



Strategic: Journal of Education Business management



Homepage journals: <https://ejournal.upi.edu/index.php/strategic/>

Pengaruh Tingkat Penerimaan Terhadap Minat Berperilaku dan Perilaku Penggunaan Teknologi Video Streaming

Aldin Sultan R.
Universitas Pendidikan Indonesia

*Correspondence: E-mail: aldinsultan513@gmail.com

ABSTRACT

The research was conducted in Bandung City through online survey including social media like Instagram and Discord. The aim of this research was to identify the factors of declining Twitch.tv users in Indonesia, specifically in Bandung. Survey and data collection are using Google Form then moved to Microsoft Excel for tabulating and SMARTPLS for testing. The result of research showed acceptance level, or UTAUT2, has significant influence towards behavioral intention and use behavior of Twitch.tv users. Behavioral intention can act as mediating variable between acceptance level and use behavior.

Penelitian dilakukan di Kota Bandung melalui survei online meliputi media sosial seperti Instagram dan Discord. Tujuan dari penelitian untuk mengidentifikasi faktor penyebab penurunan jumlah pengguna aktif Twitch.tv di Indonesia, terutama di Bandung. Survei dan pengumpulan data menggunakan Google Form lalu dipindahkan ke Microsoft Excel untuk tabulasi dan SMARTPLS untuk pengujian. Hasil penelitian menunjukkan tingkat penerimaan, atau UTAUT2, memiliki pengaruh signifikan terhadap minat berperilaku dan perilaku penggunaan oleh pengguna Twitch.tv. Minat berperilaku dapat berperan sebagai variabel mediasi antara tingkat penerimaan dan perilaku penggunaan.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 17 Mar 2025

First Revised 19 Mar 2025

Accepted 20 Mar 2025

First Available online 01 May 2025

Publication Date 01 May 2025

Keyword:

Tingkat Penerimaan,
Minat Berperilaku, Perilaku
Penggunaan, Twitch.tv

1. INTRODUCTION

Internet sudah lekat didalam aktifitas masyarakat terutama di kota-kota besar yang cenderung telah dimudahkan akses dan lebih luas jangkauannya. Perilaku individu dapat dilihat dari informasi apa yang dia cari atau gunakan dari internet. Motivasinya pun beragam mulai dari pendidikan, keuangan, kesehatan, hiburan, dan lain sebagainya. Bidang hiburan dapat dengan mudah diakses melalui aplikasi atau situs-situs yang memfasilitasi hiburan tersebut, salah satunya seperti situs online video streaming Twitch.tv.

Layaknya Youtube dan Facebook, Twitch menyediakan hiburan dari ribuan video yang ada untuk pengguna dapat nikmati sesuai minatnya. Akan tetapi, pengguna Twitch di Indonesia sangatlah sedikit, jika dibandingkan dengan jumlah pengguna Youtube dan Facebook di Indonesia. Perbandingan pengguna Twitch di Indonesia dengan negara tetangga seperti Cina, Jepang, dan Korea juga memiliki perbedaan yang sangat jauh, yaitu ratusan berbanding ribuan.

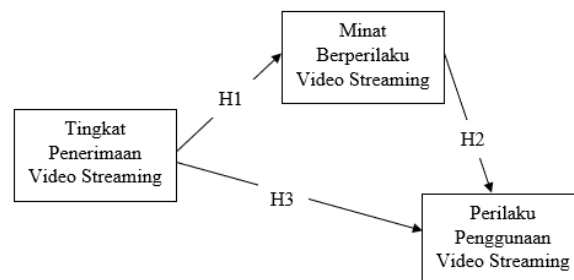
Menurut Venkatesh (2012) penggunaan dan penerimaan atas suatu teknologi bagi konsumen dapat dilihat melalui suatu model yaitu Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 atau UTAUT2. Melalui model UTAUT2 diasumsikan akan terlihat faktor-faktor yang mempengaruhi turunnya minat penggunaan Twitch di Indonesia, terutama di Kota Bandung. Penelitian ini akan membandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya seperti Charisma (2020) dimana variabel minat berperilaku berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan dompet digital.

