

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisa yang telah dilakukan menggunakan metode PLS-SEM yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari variabel *experience of parasocial interaction, actual self-congruity, ideal self-congruity, participation, cognitive communion, resonant contagion, broadcaster identification, group identification*, dan *continuous watching intention* dari platform *streaming* Bigo Gaming. Sehingga dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 1) *Group identification* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *continuous watching intention*. Dapat disimpulkannya hal tersebut dikarenakan hasil perhitungan untuk uji hipotesis, mendapatkan hasil *t-stat* 4,734 dimana nilai ini lebih tinggi dari nilai *t-table* yakni 1,656. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, masyarakat pengguna Bigo Gaming akan memutuskan untuk melanjutkan menonton *streaming* dari seorang *streamer* ketika masyarakat telah merasakan kedekatan emosional dan keterikatan psikologis baik antara penonton dengan *streamer* maupun sesama penonton.
- 2) *Broadcaster identification* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *continuous watching intention*. Hal tersebut dikarenakan hasil perhitungan untuk uji hipotesis, mendapatkan hasil *t-stat* 3,153 dimana nilai ini lebih tinggi dari nilai *t-table* yakni 1,656. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, masyarakat pengguna Bigo Gaming berniat untuk tetap menonton *streaming* pada platform Bigo Gaming ketika *streamer* yang mereka tonton dan ikuti (*follow*) memiliki kepribadian, kompetensi, bakat, nilai, dan kharisma yang menarik, sehingga dapat dikagumi penonton.

- 3) *Experience of parasocial interaction* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *broadcaster identification*. Dikarenakan berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, ditemukan nilai *t-stat* 1,442 dimana nilai tersebut lebih rendah dari nilai *t-table* yakni 1,656. Hal ini dikarenakan masyarakat pengguna Bigo Gaming tidak terpengaruh dari perasaan intim yang dirasakan penonton ketika sedang menyaksikan tayangan *streaming*. Sehingga dapat disimpulkan, penonton Bigo Gaming hingga saat ini, belum merasakan adanya perasaan intim yang tumbuh dari adanya interaksi antara penonton dengan *streamer* maupun dengan penonton lainnya.
- 4) *Actual self-congruity* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *broadcaster identification*. Dikarenakan berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, ditemukan nilai *t-stat* 1,155 dimana nilai tersebut lebih rendah dari nilai *t-table* yakni 1,656. Hal ini dikarenakan masyarakat pengguna Bigo Gaming tidak terpengaruh dari aspek *actual self-congruity* atau kesesuaian diri dengan *streamer* yang dirasakan dan dikonsumsi oleh penonton dengan tujuan mengekspresikan dirinya yang sebenarnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, penonton Bigo Gaming tidak menemukan sosok *streamer* yang dirasa mampu mewakili nilai diri yang sebenarnya dari penonton.
- 5) *Ideal self-congruity* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *broadcaster identification*. Hal tersebut dikarenakan hasil perhitungan untuk uji hipotesis, mendapatkan hasil *t-stat* 3,644 dimana nilai ini lebih tinggi dari nilai *t-table* yakni 1,656. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, penonton Bigo Gaming lebih mementingkan *streamer* yang memiliki nilai yang ideal bagi penonton, ketika seorang *streamer* dianggap memiliki nilai yang ideal bagi penonton, maka penonton akan lebih mempertimbangkan untuk tetap menonton. Keputusan itu didasari karena penonton berharap dengan menonton *streamer* yang memiliki nilai yang ideal baginya, dapat meningkatkan nilai dan kualitas diri dari penonton tersebut.

- 6) *Participation* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *group identification*. Dikarenakan berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, ditemukan nilai *t-stat* 1,886 dimana nilai ini lebih rendah dari nilai *t-table* yakni 1,656. Hal ini dikarenakan penonton merasa sebuah keikutsertaan penonton dalam aktivitas *streaming* pada Bigo Gaming dirasa belum optimal dan masih sangat minim, sehingga menghasilkan pengaruh yang kurang signifikan. Hal ini membuat penonton pada Bigo Gaming merasa *participation* bukan menjadi hal yang menentukan dalam merasakan keterikatan emosional antara penonton dengan *streamer* maupun penonton dengan penonton lainnya.
- 7) *Cognitive communion* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *group identification*. Hal tersebut dikarenakan hasil perhitungan untuk uji hipotesis, mendapatkan hasil *t-stat* 2,392 dimana nilai ini lebih tinggi dari nilai *t-table* yakni 1,656. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, pengguna Bigo Gaming beranggapan bahwa dengan adanya kesamaan minat, pengetahuan yang sama, dan kepribadian yang serupa, hal ini mampu mempengaruhi individu dalam merasakan keterikatan emosional antara sesama anggota kelompok.
- 8) *Resonant contagion* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *group identification*. Hal tersebut dikarenakan hasil perhitungan untuk uji hipotesis, mendapatkan hasil *t-stat* 3,654 dimana nilai ini lebih tinggi dari nilai *t-table* yakni 1,656. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, pengguna Bigo Gaming merasa apabila ada kegiatan yang dilakukan oleh sebagian besar kelompok (seperti berkomentar) lalu kegiatan tersebut mampu mempengaruhi sebagian kecil lainnya, maka akan berpengaruh terhadap rasa emosional antar anggota kelompok.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, peneliti memiliki beberapa saran agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi perusahaan yang dijadikan objek penelitian, serta bermanfaat bagi para peneliti selanjutnya yang memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan fenomena dan

topik yang serupa. Sehingga hasil yang diperoleh merupakan hasil yang komprehensif dan lebih mendalam.

