

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data penelitian, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat penulis kemukakan dalam penelitian ini:

1. Film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Achievement*. Dalam film ini terlihat adanya dorongan untuk meraih kemajuan dan kebutuhan untuk mencapai prestasi sesuai dengan standar yang ditentukan. Adegan Bethany yang sangat berjuang keras untuk meraih suatu prestasi yang dia inginkan, yaitu menjadi peselancar profesional. Walaupun dengan kondisi fisik yang tidak sempurna lagi, dia dapat membuktikan bahwa dia mampu meraih dan berjuang untuk memenuhi tujuannya. Pada tabel 17 menunjukkan bahwa terdapat 50% *scene* dalam film *Soul Surfer* yang menggambarkan keinginan untuk mencapai prestasi sesuai dengan standar yang ditentukan, sedangkan 50% dari 16 *scene* tidak menggambarkan adanya dorongan untuk meraih kemajuan. Dari hasil tersebut, Film *Soul Surfer* ini cukup menggambarkan adegan-adegan yang menggambarkan adanya kategori *Need for Achievement*.
2. Film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Power*. Di dalam film ini terlihat adanya kebutuhan untuk mempengaruhi orang lain. Misalnya, Ayah Bethany yang selalu memberikan dukungan dan masukan kepada Bethany, agar dia dapat semangat dan berjuang meraih impiannya. Kemudian, Bethany

yang mencoba memberikan dorongan dan motivasi yang kuat kepada para korban bencana tsunami, agar dapat menghadapi segala cobaan dengan ikhlas dan lapang dada. Pada tabel 18 menunjukkan terdapat 37,5% *scene* dalam film *Soul Surfer* yang menggambarkan kebutuhan untuk berpengaruh terhadap orang lain. Sementara 62,5% dari 16 *scene*, tidak menggambarkan kebutuhan untuk berpengaruh terhadap orang lain. Dari hasil tersebut, Film *Soul Surfer* ini cukup menggambarkan adegan-adegan yang menggambarkan adanya kategori *Need for Achievement*.

3. Film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Affiliation*. Di dalam film ini terlihat adanya kebutuhan untuk berada dalam situasi yang bersahabat dan kebutuhan untuk menghindari suasana dalam persaingan. Persahabatan antara Bethany dan Alana yang sudah terjalin sangat lama dan mereka sangat kompak dalam melakukan semua aktifitas bermain selancar. Kemudian, dalam suasana menghindari suatu persaingan diperlihatkan saat adegan Bethany dan Anna. Pada tabel 20 menunjukkan bahwa terdapat 56,25% *scene* dalam film *Soul Surfer* yang menggambarkan kebutuhan untuk berada dalam situasi yang bersahabat. Sedangkan 43,75% dari 16 *scene* tidak menggambarkan keinginan untuk berada dalam situasi yang bersahabat. Dari hasil tersebut, Film *Soul Surfer* ini cukup menggambarkan adegan-adegan yang menggambarkan adanya kategori *Need for Achievement*.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademik

1. Need for Achievement

Tingginya tingkat persentase terhadap scene yang menggambarkan kedua sub kategori *Need for Achievement* menunjukkan muatan (content) mengenai kategori *Need for Achievement* relatif banyak jumlahnya.

Dalam film *Soul Surfer* ini, beberapa scene atau setengah dari scene film *Soul Surfer* yang mengandung kategori *Need for Achievement* sebagai salah satu alat motivasi. Penayangan film *Soul Surfer* sangat menggambarkan terjadinya dorongan untuk meraih kemajuan dan kebutuhan untuk mencapai prestasi sesuai dengan standar yang telah ditentukan.

2. Need for Power

Mengacu pada teori McClelland, hanya sedikit jumlah scene dalam film *Soul Surfer* yang mengandung indikator *Need for Power* sebagai salah satu alat motivasi. Penayangan film *Soul Surfer* sedikit menggambarkan kebutuhan untuk mempunyai pengaruh terhadap orang lain dan kebutuhan yang menunjukkan persepsi ketergantungan terhadap orang lain. Indikator tersebut relatif memenuhi penayangan saling ketergantungan satu dengan yang lainnya. Dengan demikian, jika dilihat berdasarkan jumlah *scene* yang representatif dengan teori Tiga Kebutuhan David McClelland, penyampaian pesan mengenai pentingnya menciptakan motivasi dinilai relatif sedikit dalam penayangan film *Soul Surfer*.

3. Need for Affiliation

Pada teori Tiga Kebutuhan David McClelland, isi dalam film *Soul Surfer* mampu menggambarkan kebutuhan afiliasi pada diri seseorang. Kebutuhan ini tercermin pada kebutuhan untuk berada dalam situasi yang bersahabat dan kebutuhan untuk menghindari suasana dalam persaingan. Indikator tersebut dapat terpenuhi apabila jumlah scene yang menggambarkan mengenai kebutuhan akan afiliasi diperbanyak.

5.2.2 Saran Praktik

1. Film adalah media komunikasi massa yang sifatnya umum dan jangkauannya sangat luas. Maka dari itu, isi atau content dalam film harus lebih ditingkatkan kembali dalam penanaman moral dan pembawaan dorongan untuk memotivasi seseorang ataupun orang lain.
2. Para penonton atau khalayak seharusnya lebih memahami dan mengerti apa maksud dari penyampaian pesan film kepada para penontonya. Agar khalayak dapat menjadikan film sebagai fungsi pengetahuan dan hiburan.
3. Para kreator di belakang layar mempunyai tanggung jawab yang sangat besar dapat membuat sebuah film yang berkualitas baik. Maka itu, para pembuat film harus lebih baik dalam membuat film. Karena film akan ditonton oleh banyak orang, maka film yang dibuat harus berkualitas baik dan mempunyai maksud, tujuan dan pesan yang jelas bagi para penikmat film.