

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian dan pengolahan data dari *gratification sought*, *gratification obtained*, *media use*, dan *gratification discrepancy* pada mahasiswa program studi ilmu komunikasi reguler angkatan 2019-2020 terhadap konten *dance* di media sosial TikTok yang sudah diperoleh peneliti maka selanjutnya peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil perhitungan setelah diketahui skor GS dan GO dari 9 *item* pertanyaan yang diujikan dengan menggunakan rumus *discrepancy* Philip Palmgreen diketahui hasil bahwa mahasiswa ilmu komunikasi reguler angkatan 2019-2020 menyatakan puas terhadap menonton konten *dance* di aplikasi media sosial TikTok.
2. Diketahui bahwa tingkat kesenjangan & pemenuhan mayoritas berada pada kategori tinggi dengan jumlah total 8 *item*, yaitu 3 *item* dengan pemuasan 100% dan 5 *item* dengan pemuasan diatas 90%. Sedangkan untuk *item* yang berada pada kategori rendah hanya terdapat 1 *item*, yaitu pada *item* nomor 2 motif informasi dengan tingkat kesenjangan 25%. Meskipun demikian, skor kesenjangan 25% masih berada dibawah batas kepuasan yang ditetapkan yaitu sebesar 30%.
3. Pada variabel penggunaan media, frekuensi penggunaan mingguan sejumlah 33,3% responden mengakses diatas 6 kali dalam waktu

4. seminggu, 30,6% responden mengakses 5-6 kali dalam seminggu, 22,2% responden mengakses 3-4 kali dalam seminggu, dan 13,9% responden mengakses 1-2 kali dalam seminggu. Sedangkan pada durasi mengakses harian 47,2% memiliki durasi mengakses diatas 6 menit, 22,2% dengan durasi 5-6 menit, 19,4% responden dengan durasi 3-4 menit, dan 11,1% responden dengan durasi 1-2 menit. Frekuensi dan durasi pada variabel penggunaan media memang terlihat kecil, namun hal ini merupakan sesuatu yang wajar mengingat TikTok merupakan platform media sosial berbagi video dengan durasi pendek

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah diperoleh, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk para *developer* atau pengembang aplikasi media sosial berbasis video pendek, meskipun kepuasan yang diperoleh termasuk dalam kategori tinggi namun masih terdapat juga beberapa responden atau responden minoritas yang belum terpuaskan, oleh karena itu perlu senantiasa dilakukan adanya peningkatan fitur khususnya yang dapat mengakomodasi jenis konten-konten yang baru.
2. Untuk para pengguna, hendaknya dapat manajemen waktu penggunaan media sosial, meskipun media sosial memiliki banyak manfaat positif seperti dapat menjadi hiburan, sarana ekspresi diri, dan juga alat komunikasi tetapi media sosial dapat mengganggu produktivitas apabila tidak digunakan secara bijak.

3. Penelitian ini hanya berfokus pada mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Reguler Universitas Sebelas Maret Surakarta angkatan 2019-2020 saja sebagai responden atas pertimbangan efisiensi dan biaya yang dikeluarkan. Apabila kedepannya ada peneliti yang akan melakukan penelitian serupa baiknya memperluas jangkauan penelitian tersebut agar hasil penelitian yang diperoleh jauh lebih signifikan/akurat.