

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kepuasan *subscribers* dalam memenuhi kebutuhan melepas ketegangan melalui *livestream YouTube* termasuk kategori puas. Perasaan puas tersebut dibuktikan melalui pengukuran 3 dimensi kepuasan melepas ketegangan, yaitu *reality detachment*, *cognitive distraction*, dan *anticipated relief*. Secara keseluruhan, *Subscribers* dengan lama menonton 25-59 menit dan *subscribers* dengan frekuensi menonton 3-5 sesi merasa puas pada setiap dimensi. *Subscribers* dengan lama menonton 1-2 jam dan *subscribers* yang menonton lebih dari 5 sesi cenderung merasa puas pada dimensi *cognitive distraction* dan *anticipated relief* namun merasa sangat puas pada dimensi *reality detachment*. *Subscribers* dengan lama menonton hingga selesai dan *subscribers* yang mengikuti setiap sesi merasa sangat puas.

Terpenuhinya kepuasan melepas ketegangan *subscribers* dalam menggunakan *livestream YouTube* Tara Arts Game Indonesia, merupakan bentuk yang diharapkan dari teori *uses and gratification* yaitu pengguna akan menggunakan media tertentu untuk memenuhi kepuasannya. Selain itu teori adanya kepuasan dari hasil penelitian ini, menandakan bahwa *subscribers* melihat *livestream* Tara Arts Game Indonesia sebagai sarana pelarian diri dari permasalahan hidup. Media *livestream* ini dipilih karena dapat memberikan efek positif, seperti mengalihkan pikiran dan mendapatkan perasaan lega untuk para *subscribers* yang sedang mengalami kesulitan.

## **B. Saran**

### **1. Saran Akademis**

Penelitian ini menunjukkan adanya perasaan puas dalam mencari kepuasan untuk melepas ketegangan melalui *livestream YouTube* pada *channel* Tara Arts Game Indonesia yang termasuk dalam kategori *gaming*, bagi peneliti yang akan meneliti dengan topik serupa dapat menggunakan *channel YouTube* dengan kategori yang berbeda dengan harapan hasil yang didapat berbeda.

Selain itu, penelitian ini terdapat banyak kekurangan. Kekurangan dapat terlihat pada kuesioner, akan lebih menarik bila terdapat data responden, seperti umur, lama *subscribe*, jenis kelamin, dan sebagainya dalam penelitian ini. Data tersebut kemudian dilakukan tabulasi silang dengan harapan akan menghasilkan pola yang menarik untuk dibahas.

Selanjutnya, terdapat kekurangan dalam memperhatikan karakteristik *livestream* sebagai media. Oleh karena itu penelitian selanjutnya diharapkan dapat fokus pada karakteristik *livestream* agar lebih memahami bagian atau karakter yang lebih disukai dari penonton sehingga dapat menjelaskan kepuasan yang lebih detail.

Terakhir, terdapat kekurangan dalam menjelaskan perbedaan antara pilihan jawaban dalam kuesioner. Diharapkan penelitian lanjutan dapat memberi petunjuk dan perbedaan yang jelas antara masing-masing pilihan jawaban, sehingga responden dan hasil dari data dapat menunjukkan hasil yang lebih berarti.

