

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan:

1. Interaksi simbolik yang terjadi dalam live streaming di Aplikasi Dazz Live bertujuan untuk membangun hubungan emosional antara host dengan viewers melalui berbagai bentuk komunikasi, seperti sapaan personal, respon terhadap komentar, serta penggunaan simbol-simbol khusus seperti hadiah virtual. Selain memperkuat keterikatan emosional, interaksi ini juga berdampak pada aspek finansial, dimana viewers yang merasa memiliki hubungan dekat dengan host lebih cenderung memberikan dukungan dalam bentuk hadiah virtual, yang kemudian berkontribusi terhadap pendapatan Host.
2. Interaksi di Dazz Live merupakan proses kompleks yang melibatkan tiga elemen utama dari konsep interaksi simbolik: *mind* (pikiran), *self* (diri), dan *society* (masyarakat). *Mind* (Pikiran): Pengguna Dazz Live, baik host maupun viewers, membangun makna dan pemahaman mereka melalui interaksi yang terjadi di platform. Simbol-simbol seperti komentar dan gift tidak hanya berfungsi sebagai elemen teknis, tetapi juga memiliki makna emosional yang mendalam, yang memperkuat hubungan antara host dan audiens. Istilah-istilah khusus yang berkembang dalam komunitas menciptakan identitas kolektif dan membantu pengguna baru beradaptasi dengan norma yang ada. *Self* (Diri): Identitas pengguna di Dazz Live terbentuk melalui interaksi sosial yang mereka jalani. Host yang aktif dan kreatif mampu membangun personal branding yang kuat, sementara viewers yang memberikan gift menunjukkan keterlibatan mereka dalam komunitas. Dinamika identitas ini bersifat dinamis, di mana pengalaman dan interaksi dapat mengubah posisi dan pengakuan seseorang dalam komunitas. *Society* (Masyarakat): Struktur sosial di Dazz Live mencerminkan adanya stratifikasi yang terbentuk berdasarkan level akun, frekuensi interaksi, dan kontribusi pengguna. yang berkembang dalam masyarakat Dazz Live mengatur pola interaksi.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa saran dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dalam konteks Dazz Live dan penelitian di bidang interaksi sosial:

1. Peningkatan Edukasi Pengguna Baru: Dazz Live dapat mengembangkan program orientasi atau panduan bagi pengguna baru untuk memahami istilah-istilah dan norma yang berlaku dalam komunitas. Hal ini dapat membantu mereka beradaptasi lebih cepat dan merasa lebih nyaman dalam berinteraksi.
2. Fasilitasi Interaksi yang Lebih Inklusif: Platform dapat mempertimbangkan untuk menyediakan fitur yang memungkinkan pengguna dari berbagai latar belakang budaya untuk berinteraksi dengan lebih baik. Misalnya, menyediakan terjemahan untuk istilah-istilah tertentu atau memberikan penjelasan konteks untuk candaan yang mungkin tidak dipahami oleh semua pengguna.
3. Penelitian Lanjutan: Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi dampak dari interaksi sosial di Dazz Live terhadap kesejahteraan mental pengguna. Mengingat keterlibatan emosional yang tinggi dalam interaksi ini, penting untuk memahami bagaimana pengalaman positif atau negatif dapat memengaruhi kesehatan mental pengguna.
4. Pengembangan Fitur Responsif: Dazz Live dapat mengembangkan fitur yang mendorong host untuk lebih responsif terhadap interaksi dari viewers, seperti sistem penghargaan bagi host yang aktif berinteraksi. Ini dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna di platform.
5. Studi Perbandingan: Melakukan studi perbandingan dengan platform live streaming lainnya dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang bagaimana interaksi sosial dan struktur masyarakat terbentuk di berbagai konteks. Hal ini dapat membantu dalam memahami dinamika yang lebih luas dalam ekosistem live streaming.

Dengan menerapkan saran-saran ini, Dazz Live dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan membangun komunitas yang lebih kuat dan inklusif, serta memberikan kontribusi pada penelitian di bidang interaksi sosial dan komunikasi digital.