2. RESEARCH METHODS

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Populasi yang diambil adalah pengguna aktif Twitch di Kota Bandung dengan rentang usia mulai dari 18-40 tahun dengan teknik purposive sampling dan aksidental artinya siapapun yang ditemui oleh peneliti melalui survei online dapat digunakan sebagai sampel penelitian.

Sumber dan pengumpulan data dilakukan bersamaan pada survei online yaitu Google Form melalui internet dan media sosial. Data yang dikumpulkan dipindahkan ke Microsoft Excel untuk tabulasi. SMARTPLS digunakan untuk pengujian data-data dengan teknik analisis SEM atau Structural Equation Model.

Variabel penelitian meliputi Tingkat Penerimaan (X1), Minat Berperilaku (Y1), dan Perilaku Penggunaan (Z1). Tingkat penerimaan memiliki enam indikator yaitu performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating condition, hedonic motivation, dan habit. Minat berperilaku terdiri dari tiga indikator yaitu repurchase intention, positive word-of-mouth communication, dan service quality. Perilaku penggunaan meliputi tiga indikator yaitu Use time, use frequency, dan use variety. Variabel tersebut merupakan UTAUT2 yang telah dimodifikasi, menyesuaikan dengan judul atau topik penelitian yaitu video streaming. Tiga hipotesis penelitian meliputi $X1 > Y1$, $Y1 > Z1$, dan $X1 > Z1$ dengan Y1 berfungsi sebagai mediasi.



Gambar 1. Model Penelitian

3. RESULTS AND DISCUSSION

Hasil pengujian validitas instrumen penelitian yaitu survei online mendapati 23 dari 25 total indikator terbukti valid dan reliabel dengan nilai cronbach alpha > 0,70. Data kuisioner kemudian diproses menggunakan software SMARTPLS untuk pengujian lebih lanjut.

Tabel 1. Hasil Uji T

Hubungan	T-Statistics	P-Values
Tingkat Penerimaan > Minat Berperilaku	15,926	0,000
Minat Berperilaku > Perilaku Penggunaan	2,020	0,044
Tingkat Penerimaan > Perilaku Penggunaan	6,618	0,000

Sumber: Data yang diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 1 terlihat perolehan tingkat signifikansi dari ketiga variabel bernilai dibawah 0,05. Hal tersebut membuktikan terdapat pengaruh variabel Tingkat Penerimaan terhadap Minat Berperilaku dan Perilaku Penggunaan.

Pengujian Tingkat Penerimaan mendapati nilai t hitung sebesar 15,926 melebihi t tabel 1,65 dan memiliki tingkat signifikansi dibawah 0,05 yaitu 0,000. Pembuktian ini memiliki keselarasan dengan penelitian yang dilakukan oleh Malewar & Bajaj (2020) bahwa faktor-faktor UTAUT2 dinilai memiliki pengaruh dan relevansi terhadap studi video streaming, kemudian oleh Aranyossy (2021) yang mendukung bahwa UTAUT2 pada faktor Habit sebagai salah satu fondasi utama untuk perilaku penggunaan.

Kemudian Minat Berperilaku mendapati nilai t hitung sebesar 2,020 melebihi t tabel 1,65 dan memiliki tingkat signifikansi dibawah 0,05 yaitu 0,044. Penemuan ini selaras dengan hasil penelitian oleh Anggeriny et. all (2021) minat penggunaan berpengaruh terhadap perilaku penggunaan e-kinerja dengan hipotesis bernilai diatas 1,96.

Lalu Perilaku Penggunaan mendapati nilai t hitung sebesar 6,618 melebihi t tabel 1,65 dan memiliki tingkat signifikansi dibawah 0,05 yaitu 0,000. Penemuan ini serupa dengan penelitian oleh Charisma (2020) bahwa faktor pengaruh bagi perilaku penggunaan ialah minat berperilaku dan UTAUT2 yaitu kebiasaan dan kondisi fasilitas atas e-wallet.

4. CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS

Penelitian ini menemukan perbedaan-perbedaan pengguna aktif Twitch.tv di Indonesia terutama di Kota Bandung. Terlepas dari jangkauan penelitian yang terbatas di perkotaan, penelitian berikutnya dapat menambah jumlah sampel atau luasan populasi seperti mengikut sertakan kota-kota lain di Jawa Barat atau diluar pulau Jawa. Tujuannya untuk menambah

gambaran secara nasional, dan dapat digunakan sebagai rincian detail perbandingan pengguna Twitch antar kota-kota di Jawa Barat atau antar provinsi. Variabel-variabel yang digunakan penelitian ini telah dimodifikasi menyesuaikan topik atau judul, maka penelitian berikutnya dapat menambahkan variabel-variabel yang sebelumnya tidak diikutsertakan seperti price value, age, experience.

Mengikuti penemuan penelitian ini, peneliti menyarankan kepada pengguna Twitch, bagi streamer yang ingin memperluas channel perlu adanya pengenalan tentang Twitch sebagai alternatif mencari hiburan. Dapat dilakukan melalui media sosial agar tercipta suatu pemahaman atas penerimaan Twitch selalu tersedia untuk diakses dan memiliki pengguna-pengguna aktif di Indonesia. Kemudian dapat ditarik melalui promosi video streaming yang kita lakukan untuk timbul minat dan ketertarikan mencoba menggunakan Twitch (Twitch dapat diakses melalui smartphone karena memiliki aplikasi mobile juga). Bagi perusahaan-perusahaan hiburan dapat meniru program yang sama namun dengan cara berbeda dengan menyiarkan pertandingan olahraga secara live seperti ketika pertandingan atlet catur Irene melawan Gotham Chess yang disiarkan langsung di Twitch beberapa tahun lalu. Jika diasumsikan minat menggunakan semakin tinggi, maka perlu adanya konsistensi content agar muncul kebiasaan atau habit didalam menggunakan Twitch sebagai sarana mencari hiburan.

REFERENCE

- Agustina, L. (2018). *Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial*. *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(1), 17–23. <https://doi.org/10.17933/diakom.v1i1.16>
- Andy. (2020). *Digital Marketing*. In Andy.
- Aranyosy, M. (2022). *Technology Adoption in the Digital Entertainment Industry during the COVID-19 Pandemic : An Extended UTAUT2 Model for Online Theater Streaming*.
- Ariyanto, Yogi Pertiwi, D. (2017). *Penerapan Model UTAUT 2 untuk Menjelaskan Minat dan Perilaku Penggunaan Mobile Banking*. *E-Jurnal Akuntansi*, 31(10), 2569. <https://doi.org/10.24843/eja.2021.v31.i10.p13>
- Auliya, N. (2018). *Penerapan Model Unified Theory of Acceptance and*.
- Azel Ryhan, & Baskoro, D. N. (2021). *Motivasi Penonton Livestream di Aplikasi Twitch*. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 339–355. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v4i2.1329>
- Charisma, J. A. (2020). *Analisis minat dan perilaku pengguna e-Wallet: Perluasan UTAUT 2 dengan budaya sebagai moderasi: Studi pada Mahasiswa di Kota Malang Etheses of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University*. In *Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/18709/>
- Elih, Y. (2020). *Implementasi Kebijakan Pendidikan*. *Jurnal At-Tadbir: Media Hukum Dan Pendidikan Volume 30 Nomor 2 Tahun 2020*, 30, 129–153.
- Ellis, M. (2022). *Types of websites*. <https://99designs.com/blog/web-digital/types-of-websites/>

