

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa Komunikasi Persuasif *host live* dalam meningkatkan minat beli konsumen melalui *shopee live* di *the Guardian Gaming* Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis terhadap Teknik Komunikasi Persuasif upaya kelima *host live* dalam meningkatkan minat beli konsumen melalui *shopee live* di *the Guardian Gaming* Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri, dengan pendekatan teori Lima Teknik Komunikasi Persuasif oleh Onong Uchjana Effendy yang bertujuan untuk mengubah sikap, opini dan tingkah laku sesuai dengan keinginan komunikator atau *host live*. Berdasarkan hasil penelitian, *host live* kesulitan dalam menerapkan teknik *Red Herring*, yaitu teknik meraih kemenangan dalam perdebatan. Dari kelima *Host live* cenderung menghindari teknik tersebut dan lebih suka melakukan permintaan maaf secara cepat atau membuat klarifikasi.
2. Dari keempat Dampak dari penerapan Komunikasi Persuasif *host live* dalam menarik minat beli konsumen melalui *Shopee live* tersebut, kelima *host live* mengalami kesulitan dalam menarik pembelian konsumen dalam jumlah banyak, karena harus didukung oleh iklan *live* dalam menaikkan visibilitas siaran, yang hal ini berdampak pada minat eksploratif dan pencarian produk oleh konsumen. hal ini juga disebabkan datangnya konsumen atau penonton *Shopee* berdasarkan hasil pencarian produk oleh konsumen itu sendiri, dan

juga iklan menjadi penentu naiknya trafik siaran. Kesulitan lainnya adalah Dampak kepercayaan konsumen terhadap *host live*, yang terkadang konsumen punya perasaan cemas, takut, dan terpengaruh pada testimoni kurang baik yang ada di ulasan pembelian, meskipun *host live* telah menunjukkan bahwa produk yang dijual adalah produk yang berkualitas.

B. Saran

Dari kesimpulan diatas mengenai komunikasi persuasif *host live* dalam meningkatkan minat beli konsumen melalui *shopee live* di *the guardian gaming* kecamatan ngasem kabupaten kediri, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi *The Guardian Gaming*

Bagi *The Guardian Gaming* sebagai lokasi penelitian disarankan untuk melakukan evaluasi bersama dan pelatihan rutin oleh pemilik *the Guardian Gaming* kepada *host* mengenai Teknik Komunikasi Persuasif yang efektif, pemahaman produk yang mendalam, dan juga cara mengelola interaksi kepada konsumen.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, peneliti menganjurkan peneliti lain untuk juga membahas tentang faktor-faktor yang yang menjadi penyebab terjadinya minat beli konsumen melalui fitur *Shopee live*.