

Analisis Faktor yang Mempengaruhi Continuous Watching Intention pada Layanan Live Streaming Menggunakan Dual Identification Framework = The Analysis of Factors Influencing Continuous Watching Intention on Live Streaming Services using Dual Identification Framework

Muhammad Ihsan Ranamukti, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920557575&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi intensi penonton untuk terus menonton layanan live streaming menggunakan pendekatan dual-identification framework. Penelitian ini mengatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi continuous watching intention yaitu broadcaster identification dan group identification. Penelitian ini juga membuktikan bahwa genre dari layanan live streaming tersebut dapat mempengaruhi faktor-faktor continuous watching intention. Penelitian ini menggunakan sampel masyarakat yang pernah menonton layanan live streaming yang digunakan menggunakan metode purposive sampling dan didapatkan sebanyak 346 responden. Penelitian ini menggunakan teknik PLS-SEM untuk mengolah data yang didapatkan. Data yang didapat lalu di bagi menjadi kelompok sub sampel genre gaming dan genre talent show. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan antara kedua genre yang digunakan dimana pada genre talent show faktor ideal self- congruity tidak berpengaruh terhadap broadcaster identification dan variabel resonant contagion tidak berpengaruh signifikan terhadap group identification, berbeda dengan sub sampel genre gaming dimana kedua variabel tersebut dianggap signifikan dan semua hipotesis lainnya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa genre siaran live streaming berpengaruh besar dan dapat memberikan perbedaan antara faktor-faktor yang digunakan dalam penelitian.

.....This study aims to determine the factors that influence the audience's intention to continue watching livestreaming services using a dual-identification framework approach. This study says that there are two factors that influence continuous watching intention, namely broadcaster identification and group identification. This study also proves that the genre of the live streaming service can affect the factors of continuous watching intention. This study uses a sample of people who have watched live streaming services using a purposive sampling method and obtained as many as 346 respondents. This study uses the PLS-SEM technique to process the data obtained. The data obtained is divided into sub-samples of the gaming genre and talent show genre. The results of this study proved that there is a difference between the two genres used, where in the talent show genre the ideal self-congruity factor has no effect on broadcaster identification and the resonant contagion variable has no significant effect on group identification, in contrast to the sub- sample of the gaming genre where the two variables are considered significant and also the whole hypotheses. It can be concluded that the live streaming genre has a partially moderate effect and can provide differences between the factors used in the study.