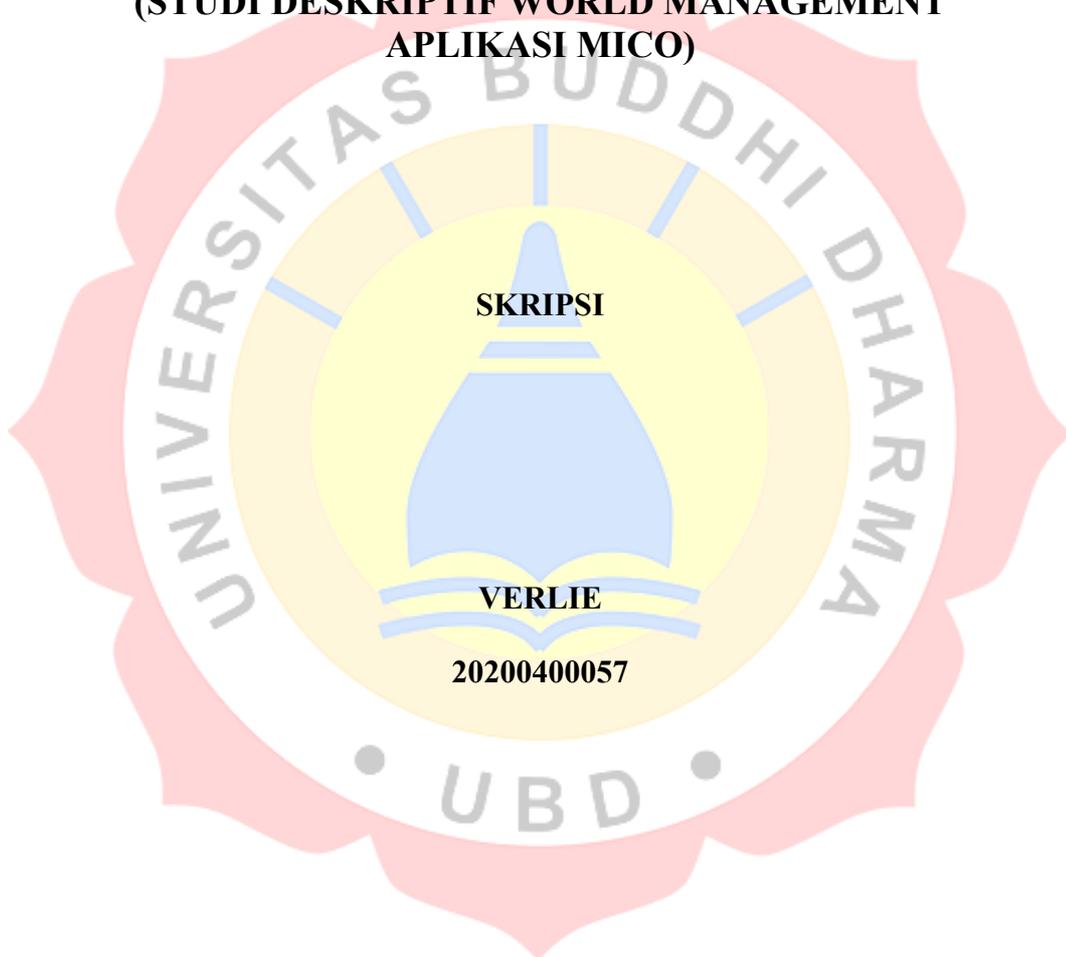




**PERAN TALENT INDUSTRI LIVE STREAMING APLIKASI
MEDIA SOSIAL DALAM MENINGKATKAN POPULARITAS
(STUDI DESKRIPTIF WORLD MANAGEMENT
APLIKASI MICO)**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
TANGERANG
2024**



**PERAN TALENT INDUSTRI LIVE STREAMING APLIKASI
MEDIA SOSIAL DALAM MENINGKATKAN POPULARITAS
(STUDI DESKRIPTIF WORLD MANAGEMENT
APLIKASI MICO)**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi (S.I.Kom)

VERLIE

20200400057

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
TANGERANG
2024**



LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Tugas Akhir : Peran Talent Industri Live Streaming Aplikasi
Media Sosial Dalam Meningkatkan Popularitas
(Studi Deskriptif World Management Aplikasi
Mico)

