

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Kesimpulan dari analisis ini adalah, nilai rata rata *engagement rate* (ER) dari 30 konten video pendek dan 4 *live streaming* dari “Ayano World” telah mendapatkan *engagement rate* 14,634 % yang berarti sangat tinggi. Kategori *engagement rate* dalam penelitian ini mengacu pada standar industri yang digunakan oleh platform seperti Hootsuite (2023) dan Social Insider (2022), yang mengklasifikasikan tingkat keterlibatan berdasarkan rasio interaksi terhadap views atau subscriber. Jumlah tertinggi dari *engagement rate* ada di video pendek berjudul “MC ini menjadi anak yang tertukar” (85,57%) , sementara yang terendah adalah video dengan judul “MC ini kena mental ama bangku taman!” , mendapatkan *engagement rate* hanya sebesar 0.81%. *Engagement rate* untuk konten video pendek (16,51%) jauh lebih tinggi dari konten *live streaming* (0.54%). Hal ini tampaknya karena durasi yang cukup panjang dari konten *live streaming*.

Hal yang menyebabkan angka *engagement rate* tinggi adalah karena Ayano membahas anime yang cukup populer di kalangan penonton, mempunyai korelasi terhadap sejarah yang menarik, juga membuka tempat diskusi kepada penonton untuk membahas satu teori dengan teori lainnya. Selain itu Ayano membawakan setiap konten yang dia buat dengan nuansa menghibur, gaya bicara yang ceria bersemangat dan lucu membuat penonton tidak merasa bosan, ditambah animasi yang menarik dengan warna warna cerah membuat penonton betah menonton sampai akhir. Yang juga turut menaikkan *engagement*nya adalah setiap videonya ia memperkenalkan anime terbaru atau terkenal agar penonton dapat memahami premis dasar dari anime yang akan mereka tonton di kemudian hari. Sementara itu yang menyebabkan adanya *engagement* yang rendah untuk suatu video Ayano adalah kurangnya interaksi dengan penonton sehingga tidak terjadi diskusi yang menarik diantara mereka.

B. SARAN

Saran bagi Ayano dan calon-calon yang ingin terjun sebagai konten *virtual youtuber* melakukan langkah langkah berikut :

1. Menyusun/ melakukan penelitian terkait konten yang disukai (topik, pembawaan, durasi, dan format video) agar bisa membuat penonton tertarik kepada konten yang ditawarkan.
2. Konten yang dibawakan jangan bersifat repetitif yaitu topik yang dibawakan sama/berulang-ulang atau pembawaan setiap video sama dengan Vtuber lainnya, karena jika penonton mendapatkan topik yang sama dari satu *vtuber* ke *vtuber* lainnya, maka penonton juga akan merasa bosan dengan topik tersebut. Buatlah sesuatu yang unik yang menjadi ciri khas .
3. Melakukan interaksi kepada penonton, mengapa? penonton juga mempunyai hak untuk melakukan kritik dari video yang dibawakan atau membuka kesempatan untuk melakukan sesi diskusi bersama sang *vtuber*. Maka jika *vtuber* tersebut mengabaikan atau bahkan menanggapi suatu komentar penonton dengan kasar, penonton juga akan merasa tidak nyaman dan bahkan akan memilih *vtuber* lain untuk ditonton dan diajak berbincang.
4. Perlu diperhatikan durasi waktu yang singkat dengan informasi yang mendalam sehingga penonton tidak bosan
5. Waktu unggah yang tidak terlalu lama dari satu video ke video lainnya agar penonton tetap ter-update dan engage terhadap channel kita