

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa Streamer Ajite14 mampu memberikan motivasi yang baik terhadap viewers.

Proses komunikasi persuasif terjadi melalui *streamer* sebagai komunikator. *Streamer* memberikan pesan persuasif lewat *platform* Youtube dengan siaran langsung. Tiga hal penting yang harus dimiliki *streamer* agar pesan persuasif dapat tersampaikan dengan baik yaitu kredibilitas sebagai komunikator, isi pesan yang akan disampaikan harus kuat dan membangun suasana yang nyaman dalam penyampaian yang positif.

Pesan persuasif dilakukan kepada *viewers* sebagai penerima komunikasi. Pesan persuasif dilakukan dengan tujuan mengubah nilai-nilai yang sudah dipercaya oleh *viewers* sesuai dengan keinginan *streamer*. Pesan yang kuat dan disertai dengan contoh yang positif.

*Streamer* sebagai pemberi pesan memiliki komponen yang dibutuhkan untuk memberikan pesan persuasif yang dalam penelitian ini memotivasi *viewers* untuk bermain *game* lebih bermanfaat dan lebih baik. Setelah motivasi tersebut didapatkan maka rasa nyaman dan manfaat tersebut membuat kebutuhan *viewers* sudah terpenuhi.

#### 5.2 Saran

Saran dari penulis pada penelitian mengenai komunikasi persuasif *streamer* Ajite14 dalam memotivasi *viewers* ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kepada peneliti selanjutnya, sekiranya penelitian ini dapat dipahami oleh peneliti sehingga dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya.
2. Kepada objek penelitian *viewers*, dengan adanya penelitian ini peneliti berharap bahwa *viewers* dapat terus termotivasi dari siaran langsung yang disiarkan oleh *streamer*.
3. Kepada pembaca, penelitian ini diharapkan dapat dipahami dengan baik mengenai komunikasi persuasif yang disampaikan *streamer* dalam memotivasi *viewers* dengan aspek-aspek pendukung yang dimiliki. Bahwa dengan adanya penelitian ini peneliti berharap para pembaca bisa mendapatkan ilmu yang lebih luas lagi mengenai komunikasi persuasif yang disampaikan *streamer* untuk memotivasi *viewers*.