



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **KESIIMPULAN**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut. Yang pertama, gratifikasi yang didapatkan sesuai dengan apa yang telah dicanangkan oleh Lee dan Ma terlebih dahulu, namun persebarannya tidak merata. Tidak semua responden mendapatkan gratifikasi yang dituliskan oleh Lee dan Ma, hal ini juga bergantung pada konteks sosial masing-masing responden.

Gratifikasi yang paling banyak didapatkan adalah *Status Seeking*, atau mendapatkan label dari orang-orang sekitarnya. Yang kedua adalah *Socializing*, hampir semua responden mendapatkan kepuasan setelah dapat berinteraksi dengan teman-temannya di media sosial karena berdiskusi atas berita yang dibagikan. Yang terakhir adalah gratifikasi *entertainment*. Hanya ada setengah dari sepuluh responden yang mendapatkan gratifikasi *entertainment*. Gratifikasi yang terakhir adalah *information seeking*. Hanya ada tiga responden yang mendapatkan kepuasan dari informasi yang baru. Sebagian besar responden mencari gratifikasi yaitu agar dipandang oleh orang-orang yang ada di lingkungan media sosial mereka.

Ada gratifikasi yang berkembang dari keempat faktor tersebut. Yaitu rasa tanggung jawab sosial untuk mengedukasi orang-orang yang dianggap tidak sadar tentang isu yang sedang terjadi. Faktor ini ditemukan pada delapan dari sepuluh

responden. Penelitian ini menyimpulkan bahwa setiap individu mendapatkan gratifikasi yang berbeda-beda dalam melakukan kegiatan *news sharing*. Faktor yang menentukan antara lain, latar belakang pendidikan dan tempat mereka berasal.

## **5.2 SARAN**

Dari hasil penelitian yang didapatkan, peneliti dapat memberikan masukan untuk penelitian kedepannya. Pertama, penelitian selanjutnya dapat menggunakan pendekatan kuantitatif untuk memastikan signifikansi dari gratifikasi yang berkembang yang ditemukan pada penelitian ini.

Selanjutnya, teori *uses and gratifications* merupakan teori yang berkembang dengan sangat pesat, sehingga dalam pengaplikasiannya, mungkin saja sudah ada teori *uses and gratifications* yang lebih relevan dengan apa yang diteliti sehingga peneliti menyarankan untuk melihat konteks dan platform dimana teori *uses and gratifications* itu digunakan.

### **5.2.1 Saran Akademis**

Berangkat dari hasil penelitian yang telah dilakukan, untuk penelitian selanjutnya peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Menggunakan pendekatan kuantitatif untuk memvalidasi atau menguji gratifikasi tanggung jawab sosial yang ditemukan.
2. Penelitian ini tidak terlalu memperhatikan latar belakang pendidikan dan tempat asal, namun hal ini menjadi faktor penting dalam mengetahui gratifikasi yang didapatkan. Sehingga dalam penelitian berikutnya bisa

menggunakan responden yang memiliki latar belakang pendidikan dan asal yang lebih bervariasi.

3. Menggunakan perkembangan teori *uses and gratifications* yang terbaru untuk meneliti lebih jauh tentang gratifikasi yang didapatkan.

### **5.2.2 Saran Praktis**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat memberikan saran praktis bagi media:

1. Lebih banyak mengunggah artikel berita yang dapat mengedukasi orang-orang.