



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mencari ada atau tidaknya perbedaan antara motivasi konsumsi yang dicari dengan pemenuhan kebutuhan informasi yang didapat setelah mengakses portal berita *IDNtimes.com*, target segmentasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Indonesia. Dalam variabel pemenuhan kebutuhan informasi diperoleh setelah membaca / mengakses portal berita *IDNtimes.com* yang didorong oleh motivasi-motivasi tertentu. Dari hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dibuat pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil ini dapat membuktikan hipotesis pada **dimensi kognitif** dengan indikator “untuk menyalurkan pendapat anda dalam *content opinion*” mendapatkan hasil mean skor yang cukup besar $GS\ 4.00 < GO\ 4.14$ dengan selisih perbedaan 0.14, dapat disimpulkan adanya perbedaan jumlah skor yang dicari dengan jumlah skor yang diperoleh. Bahwa penggunaan pada portal berita *IDNtimes.com* yang didorong oleh motivasi tertentu dengan hasil adanya perbedaan dengan pemenuhan kebutuhan informasi. Karena pada nilai *gratification obtained* lebih besar dari *gratification sought*. Karena bila pembaca tidak terpenuhi kebutuhannya pada media

ini, pembaca akan beralih menggunakan media lain sebagai bahan untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Karena saat ini pembaca merupakan khalayak aktif yang dapat dengan bebas memilih media apa saja yang diinginkan mereka untuk memenuhi kebutuhan motivasi mereka dalam mengonsumsi suatu media.

2. Pada **dimensi kebutuhan kognitif / informasi** dengan indikator mengenai peristiwa perkembangan *economy* dan *finance* yang terjadi dengan mean skor $GS\ 3.92 < GO\ 4.04$, indikator dalam menyalurkan pendapat anda pada *content opinion* dengan mean skor $GS\ 4.00 < GO\ 4.14$, dan indikator mendapatkan informasi lainnya (seperti pada *content hype, life, health, tech, sport, travel, men, food, fiction, science, dan automotive*) dengan mean skor $GS\ 3.97 < GO\ 4.05$, dapat disimpulkan khalayak mahasiswa pada dimensi kebutuhan kognitif sudah terpenuhi kebutuhan informasinya. Sementara itu, pada **dimensi interaksi sosial** dengan mean skor $GS\ 4.14 < GO\ 4.16$, dapat disimpulkan khalayak mahasiswa pada dimensi ini sudah terpenuhi kebutuhan informasi yang bisa dibagi dengan lingkungan sekitar.
3. Pada **dimensi identitas personal** dengan indikator mengenai mendapatkan wawasan luas yang lebih luas dengan mean skor $GS\ 4.17 < GO\ 4.20$, dapat disimpulkan khalayak mahasiswa sudah terpenuhi kebutuhan informasinya untuk menambah wawasan yang lebih luas setelah mengakses portal berita *IDNtimes.com*. Untuk **dimensi kebutuhan pelepasan** dengan indikator mendapatkan informasi untuk mencari hiburan dengan mean skor $GS\ 4.09$

< GO 4.25, dapat disimpulkan khalayak mahasiswa sudah terpenuhi kebutuhan informasinya untuk mendapatkan informasi mengenai hiburan dan pada indikator mengisi waktu kosong dengan mean skor GS 3.95 < GO 4.23, dapat disimpulkan khalayak mahasiswa sudah terpenuhi setelah mengakses *IDNtimes.com* dapat mengisi waktu kosong.

5.2. Saran

1. Saran Akademis

Peneliti berharap pada penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian selanjutnya. Dalam penelitian selanjutnya diharapkan tidak hanya meneliti dengan menggunakan dua variabel saja, melainkan bisa menggunakan tiga atau lebih. Karena akan dapat lebih dalam membahas dan meneliti tentang motivasi konsumsi dan pemenuhan kebutuhan informasi terhadap suatu media massa dari berbagai aspek motivasi tidak hanya dilihat dari aspek kebutuhan pelepasan atau kebutuhan kognitif saja.

2. Saran Praktis

Sebagai media *online* yang ditujukan untuk generasi *millennial's* dan generasi Z khususnya mahasiswa. Portal berita *IDNtimes.com* banyak menyajikan informasi atau berita yang bersifat *hardnews* dan *softnews*, akan tetapi pada portal berita tersebut lebih banyak menyajikan informasi yang bersifat hiburan. Meskipun khalayak mahasiswa memiliki motivasi konsumsi dalam dimensi kebutuhan

pelepasan, namun mereka juga memiliki motivasi konsumsi pada dimensi kebutuhan kognitif / informasi untuk mengetahui berita pada *content news* agar lebih diperbanyak dalam menyajikan berita di *content news*.