

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait dengan kesenjangan kepuasan mahasiswa UKM Ecolens Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto dalam memenuhi kebutuhan informasi pariwisata melalui program acara *reality show My Trip My Adventure*, dengan menggunakan teori sebagai landasan dalam penelitian ini yakni teori *Uses and Gratification* maka dapat ditarik beberapa kesimpulan.

1. Berdasarkan uji hipotesis pada variabel *Gratification Sought* dan *Gratification Obtained* $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq +t_{tabel}$ yang hasilnya adalah $-2.302 < -2.711 < 2.031$ maka Hipotesis Nol (H_0) dalam penelitian ini yang berbunyi “tidak terdapat perbedaan rata-rata antara kepuasan yang dicari (*Gratification Sought*) dengan kepuasan yang diperoleh (*Gratification Obtained*) dalam memenuhi kebutuhan informasi pariwisata melalui program acara *reality show My Trip My Adventure* di TRANS TV”, ditolak. Sebaliknya, Hipotesis Kerja (H_a) dalam penelitian ini yang berbunyi “terdapat perbedaan rata-rata antara kepuasan yang dicari (*Gratification Sought*) dengan kepuasan yang diperoleh (*Gratification Obtained*) dalam memenuhi kebutuhan informasi pariwisata melalui

program acara *reality show My Trip My Adventure* di TRANS TV”, diterima.

2. Hasil nilai rata-rata yang menunjukkan adanya perbedaan adalah GS (M=55.94 Std. Deviasi: 7.215) lebih kecil dari GO (M=57.54 Std. Deviasi: 6.679) atau mean skor *Gratification Sought* lebih kecil dari mean skor *Gratification Obtained* ($GS < GO$) maka terjadi kesenjangan kepuasan positif atau kebutuhan khalayak terpenuhi atau dengan kata lain program acara *reality show My Trip My Adventure* mampu memenuhi kebutuhan informasi pariwisata pemirsanya.
3. Berdasarkan tabulasi silang antara nilai GS dengan nilai GO yang terdiri dari 15 item pertanyaan, semuanya masuk dalam kriteria mampu memuaskan kebutuhan responden, hal itu dapat ditunjukkan pada Tabel 28 yakni jumlah presentase kesenjangan lebih kecil dari pada jumlah presentase pemenuhannya, $16.74\% < 83.41\%$.

Penelitian ini membuktikan kebenaran asumsi teori *Uses and Gratification* yang menganggap bahwa khalayak aktif dalam menggunakan media sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu, dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa responden telah bersikap aktif dalam mencari informasi yang dibutuhkan ketika menggunakan media, yaitu dalam mencari informasi pariwisata.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti yang di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Melihat kesenjangan kepuasan yang dirasakan oleh responden, diharapkan *reality show My Trip My Adventure* dapat mempertahankan serta meningkatkan kualitas acara tayangan dari sisi konten dan art pengambilan gambar sehingga mampu memenuhi semua kebutuhan khalayak dengan maksimal mengingat bahwa banyak acara lain yang sejenis, sehingga acara ini dapat dikatakan sebagai acara yang efektif sesuai dengan teori *Uses and Gratification* yang menganggap bahwa khalayak aktif berdasarkan motif-motif tertentu.
2. Ketika memilih penelitian mengenai kesenjangan kepuasan maka hendaknya peneliti berikutnya menggunakan lebih dari satu media atau lebih dari satu tayangan dengan motif-motif yang lebih diperluas, sehingga dapat meng-*compare* motif dan kepuasan antara dua media atau dua tayangan.