## 2. Saran Praktis

Hasil pada penelitian menyatakan rasa puas terhadap konten *livestream* *YouTube* Tara Arts Game Indonesia, 25-59 menit dalam sesi *livestream* menjadi waktu yang penting untuk memuaskan kebutuhan dari para *subscribers*, sehingga saran untuk Tara Arts Game Indonesia adalah membuat dan membahas konten pada *livestream* dengan tema yang menarik dan interaktif terutama dalam 25 hingga 59 menit awal *live* dimulai. Selain itu, konsistensi untuk berinteraksi dengan *subscribers* dan kondisi yang maksimal untuk selalu menghibur diperlukan, hal ini berfungsi untuk meningkatkan dimensi *anticipated relief* atau memberikan perasaan lega terhadap para *subscribers*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Buf, D. M., & Ștefăniță, O. (2020). *Uses and gratifications of YouTube: A comparative analysis of users and content creators. Romanian Journal of Communication and Public Relations*, 22(2), 75-89.
- Chassiakos, Y. R. (2020). *Chapter 2 – Current Trends In Digital Media: How And Why Teens Use Technology. Technology and Adolescent Health*, 25-56.
- Çoban, B. (2016). *Social Media and Social Movements The Transformation of Communications Patterns*. Maryland:Lexington Books.
- Geyser, W. (2024). *What Are YouTube Subscribers And How Does It Work?.* Diakses melalui <https://influencermarketinghub.com/what-are-youtube-subscribers-and-how-does-it-work/>
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hastall, M., R. (2017). *Escapism. The international encyclopedia of media effects*, 1-8.
- Humphreys, A. (2016) *Social Media Enduring Principles. First Edition, NewYork: Oxford University Press*.
- Kemp, S. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. Diakses melalui <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management*. Essex:England
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Lehmann, W. (2024) *Social Media Theory And Communications Practice*. New York: Routledge.
- Merdeka.com. (2020). *6 Youtuber Legendaris Asal Indonesia, dari Raditya Dika hingga Reza Arap*. Diakses melalui <https://www.merdeka.com/jabar/6-youtuber-legendaris-asal-indonesia-dari-raditya-dika-sampai-andovi-dalopez-dan-jo.html?page=7>.
- Nimrod, G. & Adoni, H. (2012). *Conceptualizing E-leisure, Loisir et Société /Society and Leisure*, Vol. 35(1), 31-56.
- Orazi, D. C., Mah, K. Y., Derksen, T. & Murray K., B. (2023) *Consumer Escapism: Scale Development, Validation, and Psychological Associations. Journal of Business Research*, Vol. 160, 1-13.
- Shewale, R. (2023). *42 Live Streaming Statistics For 2024 (Data & insights)*. Diakses melalui <https://www.demandsage.com/live-streaming-statistics/>
- Siegel, J. & Hamilton, C. (2011). *YouTube is going LIVE*. Diakses melalui <https://blog.youtube/news-and-events/youtube-is-going-live/>
- Siregar, S. (2017). *Metode penelitian kuantitatif: Dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual & SPSS*. Jakarta:Kencana.
- Sjöblom, M. & Hamari, J. (2017). *Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. Computers in Human Behavior*, Vol. 75, 985-996.

- Sjöblom, M., Törhönen, M., Hamari, J. & Macey, J. (2017). *Content Structure Is King: An Empirical Study On Gratifications, Game Genres And Content Type On Twitch*. *Computers in Human Behavior*, Vol. 73 161-171.
- Spilker, H. S. & Colbjørnsen, T. (2020). *The Dimensions of Streaming: Toward a Typology of An Evolving Concept*. *Media, Culture & Society 2020*, Vol. 42(7-8) 1210–1225.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundar, S. S. & Limperos, A. M. (2013) *Uses and Grats 2.0: New Gratifications for New Media*. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 57(4) 504-525.
- Syahdan. (2020). [PROFIL] *Mengenal Diwantara Anugrah Putra, Pemilik Channel Tara Arts Game Indonesia*. Diakses melalui <https://duniagames.co.id/discover/article/profil-channel-tara-arts-game-indonesia>
- West, R. & Turner, L. (2021). *Introducing Communication Theory Analysis and Application*. Seventh Edition, New York: McGraw-Hill.
- Whiting, A. & Williams, D. (2013). *Why people use social media: a uses and gratifications approach*. *Qualitative Market Research: An International Journal*, Vol16(4) 362-369

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

Halo *Subscribers* Tara Arts Game Indonesia!

