

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diperoleh simpulan yaitu:

1. *Fanpage* Mario Teguh menjadi pilihan yang *instan* bagi *facebooker* yang membutuhkan motivasi. *Instan* karena mudah didapatkan. Banyaknya *status* motivasi membuat *facebooker* dapat menentukan motivasi yang akan dibaca dan diterapkan sehingga *fanpage* Mario Teguh menjadi berarti bagi *facebooker*
2. Penelitian ini ditemukan bahwa yang menyukai *fanpage* Mario Teguh terbanyak adalah *facebooker* kalangan remaja. *Facebook* pada masa sekarang bukan lagi hal yang baru dan asing, *facebook* dapat menghubungkan pihak yang berkepentingan dan berjauhan. Kalangan remaja pada kenyataannya banyak menggunakan media sosial *facebook* karena kemudahannya dan manfaatnya. Penggunaan *facebook* yang semakin meningkat hanya sekedar mengikuti zaman sehingga tidak dapat menggunakannya pada hal yang positif. Namun ternyata pada penelitian ini, kalangan remaja mampu bijaksana menjadi *facebooker* karena kebutuhan motivasi. Pandangan dan pendapat informan tentang *fanpage* Mario Teguh adalah positif.
3. Penelitian ini fokus pada *facebooker* kalangan remaja ada pada daftar *facebooker* dalam *fanpage* Mario Teguh. *Facebooker* kalangan remaja yang paling banyak memberikan “jempol” (*like*) dan komentar pada setiap kiriman *status* motivasi. Kebutuhan akan motivasi yang menjadi penyebab utama *facebooker* kalangan remaja menyukai *fanpage* Mario Teguh. Kondisi lingkungan

dan pribadi remaja yang ada dan sedang bermasalah sehingga kalangan remaja lebih membutuhkan motivasi untuk menyemangati secara psikologi. Kebutuhan remaja kepada pihak lain untuk memberikan motivasi dan mendengarkan *curhat* tidak didapatkan, maka terjadi kekacauan pada kalangan remaja, hal ini lah menjadikan remaja berubah sifat, seperti: pendiam, tertutup, menjauh dari pergaulan, dan bersenang-senang. Perlunya kebijakan dari kalangan remaja mengatasinya. *Fanpage* Mario Teguh yang sudah dikenal dan diterima masyarakat umum sehingga dapat mempengaruhi remaja untuk menyukainya. Pengaruh positif dapat dirasakan *facebooker* setelah membaca kiriman motivasi tersebut. Hasil penelitian ini juga menambahkan bahwa motivator Mario Teguh pada tayangannya di *televisi* yang memberikan motivasi ternyata memiliki pengaruh kuat sebagai penyebab *facebooker* masyarakat umum terkhusus kalangan remaja menyukai *fanpage* Mario Teguh. Pada akhirnya yang paling mempengaruhi *facebooker* kalangan remaja menyukai *fanpage* Mario Teguh adalah kebutuhan motivasi.

4. Arti *fanpage* Mario Teguh berdasarkan hasil penelitian berada pada poros yang positif juga. Kebutuhan motivasi *facebooker* kalangan remaja dapat terpenuhi. Sederet manfaat yang ditemukan pada penelitian adalah mampu menerima diri dan lingkungan, meningkatkan hasil prestasi dan belajar, menghargai sesama, mampu introspeksi diri dan menyemangati. Pengertian kebutuhan dalam penelitian ini adalah sesuatu yang mtlak dan harus dipenuhi sehingga berupa ketergantungan pada pihak bersangkutan karena lebih tinggi daripada sebuah keinginan. Pengertian motivasi dalam penelitian ini adalah

penggerak diri dan berupa daya. Hasil penelitian menjelaskan bahwa bagi informan penelitian ada kesamaan dan keterkaitan antara kebutuhan dan motivasi yaitu :

- Motivasi mendayakan seseorang untuk memenuhi kebutuhan dan semua orang butuh motivasi karena semua orang butuh hidup.
- Memenuhi kebutuhan ada kemauan, kemauan didapatkan dari motivasi.
- Motivasi adalah sebuah kebutuhan mutlak agar tidak terjadi kekacauan.

### **B. Saran**

Berkaitan dengan hasil penelitian ada beberapa saran yang perlu disampaikan agar bisa dipakai sebagai masukan dan bahan pertimbangan antara lain:

1. Penelitian ini bukan memberikan perintah untuk beramai-ramai menyukai *fanpage* Mario Teguh hingga menghabiskan waktu hanya dengan ber-media sosial dan mempromosikan, tidak bersosialisasi, tetapi menyampaikan kebutuhan motivasi yang *instan* didapatkan dengan memanfaatkan teknologi dengan bijaksana pada *facebook*.
2. Mem-*filter* setiap pengalaman dan motivasi yang didapatkan. Motivasi yang paling tepat ketika diri percaya dengan kemampuan dan impian sendiri. Memotivasi diri dan orang lain.
3. Memikirkan dan bertindak positif akan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat.
4. Bergaul agar dapat mengembangkan potensi diri se-dini mungkin.