

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan proses data yang telah dilakukan menggunakan SPSS, penelitian ini menyimpulkan hubungan antara pesan narasi horor di channel YouTube Nadia Omara dengan tingkat kepuasan hiburan subscriber. Kesimpulan utama yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson, diperoleh koefisien korelasi sebesar  $r = 0,789$  dengan signifikansi  $p < 0,001$ , yang menandakan adanya hubungan positif yang kuat antara pesan narasi horor dan tingkat kepuasan hiburan subscriber. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin baik kualitas pesan narasi horor yang disajikan, semakin tinggi pula tingkat kepuasan hiburan yang dirasakan oleh subscriber.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan  $t$  hitung  $12,731 > t$  tabel  $1,984$ , hasil ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Temuan tersebut membuktikan bahwa pesan narasi horor berpengaruh signifikan terhadap tingkat kepuasan hiburan subscriber. Indikator lain menunjukkan bahwa, uji koefisien determinasi memberikan nilai  $R$  Square =  $0,623$ , yang berarti  $62,3\%$  variasi tingkat kepuasan hiburan subscriber dapat dijelaskan oleh pesan narasi horor, sementara  $37,7\%$  sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa pesan narasi horor yang disajikan oleh Nadia Omara berpengaruh signifikan dan positif terhadap tingkat kepuasan hiburan subscriber, yang dibuktikan melalui pengujian hipotesis secara statistik.

#### 5.2 Saran

##### 5.2.1 Saran Praktis

Berdasarkan temuan penelitian mengenai pengaruh pesan narasi horor terhadap tingkat kepuasan hiburan subscriber, para kreator konten horor di platform digital disarankan untuk lebih memperhatikan aspek kualitas penyampaian narasi yang berperan dalam membentuk pengalaman menonton audiens. Elemen-elemen seperti

kejernihan suara, konsistensi intonasi, struktur alur cerita yang mudah diikuti, serta pemilihan kata yang mampu membangun suasana horor secara efektif dapat membantu meningkatkan kenyamanan dan kepuasan hiburan tanpa harus bergantung pada intensitas ketegangan yang berlebihan. Kreator juga dapat mempertimbangkan keseimbangan antara unsur horor dan pengalaman hiburan yang menyeluruh, kondisi ini memungkinkan konten tetap dapat dinikmati oleh berbagai segmen audiens tanpa menimbulkan kelelahan emosional. Temuan tambahan menunjukkan bahwa, pengelola konten dapat memanfaatkan umpan balik penonton sebagai dasar pengembangan narasi yang lebih relevan dan responsif, temuan tersebut menunjukkan kualitas pesan narasi horor yang disampaikan tetap adaptif terhadap kebutuhan hiburan audiens dan tidak keluar dari batas etis maupun preferensi penonton. Saran ini diberikan sebagai implikasi dari temuan penelitian, bukan sebagai tuntutan perubahan format konten, guna tetap sesuai dengan ruang lingkup penelitian yang telah dilakukan.

### **5.2.2 Saran Akademis**

Penelitian ini memiliki ruang pengembangan pada aspek keragaman konteks penelitian. Studi selanjutnya disarankan tidak untuk mengubah fokus utama penelitian ini, melainkan memperluas cakupannya melalui pendekatan komparatif dengan jenis konten horor atau kreator lain, agar dapat memperkaya pemahaman mengenai bagaimana elemen narasi bekerja dalam berbagai variasi gaya penceritaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 62,3% variasi kepuasan hiburan dijelaskan oleh pesan narasi horor, sementara 37,7% sisanya dipengaruhi faktor lain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi variabel tambahan seperti visual, intensitas menonton, preferensi genre, atau interaksi sosial di platform digital, agar pemahaman mengenai kepuasan hiburan audiens menjadi lebih komprehensif. Pengembangan metodologis juga dapat dilakukan melalui kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif untuk menggali perspektif audiens secara lebih mendalam, namun tetap menjaga konsistensi tema penelitian. Dengan demikian, perluasan ini bersifat melengkapi dan bukan menggantikan desain penelitian yang sudah dilakukan, agar tidak menimbulkan perubahan arah penelitian secara fundamental.