

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Peneliti dapat membuat kesimpulan tentang pengaruh *social presence*, *interactivity*, *attractiveness*, *expertise*, *flow in live streaming*, *continuous watching intention*, *purchase intention*, *optimal stimulus levels* pada *live streaming indie game* di Twitch berdasarkan temuan penelitian dan survei peneliti, yang mana melibatkan 114 responden dan kuesioner online yang disebarakan melalui Google Forms.

- 1) Studi ini menemukan bahwa *social presence* memiliki efek positif pada *flow in live streaming*. Dengan kata lain, penonton lebih cenderung merasakan *flow* saat menonton *streaming* jika mereka merasakan tingkat *social presence* yang lebih tinggi. Ini menyiratkan bahwa pengalaman penonton dapat ditingkatkan dan keputusan mereka untuk terus menonton dapat dipengaruhi oleh interaksi antara streamer dan penonton serta rasa komunitas.
- 2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi juga memiliki dampak yang menguntungkan pada *flow in live streaming*. Tingkat *flow* umumnya lebih tinggi ketika penonton diberi kesempatan untuk secara aktif terlibat dalam pengalaman *streaming*, seperti berkomunikasi dengan *streamer*, memberikan komentar, atau bekerja sama untuk membuat *game* atau materi yang ditayangkan.
- 3) Studi ini menunjukkan bahwa keahlian *streamer* juga berdampak baik pada *flow in live streaming*. Saat menonton *streamer* dengan pengalaman dan pemahaman menyeluruh tentang memainkan game tertentu, penonton sering kali memiliki *flow* yang lebih baik. Keahlian seorang *streamer* dapat menarik penonton dan memikat mereka untuk terus menonton *live streaming*.
- 4) Ditemukan bahwa *flow in live streaming* memiliki efek positif pada *continuous watching intention*. Saat menonton *streaming*, penonton

yang merasakan *flow* cenderung ingin terus menontonnya di masa mendatang. Kecenderungan penonton untuk terus terlibat dengan *streaming* dipengaruhi oleh seberapa banyak kesenangan dan kenikmatan yang dapat diberikan *flow* kepada mereka.

- 5) Hasil penelitian menunjukkan bahwa *flow in live streaming* juga memengaruhi *purchase intention* untuk melakukan pembelian. Saat menonton *streaming*, penonton yang berada di zona tersebut memiliki keinginan yang tinggi untuk membeli barang yang terkait dengan merek atau konten yang ditampilkan. Keterlibatan emosional dan intelektual yang dipupuk oleh *flow* dapat memengaruhi keputusan pembelian penonton.
- 6) Temuan penelitian ini dapat membantu pengembang *indie* mengoptimalkan penggunaan *video game streaming* untuk meningkatkan kesadaran dan permintaan produk mereka serta sukses dalam industri video game.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran berdasarkan temuan penelitian ini:

1) Untuk Universitas:

- Mendidik orang-orang tentang pasar *game* independen dan kemungkinan layanan *streaming* langsung sebagai saluran pemasaran dan promosi pembuat *game indie*.
- Mendorong mahasiswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memenuhi kemungkinan dan kesulitan yang dihadapi oleh industri *game indie* dan *live streaming*.

2) Untuk Pemerintah

- Mendorong pembuatan regulasi dan rencana bantuan yang membantu pasar *game indie*, termasuk mendorong

penggunaan situs *live streaming* untuk mengiklankan *item game indie*.

- Ciptakan lingkungan yang mendukung pembuatan *game indie* dengan membuat perangkat keras, perangkat lunak, dan sumber daya lain yang diperlukan mudah diakses.

3) Untuk *Developer Indie Game*:

- Menggunakan layanan *streaming* langsung sebagai alat pemasaran yang ampuh untuk meningkatkan kesadaran dan keterlibatan pemirsa.
- Meningkatkan kualitas konten game independen dan memastikan bahwa ada elemen menarik yang menarik minat penonton.
- Tingkatkan pengalaman sosial dan interaktif dengan bekerja sama dengan *streamer* lain dan membangun hubungan yang kuat dengan audiens .

4) Untuk Penelitian Selanjutnya:

- Untuk memperoleh pengetahuan yang lebih dalam tentang dampak dari faktor-faktor yang diteliti, libatkan sampel yang lebih besar dan lebih bervariasi.
- Lihat elemen tambahan yang dapat memengaruhi keputusan untuk membeli terkait *live streaming* konten game indie.
- Pelajari lebih lanjut tentang variabel yang dapat meningkatkan *optimal stimulus levels* selama *live streaming* dan bagaimana pengaruhnya terhadap pengalaman menonton.
- Kesuksesan bergantung pada pemilihan momen yang tepat untuk memasuki pasar, merilis *game*, atau berinvestasi di layanan *streaming*. Perlu mengeksplor

teknik untuk memperkirakan secara tepat munculnya tren ini sangat penting.

- Diharapkan menyoroti elemen yang sebelumnya tidak dikenali dengan memanfaatkan teknik penelitian kualitatif dan memeriksa subjek secara menyeluruh. Temuan penelitian ini dapat memengaruhi strategi masa depan untuk pembuat *game indie*, *streamer*, dan penonton, mendorong interaksi pemain yang lebih baik dan meningkatkan kerja sama dalam ekosistem *game indie*.

