

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Penelitian ini mencari gambaran mengenai motif apa saja yang mempengaruhi remaja menggunakan mobile-chat. Berdasarkan pada pengolahan dan analisis data pada Bab III, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan mengenai motif penggunaan *mobile chat* pada kalangan remaja di Surabaya adalah sebagai berikut :

1. Motif utama yang paling banyak dijadikan alasan untuk menggunakan *mobile chat* yaitu motif *Passing Time*. Remaja memberikan jawaban terbanyak dan tertinggi untuk motif tersebut. Motif *Passing Time* merupakan motif yang digunakan pengguna untuk tujuan mengisi waktu luang mereka. Sedangkan pilihan tertinggi untuk kategori motif *Passing Time* adalah keinginan untuk menghilangkan kesepian.
2. Motif tertinggi selanjutnya ditempati oleh motif *Utility*. Remaja memilih motif *Utility* sebagai salah satu alasan terkuat mereka untuk menggunakan *mobile chat*. Motif *Utility* adalah motif yang mengarah pada fungsi menggunakan *mobile chat*. Motif menggunakan *mobile chat* sangat praktis karena dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja merupakan motif tertinggi dalam kategori ini.
3. Motif *Seeking Information* menempati ukuran berikutnya. Remaja sepakat bahwa motif tersebut adalah salah satu alasan yang mendorong mereka untuk menggunakan *mobile chat*. Motif *Seeking Information* merujuk pada

kebutuhan informasi. Motif terbanyak pada kategori ini yaitu motif ingin menambah pengetahuan, wawasan, dan rasa ingin tahu.

4. Motif *Convenience* menempati urutan keempat tertinggi. Motif tersebut digunakan oleh remaja sebagai landasan untuk menggunakan *mobile chat*. Motif utama pilihan remaja untuk kategori motif *Convenience* adalah motif ingin menambah rasa percaya diri agar tidak dianggap gaptek (gagap teknologi).
5. Motif pada urutan paling akhir dalam mempengaruhi sikap remaja untuk menggunakan *mobile chat* adalah motif *Entertainment*. Motif ini berhubungan dengan pemenuhan terhadap pelepasan diri dan pemenuhan hiburan. Motif mencari hiburan menjadi motif utama pada kategori ini.

Menjawab perumusan masalah yang kedua yaitu motif menggunakan *mobile chat* pada kalangan remaja di Surabaya dalam memilih berbagai fasilitas yang ada di dalam *mobile chat* adalah sebagai berikut :

1. Pemilihan fasilitas *chat room* didasarkan motif *Seeking Information*
2. Pemilihan fasilitas pendukung *instant messaging* didasarkan motif *Passing Time*
3. Pemilihan fasilitas pengiriman file didasarkan motif *Utility*
4. Pemilihan fasilitas *private message* didasarkan motif *Entertainment*

4.2 Saran

Pada kesempatan ini, peneliti memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu :

1. Tipe penelitian deskriptif untuk internet sudah banyak dilakukan sehingga diharapkan pada penelitian internet berikutnya menggunakan tipe penelitian eksploratif.
2. Penggunaan teori untuk penelitian konvergensi media internet sangat banyak sehingga diharapkan penelitian berikutnya menggunakan teori lainnya, tidak hanya menggunakan teori dari John V.Pavlik, Maria Bakardjieva, dan Jan Van Dijk.
3. Perkembangan ilmu teknologi komunikasi memunculkan adanya media-media baru dan cara baru untuk berkomunikasi. Oleh karena itu, penelitian berikutnya dapat berhubungan dengan hal-hal yang modern lainnya sehingga dapat melihat perubahan komunikasi yang terjadi, baik cara berkomunikasi, efek perkembangan teknologi komunikasi, dan fenomena komunikasi lainnya.