



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

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media-sharing Twitch di komunitas penggemar *e-sports* adalah sebagai berikut.

- Digunakan berdasarkan motif-motif yang ditentukan oleh *user*, motif-motif itu meliputi Informasi, Identitas Diri, Interaksi Sosial, Hiburan, dan yang terakhir sebagai pilihan untuk Berkarir. Dari aspek informasi bisa dilihat *user* mencari mengenai jadwal-jadwal kompetisi dan mempelajari *tips and tricks* dari pemain-pemain profesional. Dari aspek Identitas, bisa dilihat bahwa Twitch memberikan identitas yang kokoh kepada gamer, seakan-akan mengatakan bahwa dengan memasuki Twitch, saya adalah seorang gamer. Dari aspek Integrasi dan Interaksi Sosial, bisa dilihat bahwa *user-user* Twitch membentuk komunitas dan berinteraksi satu dengan lainnya melalui *chatbox* yang telah disediakan. Aspek hiburan meliputi *user-user* yang mengakses Twitch untuk berelaksasi dan mengisi waktu. Aspek berkarir adalah aspek baru yang tidak disebutkan oleh McQuail, aspek ini didapatkan

oleh penulis berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dalam aspek ini bisa dilihat bahwa dengan menjadi *streamer* di Twitch, seseorang bisa mendapatkan subscribe button yang akan memberikan uang sebesar \$4.99 per orang per bulan.

- Interaksi yang dilakukan oleh komunitas penggemar *e-sports* di Twitch terkadang dipenuhi oleh kata-kata yang kasar. Ini merupakan bukti bahwa *user* di Twitch tergabung dalam sebuah komunitas, mereka bersatu dengan alasan yang sama, mengikuti arus *hype* yang sama dan bisa saling berinteraksi satu dengan lainnya.
- Aktivitas yang bisa dilakukan di Twitch terbagi menjadi dua, yang pertama adalah sebagai penonton, dan yang kedua adalah sebagai *streamer*. Namun, aktivitas ini tidak terikat. Dengan kata lain, di saat-saat tertentu penonton bisa menjadi *streamer* dan di saat yang lain *streamer* bisa menjadi penonton.
- Komunikasi yang terjadi bersifat dua arah dimana *streamer* bisa berinteraksi dengan penontonnya melalui *chatbox* yang telah disediakan.
- *Chatbox* yang disediakan oleh Twitch bukan merupakan tempat yang ideal bagi para penonton untuk bisa saling berdiskusi. Oleh karena itu, kebanyakan penonton berdiskusi di situs-situ lainnya seperti forum Reddit

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

- A. Meneliti fenomenologi yang terjadi di dunia *e-sports*, gaming, dan new media untuk pengertian yang lebih mendalam mengenai topik terkait.
- B. Dalam penelitian selanjutnya menambah jumlah informan dan memperluas latar belakang informan yang dipilih untuk mendapatkan berbagai macam hasil dari sudut pandang yang berbeda.
- C. Hasil penelitian ini digunakan sebagai acuan untuk penelitian kualitatif sejenis di masa yang akan datang.

5.2.2 Saran Praktis

- A. Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan memajukan bidang *e-sports* menjadi cabang olahraga yang tersebar luas dan bukan hanya di kalangan para gamer saja.
- B. Semoga hasil penelitian ini dapat meningkatkan citra komunitas gamer dan menyebarkan *e-sports*.