

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini membuktikan bahwa komunikasi persuasif Steven Age terhadap anggota komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto terbukti berhasil berpengaruh terhadap anggota komunitas. Hal tersebut karena unsur dalam komunikasi persuasif yang membuat komunikasi persuasif Steven Age berhasil. Unsur tersebut meliputi kognitif Steven Age saat menjelaskan tentang item karakter pada anggota komunitas Arena of Valor regional Mojokerto, afektif Steven Age saat memberikan item ataupun saran yang disukai oleh anggota komunitas Arena of Valor regional Mojokerto, konatif Steven Age memberikan gameplay secara langsung kepada anggota komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto.

Namun keberhasilan komunikasi persuasif Steven Age juga didukung oleh persepsi interpersonal pada anggota komunitas Arena of Valor regional Mojokerto, keberhasilan persepsi interpersonal pada anggota komunitas ada pada unsur persepsi interpersonal, meliputi motivasi yang berarti Steven Age mampu memotivasi anggota komunitas dari komunikasi persuasifnya, pengalaman yang memungkinkan bahwa anggota komunitas juga dapat terpengaruh dari pengalaman Steven Age saat menjadi pro player AOV di tim Bigetron E-Sport, kepribadian yang dilihat dari aktivitas Steven Age sehari-hari selama bermain AOV dan *live Streaming*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai komunikasi persuasif kreator gaming Steven Age tentang item karakter AOV terhadap komunitas Arena Of Valor Regional Mojokerto, maka terhadap beberapa saran yang diharapkan bermanfaat, antara lain:

1. Bagi Kreator Gaming Steven Age

Pada hasil penelitian ini, komunikasi persuasif Steven Age sangat berpengaruh bagi komunitas Arena Of Valor Regional Mojokerto, diharapkan Steven Age mampu meningkatkan kembali komunikasi persuasifnya dalam menjelaskan gameplay mengenai informasi setiap karakter di AOV, serta Steven Age yang merupakan pemain Arena Of Valor juga menjadi faktor keberhasilan komunikasi persuasifnya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan perbandingan bagi para peneliti selanjutnya. Diharapkan peneliti dapat menggunakan variabel independen lain yang dianggap memiliki pengaruh yang lebih besar dari komunikasi persuasif kreator gaming Steven Age pada variabel dependen anggota komunitas Arena Of Valor Regional Mojokerto.