

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian terkait hubungan terpaan konten Windah Basudara Plants vs. Zombies Fusion Gameplay #1 dengan minat bermain game dikalangan Gen Z, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya keterkaitan antara dua variabel yang diteliti, yaitu terpaan konten dan minat bermain game. Melalui analisis korelasi, hubungan antara kedua variabel diuji untuk mengetahui sejauh mana terpaan konten game dapat memengaruhi minat responden dalam bermain game. Berdasarkan hasil perhitungan, menunjukkan hasil hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Teori pengharapan nilai atau *value expectancy theory* juga berperan dalam terpaan konten YouTube Windah Basudara. Responden memilih untuk menonton konten Windah Basudara karena mereka berharap dan meyakini bahwa tindakan tersebut memiliki nilai bagi mereka, nilai tersebut yang membangun minat mereka untuk mencoba bermain game sesuai dengan konten yang mereka tonton. Dengan demikian, harapan dan keyakinan terhadap nilai konten menjadi faktor pendorong dalam memengaruhi perilaku penonton.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan antara terpaan konten Windah Basudara Plants vs. Zombies Fusion dengan minat bermain game pada Gen Z, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan ke depan, baik secara akademik maupun praktis.

1. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperdalam kedua variabel dengan meneliti sebab akibat atau pengaruh yang terjadi antara variabel terpaan konten dan minat bermain. Selain itu juga dapat memperluas variabel yang diteliti seperti menambah komunitas game atau gaya hidup.
2. Bagi konten kreator, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konten yang dikemas secara menarik, informatif, dan menghibur memiliki potensi besar dalam membentuk minat audiens. Oleh karena itu, penting bagi kreator untuk terus memperhatikan kualitas visual serta nilai informasi yang terkandung dalam konten mereka agar dapat meningkatkan keterlibatan audiens secara emosional.
3. Terakhir, bagi pengembang game dan pelaku industri digital, temuan ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam merancang strategi promosi yang melibatkan kolaborasi dengan influencer atau kreator konten. Dengan bantuan terpaan media yang tepat dan relevan dapat menarik minat para pemain baru.