

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A Kesimpulan

- Motif penonton menonton program acara *The Voice* Indonesia adalah motif hiburan (3,88) sedangkan program acara *X-Factor* Indonesia adalah motif Informasi (3,38).
- Pernyataan ingin menghilangkan rasa jenuh (3,99) merupakan motif terbesar setelah menonton program *The Voice* Indonesia.
- Motif ingin mengunduh lagu-lagu yang dinyanyikan para kontestan (3,82) merupakan motif yang paling dicari para penonton menonton program acara *X-Factor* Indonesia.
- Hasil yang didapat dari perbandingan kedua motif tersebut ternyata mengalami perbedaan yang tidak terlalu signifikan diantara motif kedua fitur tersebut.
- Motif penonton menonton program acara *The Voice* Indonesia (3,09) lebih tinggi dari motif penonton yang menonton program *X-Factor* Indonesia (3,02), dengan perbedaan yang tidak terlalu signifikan. ($p\text{-value} < 0,05$).
- Hasil nilai rata-rata motif dan kepuasan, semua dimensi mencakup informasi, identitas pribadi, integrasi dan interaksi sosial, serta hiburan hasilnya adalah nilai rata-rata motif (*gratification sought*) lebih kecil dari kepuasan (*gratification obtained*) penonton dalam menonton program *The Voice* Indonesia. Ini berarti program *The Voice* Indonesia memuaskan para penonton karena $mean\ GS < GO$.
- Hasil nilai rata-rata motif dan kepuasan program acara *X-Factor* Indonesia, semua dimensi mencakup informasi, identitas pribadi, integrasi dan interaksi sosial, serta hiburan hasilnya adalah nilai rata-rata motif (*gratification sought*, 3,02) lebih besar



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



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.



dari kepuasan (*gratification obtained*, 2,99). Ini berarti program *X-Factor* Indonesia kurang memuaskan para penonton karena $mean GS > GO$.

Hasil Uji kesenjangan kepuasan (*satisfaction gap*) adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara kepuasan penonton program *The Voice* Indonesia dan *X-Factor* Indonesia.

Kepuasan penonton program *The Voice* Indonesia (3,14) lebih tinggi dari kepuasan penonton program *X-Factor* Indonesia (2,99), dengan $p-value < 0,05$.

Secara keseluruhan kesenjangan kepuasan (*satisfaction gap*) penonton yang program *The Voice* Indonesia (102,25%) dan *X-Factor* Indonesia (100,29%) adalah terpenuhi. Hal ini dikarenakan persentase kedua acara tersebut $> 100\%$.

Hal ini tidak bermasalah karena setelah dilakukan uji perbandingan tingkat kepuasan di kalangan penonton, hasilnya tidak terdapat perbedaan tingkat kepuasan penonton dalam menonton program acara *The Voice* Indonesia dan *X-Factor* Indonesia.

Kesimpulan yang penulis tuliskan dengan poin-poin di atas juga berhubungan dengan hal-hal yang sudah penulis jelaskan pada bab 2 dimana aspek fantasi juga sangat kental dalam program *reality show* pencarian bakat. Fantasi merupakan kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan baru. Dengan kekuatan fantasi, manusia dapat melepaskan diri dari keadaan yang dihadapinya, melupakan masalah, menghilangkan kepenatan dalam berkegiatan, dan bersantai. Hal ini dibuktikan dengan nilai kepuasan dan motif penonton dalam menonton acara tersebut. Tingkat kepuasan *audience* terpenuhi dengan menonton acara *reality show* (besar persentase keduanya $> 100\%$)



B. Saran

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

Saran penulis bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian perbandingan tingkat kepuasan suatu program, agar bisa melakukan penelitian yang lebih mendalam. Pemilihan sampel juga dapat menggunakan sampel dengan komunitas sampel yang berbeda dan lebih luas lagi, tidak hanya dalam komunitas yang tergabung dalam musik saja, sebagai contoh ibu rumah tangga.

Selain membandingkan kualitas program acara *The Voice* Indonesia dan *X-Factor* Indonesia, peneliti selanjutnya dapat melakukan komparasi dengan program acara *reality show* lainnya, ataupun membandingkan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya selain yang terdapat pada acara reguler, seperti audisi, babak final, dll, pada peneliti lainnya dapat memperdalam penelitian lewat video, rating, dan kehidupan sehari-hari. Subyek penelitian juga dapat menggunakan pekerja kantoran ataupun keluarga agar dapat lebih mendalam.

Diharapkan pula agar skripsi ini dapat menjadi panduan dan data tambahan dalam penelitian selanjutnya.

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.