Perkenalkan Saya Aldhini Sanjaya Santosa, mahasiswa S1 Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) Angkatan 2018. Sehubungan dengan kewajiban saya dalam menyelesaikan tugas akhir/skripsi dengan judul: “Kepuasan *Subscribers* Dalam Memenuhi Kebutuhan Melepas Ketegangan Melalui Livestream Youtube (Kasus Livestream Youtube Tara Arts Game Indonesia)”

Terkait dengan hal tersebut, saya mencari responden penelitian dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Aktif menonton *livestream* Tara Arts Game Indonesia
- 2) Menonton *livestream* minimal 25 menit.

Jika teman-teman sesuai dengan kriteria tersebut, Saya meminta kesediaan teman-teman untuk mengisi kuesioner saya. Data yang terkumpul akan dijaga dan tidak akan disebar untuk umum. Terima kasih banyak untuk waktu dan kesediaan teman-teman.

### Profil Responden

1. Nama :
2. Dalam satu bulan, berapa banyak Anda menonton *livestream* Tara Arts Game Indonesia?
  - a) Kurang dari 3 *livestream*
  - b) 3 - 5 *livestream*
  - c) Lebih dari 5 *livestream*
  - d) Mengikuti setiap sesi *livestream*.
3. Berapa lama Anda menonton *livestream* setiap sesinya?
  - a) 0 - 24 menit
  - b) 25 – 59 menit
  - c) 1 - 2 jam
  - d) Sampai selesai

### Petunjuk Pengisian

Pada bagian ini terdapat sejumlah pernyataan mengenai kepuasan dalam memenuhi kebutuhan melepas ketegangan. Isi jawaban Anda pada setiap pernyataan dengan memberikan tanda lingkaran hitam (●) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda.

Keterangan pilihan jawaban:

- 1) Sangat Tidak Puas
- 2) Tidak Puas
- 3) Kurang Puas
- 4) Puas
- 5) Sangat Puas

### ***Reality Detachment***

Pernyataan-pernyataan di bawah ini berkaitan dengan aspek melarikan diri dari realita ketika menonton livestream di *channel* YouTube Tara Arts Game Indonesia

Keterangan pilihan jawaban:

- 1) Sangat Tidak Puas
- 2) Tidak Puas
- 3) Kurang Puas
- 4) Puas
- 5) Sangat Puas

1. Kepuasan Anda dalam menonton *livestream* Tara Arts Game Indonesia ketika Anda butuh melarikan diri dari permasalahan sehari hari

1      2      3      4      5

Sangat Tidak Puas                        Sangat Puas

2. Kepuasan Anda dalam menonton *livestream* Tara Arts Game Indonesia ketika Anda butuh melupakan permasalahan kehidupan sehari-hari

1      2      3      4      5

Sangat Tidak Puas                        Sangat Puas

3. Kepuasan Anda dalam menonton *livestream* Tara Arts Game Indonesia ketika Anda dapat merasa terlibat dalam suasana *livestream*

1      2      3      4      5



Sangat Tidak Puas                        Sangat Puas

4. Kepuasan Anda dalam menonton *livestream* Tara Arts Game Indonesia ketika Anda dapat merasa terhubung dengan cerita dalam *livestream*

1            2            3            4            5

Sangat Tidak Puas                        Sangat Puas

***Cognitive Distraction***

Pernyataan-pernyataan di bawah ini berkaitan dengan aspek mengalihkan pikiran ketika menonton *livestream* di *channel* YouTube Tara Arts Game Indonesia.

Keterangan pilihan jawaban:

- 1) Sangat Tidak Puas
- 2) Tidak Puas
- 3) Kurang Puas
- 4) Puas
- 5) Sangat Puas

1. Kepuasan Anda dalam menonton *livestream* Tara Arts Game Indonesia ketika Anda butuh mengalihkan pikiran dari pikiran-pikiran buruk

1            2            3            4            5

Sangat Tidak Puas                        Sangat Puas

2. Kepuasan Anda dalam menonton *livestream* Tara Arts Game Indonesia ketika Anda butuh mengalihkan pikiran dari hal-hal yang mengganggu

1      2      3      4      5  
Sangat Tidak Puas                        Sangat Puas

3. Kepuasan Anda dalam menonton *livestream* Tara Arts Game Indonesia ketika Anda butuh mengalihkan pikiran dari permasalahan yang sedang dihadapi

1      2      3      4      5  
Sangat Tidak Puas                        Sangat Puas

***Anticipated Relief***

Pernyataan-pernyataan di bawah ini berkaitan dengan aspek antisipasi rasa lega ketika menonton *livestream* di *channel* YouTube Tara Arts Game Indonesia.

