

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan, terdapat fakta dan data yang telah diolah dalam hasil penelitian dan pembahasan, sehingga dapat mengambil kesimpulan. Kesimpulan yang ditarik berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan oleh sebelumnya yaitu untuk mengetahui proses strategi *online personal branding* Anisa Rahim sebagai *Gaming Influencer*.

Dalam proses pembentukan *online personal branding* dan mengomunikasikan dirinya sebagai *Gaming Influencer*, Anisa Rahim telah menerapkan beberapa tahap pembentukan *online personal branding* berdasarkan konsep yang telah dijabarkan oleh Ryan M. Frischmann. Berikut tahapan yang dilakukan oleh Anisa Rahim dalam proses pembentukan *online personal branding*-nya. Yaitu, Anisa Rahim menyadari kemampuan, *skill* dan potensi yang dimilikinya, serta selalu ingin mengembangkan ketiga hal tersebut dalam industri *gaming*, Anisa Rahim dapat mengidentifikasi target audiensnya, target audiensnya merupakan seorang *gamer* dan juga generasi muda dan milenial, Anisa Rahim mengetahui siapa kompetitor atau *Gaming Influencer* lainnya, sehingga ia melakukan perbandingan dan lebih menonjolkan kelebihannya dalam bermain *game*, Anisa Rahim membuat profil sosial media mulai dari TikTok, Instagram, dan Youtube, pada profil media sosialnya ia selalu mendeskripsikan dirinya sebagai *Gaming Influencer*, Anisa Rahim membuat konten di media sosialnya terutama TikTok yang relevan dengan karir yang sedang diemban saat ini, seperti mengunggah *gameplay* saat bermain, saat mengisi *event E-sport*, keseharian sebagai *Gaming Influencer*, dan kegiatannya sehari-hari bersama orang terdekatnya. Dalam konten tersebut Anisa memperoleh *feedback* dari audiens atau publik, melalui *feedback* tersebut Anisa Rahim membangun koneksi dengan audiensnya dengan berinteraksi secara langsung melalui kolom komentar dan juga saat ia melakukan *live streaming* saat bermain *game*. Anisa Rahim juga selalu melakukan pengembangan dan perubahan, terutama untuk *skill* dalam bermain, ia

merupakan sosok yang komitmen dan pekerja keras sehingga dalam *skill* bermain pun Anisa ingin terus mengembangkannya menciptakan perubahan menjadi lebih baik lagi. Kemudian Anisa selalu bertindak sesuai dengan ekspektasi dirinya maupun ekspektasi dari audiens, serta selalu mengikuti perkembangan zaman atau tren namun selalu berpedoman pada norma yang ada.

Berdasarkan *Twelve Step of Online Personal Branding* oleh Ryan M. Frischmann, Anisa tidak melakukan semua tahapan yang ada, karena untuk saat ini tahap tersebut belum relevan dengan kewajiban dan karir yang sedang dijalannya saat ini. Adapun tahapan yang tidak dilakukan oleh Anisa Rahim adalah membuat *personal website*, hal tersebut tidak dilakukan karena belum menjadi saluran prioritas dalam membangun *personal branding* Anisa Rahim dan belum menjadi kebutuhan yang tepat untuk saat ini selama berkarir menjadi *Gaming*. Menurut Anisa Rahim, TikTok merupakan salah satu sarana yang paling tepat untuk membentuk *online personal branding*-nya berdasarkan target audiensnya yang merupakan *gamer* milenial.

Berdasarkan hasil wawancara dan pembahasan yang telah dipaparkan pada penelitian ini serta observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Anisa ingin memposisikan dirinya sebagai *Gaming Influencer*, karena ketertarikannya di bidang *game*, konten kreator dan juga *fashion*. Hal tersebut digambarkannya melalui konten-konten yang diunggahnya di media sosial termasuk TikTok pribadinya.

5.2 Saran

Berikut merupakan beberapa saran akademis dan praktis yang dapat disampaikan berdasarkan proses penelitian yang telah selesai dilaksanakan:

5.2.1 Saran Akademis

Saran akademis yang dapat disampaikan adalah, di harapkan ke depannya lebih beragam lagi penelitian mengenai *Online Personal Branding* melalui media sosial di Universitas Multimedia Nusantara berdasarkan perkembangan yang ada. Penelitian dapat dilakukan dengan beberapa metode seperti kualitatif, kuantitatif, dan *mix method*. Alangkah lebih luasnya hasil yang didapatkan jika penelitian

selanjutnya menggunakan *mix method* tersebut yaitu dengan penggabungan metode kualitatif dan kuantitatif.

5.2.2 Saran Praktis

Beberapa langkah yang dilakukan oleh Anisa Rahim adalah menyadari kemampuan dan potensi dirinya, mengidentifikasi audiens target, mengidentifikasi pesaing, membuat profil media sosial, membuat konten, memperoleh umpan balik, membentuk koneksi koneksi, melakukan pengembangan dan perubahan, memenuhi ekspektasi diri sendiri dan audiens, dan mengikuti perkembangan teknologi dan norma yang berlaku.

Namun Anisa Rahim belum melakukan tahap membuat *website* pribadi karena di nilai belum butuhkan untuk saat ini. Jika ingin membangun identitas profesional yang dapat diklaim kepemilikannya dan dapat dipertahankan sepanjang berkarir Mana dapat memulai dengan membuat *personal website* untuk semakin memperkuat *personal branding* yang telah di bangun. Melalui *personal website* tersebut, Anisa Rahim dapat membuat portofolio secara profesional, mengunggah aktivitasnya sebagai *Gaming Influencer*, prestasi yang diraih, hingga pemikiran-pemikiran yang dapat menginspirasi lebih banyak orang lagi. Namun, dalam membangun *personal website* ini, diharapkan Anisa Rahim dapat komitmen dan selalu aktif sehingga semakin meningkatkan kredibilitas seorang Anisa Rahim sebagai *Gaming Influencer*.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A