

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengaruh komunikasi *shoutcaster* dalam menyampaikan informasi pertandingan terhadap sikap penonton MPL Indonesia S10 dapat disimpulkan bahwa informasi yang disampaikan pada komunikasi *shoutcaster* berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap penonton (Ha diterima). Pengaruh antara komunikasi *shoutcaster* dan sikap penonton dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Terdapat 5 indikator pada variabel Komunikasi *Shoutcaster* (X) yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu pemahaman *shoutcaster*, kesenangan *shoutcaster* berkomunikasi, pengaruh pada sikap penonton, hubungan yang makin baik dengan penonton, tindakan *shoutcaster*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari kelima indikator berada pada taraf yang baik. Terkait hal tersebut, berikut jumlah persentase pada kelima indikator:
 1. Pada indikator pemahaman *shoutcaster* yang memilih “sangat setuju” sebanyak 25%, “setuju” sebanyak 69%, “tidak setuju” sebanyak 5%, dan sisanya sebanyak 1% menyatakan “sangat tidak setuju”.
 2. Pada indikator kesenangan *shoutcaster* berkomunikasi yang memilih “sangat setuju” sebanyak 24%, “setuju” sebanyak 71%, “tidak setuju” sebanyak 4%, dan sisanya sebanyak 1% menyatakan “sangat tidak setuju”.
 3. Pada indikator pengaruh pada sikap penonton yang memilih “sangat setuju” sebanyak 22%, “setuju” sebanyak 75%, dan sisanya sebanyak 3% menyatakan “tidak setuju”.
 4. Pada indikator hubungan yang makin baik dengan penonton yang memilih “sangat setuju” sebanyak 18%, “setuju” sebanyak 76%, “tidak setuju” sebanyak 5%, dan sisanya sebanyak 1% menyatakan

“sangat tidak setuju”.

5. Pada indikator tindakan *shoutcaster* yang memilih “sangat setuju” sebanyak 17%, “setuju” sebanyak 80%, dan sisanya sebanyak 3% menyatakan “tidak setuju”.

Dengan ini menjelaskan bahwa pemahaman *shoutcaster*, kesenangan *shoutcaster* berkomunikasi, pengaruh pada sikap, hubungan yang makin baik dengan penonton, dan tindakan *shoutcaster* pada komunikasi *shoutcaster* telah cukup mempengaruhi sikap penonton MPL Indonesia S10 dengan komunikasi yang dibawakan *shoutcaster* dalam menyampaikan informasi berjalannya pertandingan, dan beberapa aspek pendukung lainnya yang ada pada indikator komunikasi *shoutcaster* (X).

2. Selain itu variabel sikap penonton (Y) yang terdapat 3 indikator yaitu kognitif, afektif, dan konatif mempunyai taraf yang cukup bagus. Berikut akan dijelaskan persentase dari ketiga indikator dari sikap penonton (Y):

1. Pada indikator kognitif yang memilih “sangat setuju” sebanyak 11%, “setuju” sebanyak 68%, “tidak setuju” sebanyak 19%, dan sisanya sebanyak 2% menyatakan “sangat tidak setuju”.
2. Pada indikator afektif yang memilih “sangat setuju” sebanyak 13%, “setuju” sebanyak 80%, dan sisanya sebanyak 7% menyatakan “tidak setuju”.
3. Pada indikator konatif yang memilih “sangat setuju” sebanyak 12%, “setuju” sebanyak 84%, “tidak setuju” sebanyak 3%, dan sisanya sebanyak 1% menyatakan “sangat tidak setuju”.

Dengan ini menjelaskan bahwa penonton MPL Indonesia S10 sebagai responden cukup timbul beberapa aspek sikap dan perilaku saat mendengarkan komunikasi dari *shoutcaster* yang dibawakan.

3. Informasi yang disampaikan oleh *shoutcaster* berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap penonton. Terlihat dari nilai koefisien regresi komunikasi *shoutcaster* (β) sebesar 0,180 dan hasil nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,001 lebih kecil dari standar yang dipersyaratkan yaitu $0,000 < 0,05$, maka hipotesis H_a diterima

dan Ho ditolak. Dalam hal ini, komunikasi *shoutcaster* memberikan kontribusi sebesar 11,6% terhadap variabel sikap penonton.

1.2 Saran

1.2.1 Saran untuk MPL Indonesia

Sejauh ini MPL Indonesia sudah semakin berkembang pesat sampai dapat bersaing di jenjang internasional. Namun setelah ini mungkin MPL Indonesia dapat tercipta suasana kompetitif yang baru dan lebih berwarna seperti MDL, karena atmosfer kompetitifnya hanya berputar pada satu tempat. Sehingga untuk penonton MPL yang mengikuti dari season lama melihatnya sudah mulai bosan dengan suasana kompetitif yang hanya di satu tempat saja.

1.2.2 Saran untuk *Shoutcaster*

Profesi harus dapat berkembang, karena profesi ini merupakan inovasi baru khususnya dalam bidang Ilmu Komunikasi. Karena biasanya caster atau komentator hanya dipakai pada pertandingan olahraga, tetapi ini inovasi baru untuk sebuah game. Terus kembangkan potensi dan tetap semangat untuk yang telah menekuni profesinya sebagai *shoutcaster*.

1.2.3 Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Saran yang dapat peneliti sampaikan kepada mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi yang ingin melakukan penelitian serupa, sebaiknya pelajari lebih lanjut terkait aspek-aspek komunikasi yang

dibawakan *shoutcaster*. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat meneliti tentang komunikasi *shoutcaster* dan aspek sikap penonton dengan menggunakan variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.