

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang yang menguraikan alasan dan fenomena skripsi, diikuti perumusan masalah dalam bentuk pertanyaan untuk memperjelas arah skripsi. Selanjutnya dijelaskan batasan masalah agar ruang lingkup tetap fokus, tujuan skripsi yang ingin dicapai, dan manfaat skripsi secara teoritis maupun praktis. Bagian ini juga memuat relevansi dengan bidang Sistem Informasi serta ditutup dengan sistematika penulisan skripsi.

1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun belakangan layanan *Live Streaming* telah diterima dengan baik oleh berbagai *User* dan telah dianggap sebagai alternatif yang lebih murah serta menghibur dibandingkan memakai layanan penyiaran tradisional seperti televisi [1]. Layanan *Live Streaming* ialah sebuah platform yang memungkinkan pengguna untuk menonton berbagai media secara langsung dengan *Streaming* seperti musik, game, berita, film, TV, konten kreator, dll. Beberapa pengguna memilih layanan ini dibandingkan penyiaran tradisional sebab kenyamanan, konten yang beragam, biaya rendah ataupun bahkan gratis, eksklusivitas, penayangan sesuai jadwal, acara inovatif, tayangan perdana, hingga acara tanpa iklan. Kemajuan perangkat seluler yang dilengkapi kamera dengan kualitas tinggi serta internet yang makin cepat membuat layanan *Live Streaming* makin populer. *Live Streaming* merujuk pada siaran langsung yang bisa diketahui secara *Real Time* [2].

Twitch ialah sebuah layanan video *Live Streaming* berbasis website yang dibuat untuk jadi sebuah platform berbagai konten semacam, turnamen *Esport*, Streamer konten *game*, *talkshow*, konten kreator dll. *Twitch* dikembangkan oleh dua orang bernama Justin Kan serta Emmett Shear di tahun 2007 yang meluncurkan *website* bernama Justin.tv. Layanan ini memungkinkan setiap orang melakukan *streaming* pribadi serta mengobrol dengan para penonton secara *real-time*. Dengan bantuan komunitas *game*, Justin.tv kemudian berganti nama menjadi *Twitch Interactive* pada tahun 2014. Sekarang *Twitch* telah diakuisisi oleh *Amazon* dengan harga mencapai 970 juta USD serta *Twitch* kemudian menjadi sebuah anak perusahaan *Amazon*. Situs web *Twitch* sekarang mengurutkan *Game* berlandaskan jumlah penonton. Umumnya, pengunggah konten rata-rata ialah *streamer* pria

dengan rentang usia antara 18 serta 34 tahun, tetapi *platform* ini juga berupaya menjangkau demografi lainnya, termasuk *streamer* perempuan [3]. Pada bulan Juni 2018, beberapa *game* paling terkenal yang sering dicari serta ditonton di *Twitch* meliputi Fortnite, League of Legends, Dota 2, Battlegrounds, Hearthstone, Overwatch, serta Counter-Strike: Global Offensive, dengan total waktu tontonan siaran langsung mencapai lebih dari 356 juta jam [4].

Berlandaskan data pada website *Twitchtracker* [5], pada bulan Mei 2024 *Twitch* di Indonesia punya rata-rata *channels* dan *viewers* berjumlah 65 serta 271. Jumlah ini sangatlah sedikit jika dibandingkan dengan negara tetangga seperti Korea serta Jepang pada bulan yang sama di Mei 2024. *Twitch* di Korea pada bulan Mei 2024 punya rata-rata *channels* serta *viewers* berjumlah 292 serta 4.924. Sedangkan *Twitch* di Jepang pada bulan Mei 2024 punya rata-rata *channels* serta *viewers* berjumlah 3.999 dan 146.729.

Twitch punya beberapa fitur unggulan yang sering digunakan oleh para penggunanya untuk menambah pengalaman serta kenyamanan saat menonton *Live Streaming streamer* favoritnya seperti *Twitch Bits* memungkinkan penonton untuk mendukung streamer dengan mata uang khusus serta pesan animasi. *Hype Chat* memastikan *streamer* favorit melihat pesan penting dengan menempatkannya di bagian atas kotak komentar langsung. Membayar langganan bulanan *Prime Gaming* untuk mendapatkan manfaat terbaru serta paling eksklusif bagi pengguna [6]. *Twitch Drops* serta *Rewards* memungkinkan penonton mendapatkan *item* dalam *game* yang sedang dimainkan *streamer* secara langsung. *Channel Points* memberi penghargaan kepada penonton yang konsisten, yang bisa memakai poin untuk menjadi *moderator* ataupun *VIP*. *Emoticon*, termasuk *Global* serta *Creator Emotes*, ialah bagian penting dari budaya *Twitch* serta bisa diakses dengan mengikuti ataupun berlangganan *streamer*. Tab Kategori mengatur streaming berlandaskan game, mengurutkan streaming berlandaskan jumlah penonton [7].