5.2.1 Saran Bagi Perusahaan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, maka peneliti mengajukan beberapa saran kepada Bigo Technology selaku *developer* dari Bigo Gaming, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pengguna dari Bigo Gaming. Saran yang peneliti ajukan kepada Bigo Gaming adalah sebagai berikut :

1. Peneliti menyarankan agar pihak Bigo Gaming membuat ataupun memperketat peraturan bagi *streamer* yang sudah dan baru akan bergabung untuk lebih interaktif dengan penonton. Hal ini penting agar setiap penonton dapat lebih merasa dihargai, sehingga penonton akan berusaha untuk menghargai *streamer*. Pada akhirnya akan meningkatkan keinginan penonton untuk tetap menyaksikan suatu tayangan *streaming* dibanding harus mencari alternatif tayangan *streaming* lainnya.
2. Peneliti memberikan saran kepada Bigo Gaming untuk aktif di media sosial, terlebih media sosial yang memiliki banyak pengguna. Setelah itu peneliti juga menyarankan kepada Bigo Gaming untuk membuat *event* yang mendapatkan hadiah *credit* atau *cash in game* ataupun *diamond* yang bisa digunakan penonton untuk berdonasi kepada *streamer*. Dengan aktif di media sosial dan membuat *event* berhadiah, diharapkan mampu meningkatkan pengguna aktif Bigo Gaming serta mampu menumbuhkan rasa bangga sebagai pengguna (penonton/*streamer*) Bigo Gaming, selain itu diharapkan mampu membangun komunitas *online* sesama pengguna Bigo Gaming.
3. Peneliti juga menyarankan kepada pihak Bigo Gaming agar dapat bekerjasama dengan *streamer* yang memiliki pengikut yang banyak pada platform lainnya, sebagai platform eksklusif bagi *streamer* untuk melakukan aktivitas *streaming*. Hal ini dilakukan dengan harapan mampu membawa massa dan pengguna baru bagi Bigo Gaming.

4. Peneliti menyarankan pihak Bigo Gaming untuk dapat merekrut dan meningkatkan kuantitas *streamer* yang telah terkenal. Dengan banyaknya *streamer*, maka penonton akan lebih mudah memilih *streamer* yang memiliki nilai yang penting dan sesuai dengan dirinya.
5. Peneliti juga memberikan saran agar pihak Bigo Gaming dapat menjalin kerjasama dengan tim *esports* sebagai platform eksklusif bagi pemain pada tim *esports* tersebut untuk melakukan aktivitas *streaming*. Dengan adanya kerjasama ini, diharapkan mampu mengajak kelompok penggemar dari tim *esports* tersebut untuk menggunakan Bigo Gaming, sehingga meningkatkan pengguna aktif dari Bigo Gaming.
6. Selain itu, saran lainnya yang peneliti sarankan adalah agar pihak Bigo Gaming dapat bekerjasama dengan pihak *developer game* sebagai platform eksklusif bagi turnamen yang akan diselenggarakan *game* tersebut. Hal ini dikarenakan besarnya konsumsi *esports* khususnya ketika turnamen sedang berlangsung.

5.2.2 Saran Bagi Penelitian Selanjutnya

Selain saran kepada pihak perusahaan terkait, peneliti juga ingin memberikan saran kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti dengan fenomena dan topik yang serupa, agar hasil penelitiannya dapat melengkapi dan memberikan hasil yang komprehensif. Saran yang peneliti berikan kepada penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Peneliti menyarankan kepada penelitian selanjutnya untuk dapat menggunakan variabel lainnya. Hal ini dilakukan agar hasil penelitian selanjutnya mampu melengkapi penelitian ini dan menjadikan hasil penelitian lebih lengkap dan komprehensif.
2. Peneliti menyarankan, apabila penelitian selanjutnya menggunakan variabel yang sama, agar dapat menambahkan indikator pada variabel agar hasilnya dapat mengukur variabel dengan lebih akurat.
3. Peneliti menyarankan kepada penelitian selanjutnya, agar dapat mengunci salah satu sosok *streamer* dalam penelitiannya. Hal ini dimaksudkan agar responden lebih merujuk kepada satu sosok *streamer* sehingga hasil yang

didapatkan mampu menunjukkan hasil yang lebih menggambarkan apakah sosok *streamer* dapat begitu mempengaruhi keinginan penonton untuk menonton atau tidak.