Nama : Verlie
NIM : 20200400057
Fakultas : Sosial Dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Tugas Akhir ini telah di setujui pada Tanggal 10 Juli 2024

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dosen Pembimbing


Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.Ikom
NIDN : 0310048205


Alfian Pratama, S.Sos., M.Ikom
NIDN : 0415039106



SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.Ikom

Jabatan : Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Menerangkan bahwa :

Nama : Verlie

NIM : 20200400057

Fakultas : Sosial dan Humaniora

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Tugas Akhir : Peran Talent Industri Live Streaming Aplikasi Media Sosial Dalam Meningkatkan Popularitas (Studi Deskriptif World Management Aplikasi Mico)

Dinyatakan layak untuk mengikuti sidang skripsi

Tangerang, 20 Agustus 2024

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dosen Pembimbing


Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.I.Kom

NIDN : 0310048205


Alfian Pratama, S.Sos.I., M.I.Kom

NIDN : 0415039106



LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Verlie

NIM : 20200400057

Fakultas : Fakultas Sosial Humaniora

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Tugas Akhir : Peran Talent Industri Live Streaming Aplikasi Media Sosial Dalam Meningkatkan Popularitas (Studi Deskriptif World Management Aplikasi Mico)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar strata satu (S-1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Buddhi Dharma.

Dewan Penguji

1. Ketua Penguji : Dr. Fx Rahyono, S.S., M.Hum. ()

NIDN: 8918350022

1. Penguji I : Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.I.Kom. ()

NIDN: 0310048205

2. Penguji II : Suryadi Wardiana, S.I.Kom., M.I.Kom. ()

NIDN: 0411118205

Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora


Dr. Sonya Ayu Kumala, S.Hum., M.Hum

NIDN: 0418128601

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir dalam bentuk skripsi berjudul " Peran Talent Industri Live Streaming Aplikasi Media Sosial Dalam Meningkatkan Popularitas (Studi Deskriptif World Management Aplikasi Mico)." merupakan asli karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni ide, rumusan, dan penelitian saya pribadi, dengan tidak diperbantukan oleh pihak lainnya, kecuali oleh pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini, tidak ada karya ataupun opini yang sudah dituliskan atau disebarkan kepada orang lain, kecuali dengan jelas saya cantumkan sebagai referensi penulisan skripsi ini melalui pencantuman penulisnya dalam daftar pustaka;
4. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan jika ada hal yang menyimpang di dalamnya, saya bersedia mendapat konsekuensi akademik berupa dicabutnya gelar yang sudah saya peroleh melalui karya tulis ini serta konsekuensi lain sebagaimana norma dan ketentuan hukum yang ada.

Tangerang, 16 Juli 2024
Yang Membuat Pernyataan



Verlie

NIM: 20200400057

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan bagi Tuhan Yang Maha Esa atas berkat-Nya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Peran Talent Industri Live Streaming Aplikasi Meedia Sosial (Studi Deskriptif World Management Aplikasi Mico)” sesuai dengan waktu yang ditetapkan.

Penelitian ini merupakan persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma. Dalam pembuatan tugas akhir ini, banyak pihak yang telah membantu, mengarahkan, membimbing, serta memberikan dukungan kepada peneliti agar dapat menyelesaikan penulisan dengan baik dan tepat.

Maka dari itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak yang mendukung, diantaranya :

