

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Studi ini mengevaluasi efek Kompensasi (K) dan Motivasi (M) terhadap Produktivitas (P) dengan menginvestigasi kru film yang terlibat dalam pembuatan "Sampai Nanti, Hanna!" di PIC[K]LOCK FILMS. Partisipasi dalam penelitian ini mencakup total 52 responden. Dalam laporan yang berjudul "Pengaruh Kompensasi dan Motivasi terhadap Produktivitas Kru Film 'Sampai Nanti, Hanna!'", hasil penelitian menunjukkan temuan yang signifikan.

1. Berdasarkan analisis data dari 52 responden yang telah mengisi kuesioner, ditemukan bahwa:
  - a. Mayoritas responden adalah pria, sebanyak 73% atau 38 orang.
  - b. Rentang usia mayoritas responden adalah antara 26 dan 45 tahun, sebanyak 75% atau 39 orang, dengan sejumlah kecil, yakni 15% atau 8 orang berusia antara 46 dan 65 tahun.
2. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan sebagai berikut:
  - a.  $H^1$ : Kompensasi berpengaruh positif terhadap Produktivitas Kru Film PIC[K]LOCK FILMS. Hasil uji statistik t untuk hipotesis ini menunjukkan nilai t-hitung sebesar 3,242, yang lebih tinggi dari nilai t-tabel sebesar 1,676. Dengan nilai signifikansi sebesar 0,002 yang berada di bawah ambang batas 0,05,  $H^0$  ditolak dan  $H^1$  diterima. Ini menegaskan bahwa Kompensasi memberikan pengaruh positif terhadap Produktivitas.
  - b.  $H^2$ : Motivasi berpengaruh positif terhadap Produktivitas Kru Film PIC[K]LOCK FILMS. Uji statistik t menghasilkan nilai t-hitung sebesar 5,758, yang juga melebihi nilai t-tabel sebesar 1,676. Dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang jauh di bawah 0,05,

$H^0$  ditolak dan  $H^2$  diterima, menunjukkan bahwa Motivasi secara signifikan mempengaruhi Produktivitas secara positif.

## 5.2. Saran

### 5.2.1. Saran untuk PIC[K]LOCK FILMS

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, saran-saran yang dapat diberi peneliti kepada rumah produksi, sebagai berikut:

1. PIC[K]LOCK FILMS dapat memberikan kesempatan kepada kru untuk mengembangkan diri dengan kontribusi maupun ide-ide mereka masing-masing. Hal ini dapat mendorong rasa memiliki dan keterlibatan kru dalam proses produksi, sehingga meningkatkan motivasi dan produktivitas
2. PIC[K]LOCK FILMS dapat memberikan kesempatan kepada calon kru untuk mencalon diri menjadi bagian dari tim produksi. Dengan membuka peluang bagi individu yang berbakat dan berpotensi, rumah produksi dapat memperkaya keberagaman dalam tim dan meningkatkan inovasi dalam proses kreatif.
3. PIC[K]LOCK FILMS dapat meningkatkan sistem kompensasi kru dengan memberikan gaji yang kompetitif, sistem insentif yang jelas, serta tunjangan dan fasilitas yang menarik. Kompensasi yang adil dan memadai akan membantu menjaga semangat dan motivasi kru untuk berkontribusi secara maksimal.
4. PIC[K]LOCK FILMS dapat memperhatikan kebutuhan psikologis kru dengan menciptakan lingkungan kerja yang aman, nyaman, dan bersih. Lingkungan kerja yang positif akan menciptakan interaksi sosial yang baik dan mendukung, sehingga meningkatkan motivasi dan kesejahteraan kru.
5. PIC[K]LOCK FILMS dapat meningkatkan manajemen produktivitas dan efisiensi tenaga kerja dengan menyediakan pelatihan dan pengembangan keterampilan, serta memberikan

dukungan dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, kru akan merasa dihargai dan didukung dalam mencapai target produktivitas.

6. PIC[K]LOCK FILMS dapat menciptakan lingkungan kerja yang baik untuk seluruh jabatan dalam rumah produksi dengan meningkatkan fasilitas dan suasana kerja. Dengan demikian, akan tercipta kondisi yang mendukung kolaborasi dan kreativitas dalam proses produksi film.

### **5.2.2. Saran untuk Penelitian Selanjutnya**

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan kepada peneliti selanjutnya terkait Produktivitas, sebagai berikut:

1. Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, peneliti selanjutnya diharapkan untuk memperluas dimensi *Intrinsic vs. Extrinsic Rewards* yang digunakan dalam penelitian. Selain *Compensation* (Kompensasi) dan *Motivation* (Motivasi), peneliti dapat menambahkan faktor-faktor lain yang juga berpotensi mempengaruhi produktivitas kru film, seperti *Recognition* (Pengakuan), *Training* (Pelatihan), dan *Work-life Balance* (Keseimbangan antara Kerja dan Kehidupan).
2. Peneliti selanjutnya dapat menjelajahi industri kreatif lainnya yang memiliki karakteristik serupa dengan industri film, seperti industri kuliner, seni, atau bahkan industri kreatif yang berbeda seperti rumah produksi lainnya. Hal ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi produktivitas dalam konteks industri kreatif secara umum.
3. Peneliti selanjutnya juga diharapkan untuk meluaskan rentang usia responden dalam penelitian terkait *Intrinsic vs. Extrinsic Rewards* terhadap Produktivitas. Dengan memasukkan responden yang bervariasi usia, penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana faktor-faktor motivasional dan

kompensasi berbeda-beda dalam mempengaruhi produktivitas berdasarkan tahap kehidupan individu.

4. Terdapat potensi untuk mengeksplorasi hubungan antara faktor-faktor ini dengan aspek-aspek lain dalam industri kreatif, seperti kualitas karya, kepuasan klien, atau keberlanjutan bisnis. Penelitian yang lebih komprehensif dapat memberikan pandangan yang lebih holistik tentang dinamika kerja dalam industri kreatif dan implikasinya terhadap produktivitas.
5. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan penggunaan metode kualitatif untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang pengalaman subjektif kru film terkait dengan faktor-faktor motivasional dan kompensasi. Pendekatan ini dapat memberikan konteks yang lebih kaya dan memungkinkan penelitian untuk menangkap nuansa yang mungkin tidak terwakili dalam data kuantitatif.
6. Diharapkan juga agar peneliti selanjutnya memperluas cakupan geografis penelitian untuk membandingkan bagaimana faktor-faktor motivasional dan kompensasi berbeda-beda dalam konteks budaya dan lingkungan kerja yang beragam. Hal ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan relevan dalam mengembangkan strategi manajemen sumber daya manusia yang efektif di industri kreatif.