalayak aktif, penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini hanyalah bersifat sementara, tergantung pada kedinamisan khalayak itu sendiri. Oleh karena itu perlu dilakukan untuk penelitian penelitian berikutnya dimasa yang akan datang untuk selalu mengetahui kepuasan apa saja yang ingin di peroleh oleh khalayak dari media-media informasi khususnya yang berskala Nasional dan apakah teori Uses and Gratification ini masih dapat di gunakan untuk melihat apakah Media di Indonesia ini masih relevan dalam menjalankan fungsi fungsinya. Diantaranya yaitu *to inform, to educate, to persuade and to entertain*.
2. Berdasarkan penelitian ini, ada baiknya apabila di kemudian hari akan di lakukan peneltian yang beerkaitan dengan remaja dan Tonight show, alangkah baiknya apabila kategori remaja ini lebih

di spesifikkan ke arah remaja milenial atau pada usia 22 tahun ke atas. Dan pada usia dewasa.

3. Untuk pihak Net Televisi, hendaknya Tonight Show ini dapat ditayangkan pada jam-jam dimana khalayaknya yaitu remaja dapat menonton program ini lebih awal. Dan perlu di tingkatkan juga indikator indikator yang dirasa belum puas oleh penontonnya utamanya dalam hal hiburan program tersebut. Agar masyarakat yang menonton tonight show pun dapat terhibur dengan program tersebut. Menghadirkan gambar-gambar yang artistik dan menyenangkan akan membuat penonton mampu bertahan menonton dari segmen awal hingga segmen terakhir. Menghadirkan hiburan yang menarik dan konsisten, akan menarik khalayak untuk tetap setia menonton Tonight Show pada Net Televisi makin terpuaskan akan motif hiburannya.