

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada 200 responden mengenai profil dan motif khalayak penonton sinetron ganteng-ganteng serigala dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Gambaran umum profil demografi penonton tayangan sinetron ganteng-ganteng serigala terdiri dari empat indikator yaitu (1) usia, (2) jenis kelamin, (3) pendidikan, dan (4) pengeluaran rata-rata/bulan. Dari hasil analisis, data responden yang setiap hari menonton sinetron GGS berusia 13-17 tahun, sebagian besar laki-laki, dengan pendidikan sedang (SMP-SMA), dan status ekonomi sedang.
2. Motif khalayak bergabung dengan kelompok yaitu untuk berinteraksi dengan sesama anggota kelompok. Dapat disimpulkan bahwa responden sebagian besar bergabung dengan kelompok organisasi sekolah. Motivasi seseorang bergabung dengan kelompok salah satunya adalah karena kelompok dapat memberikan pengetahuan dan informasi. Walgito, (2002, hlm. 14), hasil penelitian dengan persentase paling tinggi responden menyatakan, jika terdapat informasi yang tidak benar/bohong dalam kelompok, maka akan menolak dan membuat forum diskusi dengan anggota grup/organisasi. Selain berinteraksi, responden juga termotivasi bergabung dengan kelompok karena di dalam kelompok sering terjadi *sharing* informasi atau berbagi informasi antar anggota kelompok yang bisa membuat bahan perbincangan atau diskusi terjadi di dalam kelompok. Responden “setuju” jika terdapat informasi yang tidak sesuai tidak akan begitu saja percaya melainkan akan berdiskusi dengan anggota kelompok yang lain dan jika memang diperlukan mencari jalan keluar atau solusi. selain itu responden juga dapat mengembangkan kemampuan berdiskusi ketika berada di lingkungan kelompok, dilihat dari jawaban, responden setuju jika ada informasi yang tidak sesuai responden lebih memilih untuk berdiskusi terlebih dahulu dan tidak langsung mempercayanya.

3. Motif khalayak menonton sinetron GGS dilihat dari indikator informasi, identitas pribadi, integrasi dan interaksi sosial, hiburan. Kesimpulannya motif responden menonton GGS yaitu , responden mengetahui informasi mengenai sinetron GGS dari teman. Konsep kognisi digambarkan sebagai sebuah kekuatan sistem interaksi. Informasi adalah salah satu dari kekuatan tersebut dan berpotensi untuk memengaruhi sebuah sistem kepercayaan atau sikap individu. Sebuah sikap dianggap sebagai sebuah akumulasi dari informasi tentang sebuah objek, seseorang, situasi atau pengalaman. Littlejohn (2009, hlm 111). Berdasarkan identitas pribadi menonton GGS responden belajar nilai-nilai kebersamaan dan saling membantu, rasa memiliki dengan teman dan keluarga pun kian akrab. Seseorang dibentuk oleh interaksi, namun struktur sosial membentuk interaksi. Bagi setiap peran yang kita tampilkan dalam berinteraksi dengan orang lain, kita mempunyai definisi tentang diri kita sendiri yang berbeda dengan diri orang lain yang dinamakan “identitas”. Perilaku kita suatu bentuk interaksi, dipengaruhi oleh harapan peran dan identitas diri kita, begitu juga perilaku pihak yang berinteraksi dengan kita. Indikator hiburan responden setuju dengan pernyataan menonton GGS untuk menemani waktu bersantai dan waktu luang. Stanley (dalam Silvia Knobloch-Westerwick (2006, hlm. 240) individu mencari konten media yang mereka harapkan dapat memperbaiki suasana hati mereka. Perbaikan suasana hati ini berhubungan dengan berbagai tingkat rangsangan diyakini individu cenderung menghindari rangsangan yang tidak menyenangkan, seperti kebosanan dan stress. Dengan memilih konten media, pengguna dapat mengatur suasana hati mereka sendiri dengan melihat kepada tingkat rangsangan”. Hasil penelitian mengatakan menonton sinetron ganteng-ganteng serigala untuk mengisi waktu luang dan merasa terhibur ketika menonton. Responden akan memiliki ragsangan dan terpengaruh ketika tontonan yang ditonton sesuai apa yang diinginkan atau diharapkan. Perbaikan suasana hati yang dirasakan individu membuat kebosanan dan stress menghilang. Maka hakekatnya setiap individu akan memilih konten media sesuai harapan yang diinginkan dan dibutuhkan.

B. Implikasi

Bersadarkan hasil kesimpulan diatas maka implikasinya adalah sebagai berikut

1. Implikasinya remaja bergabung dengan kelompok karena adanya norma dan peran. Norma yaitu aturan yang diterapkan ke semua anggota dari sebuah kelompok sedangkan peran adalah yang menentukan bagaimana perilaku yang diharapkan dari seorang remaja terkait dengan posisinya.. Remaja bergabung dengan kelompok pasti memiliki harapan tertentu dalam kelompok tersebut, baik itu posisi maupun berinteraksi dengan sesama anggota, sehingga remaja bergabung kelompok dengan harapan dapat menggapai harapan tersebut. Hasil penelitian ini rata-rata remaja bergabung dengan kelompok organisasi sekolah maupun luar sekolah. Implikasi yang kedua yaitu Aktivitas dan organisasi remaja dapat memberikan konteks perkembangan yang sangat baik karena memberikan kesempatan kepada remaja untuk mengembangkan berbagai kualitas positif yang dimiliki (Flanagan, 2004). Partisipasi dalam konteks ini dapat membantu remaja meningkatkan prestasinya dan mengurangi kenakalan.
2. Implikasi dilihat dari aspek kognisi dan sosial yaitu saat usia remaja hubungan interpersonal dan interaksi dengan teman sebaya sedang berkembang, sehingga persuasi yang dilakukan oleh teman kelompok membuat responden menonton sinetron ganteng-ganteng serigala. Kognisi yang dialami usia remaja yaitu kemampuan berpikir kritis mengenai isu dalam hubungan interpersonal yang berkembang sejalan dengan usia dan pengalaman, berguna untuk memahami orang lain dan melakukan interaksi dengan teman sebaya. Dalam penelitian ini penonton ganteng-ganteng serigala menonton sinetron tersebut karena teman dan adanya interaksi yang terjadi secara sosial dengan teman kelompoknya.
3. Implikasi dari identitas pribadi yaitu usia remaja berada dalam tahap pencarian identitas, karena orang yang berada dalam fase mencari identitas adalah orang yang ingin menentukan “siapakah” atau “apakah” dan komitmen remaja terhadap teman-teman juga bertambah. Hasil penelitian variabel identitas pribadi yaitu remaja belajar nilai-nilai