Keterangan pilihan jawaban:

- 1) Sangat Tidak Puas
- 2) Tidak Puas
- 3) Kurang Puas
- 4) Puas
- 5) Sangat Puas

1. Kepuasan Anda dalam menonton *livestream* Tara Arts Game Indonesia ketika Anda butuh mengurangi stres

1 2 3 4 5  
Sangat Tidak Puas      Sangat Puas

2. Kepuasan Anda dalam menonton *livestream* Tara Arts Game Indonesia ketika Anda butuh meredakan perasaan cemas

1 2 3 4 5  
Sangat Tidak Puas      Sangat Puas

3. Kepuasan Anda dalam menonton *livestream* Tara Arts Game Indonesia ketika Anda butuh suasana santai

1 2 3 4 5  
Sangat Tidak Puas      Sangat Puas

4. Kepuasan Anda dalam menonton *livestream* Tara Arts Game Indonesia ketika Anda butuh rasa lega setelah melalui aktivitas sehari hari

1 2 3 4 5  
Sangat Tidak Puas      Sangat Puas

5. Kepuasan Anda dalam menonton *livestream* Tara Arts Game Indonesia ketika Anda butuh meredakan rasa khawatir

1 2 3 4 5  
Sangat Tidak Puas      Sangat Puas

## Lampiran 2 Hasil Uji Validitas Kuesioner

### Correlations

		RD01	RD02	RD03	RD04	RDTotal
RD01	Pearson Correlation	1	.692**	.150	.472**	.775**
	Sig. (2-tailed)		<.001	.429	.008	<.001
	N	30	30	30	30	30
RD02	Pearson Correlation	.692**	1	.345	.418*	.848**
	Sig. (2-tailed)	<.001		.062	.022	<.001
	N	30	30	30	30	30
RD03	Pearson Correlation	.150	.345	1	.327	.638**
	Sig. (2-tailed)	.429	.062		.078	<.001
	N	30	30	30	30	30
RD04	Pearson Correlation	.472**	.418*	.327	1	.700**
	Sig. (2-tailed)	.008	.022	.078		<.001
	N	30	30	30	30	30
RDTotal	Pearson Correlation	.775**	.848**	.638**	.700**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	30	30	30	30	30

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### Correlations

		CD01	CD02	CD03	CDTotal
CD01	Pearson Correlation	1	.716**	.361*	.806**
	Sig. (2-tailed)		<.001	.050	<.001
	N	30	30	30	30
CD02	Pearson Correlation	.716**	1	.648**	.932**
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001	<.001
	N	30	30	30	30
CD03	Pearson Correlation	.361*	.648**	1	.801**
	Sig. (2-tailed)	.050	<.001		<.001
	N	30	30	30	30
CDTotal	Pearson Correlation	.806**	.932**	.801**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	
	N	30	30	30	30

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### Correlations

		AR01	AR02	AR03	AR04	AR05	ARTotal
AR01	Pearson Correlation	1	.646**	.659**	.445*	.455*	.821**
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	.014	.012	<.001
	N	30	30	30	30	30	30
AR02	Pearson Correlation	.646**	1	.555**	.438*	.664**	.857**
	Sig. (2-tailed)	<.001		.001	.015	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30
AR03	Pearson Correlation	.659**	.555**	1	.524**	.377*	.779**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.001		.003	.040	<.001
	N	30	30	30	30	30	30
AR04	Pearson Correlation	.445*	.438*	.524**	1	.430*	.700**
	Sig. (2-tailed)	.014	.015	.003		.018	<.001
	N	30	30	30	30	30	30
AR05	Pearson Correlation	.455*	.664**	.377*	.430*	1	.761**
	Sig. (2-tailed)	.012	<.001	.040	.018		<.001
	N	30	30	30	30	30	30
ARTotal	Pearson Correlation	.821**	.857**	.779**	.700**	.761**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	30	30	30	30	30	30

