

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai kesenjangan kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi kesehatan pada media Line Webtoon: *Sekotengs* (Sekumpulan Koas Gantengs) dengan menggunakan teori *Uses and Gratification*, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan seperti berikut:

1. Dalam penelitian ini diketahui bahwa nilai  $t$  tabel adalah 2,018 dan nilai  $t$  hitung adalah 2,413, maka hasil uji hipotesis yang didapat adalah  $2,413 > 2,018$  dapat disimpulkan bahwa Hipotesis nol ( $H_0$ ) yaitu hipotesis yang menyatakan tidak terdapat kesenjangan kepuasan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip Unsoed dalam pemenuhan kebutuhan informasi kesehatan pada media line webtoon: *Sekotengs* (Sekumpulan Koas Gantengs), ditolak. Kemudian Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan terdapat kesenjangan kepuasan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip Unsoed dalam pemenuhan kebutuhan informasi kesehatan pada media line webtoon: *Sekotengs* (Sekumpulan Koas Gantengs), diterima.
2. Berdasarkan nilai rata-rata variabel *Gratification Sought* (GS) atau motif yang mendorong individu mengonsumsi media berjumlah 37.86 lebih kecil dari nilai rata-rata *Gratification Obtained* (GO) atau kepuasan yang diterima individu setelah mengonsumsi media berjumlah 40.37. Dapat disimpulkan bahwa terjadi kesenjangan positif atau kebutuhan informasi kesehatan mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip Unsoed pada media line webtoon *Sekotengs* telah terpenuhi.
3. Berdasarkan hasil hitung tabulasi silang antara nilai *Gratification sought* (GS) atau motif yang mendorong individu mengonsumsi media dengan *Gratification Obtained* (GO) kepuasan yang diterima individu setelah mengonsumsi media, terdapat 3 indikator pernyataan berada pada kategori tingkat kepuasan rendah dengan tingkat pemenuhan 71%-80% yang berada pada item 3, 9 10. Kemudian terdapat 3 indikator pernyataan berada pada kategori tingkat kepuasan sedang dengan tingkat pemenuhan

81%-90% yang berada pada nomor 1, 5, 8. Lalu, terdapat 4 indikator pada kategori tingkat kepuasan tinggi dengan tingkat pemenuhan 91%-100% yang berada pada nomor 2, 4, 6, 7.

4. Penelitian ini telah membuktikan asumsi teori *Uses and Gratification* dimana responden telah aktif dalam mencari informasi kesehatan dengan membaca *Webtoon Sekotengs*. Setiap khalayak memiliki tingkat kepuasan yang berbeda-beda dalam mengonsumsi media, hal tersebut menuntut media untuk menyesuaikan dengan perilaku khalayak untuk dapat memuaskan kebutuhan mereka.

## **B. Saran**

Dalam penelitian ini terbukti bahwa terdapat kesenjangan kepuasan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip Unsoed dalam pemenuhan kebutuhan informasi kesehatan pada media line webtoon: *Sekotengs*, saran yang dapat diberikan penulis berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Melihat kesenjangan kepuasan informasi yang diperoleh dalam penelitian ini, media line webtoon *Sekotengs* disarankan untuk meningkatkan kualitas konten dan tampilan agar informasi kesehatan yang diangkat lebih beragam dan tampilan yang lebih menarik.
2. Peneliti menyarankan kepada khalayak pembaca media line webtoon *Sekotengs* untuk tetap melakukan perbandingan informasi, khususnya mengenai media lain yang juga menyajikan informasi seputar kesehatan.
3. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan dapat mengkaji komik *webtoon* yang berisi informasi kesehatan lainnya secara lebih mendalam, misalnya dengan membandingkan kesenjangan kepuasan dari pembaca *Webtoon Sekotengs* dan *Webtoon We Are Pharmacist* dengan menggunakan landasan teori dan metode penelitian yang berbeda agar dapat muncul gagasan lainnya yang lebih menarik dan beragam.