- Ghozali, I. (2014). *Structural Equation Modeling Metode Alternatif dengan Partial Squares (PLS)*.
- Gillis, A. S. (2021). *Video Streaming*. https://www.techtarget.com/searchunifiedcommunications/definition/streaming-video?utm_source=youtube&utm_medium=description&utm_campaign=032022VIDEO&utm_content=VIDEO&Offer=OTHR-youtube_OTHR-video_OTHR-VIDEO_2022March24_VIDEO
- Handayani, T., & Sudiana, S. (2017). *Analisis Penerapan Model Utaut (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) Terhadap Perilaku Pengguna Sistem Informasi (Studi Kasus: Sistem Informasi Akademik Pada Sttnas Yogyakarta)*. In *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi* (Vol. 7, Issue 2). <https://doi.org/10.28989/angkasa.v7i2.159>
- Hasyim Ali Imran. (2016). 132694-ID-pola-penggunaan-teknologi-informasi-dan.
- Hidayanto, S. (2020). *Eksistensi video game streaming dalam industri gaming Indonesia*. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 4(2), 485. <https://doi.org/10.25139/jsk.v4i2.1995>
- Hudin, A. M., & Budiani, M. S. (2021). *Hubungan antara Workplace Well-Being dengan Kinerja Karyawan pada PT. X di Sidoarjo*. *Character : Jurnal Penelitian Psikolog*, 8(4), 1–11.
- Hussein, A. S. (2020). *Variance Based SEM dengan SmartPLS 3.0*. 0(Sesi 2), 20.
- Jati, N. J., & Laksito, H. (2012). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Dan Penggunaan Sistem E-Ticket (Studi Empiris pada Biro Perjalanan di Kota Semarang)*. In *Diponegoro Journal of Accounting* (Vol. 1, Issue 2). <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/accounting>
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2018). *The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry*. *Media, Culture and Society*, 41(5), 670–688. <https://doi.org/10.1177/0163443718818363>
- Kemendikbud. (2020). *Pertemuan 12 analisis korelasi product momen pearson*. *Analisis Korelasi Product Moment Pearson*, 12.
- Kurniawan, D. (2008). *Tabel Distribusi*. In *Forum Statistika UMM*.
- Malewar, S., & Bajaj, S. (2020). *Acceptance of OTT video streaming platforms in India during covid -19: Extending UTAUT2 with content availability*. *Journal of Content, Community and Communication*, 12, 89–106. <https://doi.org/10.31620/JCCC.12.20/09>
- Onibala, A. A., Rindengan, Y., & Lumenta, A. S. (2021). *Analisis Penerapan Model UTAUT 2 (UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY 2) Terhadap E-Kinerja Pada Pemerintah Provinsi Sulawesi Utara*. In *E-journal Teknik Informatika* (Vol. 2).
- Prabowo, R. (2019). *Analisa Loyalitas Pengguna Layanan Video on Demand Berlangganan Netflix Menggunakan Extended Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)*. 2.

- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Putra, M. A. A. (2018). Evaluasi Penggunaan pada Produk Uang Elektronik E-Money Bank Mandiri Menggunakan Model UTAUT2. *Nhk 技研*, 151(2), 10–17.
- Sangadji, M. (2010). Etta dan Sopiah. *Perilaku Konsumen*.
- Surucu, L., & Maslakci, A. (2020). *Business & Management Studies : Business & Management Studies: An International Journal*, 8(3), 2694–2726.
- Ulfa, R. (2018). Reliabilitas artinya kestabilan pengukuran. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Venkatesh, James Y. L. Thong, X. X. (2012). *Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*. In 2015 IEEE MTT-S International Microwave Symposium, IMS 2015. <https://doi.org/10.1109/MWSYM.2015.7167037>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003a). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003b). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Wijanto, S. H. (2008). *Structural equation modeling dengan Lisrel 8.8*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wulandari, N. P. A., & Yadnyana, I. K. (2016). Penerapan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 14(2), 1270–1297.
- Yuniato, J. (2012). Titik Persentase Distribusi. <https://Junaidichaniago.Wordpress.Com>.