

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan bahwa hasil dari variabel X1 (*Attention*) **0.518** yang artinya nilai ini  $> 0.05$ , maka H1 ditolak dan **H0 diterima** yaitu tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku mahasiswa dalam memilih. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun video *Jingle* KPUD milik DKI Jakarta berhasil menarik perhatian daripada mahasiswa melalui visual dan juga musik, dapat dikatakan bahwa hal tersebut hanya bersifat sementara atau terjadi secara singkat saja sehingga tidak cukup kuat pengaruhnya agar bisa menggerakkan mahasiswa untuk bisa memberikan suara atau hak pilih mereka di TPS. Sebab, sekedar melihat saja tidak serta merta bisa mengubah perilaku pemilih.

Selanjutnya, pada hasil X2 (*Interest*) **0.252** yang artinya nilai ini  $> 0.05$ , maka H2 ditolak dan **H0 diterima** yaitu menunjukkan bahwa tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku mahasiswa itu sendiri. Temuan ini menjelaskan bahwa rasa ketertarikan mahasiswa terhadap estetika atau konten dari video *Jingle* tersebut nampaknya tidak relevan dengan kebutuhan informasi politik mahasiswa, yang mana mahasiswa kini merupakan pemilih yang cenderung lebih kritis. Sehingga, mahasiswa mungkin hanya menganggap video tersebut sebagai karya seni/hiburan saja.

Kemudian, untuk hasil daripada X3 (*Desire*) **0.004** yang artinya nilai ini  $< 0.05$ , maka **H3 diterima** dan H0 ditolak dan X4 (*Action*) **0.011** yang artinya nilai ini  $< 0.05$ , maka **H4 diterima** dan H0 ditolak menunjukkan hasil yang mengatakan bahwa kedua variabel tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku pemilih. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel ini mampu membuat mereka mau sekaligus melakukan atau berpartisipasi untuk menggunakan hak suara mereka. Maka, dengan ini bisa dikatakan terdapat pengaruh pada variabel X3 dan X4, akan tetapi pada X1 dan X2 tidak terdapat pengaruh.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah ditulis oleh peneliti, berikut beberapa saran yang akan disampaikan oleh peneliti sesuai dengan hasil dan pembahasan penelitian pada kali ini.

### **5.2.1 Saran Akademis**

Penelitian selanjutnya yang terkait digital media atau sejenisnya, diharapkan untuk menggunakan model AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*). Sebab, model AISAS lebih relevan untuk menjelaskan terkait digital media dan sejenisnya pada era digital saat ini dan juga lebih relevan bagi audiens mahasiswa yang memiliki literasi media yang bisa dibilang cukup tinggi pada saat ini.

### **5.2.2 Saran Praktis**

KPUD DKI Jakarta disarankan agar lebih fokus pada pengembangan konten mereka yang bersifat persuasif dan juga edukatif daripada hanya sekedar menampilkan aspek hiburannya saja. Mengingat hasil daripada variabel X1 dan X2 yang tidak signifikan, maka diharapkan konten-konten di masa depan harus lebih bisa lebih baik daripada konten kali ini.