

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti melalui kuesioner, motif remaja Surabaya dalam mengakses *website* DuniaGames adalah motif *entertainment*, motif *website preference*, motif *information*, motif *pass time*, motif *social interaction*, dan motif *escape*. Dari keenam indikator tersebut motif tertinggi didapatkan pada motif *entertainment*. Sementara itu untuk motif terendah diperoleh oleh motif *escape*. Tetapi secara keseluruhan, tidak ada perbedaan yang signifikan antara motif satu dengan motif lainnya.

Motif *entertainment* tertinggi dengan perolehan nilai *mean* sebesar 2,942 dikarenakan remaja Surabaya mendapatkan hiburan melalui *website* DuniaGames. Remaja ini dapat menghibur dirinya dengan mengakses artikel atau melihat video mengenai *games* tanpa harus bermain *games* secara langsung. Di dalam artikel ini terdapat judul-judul yang menarik dan berbeda dengan *website-website* lainnya. Lalu, ada pula gambar-gambar yang menarik perhatian pembaca *website* DuniaGames.

Sementara itu motif terendah diperoleh pada motif *escape*. Indikator motif *escape* ini memiliki nilai *mean* terendah sebesar 2,67 karena *website* DuniaGames ini diakses untuk pelarian para remaja dari kegiatan atau tugas sekolah yang sangat padat. Program *Full Day School* yang sudah mulai diterapkan oleh kebanyakan sekolah membuat para remaja di Surabaya ini mengalami kejenuhan sehingga mereka melakukan pengaksesan terhadap *website*.

DuniaGames. Namun responden tidak setuju jika mengakses *website* DuniaGames untuk melarikan diri dari keluarga.

Hal ini menjelaskan jika motif remaja Surabaya dalam mengakses *website* DuniaGames adalah motif *Entertainment*. Dikatakan tinggi dapat dilihat dari *mean* yang tinggi dan jawaban responden yang positif.

V.2 Saran

Setelah melakukan penelitian, peneliti dapat memberikan saran berupa saran akademis dan praktis. Untuk saran akademis, peneliti berharap jika subjek penelitian ini dapat diperluas oleh peneliti lain tidak hanya di lingkungan remaja Surabaya saja melainkan bisa mencakup daerah yang lebih luas seperti provinsi, pulau, atau bahkan negara (Indonesia). Sementara itu untuk saran praktis, peneliti memberikan saran supaya *website* DuniaGames mengembangkan situsnya agar lebih bervariasi lagi dan mampu menarik perhatian banyak pembaca secara positif dan tambahkan pula informasi-informasi edukatif sehingga membuat remaja tetap berjalan *on track* pada pendidikan yang ditempuh.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Caliyurt, Kiyomet. (2017). *Women And Sustainability In Business A Global Perspective*. New York: Routledge.
- Danandjaja. (2012). *Metode Penelitian Sosial disertai Aplikasi SPSS for Windows*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Effendy, Onong Uchjana. (2007). *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung:PT. Citra Aditya Bakti.
- Farida,Anna.2014.*Pilar-Pilar Pembangunan Karakter Remaja*. 2014. Bandung:Nuansa Cendekia
- Kriyantono, R. (2016). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Marion, Linda (2009). *The Information Seeking Behavior of Teenager*.
- Mondry. (2016). *Pemahaman Teori dan Praktek Jurnalistik*. Penerbit: Ghalia Indonesia.
- Morissan (2010). *Teori Komunikasi Massa*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Nurudin. (2014). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rakhmat, J. (2018). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Romli, A.S.M. (2012). *Jurnalistik Online*. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Romli, Khomsahrial. (2016). *Komunikasi Massa*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Sarwono, Sarlito W. (2011).*Psikologi Remaja*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Silalahi, Ulber. (2012). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Singarimbun, Masri & Sofian Effendi. (1987). *Metode Penelitian Survai*. Jakarta :LP3ES Indonesia.
- Umar, H (2002). *Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Jakarta : PT

Gramedia Pustaka Utama.

Winarso, Heru Puji. (2005). *Sosiologi Komunikasi Massa*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.

WEBSITE

Setiyawan, Iwan. (2014). “Hasil Survei Pemakaian Internet Remaja Indonesia”.