Namun terlepas dari fitur-fitur yang menarik yang dijabarkan di atas popularitas *Twitch* di Indonesia masih tetap terbelang rendah bila dibanding dengan platform lain yang sama seperti *Youtube*. Situs *streaming video* *YouTube* serta *Facebook* sudah punya tingkat popularitas yang tinggi, sedangkan *Twitch* masih dalam proses meraih popularitas di kalangan pengguna *internet* Indonesia [8].

Sebuah kendala yang dihadapi pengguna *Twitch* Indonesia ialah mayoritas pengguna yang berbahasa asing. Mayoritas pengguna *Twitch* kebanyakan berasal dari luar negeri hingga saat berkumpul ataupun berinteraksi kebanyakan memakai bahasa Inggris untuk saling berkomunikasi [9]. Oleh sebab itu dilaksanakan skripsi ini untuk melakukan evaluasi penerimaan *Live Streaming Twitch* di Indonesia.

Meskipun popularitas layanan *live streaming* makin meningkat, skripsi sebelumnya tentang topik ini masih terbatas. Beberapa studi telah memakai berbagai teori seperti *gratification theory*, *flow theory*, *self-identity theory*, and *perceived value theory* untuk mengukur persepsi pengguna terhadap layanan *live streaming*. Pada konteks ini, model penerimaan teknologi (TAM) sangat relevan sebab membantu mengerti penerimaan serta pemakaian teknologi oleh konsumen. Literatur saat ini terutama membahas aspek teknologi serta sistem dari layanan *streaming*, sering kali berfokus pada penerimaan awal daripada penggunaan yang berkelanjutan. Ada kebutuhan yang jelas untuk memeriksa perilaku penggunaan berkelanjutan, yang belum banyak dieksplorasi [2].

Studi terbaru telah mengukur perilaku adopsi berkelanjutan memakai model penerimaan teknologi (TAM) serta teori nilai yang dirasakan, namun ini tidak mencukupi sebab sifat unik dari layanan *live streaming*. Studi ini mengusulkan untuk memeriksa persepsi kegunaan serta kemudahan penggunaan yang dirasakan oleh pengguna *Twitch* di Indonesia, serta penerimaan serta penggunaan *Twitch* secara berkelanjutan [2].

1.2 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan isu yang telah dipaparkan pada bagian pendahuluan, maka perumusan persoalan dalam kajian ini ialah mengenai bagaimana keluaran kajian terkait penerimaan pemakai terhadap *Live Streaming Twitch* memakai *Technology Acceptance Model* (TAM)?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ditentukan untuk menjaga fokus serta konsistensi skripsi. Batasan-batasan ini juga membantu memperjelas ruang lingkup serta tujuan skripsi hingga hasil yang diperoleh relevan serta valid sesuai dengan konteks topik yang diteliti.

1. skripsi ini berfokus pada pengguna individu yang pernah ataupun sedang memakai layanan *Live Streaming Twitch*, bukan pada analisis sistem ataupun fitur teknis aplikasi.
2. Model skripsi yang digunakan merupakan pengembangan dari *Perceived Value Theory* serta *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk menganalisis persepsi serta perilaku individu yang pernah ataupun sedang memakai *Twitch*.
3. Variable yang diteliti mencakup *Convenience Value*, *Social Value*, *Emotional Value*, *Monetary Value*, *Perceived Value*, *Effort Expectancy*, *Performance Expectancy*, *Personal Innovativeness*, *Perceived Enjoyment*, *Perceived Risk*, serta *Addiction* yang memengaruhi *Continued Intention to Use*.
4. Skripsi ini terbatas pada pengguna *Live Streaming Twitch* yang berlokasi di Indonesia.
5. Teknik Sampling: Tipe *Purposive Sampling* berlandaskan teknik *Nonprobability Sampling*.