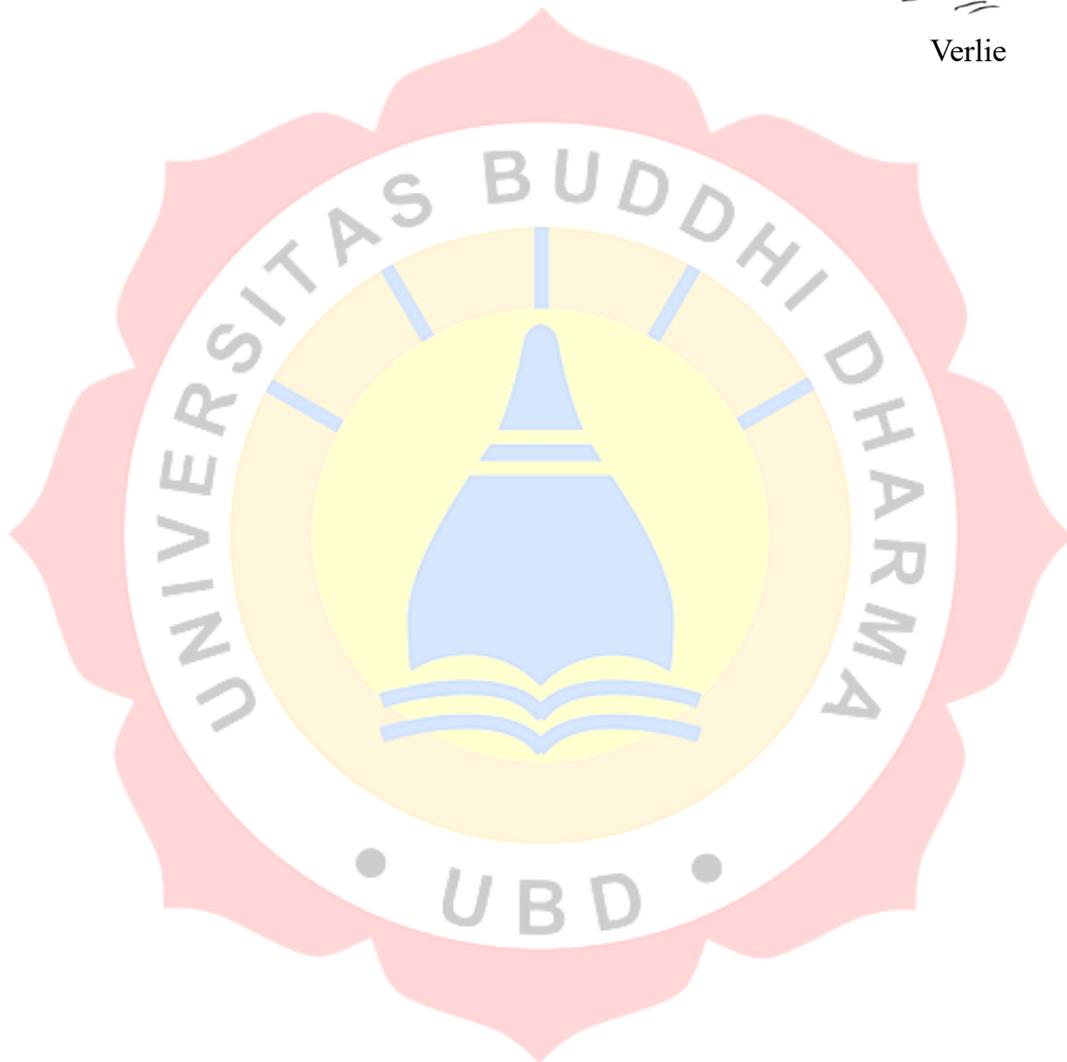
1. Dr. Limajatini, S.E., M.M, selaku Rektor Universitas Buddhi Dharma.
2. Dr. Sonya Ayu Kumala, S.Hum., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Buddhi Dharma
3. Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.I.Kom, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas sosial dan humaniora Universitas Buddhi Dharma
4. Alfian Pratama, S.Sos.I., M.I.Kom, Selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, tenaga dan juga pikirannya untuk memberikan pengetahuan, bimbingan, saran serta dukungan kepada peneliti agar dapat menyelesaikan tugas akhir ini sesuai dengan waktu yang ditentukan.
5. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma yang telah memberikan perkuliahan Ilmu Komunikasi dan *Mass Media* kepada peneliti sehingga ilmu tersebut bermanfaat dalam penulisan Tugas Akhir peneliti.
6. Teman-teman kuliah yang saling mendukung satu sama lainnya, sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Seluruh pihak lainnya yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti dalam doa serta memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan mahasiswa/i Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma pada masa yang akan datang.