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 3 Hasil Uji Reliabilitas

**Reality Detachment  
Reliability Statistics**

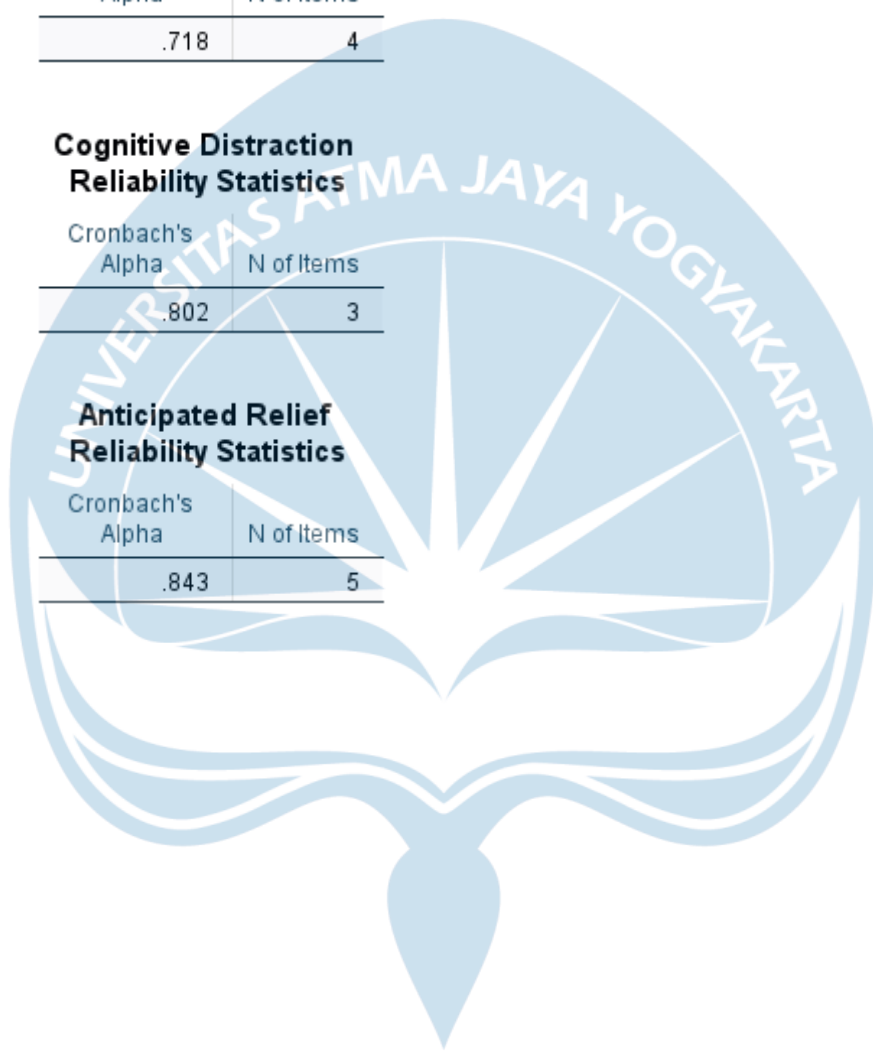
Cronbach's Alpha	N of Items
.718	4

**Cognitive Distraction  
Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.802	3

**Anticipated Relief  
Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.843	5



Lampiran 4 Hasil Turn It In



10

[etheses.uin-malang.ac.id](http://etheses.uin-malang.ac.id)  
Internet Source

<1 %

11

[media.neliti.com](http://media.neliti.com)  
Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 25 words

Exclude bibliography On