kebersamaan dan saling membantu dari sinetron ganteng-ganteng serigala. Menurut Erikson (dalam Cremers 1989) remaja yang sedang mencari identitas akan berusaha menjadi “seseorang” yang diterima dan diakui oleh orang banyak.

C. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis dapat memberikan saran-saran ataupun rekomendasi kepada berbagai pihak sebagai berikut:

1. Rekomendasi untuk sinetron ganteng-ganteng serigala
 - a. Sinetron ganteng-ganteng serigala diharapkan sebagai nilai perekat sosial antar masyarakat sehingga tidak adanya perselisihan atau ketidakcocokan dari cerita yang ditayangkan dengan keinginan masyarakat. Sinetron GGS harus menampilkan apa yang diharapkan oleh khalayak penonton, sehingga tidak adanya aduan untuk sinetron tersebut karena sudah sesuai dengan fungsi yaitu perekat sosial.
 - b. Sinetron ganteng-ganteng serigala diharapkan sebagai representasi lingkungan pertemanan dan pendidikan, jangan hanya menampilkan episode cerita bersenang-senang dengan teman, tetapi budaya moralitas dan pendidikan yang sesuai identitas bangsa yang ditampilkan dalam tayangan sinetron.
2. Rekomendasi untuk Lembaga Penyiaran
 - a. Lembaga Penyiaran diharapkan dapat membuat siaran sinetron yang dilandasi oleh UU Penyiaran no 32 tahun 2002 yang tertera pada pasal 4 yaitu, Penyiaran sebagai kegiatan komunikasi massa mempunyai fungsi sebagai media informasi, pendidikan, hiburan yang sehat, kontrol dan perekat sosial. Sesuai dengan fungsinya yaitu edukasi, tayangan sinetron dapat mengedukasi penontonnya baik dalam hal pendidikan formal maupun non formal. Fungsi informasi, tayangan sinetron dapat membuka wawasan penonton sehingga menjadi lebih tahu. Fungsi hiburan, tayangan sinetron dapat memberikan nilai hiburan untuk penontonnya sehingga penonton menjadi terhibur.

- b. Dari pernyataan yang disebar, responden menjawab kurang setuju dengan gaya berpakaian pada sinetron GGS yang tidak menampilkan ciri pakaian anak sekolah di Indonesia. Maka saran untuk Lembaga Penyiaran ketika membuat tayangan sinetron, sebaiknya aktor/aktris memakai pakaian sekolah yang memang sesuai dengan budaya di Indonesia, tidak perlu mengacu kepada budaya Barat. Sehingga dapat dicontoh oleh penonton remaja bahwa identitas seragam di Indonesia yaitu rok tidak diatas lutut, baju tidak ngetat, rambut tidak di cat warna dan pakaian rapi dimasukan kedalam rok/celana tidak dikeluarkan dan berantakan. Semoga kedepannya Lembaga Penyiaran lebih banyak lagi yang menampilkan seragam sekolah yang sesuai ketika membuat tayangan sinetron remaja.
3. Rekomendasi untuk Komisi Penyiaran Indonesia
- KPI sebagai lembaga negara yang bersifat independen mengatur hal-hal mengenai penyiaran. KPI sebagai wujud peran serta masyarakat berfungsi mewedahi aspirasi serta mewakili kepentingan masyarakat akan penyiaran
- Dalam menjalankan fungsinya sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), KPI mempunyai wewenang:
- a. menetapkan standar program siaran;
 - b. menyusun peraturan dan menetapkan pedoman perilaku penyiaran;
 - c. mengawasi pelaksanaan peraturan dan pedoman perilaku penyiaran serta standar program siaran;
 - d. memberikan sanksi terhadap pelanggaran peraturan dan pedoman perilaku penyiaran serta standar program siaran;
 - e. melakukan koordinasi dan/atau kerjasama dengan Pemerintah, lembaga penyiaran, dan masyarakat.

Rekomendasi untuk KPI yaitu dapat menjalankan tugasnya dengan sesuai yaitu menampung, meneliti, dan menindaklanjuti aduan, sanggahan, serta kritik dan apresiasi masyarakat terhadap penyelenggaraan penyiaran. Aduan masyarakat terhadap sinetron ganteng-ganteng serigala cukup banyak, diharapkan kedepannya sinetron serupa yang mendapatkan aduan

dari masyarakat agar ditindak lanjuti baik itu teguran maupun penghentian acara. Sosialisasi KPI daerah pun ditingkatkan agar masyarakat menjadikan KPI maupun KPID sebagai tumpuan penyiaran sehingga apresiasi atau aduan masyarakat menjadikan masukan bagi lembaga penyiaran, yang menjadikan penyiaran dapat mencerdaskan anak bangsa dan tidak hanya menjadi tontonan tetapi tuntunan.