Tangerang, 19 Agustus 2024



Verlie



ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada studi deskriptif tentang World Management dan mengeksplorasi peran talent dalam industri live streaming aplikasi media sosial. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, fenomena *live streaming* semakin populer. Ini membuka peluang baru bagi para talent untuk berinteraksi dengan audiens secara real-time di mana saja dan kapan saja tentunya. Untuk memahami bagaimana talent membangun dan mengelola persona mereka baik di depan maupun di belakang layar, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang dilengkapi dengan teori dramaturgi. Wawancara mendalam dengan owner world management dan talent, observasi sesi live streaming, dan dokumentasi dari berbagai sumber terkait digunakan untuk mengumpulkan data. Analisis data dilakukan secara mandalam untuk menemukan pola penting dalam peran dan pendekatan yang digunakan oleh world management kepada para talent yang dinaungi nya. Penelitian ini telah menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika industri live streaming, khususnya tentang bagaimana cara yang dilakukan para talent untuk meningkatkan popularitas diri nya dengan membawakan berbagai macam konten menarik pada saat melakukan siaran live streaming tentunya. Studi ini juga bertujuan untuk mengungkap metode manajemen talent yang dilakukan oleh World Management untuk mengoptimalkan kemampuan para talenta mereka di media sosial terutama di aplikasi mico live tentunya. Penelitian ini tidak hanya menambah literatur tentang industri hiburan digital dan media baru, tetapi juga memberi para praktisi dan pemangku kepentingan industri live streaming perspektif praktis.

Kata kunci: *live streaming, talent management, dramaturgi, media sosial, performativitas.*

ABSTRACT

This study focuses on a descriptive study of World Management and explores the role of talent in the live streaming industry of social media applications. With the development of information and communication technology, the phenomenon of live streaming is increasingly popular. This opens up new opportunities for talents to interact with audiences in real-time anywhere and anytime of course. To understand how talents build and manage their personas both in front of and behind the scenes, this study uses a qualitative approach equipped with dramaturgy theory. In-depth interviews with world management owners and talents, live streaming session observations, and documentation from various related sources were used to collect data. Data analysis was carried out in depth to find important patterns in the roles and approaches used by world management to the talents they oversee. This study has produced a deeper understanding of the dynamics of the live streaming industry, especially about how talents increase their popularity by presenting various interesting content during live streaming broadcasts of course. This study also aims to reveal the talent management methods used by World Management to optimize the abilities of their talents on social media, especially in the mico live application of course. This study not only adds to the literature on the digital entertainment industry and new media, but also provides practitioners and stakeholders of the live streaming industry with practical perspectives.

Keywords: *live streaming, talent management, dramaturgy, social media, performativity.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN JUDUL DALAM	
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
1.4. Kerangka Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Penelitian Terdahulu	8
2.1.1. Review Penelitian Terdahulu	8
2.1.2. Perbedaan dan Persamaan dengan Penelitian yang Penulis buat.....	9
2.2. Kerangka Teoritis	10
2.2.1. Peran Komunikasi.....	12
2.2.2. Peran <i>Talent</i> atau <i>Host Live Streaming</i>	12
2.2.3. New Media.....	14
2.2.4. Media Sosial	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1. Pendekatan Penelitian.....	16
3.2. Metode Penelitian.....	17
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	17
3.4. Teknik Pengumpulan Data	18
3.4.1. Wawancara	18
3.4.2. Dokumentasi	19

3.4.3. Observasi	19
3.5. Teknik Analisis Data.....	20
3.6. Lokasi dan Waktu Penelitian	21
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	23
4.1. Gambaran Umum	23
4.1.1. Profile World Management.....	24
4.1.2. Visi dan Misi World Management	24
4.1.3. Struktur Organisasi	25
4.2. Hasil Penelitian.....	26
4.2.1. Key Informan.....	28
4.2.2. Informan.....	30
4.3. Pembahasan.....	34
4.3.1. Peran Talent Dalam Meningkatkan Popularitas.....	37
4.3.2. Live Streaming.....	39
4.3.3. Dramaturgi Talent Live Streaming	41
4.3.4. Eksistensi Talent Meningkatkan Popularitas Agency	43
4.3.5. Mico Menjadi Aplikasi Live Streaming Utama World Management ..	44
4.3.6. Jenis Konten Live Streaming.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1. Kesimpulan.....	48
5.2. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	52
LAMPIRAN.....	xiii

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 WAKTU PENELITIAN DAN HASIL PENELITIAN.....	21
TABEL 4.1 JADWAL WAWANCARA.....	27

