

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara motif dan kepuasan *subscriber* dalam menonton tayangan di akun YouTube Windah Basudara. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji korelasi Pearson yang menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,799 dengan signifikansi $< 0,001$. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin kuat motif yang dimiliki oleh *subscriber*, maka semakin tinggi pula tingkat kepuasan yang dirasakan terhadap tayangan yang dikonsumsi.

Dari hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa motif yang paling dominan mendorong *subscriber* menonton tayangan adalah motif integritas dan interaksi sosial, diikuti oleh motif hiburan, identitas pribadi, dan informasi. Sedangkan pada variabel kepuasan, bentuk kepuasan yang paling tinggi adalah pelarian dari rutinitas, diikuti oleh kepuasan sebagai pengguna media dan kepuasan kognitif. Sebaliknya, indikator kepuasan peningkatan kredibilitas memperoleh hasil paling rendah, yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak menjadikan tayangan Windah Basudara sebagai sumber peningkatan status atau kepercayaan diri.

Hasil uji normalitas Kolmogorov Smirnov menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi sebesar 0,087, yang lebih besar dari 0,05. Uji korelasi menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara motif dan kepuasan *subscriber*, dengan nilai koefisien Pearson sebesar 0,799 dan tingkat signifikansi kurang dari 0,001. Nilai koefisien determinasi (*R square*) sebesar 0,660 menunjukkan bahwa variabel motif memberikan kontribusi sebesar 66% terhadap perubahan variabel kepuasan, sedangkan sisanya 34% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel motif yang tidak diteliti. Uji t memperkuat bahwa motif secara parsial berhubungan dan signifikan terhadap kepuasan, dengan nilai t-hitung

sebesar 10.516 yang lebih besar dari t-tabel 1,984 dan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa semakin tinggi motif yang dimiliki *subscriber*, maka semakin tinggi pula tingkat kepuasan dalam tayangan di akun Windah Basudara.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian ini, terdapat saran yang dapat diberikan:

1. Bagi Windah Basudara

Meskipun motif informasi bukan yang paling dominan, Windah Basudara dapat terus menyajikan konten yang informatif, terutama terkait tips atau pengalaman gaming, karena masih ada *subscriber* yang mencari nilai tersebut. Penting untuk mempertahankan dan meningkatkan interaksi sosial dengan *subscriber* melalui kolom komentar atau *live chat*, karena ini merupakan motif paling kuat bagi penonton untuk terhubung dan berekspresi. Selain itu, Windah Basudara harus terus menyajikan konten yang menghibur dan spontan, karena kepuasan pelarian diri dari rutinitas adalah alasan utama *subscriber* merasa puas. Meskipun kepuasan peningkatan kredibilitas masih tergolong rendah, Windah Basudara dapat mempertimbangkan cara untuk lebih memperkuat persepsi *subscriber* mengenai nilai-nilai positif atau peningkatan diri melalui konten, mungkin dengan mengangkat topik-topik inspiratif atau *challenge* yang berfokus pada pengembangan diri.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini menemukan bahwa 34% kepuasan *subscriber* dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar motif yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengidentifikasi dan meneliti faktor-faktor lain tersebut, seperti kualitas produksi, frekuensi *upload*, atau *endorsement* yang dilakukan Windah Basudara. Mengingat dominasi responden perempuan dan mahasiswa/i, penelitian selanjutnya dapat memperluas sampel demografi untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif dari *subscriber* Windah Basudara. Meskipun uji korelasi menunjukkan hubungan yang sangat kuat, penelitian selanjutnya dapat

menggunakan metode kualitatif, seperti wawancara mendalam atau *focus group discussion*, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih kaya mengenai pengalaman dan persepsi *subscriber*. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat membandingkan motif dan kepuasan *subscriber* Windah Basudara dengan *youtuber gaming* lainnya untuk melihat perbedaan dan persamaan dalam perilaku audiens.