

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data secara kuantitatif, dapat diketahui bahwa terpaan konten pada akun X @mlbbfess memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif *followers* dalam melakukan pembelian item *in-game* Mobile Legends: Bang Bang. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan adanya arah hubungan yang positif antara terpaan konten dan perilaku konsumtif. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,712 menunjukkan bahwa variabel terpaan konten X pada akun @mlbbfess berkontribusi dalam menjelaskan perubahan perilaku konsumtif followers sebesar 71,2%, sedangkan sebesar 28,8% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini. Hasil tersebut mendukung penerapan teori Stimulus–Organism–Response (S-O-R), yang menjelaskan bahwa paparan stimulus berupa konten digital yang diterima oleh individu secara intens dan berulang dapat memengaruhi proses internal individu hingga menghasilkan respons tertentu.

Dalam penelitian ini, respons yang muncul ditunjukkan melalui perilaku konsumtif berupa kecenderungan followers dalam membeli item *in-game*. Selanjutnya, hasil pengujian hipotesis melalui uji parsial (uji t) menunjukkan bahwa variabel terpaan konten memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif followers. Hal tersebut dibuktikan melalui nilai t hitung

sebesar 15,566 yang lebih besar dibandingkan nilai t tabel sebesar 1,984, serta nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berada di bawah batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Sementara itu, nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,844 menunjukkan tingkat hubungan yang sangat kuat antara kedua variabel. Artinya, semakin tinggi tingkat terpaan konten yang diterima *followers* dari akun @mlbbfess, maka semakin besar pula kecenderungan mereka dalam melakukan pembelian item *in-game* Mobile Legends: Bang Bang.. Kondisi ini mencerminkan mekanisme S-O-R, di mana frekuensi, durasi, dan atensi *followers* terhadap konten yang dibagikan berperan sebagai stimulus yang secara konsisten membentuk sikap dan mendorong perilaku pembelian, khususnya yang didorong oleh motif psikologis seperti keinginan untuk meningkatkan rasa percaya diri saat bermain dan berinteraksi dengan pemain lain.

5.2 Saran

Bagi peneliti berikutnya, penelitian dapat dikembangkan melalui pendekatan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai perilaku pengguna dalam komunitas digital. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah netnografi, yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas, bentuk interaksi, serta tanggapan para pengikut akun @mlbbfess terhadap berbagai konten yang dibagikan melalui platform X. Selain itu, penggunaan teknik wawancara mendalam (*in-depth interview*) dapat membantu mengungkap alasan pribadi, pertimbangan dalam melakukan pembelian, serta aspek psikologis yang memengaruhi keputusan *followers* dalam membeli item *in-*

game. Penelitian selanjutnya juga dapat memanfaatkan metode *focus group discussion* (FGD) untuk mengeksplorasi pandangan dan pengalaman bersama antaranggota komunitas, khususnya terkait pengaruh sosial (*peer influence*) serta bagaimana komunitas virtual berperan dalam membangun pola dan nilai konsumsi di kalangan penggunanya.

Secara praktis, disarankan kepada pengelola akun @mlbbfess untuk lebih bijak dalam mengemas konten promosi, misalnya dengan menyertakan informasi edukatif terkait pengelolaan keuangan dan batasan pembelian yang sehat, sehingga followers dapat menikmati konten tanpa terjebak pada perilaku konsumtif yang berlebihan. Bagi *followers*, penting untuk meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*) dan kontrol diri (*self-control*) dalam merespons konten promosi item *in-game* agar keputusan pembelian yang diambil tetap rasional dan sesuai dengan kebutuhan, bukan semata dorongan emosional maupun gengsi. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas model penelitian serta memperluas populasi penelitian pada akun-akun komunitas gim lain agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas.