



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Seiring perkembangannya jaman, sekarang ini industri *game* menjadi salah satu industri yang semakin populer dan tidak dapat dipandang sebelah mata lagi. Seiring perkembangannya industri *game* tersebut menjadi salah satu alasan semakin terkenalnya *live streaming* terutama dengan konten *game*. Dilihat dari perkembangan industri *game* yang pesat, Twitch sebagai salah satu *platform live streaming* dengan konten *game* kian mendunia. Dengan menyediakan fitur *live streaming game* yang gratis dan dapat diakses oleh siapapun juga dimanapun menjadikan Twitch sebagai *platform live streaming* berkonten *game* yang paling diminati sekarang ini. Dalam penelitian ini, penulis ingin meneliti mengenai faktor-faktor yang mendasari pengaruh *individual experience* yang terdiri dari *experience of parasocial interaction*, *actual self-congruity*, dan *co-experience* yang terdiri dari *participation*, *cognitive communion*, dan *resonant contagion* terhadap *broadcaster identification* dan *group identification* serta implikasinya terhadap *continuous watching intention*.

Berdasarkan hasil analisa dengan metode SEM dan pengolahan data dengan *software LISREL* versi 8.80 untuk mengukur pengaruh faktor-faktor yang mendasari pengaruh *individual experience* yang terdiri dari *experience of parasocial interaction*, *actual self-congruity*, dan *ideal self-congruity* dan *co-experience* yang terdiri dari *participation*, *cognitive communion*, dan *resonant contagion* terhadap *broadcaster identification* dan *group identification* serta implikasinya terhadap *continuous*

watching intention. Maka dapat disimpulkan bahwa *group identification* yang mempunyai nilai *t-value* 2,51 dan *broadcaster identification* yang mempunyai nilai *t-value* 2,03 dinyatakan mempunyai pengaruh signifikan terhadap *continuous watching intention*, dapat disimpulkan juga bahwa *experience of parasocial interaction* yang mempunyai *t-value* 2,35 dinyatakan mempunyai pengaruh signifikan terhadap *broadcaster identification*, serta *participation* yang mempunyai nilai *t-value* 2,88, *cognitive communion* yang mempunyai *t-value* 2,31, dan *resonant contagion* yang mempunyai *t-value* 1,94 dinyatakan mempunyai pengaruh signifikan terhadap *group identification*.

Sedangkan *actual self-congruity* yang mempunyai *t-value* 1,15 dinyatakan tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap *broadcaster identification*. Hasil dari hipotesa ini tidak selaras dengan hasil penelitian Hu, Zhang, & Wang (2017) yang menyatakan bahwa *actual self-congruity* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap *broadcaster identification*. Namun artikel menurut hyperxgaming.com (2019) menyatakan bahwa untuk menjadi seorang *broadcaster* yang dapat dikenal dan disukai oleh penontonnya adalah dengan memberikan pembawaan diri yang menarik, usaha yang keras, banyaknya pengalaman, dan juga *skill* dalam memainkan *game* haruslah hebat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penonton akan rela menonton tayangan yang dibawakan *broadcaster* yang memiliki kemampuan atau *skill* yang hebat dibandingkan memiliki karakteristik yang sama dengan penonton tersebut.

Begitu pula dengan *ideal self-congruity* yang mempunyai nilai *t-value* 0,98 dinyatakan tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap *broadcaster*

identification. Hasil dari hipotesa ini tidaklah selaras dengan penelitian Hu, Zhang, & Wang (2017) yang menyatakan bahwa *ideal self-congruity* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap *broadcaster identification*. Namun, berdasarkan artikel yang dilansir oleh newzoo.com (2018), dikatakan bahwa penonton yang *memfollow* dan menonton video seorang *broadcaster* tidak berarti *broadcaster* tersebut merupakan tipe ideal sesuai ekspektasi mereka, melainkan karena *broadcaster* tersebut memiliki latar belakang kehidupan yang disukai oleh penontonnya, seperti seorang *broadcaster* yang dulunya berada pada tim profesional *e-sport* terkenal dan kemudian mulai terjun ke dunia *live streaming*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis ingin memberikan saran untuk kemajuan perusahaan serta saran untuk penelitian selanjutnya jika terdapat peneliti yang tertarik untuk membahas topik yang sama agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

5.2.1 Saran Bagi Perusahaan

Berdasarkan hasil analisa dalam penelitian ini, penulis ingin mengajukan beberapa saran kepada perusahaan terkait beberapa hal yang mungkin dapat digunakan atas dasar kemajuan perusahaan, antara lain:

1. Menambahkan fitur untuk membuka kolom komunitas pada *channel broadcaster* untuk memberikan para *follower* dan juga *broadcaster* itu sendiri saling berinteraksi agar dapat mempererat dan memiliki hubungan yang lebih dalam antara satu sama lain.

2. Menambahkan fitur algoritma untuk memudahkan penonton untuk menemukan *broadcaster* yang sesuai dengan dirinya, seperti memberikan saran terhadap video yang seharusnya ditonton berupa “*based on video you like*”, “*based on people you follow*”, dan lain sebagainya, dengan fitur-fitur tersebut maka pengguna akan sangat terbantu untuk menemukan konten dan *broadcaster* yang tepat untuk dirinya.
3. Menambahkan fitur informasi mengenai pemberitahuan terhadap *broadcaster* yang sedang melakukan *live streaming* dengan memunculkan *pop-up nickname* penonton yang baru saja tiba di *channel* tersebut, seperti “*anonymous joined*” dan lain sebagainya, serta memberikan fitur berupa *emoticon* seperti hati, jempol, lambaian tangan, dan lain sebagainya. Penulis memberikan saran sebagai berikut agar para *broadcaster* Twitch dapat dengan mudah mengetahui siapa saja yang telah menonton video *live streaming* miliknya serta meningkatkan interaksi penonton dengan *broadcaster*.
4. Menambahkan fitur *level-up* kepada setiap penonton Twitch di *channel* yang mereka *follow*, yang akan meningkatkan *level* dari akun yang sering memberikan komentar pada kolom *live chat*. Penulis memberikan saran sebagai berikut dengan tujuan memberikan *feedback* kepada setiap penonton yang berinteraksi di kolom *live chat*, dengan itu penonton akan lebih aktif dalam memberikan tanggapan ataupun komentar di *channel* tersebut.

5. Memberikan fitur klasifikasi level antara setiap penonton. Penulis memberikan saran sebagai berikut dengan tujuan membagi klasifikasi penonton berdasarkan *grade* seperti “*newbie*” yang terendah hingga “*diehard fans*” untuk kategori tertinggi, dengan itu penonton yang proaktif terhadap *broadcaster* dapat terlihat berdasarkan *grade* yang mereka dapatkan.
6. Menambahkan fitur “*sharing*” pada kolom *live chat* yang berfungsi khusus untuk para penonton dan *broadcaster* membagikan hobi-hobi ataupun *walkthrough* secara tulisan dan memberikan fitur *like* untuk setiap komentar agar para penonton lain yang setuju dengan komentar tersebut dapat memberikan reaksi dengan memberikan *like* pada komentar tersebut. Penulis memberikan saran sebagai berikut dengan tujuan, setiap komentar yang memiliki *like* terbanyak akan masuk kedalam *top comment* dimana semua orang dapat melihat komentar tersebut di kolom *live chat*.

5.2.2 Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Melalui penelitian ini, penulis juga ingin memberikan saran untuk penelitian selanjutnya, antara lain:

1. Dalam penelitian ini, objek yang digunakan adalah Twitch Apps yang merupakan *platform live streaming* berkonten *game* yang sekarang ini sedang naik daun dikarenakan semakin terkenalnya dunia *e-sport*, namun selain Twitch banyak juga *platform live streaming* yang muncul dengan fitur-fitur lain yang mungkin saja lebih bagus dan lebih kekinian. Sehingga

untuk penelitian selanjutnya, penulis menyarankan untuk meneliti *platform live streaming* lain yang belum terlalu terkenal namun cukup diminati, khususnya di Indonesia.

2. Dalam penelitian ini, penulis hanya membahas Twitch berdasarkan *broadcaster identification* saja. Sehingga dalam penelitian selanjutnya, penulis menyarankan untuk meneliti lebih fokus terhadap *user interface* dan *user experience* yang dimiliki oleh Twitch, untuk mengetahui apakah Twitch sendiri memiliki fitur-fitur yang menarik untuk mendatangkan para penonton-penonton baru.

3. Dalam penelitian ini, penulis tidak memasukan *screening* berupa interaksi responden dengan *broadcaster* pada media *chat* sehingga responden tidak dapat menjawab *measurement* dalam *variabel* penelitian secara tidak tepat.

Untuk penelitian selanjutnya, penulis menyarankan untuk menambahkan pertanyaan *screening* mengenai aktivitas partisipasi seperti pengaksesan *chat* dalam video *live streaming* di Twitch.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA