

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan kajian teoretis, hasil berbagai temuan dan pembahasan penulis secara umum dapat menyimpulkan bahwa efektivitas penyampaian informasi pada program *Character building* efektif dalam meningkatkan pemahaman terkait pembentukan karakter. Keefektifan tersebut diantaranya dapat terlihat dari hasil pembahasan penelitian pada dua indikator utama pada penelitian ini yaitu efektivitas pesan dan efektivitas komunikator. Sebagai berikut:

1. Efektivitas Pesan

Efektivitas pesan pada penyampaian informasi program *Character building* berjalan efektif. Hal tersebut didasari karena secara umum penerima beswan Djarum memiliki kecenderungan respon yang positif pada penyampaian informasi program tersebut. Diantaranya dapat dilihat dari indikator kebutuhan peserta terhadap tema program yaitu pembentukan karakter dapat menimbulkan minat dan perhatian peserta. Hal tersebut menjadi modal penting dalam menerima nilai pesan yang disampaikan pada program tersebut. Dari sisi indikator lain yaitu ketertarikan pesan yang dikemas melalui *games outbond* juga dapat diterima dengan menarik oleh peserta. Peserta memberikan suatu ketertarikan pada hal tersebut sebagai sesuatu yang menarik karena pesan-pesan pembentukan karakter di visualisasi pada sebuah *games outbond*.

Dari indikator simbol pesan yang digunakan, Nilai-nilai pesan tersebut disampaikan melalui simbol-simbol komunikasi yang dapat dipahami dengan cukup efektif oleh peserta. Gaya bahasa yang digunakan oleh komunikator sudah dinilai cukup baik walaupun terdapat beberapa kemampuan dalam menggunakan gaya bahasa yang belum merata pada penyampaiannya. Selain itu, representatif wahana *outbond* sebagai simbol pesan pada program ini juga efektif menciptakan keyakinan bagi peserta

pada pesan yang disampaikan. Pada penyampaian nilai-nilai perilaku melalui pesan tersebut, secara umum peserta juga sudah dapat mudah memahami setiap nilai pesan yang disampaikan. Hal ini didasarkan pada penyampaian pesan melalui penggambaran dengan kehidupan sehari-hari peserta dan visualisasinya. Berangkat dari hasil penelitian terkait efektivitas pesan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses penyampaian informasi program *Character Building* berjalan efektif dari sisi pesan.

2. Efektivitas Komunikator

Efektivitas komunikator pada proses penyampaian informasi program *Character building* juga berjalan efektif. Hal tersebut didasarkan pada hasil pembahasan indikator yang diteliti pada penelitian ini. Dari dimensi internalisasi yang membahas penilaian keahlian dan kepercayaan karakter menunjukkan penilaian keahlian yang baik dan menimbulkan keyakinan kepada komunikator, selain itu karakter yang dinilai sesuai dengan tema program juga memberikan kepercayaan kepada komunikator yang menjadi dua hal penting dalam sebuah proses penyampaian pesan komunikator kepada komunikan atau peserta penerima beasiswa djarum dalam hal ini.

Dari dimensi identifikasi yang membahas fungsi daya tarik pada sebuah proses penyampaian informasi menunjukkan daya tarik komunikator sudah dinilai efektif dan berhasil menarik minat dan perhatian komunikan atau peserta. Hal tersebut dapat dilihat dari daya tarik secara fisik yang dinilai menarik serta memiliki kesesuaian dengan tema program, pemberian motivasi yang menciptakan kedekatan dengan komunikator, hubungan komunikasi dua-arah yang telah tercapai pada program tersebut menciptakan keterbukaan informasi, dan kepercayaan yang ditimbulkan dari kemampuan komunikator. Adapun hal yang masih dianggap kurang efektif pada indikator daya tarik yaitu terkait kurang dikenalnya eksistensi salah satu komunikator sebelum program tersebut berlangsung.

Dimensi terakhir yang menjadi indikator pada efektivitas komunikator adalah dimensi ketundukan yang berkaitan dengan kepatuhan

komunikasikan pada proses penyampaian pesan oleh komunikator. Hasil pada dimensi ini menunjukkan bahwa aturan-aturan yang terdapat pada program ini telah berjalan baik dalam mendukung sikap hormat dan perhatian peserta pada komunikator dalam proses penyampaian pesannya serta menciptakan keseganan pada peserta. Namun, dengan kondisi tersebut secara umum tetap menciptakan rasa menyenangkan bagi peserta. Berangkat dari hasil penelitian terkait efektivitas komunikator di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penyampaian informasi pada program *Character Building* berjalan efektif dari sisi komunikator.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoretis

Penelitian yang telah dilakukan yaitu berkaitan dengan keefektifan proses penyampaian informasi pada sebuah program *outbond* yang memiliki proses komunikasi di dalamnya, maka kesimpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam bidang ilmu komunikasi secara umum serta penelitian-penelitian selanjutnya. Penelitian tentu akan memiliki dampak untuk menjadi evaluasi maupun referensi bagi bidang ilmu komunikasi khususnya sebuah kajian yang membahas suatu proses penyampaian informasi yang berjalan efektif dalam meningkatkan atau membentuk suatu pemahaman tertentu pada sebuah program yang terdapat unsur penyebaran pesan didalamnya.

2. Implikasi Praktis

Hasil pada penelitian ini tentu akan memiliki dampak yang positif bagi penerima beasiswa plus djarum sebagai peserta program tersebut khususnya dalam kebutuhannya terkait pembentukan karakter. Serta, akan menjadi feedback yang baik juga untuk Djarum Foundation selaku inisiator program *Character building*, karena proses penyampaian pesan terkait pembentukan karakter pada program tersebut dapat tersampaikan dengan efektif dalam menginformasikan pesan-pesan yang terkait dengan tema pembentukan karakter.

C. Rekomendasi

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

1. Bagi Universitas
 - a. Menyediakan referensi kepustakaan yang lebih lengkap khususnya dalam bidang ilmu komunikasi.
2. Bagi Djarum Foundation
 - a. Penyampaian informasi pada program tersebut perlu ditingkatkan dalam kemampuan penggunaan gaya bahasa oleh komunikator khususnya instruktur yang memberikan materi disetiap wahana.
 - b. Perlu adanya optimalisasi pematerian sebuah nilai-nilai perilaku dalam pesan yang disampaikan khususnya disetiap akhir *games oubond* yang dimainkan oleh peserta. Hal tersebut bertujuan agar penjelasan dan maksud dari permainan tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan dipahami.
3. Peneliti Selanjutnya
 - a. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperdalam kembali efektivitas penyampaian informasi pada sebuah program yang memiliki proses komunikasi didalamnya.
 - b. Peneliti dapat lebih lagi mengembangkan ruang lingkup, mengingat penelitian yang dilaksanakan ini belum sepenuhnya bisa menggambarkan proses keefektifan penyampaian informasi pada sebuah kegiatan *outbond*.