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 4.1 LOGO WORLD MANAGEMENT	24
GAMBAR 4.2 STRUKTUR ORGANISASI	25
GAMBAR 4.3 LOGO APLIKASI MICO	35
GAMBAR 4.4 HOST LIVE STREAMING	40
GAMBAR 4.5 KONTEN KAYANGAN	46



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah mengubah pola interaksi manusia. Salah satu perubahan yang signifikan adalah kemunculan media sosial, media sosial menjadi tren dari kalangan anak-anak sampai dengan orang dewasa pada saat ini. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi masih terus mengalami perkembangan yang sangat pesat, ditambah saat ini Indonesia telah memasuki industry 4.0. Dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi di masyarakat, tentunya hal ini membawa dampak positif maupun dampak negatif itu sendiri, tergantung dari pribadi masing-masing menyikapinya seperti apa.

Perkembangan teknologi yang serba digital tentunya harus didukung dengan kemajuan internet, agar terciptanya perubahan dampak positif yang luar biasa di bidang informasi dan komunikasi tentunya. Perkembangan teknologi tentunya harus diiringi dengan perubahan sikap ingin tahu, dan mampu melakukan filterisasi hal baik ataupun kurang baik yang ada di internet. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara banyak melakukan literasi, mencari sumber validitas dari suatu berita yang beredar ataupun berita yang sedang ramai diperbincangkan.

Media sosial adalah bentuk interaksi sosial di mana orang berbagi dan bertukar informasi satu sama lain. Media sosial dapat mencakup berbagai ide, pendapat, gagasan, dan konten yang tersedia di dunia maya, serta menawarkan cara baru untuk berkomunikasi dengan teknologi yang jauh berbeda dari media konvensional. Watson (2010) Di seluruh dunia, perkembangan teknologi yang semakin canggih telah memengaruhi masyarakat, terutama generasi muda.¹

Salah satu contoh nyata dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi masa kini ialah adanya berbagai macam platform “*Live Streaming*” yang bermunculan di Indonesia. *Live streaming* adalah penyajian dengan cara menyiarkan secara langsung konten yang ingin Anda bawaan kepada penonton.

¹ Watson (2010) Di seluruh dunia, perkembangan teknologi yang semakin canggih telah memengaruhi masyarakat, terutama generasi muda.

Live streaming tidak hanya menyiarkan aktivitas secara langsung, tetapi juga telah menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan popularitas dan membangun komunitas di media sosial. Talenta dalam industri ini, seperti host dan streamer, memainkan peran penting dalam meningkatkan engagement dan interaksi dengan pengguna. Mereka harus dapat membuat konten yang menarik dan relevan, dapat berinteraksi dengan baik dan membangun ikatan emosional dengan pelanggan.

Di Indonesia terdapat banyak sekali Platform siaran yang ternama untuk melakukan *live streaming* seperti; Youtube, Bigo Live, Mico Live, Tiktok Live. Platform *live streaming* memungkinkan pengguna untuk menyiarkan aktivitas mereka secara langsung ke internet untuk berbincang bersama dengan pengguna lain nya di seluruh penjuru dunia. Setiap *platform live streaming* memiliki perbedaan karakteristik para pengguna tentunya, antar aplikasi terdapat sop yang harus dijalankan ketika seseorang melakukan siaran langsung di platform nya. Seperti tiktok tidak memperbolehkan ada asap rokok, jika terdeteksi ada asap rokok maka siaran akan terhenti secara otomatis, sedangkan di platform mico live masih bisa, karena sistem nya belum se ketat tiktok.

YouTube Live memudahkan kreator untuk berinteraksi dengan komunitasnya secara real time dengan menyiarkan acara, mengajar di kelas, atau mengadakan lokakarya. YouTube memiliki alat yang memungkinkan Anda mengelola siaran live dan berinteraksi dengan penonton secara real time.

Bigo Live adalah aplikasi siaran langsung gratis yang memungkinkan Anda melakukan siaran langsung ke teman atau orang lain di mana saja dan kapan saja. Anda juga dapat terhubung dengan siapa saja. Pengguna atau livestreamernya dapat melihat komentar langsung dari pengguna lain dan mencari pengguna terdekat. Bigo Live adalah aplikasi Singapura.

