

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh terpaan *gimmick live streaming* Windah Basudara (variabel X) terhadap perilaku imitasi *subscriber* (variabel Y), maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara variabel terpaan *gimmick live streaming* Windah Basudara (X) terhadap perilaku imitasi *subscriber* (Y), yaitu sebesar 0,712. Angka tersebut berada pada rentang 0,60 – 0,79 yang berarti variabel terpaan *gimmick live streaming* Windah Basudara memiliki hubungan yang kuat terhadap perilaku imitasi *subscriber*.
2. Hasil uji analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai konstanta (a) sebesar 14,769 yang artinya bahwa terpaan *gimmick live streaming* Windah Basudara (X) berpengaruh terhadap perilaku imitasi *subscriber* (Y). Berdasarkan temuan dari uji regresi linear sederhana dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi terpaan *gimmick live streaming* Windah Basudara, semakin tinggi pula perilaku imitasi *subscriber*-nya.
3. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa variabel terpaan *gimmick live streaming* Windah Basudara memiliki pengaruh sebesar 53% terhadap variabel perilaku imitasi *subscriber*. Sisanya sebesar 47% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
4. Hasil uji hipotesis (uji T) menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Kemudian diketahui nilai $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, yaitu $10,512 > 1,66055$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal itu menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara terpaan *gimmick live streaming* Windah Basudara (X) terhadap perilaku imitasi *subscriber* (Y).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Terpaan *Gimmick Live Streaming* Windah Basudara terhadap Perilaku Imitasi *Subscriber*”, peneliti memiliki beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi fokus perhatian bagi penelitian selanjutnya.

5.2.1 Saran Teoritis

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif dengan wawancara mendalam sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih beragam mengenai motivasi di balik perilaku imitasi.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggabungkan dimensi dan teori lain untuk mengetahui lebih dalam terkait perilaku imitasi yang dilakukan di media sosial, terutama dalam konteks *live streaming*. Hal ini bertujuan untuk mengungkapkan faktor-faktor lain yang memengaruhi perilaku imitasi yang belum tercakup dalam penelitian ini, sekaligus memberikan perspektif yang lebih beragam.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menambahkan variabel lain, seperti kredibilitas *streamer*, fanatisme penonton, pengaruh komunitas (*peer influencer*), serta daya tarik personal *streamer* yang berpotensi untuk memengaruhi perilaku penonton dalam konteks *live streaming*.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melibatkan sampel yang lebih luas serta mengambil latar belakang yang berbeda sehingga dapat memberikan kontribusi yang beragam dalam pemahaman mengenai pengaruh terpaan *gimmick live streaming* Windah Basudara terhadap perilaku imitasi *subscriber*.

5.2.2 Saran Praktis

1. Bagi khalayak, khususnya remaja, diharapkan dapat memahami menyadari bahwa *gimmick* yang digunakan dalam *live streaming* sering kali dirancang untuk kepentingan hiburan dan meningkatkan interaksi. Oleh karena itu,

perlu adanya pemahaman bahwa tindakan tersebut tidak serta-merta menjadi contoh perilaku yang layak ditiru.

2. Bagi Windah Basudara selaku *streamer*, diharapkan dapat mempertahankan strategi *gimmick* yang menjadi ciri khasnya dengan memperhatikan dampaknya terhadap audiens yang lebih muda atau remaja.
3. Bagi *content creator* atau *influencer*, diharapkan dapat memahami dan menyadari bahwa setiap tindakan, ucapan, dan gaya interaksi di media sosial memiliki potensi untuk ditiru, khususnya oleh audiens yang menjadikan mereka sebagai panutan atau *role model*.