



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan interpretasi yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dengan mengacu pada beberapa teori dan hasil penelitian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan, adanya pengaruh *content* program “pesbukers” terhadap persepsi warga teluk angsan permai Bekasi. yang terbukti dengan ditemukan korelasi sebesar 0,601 berarti bahwa Hubungan antara *Content* Program dan persepsi pemirsa berada pada kategori hubungan kuat dan bersifat positif. hasil dari penelitian tersebut menjabarkan jawaban dari identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hubungan antara Pengaruh *Content* Program Pesbukers (X) dan Perhatian Pemirsa (Y) ditemukan korelasi sebesar 0,506 yang berarti bahwa hubungan antara *Content* Program dan Perhatian warga teluk angsan permai Bekasi berada pada Hubungan sedang dan bersifat positif.
2. Hubungan antara pengaruh *content* program Pesbukers (X) dan faktor Fungsional (Y) ditemukan korelasi sebesar 0,460 yang berarti bahwa hubungan antara *content* program dan faktor fungsional pemirsa berada pada hubungan sedang dan bersifat positif.
3. Hubungan antara pengaruh *content* program Pesbukers (X) dan Faktor Struktural Pemirsa (Y) ditemukan korelasi sebesar 0,465 yang berarti bahwa hubungan antara *content* program dan faktor struktural warga teluk angsan permai Bekasi berada pada hubungan sedang dan bersifat positif.



Hasil pada nilai koefisien regresi variabel x juga menyatakan nilai positif yaitu sebesar 0,321. koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara Pengaruh *Content* Program terhadap persepsi warga teluk angan permai Bekasi, semakin tinggi Pengaruh *Content* Program, maka semakin meningkatnya persepsi pemirsa. kesimpulan dari Penelitian ini adalah dengan adanya *content* program yang baik dalam program Pesbukers akan memberikan memberikan implikasi yang baik juga terhadap persepsi pemirsa yang menontonnya. Hal ini dapat dilihat bahwa persepsi warga teluk angan permai Bekasi yang menonton program Pesbukers mempersepsikan tayangan tersebut baik dan positif sehingga tayangan tersebut berdasarkan data dari responden yang menonton program pesbukers terbukti disukai pemirsa televisi sehingga sampai saat ini tetap disiarkan di ANTV.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, dapat dikemukakan saran-saran oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Saran Akademis

- a. Untuk peneliti selanjutnya yang berminat dalam mengkaji topik tentang Program Televisi bisa mengkaji lebih dalam tentang Program *Variety Show* atau program sejenisnya seperti *reality show* dan masih banyak lagi, dan juga dapat melakukan penelitian dengan random sampling atau probabilitas untuk melengkapi kekurangan dalam penelitian ini dalam hal teknis pengambilan sampel.



- b. penelitian ini berfokus pada hasil sebuah tayangan, untuk itu peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk lebih memperluas variabel penelitiannya, misalnya pengaruh produksi program terhadap konten sebuah tayangan atau pengaruh kreatif program terhadap keberhasilan program.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

2. Saran Praktis

Beberapa saran peneliti bagi pemirsa televisi khususnya yang menonton pesbukers agar lebih cermat dalam memilih tayangan hiburan dengan memperhatikan :

- a. Tema program yang lebih bermanfaat bagi pemirsa ketimbangan komedi yang berlebihan
- b. Tidak menganggap *slapstick* (candaan berlebihan dengan kekerasan) sebagai hal yang wajar dan lebih selektif dalam menonton sebuah tayangan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.