

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Melalui penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan motif dan kepuasan pada *followers* akun *instagram* @glintsid, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Variabel motif mendapatkan skor sebesar 5761 poin dan berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 3.38. Motif Informasi menjadi motif dengan ranking tertinggi dengan perolehan skor sebesar 1476. *Followers* memilih mengikuti akun *instagram* @glintsid dengan alasan informasi sebagai alasan utama.
2. Variabel kepuasan mendapatkan skor sebesar 5976 poin dan berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 3.49. Kepuasan Informasi menjadi kepuasan dengan ranking tertinggi dengan perolehan skor sebesar 1532. *Followers* mendapatkan kepuasan informasi dari akun *instagram* @glintsid dibanding kategori kepuasan lain.
3. Akun *instagram* @glintsid memberikan kepuasan terhadap *followers*-nya. Nilai rata-rata variabel motif adalah 3.38, sedangkan nilai rata-rata variabel tingkat kepuasan adalah 3.49. Dengan menggunakan metode analisa perbandingan nilai *mean*, didapatkan nilai rata-rata variabel kepuasan memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata variabel motif.
4. Melalui analisa *korelasi spearman rank*, ditemukan hubungan positif motif terhadap kepuasan pada *followers* akun *instagram* @glintsid sebesar 71%, yang berarti 71% variabel motif *follower* memberikan kontribusi pada variabel kepuasan, sedangkan 29% kepuasan *follower* dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak terdapat pada penelitian ini.

#### 5.1 Saran

1. Media sosial telah muncul sebagai solusi alternatif bagi khalayak untuk mendapatkan informasi. Dalam hal ini, media arus utama sebaiknya meningkatkan kinerja dan tujuan yang dimiliki sebagai sumber rujukan informasi bagi anak muda. Terbukti dari *follower* akun *instagram* @glintsid yang 76% diikuti oleh mereka yang berusia 20 – 24 tahun, dan 21 orang dengan rentang usia 25 – 29 tahun. *Follower* akun *instagram* @glintsid juga memiliki motif

yang tinggi terhadap motif informasi dan media tersebut juga telah memuaskan khalayaknya karena tingkat kepuasan mendapatkan skor lebih tinggi dibandingkan skor motif.

2. Diharapkan dengan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan bagi pengguna media sosial, terutama anak muda yang sering berinteraksi dan berselancar pada dunia maya menggunakan gawai agar dapat melakukan eksplorasi terhadap konten-konten yang ada pada media sosial.
3. Diharapkan dengan penelitian ini mampu memberikan sumbangan kajian ilmu dalam bidang komunikasi khususnya pada analisa terhadap *new media* dan media sosial
4. Diharapkan apabila melakukan penelitian yang sama, agar selanjutnya lebih diperluas cakupannya dengan metode penelitian yang lebih mendalam, dalam artian tidak hanya mencari motif dan kepuasan, namun juga bagaimana pengaruh yang didapatkan oleh konsumen dari konten yang serupa.