1.4 Tujuan Penelitian

Mengacu kepada rumusan permasalahan diatas, tujuan yang hendak dicapai pada skripsi ini ialah untuk menganalisis penerimaan pengguna terhadap layanan *Live Streaming Twitch* memakai model *Technology Acceptance Model* (TAM).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat kajian ini ialah:

1. Dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang hendak meneliti penerimaan teknologi sejenis ataupun memperluas model dengan menambahkan variable baru pada *platform* yang berbeda.
2. skripsi ini berkontribusi pada pengembangan model penerimaan teknologi dengan memperluas TAM memakai konstruk *Perceived Value Theory* serta variable spesifik layanan live streaming. Temuan skripsi bisa memperkaya pemahaman terkait variable yang memengaruhi niat penggunaan berkelanjutan pada konteks platform digital.
3. Hasil skripsi ini bisa jadi rujukan untuk peneliti berikutnya untuk melakukan pengembangan, memodifikasi, ataupun memperluas model kajian pada

platform lain ataupun konteks digital yang berbeda, serta sebagai rujukan dalam kajian yang memakai pendekatan PLS-SEM.

4. Jadi bahan masukan untuk pihak *Twitch* pada pengembangan aplikasi di waktu yang akan datang.

1.6 Relevansi SI

Sistem Informasi (SI) mengacu pada kombinasi komponen yang berfungsi untuk menghimpun, memproses, menyimpan, menganalisis, serta melakukan pendistribusian informasi guna mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, serta kontrol dalam suatu organisasi [10]. Sistem informasi terdiri dari hardware, software, data, prosedur, serta manusia yang berinteraksi untuk mencapai tujuan seperti peningkatan efisiensi operasional serta keunggulan secara kompetitif [11]. Sistem ini mendukung fungsi organisasi lewat pengelolaan informasi secara efektif serta efisien.

Live streaming ialah tindakan menyajikan video kepada audiens secara *real-time*. Sebelumnya, hal ini terbatas pada saluran media yang punya teknologi untuk menyiarkan langsung kepada penonton. Live streaming juga memungkinkan pemirsa untuk berinteraksi: mengomentari, *Like*, berbagi, serta bahkan diundang ke dalam siaran [12]. Menurut Taylor [13], *live streaming* ialah suatu bentuk hiburan daring yang dinamis di mana individu menyiarkan aktivitas secara langsung, seperti bermain game, kepada audiens yang bisa berinteraksi satu sama lain lewat fitur *chat*.

1.7 Sistematika Penulisan

Struktur penulisan dalam karya ilmiah ini berfungsi sebagai pedoman utama agar penyusunan laporan tetap terarah serta tidak keluar dari tujuan yang telah ditetapkan. Dengan adanya sistematika, penulis punya acuan pokok untuk mencapai sasaran sesuai harapan. Pada laporan kajian ini, uraian materi disajikan dalam lima bab dengan susunan:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini diuraikan tentang dasar pemikiran, formulasi persoalan, ruang lingkup kajian, sasaran penelitian, kegunaan penelitian, keterkaitan Sistem Informasi serta pola penyusunan yang diterapkan pada penulisan skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dibahas mengenai beberapa teori dasar serta teori penunjang untuk mendukung penyelesaian skripsi ini, antara lain: Live Streaming, Twitch Live Streaming, *Technology Acceptable Model (TAM)*, serta beberapa tinjauan pustaka mengenai kajian sebelumnya yang relevan dengan skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini diuraikan tentang dasar pemikiran, formulasi persoalan, ruang lingkup kajian, sasaran penelitian, kegunaan penelitian, keterkaitan Sistem Informasi serta pola penyusunan yang diterapkan dalam penulisan karya ilmiah ini.

BAB IV METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil skripsi yang sudah dilaksanakan secara deskriptif yang membahas analisis faktor-faktor penerimaan *Live Streaming Twitch* memakai *perceived value theory* lewat pengujian instrumen maupun analisis data serta dilaksanakan uji hipotesis terhadap implikasi hasil skripsi yang akan dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi hasil skripsi yang diuraikan dalam bentuk rangkuman serta kemudian dijelaskan dalam bentuk kesimpulan serta saran. Bab ini melampirkan hasil skripsi serta saran-saran yang berisikan masukan yang mungkin bisa diterapkan pada kajian di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisikan sumber literatur yang telah dipakai pada pengerjaan skripsi ini.

LAMPIRAN

Lampiran dokumen yang diperoleh serta selaras dengan hasil ataupun fakta yang ada di lapangan.