

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti jelaskan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Minat para *viewer* dari komunitas Fulgur dalam menonton *live streaming* berhubungan dengan identitas sosial mereka. Para *viewer* dari *live streaming* Fulgur memiliki identitas sosial sebagai orang-orang yang berminat dengan *game* dan *streamer*.
2. Keterikatan dalam komunitas Fulgur muncul dikarenakan rasa nyaman setelah lama menonton *live streaming*nya serta terjadinya komunikasi dengan Fulgur maupun *viewer* dalam *live chat*. Ketika *viewer* tidak ikut serta dalam komunikasi yang terjadi dikarenakan alasannya tersendiri, mereka tidak merasakan adanya keterikatan antara diri mereka dengan komunitas. Keterikatan juga disebabkan oleh berapa lama waktu anggota telah bergabung dalam komunitas.
3. Komunikasi dalam komunitas yang berbentuk '*inside jokes*' yaitu komunikasi berbentuk *love-hate relationship* dalam *live streaming* merupakan bentuk komunikasi yang hanya dapat dimengerti ketika seseorang sudah lama berada dalam komunitas.
4. Komunikasi yang terjadi mengenai suatu topik yang muncul dalam *live streaming* selalu berhubungan dengan apa yang dilakukan oleh Fulgur dalam *live streaming* hari itu. Komunikasi yang selalu *stay-on-topic* ini dikarenakan adanya pernyataan dan kebijakan dari komunitas untuk hanya membicarakan hal-hal yang diminati oleh para anggotanya.
5. Komunikasi dalam menggunakan *emotes* tidak hanya menunjukkan perasaan atau emosi dari pada *viewer* dalam *live streaming*, tetapi *emotes* juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada Fulgur.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Komunikasi yang dilakukan Fulgur dengan *viewernya* dapat dikembangkan dengan Fulgur melakukan diskusi juga pada saat *game* tengah berlangsung, sehingga *viewer* dapat membahas apa yang tengah terjadi dalam *game* dan tidak perlu membahasnya pada sesi *zatsudan*.
2. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan meneliti bagaimana suatu *Common-Identity Groups* dapat berubah menjadi suatu *Common-Bond Groups*, selain itu peneliti dapat meneliti komunitas lainnya dalam meneliti suatu komunitas *Common-Identity Groups* maupun *Common-Bond Groups*.