Rahmat, Tivan. (2019). “Punya 10 Juta Pengguna, Telkomsel Optimis dengan Masa.

Anwari, Febrianto Nur. (2018)” Top 15 Indonesian Game Website November 2018”.

Banirestu, Herning. (2019).”Telkomsel Makin Serius Dukung Industri Game”.

Hakim, M. Agus Fauzul. (2019).”5 Fakta Ibu Dapat Tagihan Game Online Rp 11Juta, Identitas Ayah Hingga Curhat di Facebook”.

Nurfadilah, Putri Syifa. (2018).” Ada 60 Juta Gamers Potensi Iklan Game Mobile KurangDilirik”.

Maulida, Lely. (2018).”Jumlah Gamer di Indonesia Capai 100 Juta di 2020”.

SKRIPSI

Skripsi Ilmu Komunikasi, Sugiarto, Romalasari Samudera. (2017). Motif member CGV Surabaya dalam Mengakses Website www.cgv.id. Surabaya :Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

Skripsi Ilmu Komunikasi, Purbowo, Zefanya Azarya. (2016). Motif Followers account @Jazztraffic Surabaya dalam menggunakan media sosial Twitter.Surabaya : Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

JURNAL

- Arianti, Gusmia. (2017). Kepuasan Remaja Terhadap Penggunaan Media Sosial Instagram dan Path. *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Al Azhar Indonesia*, 16 (2), 180-192.
- Arifin, Pupung. (2013). Persaingan Tujuh Portal Berita Online Indonesia berdasarkan Analisis Uses and Gratifications. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10 (2), 195-212.
- Caplan, Scott (2003). Preference for Online Social Interaction. *Journal of Communication Research*, 30 (6), 625-648.
- Destiningrum, Mara & Qadhli Jafar Adrian. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Tekno Info*, 11 (2), 1-8.
- Diana, Chitra & Shrimarti Rukmini. Dukungan Sosial yang Mendorong Perilaku Pencegahan Seks Pranikah Pada Remaja SMA x di Kota Surabaya. (2016). *Jurnal Departemen Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku Ikatan Alumni Kesehatan Masyarakat Indonesia Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga*. 4 (2), 129-139.
- Emarwani, Sri Rezky. (2017). Pengaruh Motif Pengguna Media Sosial Twitter @GORIAU.COM Terhadap Kepuasan Followers dalam Mendapatkan Informasi di Kota Pekanbaru. *Jurnal FISIP*, 4 (2), 112.
- E S, Soegoto & Y Afriatna. (2016). "Building Web-based Game Online". *Journal of Material Science and Engineering*, 2 (3), 1-9.
- Greenberg, Bradley S., John L Sherry., Kenneth A Lachlan., Kristen Lucas. (2010). "Orientation to Video Games Among Gender and Age Groups". *Journal of Simulation and Gaming*, 41(2) 238–259.
- Kaye, Barbara.(1998) "*Uses & Gratifications of the World Wide Web : From*

- Couch Potato to Web Potato*” dalam *Journal of Communication*. 6. (1), 21-40.
- Komalasari, Bakti & Adinda Tessa Naumi. Analisis Penggunaan Internet Sebagai Referensi Mahasiswa Stain Curup (Studi Manfaat dan Dampak Media Massa). (2018). *Jurnal Dakwah dan Komunikasi Universitas Institut Agama Islam Negeri Curup Bengkulu*, 3 (1): 59-78.
- Prihatiningsih, Witanti (2017). Motif Penggunaan Media Sosial Instagram di Kalangan Remaja. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta*, 8 (1), 51-65.
- Putro, Khamim Zarkasih. (2017). “Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja”. *Jurnal Ilmu-ilmu Agama*, 17 (1): 25-32.
- Rachmaniar, Puji Prihandini & Preciosa Alnashava Janitra. (2018). Perilaku Penggunaan Smartphone dan Akses Pornografi di Kalangan Remaja Perempuan. *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran*, 7 (1), 1-11.
- Rohilla, Neeraj.(2017).”Web Content Management System (WCMS): A Need”.
International Journal Of Engineering And Computer Science, 6 (6), 21729-21731.
- Young K. (2009) “Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues For Adolescents”. *The American Journal of Family Therapy*,37 (5), 355-72.