Mico adalah aplikasi jejaring sosial yang memungkinkan penggunanya berhubungan dengan orang baru dari seluruh dunia. Banyak orang menggunakan aplikasi ini untuk mengobrol, mencari teman baru, dan bahkan mencari pasangan. Aplikasi *livestreaming* Mico telah membantu banyak pengguna menemukan pasangan. Pengguna dapat membuat profil, mengunggah foto, dan berinteraksi dengan orang lain melalui typingan atau obrolan video dengan Mico.

TikTok Live merupakan salah satu fitur dari aplikasi TikTok itu sendiri yang memungkinkan pengguna untuk melakukan live streaming dan ditonton oleh para pengguna dari berbagai macam daerah ataupun luar negeri sekalipun. Fitur ini sangat cocok untuk para kreator konten yang ingin mengembangkan usaha ataupun ingin mulai berkarya dengan memanfaatkan fitur live yang dihadirkan oleh tiktok. Tidak sedikit masyarakat yang merasa terbantu dengan adanya tiktok live.

Menurut para ahli, *streamer* atau penyiar mengunggah video dan audio secara real-time dengan konten video game, pertunjukan bakat, kehidupan sehari-hari, atau apa pun yang dia ingin bagikan. Selain itu, penjual online dapat menggunakan metode baru, yaitu live streaming, berkat kemajuan teknologi informasi saat ini (Silaban et al., 2022).² Metode ini memungkinkan konsumen untuk lebih dekat dengan produk dan mendengar bagaimana penyiar menggambarkan rasa, penampilan, atau bentuknya (Farman, 2019).³

Pada saat ini dunia live streaming bisa dikatakan sebagai sektor bisnis modern, di mana terdapat banyak management yang menaungi para talent. *management live streaming* tersebar di berbagai macam platform live streaming ternama yang ada di Indonesia. Management merupakan wadah bagi talent atau host untuk mengembangkan talenta yang dimiliki oleh seseorang host live streaming yang dimana tujuannya untuk mendapatkan uang dari siaran live streaming.

Management live streaming merupakan pihak kedua setelah aplikasi live streaming, dikatakan pihak kedua karena sebagai jembatan antara aplikator dengan talent. Semakin banyak talent yang ada dan aktif di management tertentu tentunya akan berdampak positif juga bagi income atau pendapatan management. Talent sendiri dapat dikatakan ujung tombak dari suatu management, maka dari itu management harus mampu membimbing dan

² Menurut para ahli, streamer atau penyiar mengunggah video dan audio secara real-time dengan konten video game, pertunjukan bakat, kehidupan sehari-hari, atau apa pun yang dia ingin bagikan. Selain itu, penjual online dapat menggunakan metode baru, yaitu live streaming, berkat kemajuan teknologi informasi saat ini (Silaban et al., 2022).

³ Metode ini memungkinkan konsumen untuk lebih dekat dengan produk dan mendengar bagaimana penyiar menggambarkan rasa, penampilan, atau bentuknya (Farman, 2019).

mengajari talent sampai paham betul dengan cara kerja atau system yang ada di aplikasi tertentu.

Peran talent dalam industri live streaming aplikasi media sosial dapat dikatakan sangat penting karena mereka merupakan ujung tombak dari management untuk menjalankan bisnis baru di dunia streaming. Talent diharapkan mampu mencari topik obrolan yang menarik, memiliki kreativitas, bahkan memahami strategi penjualan suatu barang, talent mampu menarik dan membuat viewer nyaman untuk menonton live mereka sampai ber jam-jam lama nya.

Profesi *host live streaming* atau live streamer adalah peluang baru yang banyak dilirik oleh kaum hawa yang memiliki paras cantik dan menawan tentunya karena dengan melakukan siaran live streaming tentunya bisa menghasilkan uang mulai dari ratusan ribu sampai dengan ratusan juta dalam kurun waktu satu bulan saja

Siaran live streaming pada umum nya biasa dilakukan dengan ngobrol, berbincang, ataupun melakukan challenge yang ditujukan untuk menghibur viewers. Live Show ini biasanya di dominasi oleh kaum hawa yang berparas cantik, cute, dan berpenampilan menarik tentunya. Biasa nya rentang umur dari 18 tahun – 26 tahun usia produktif bagi talent wanita untuk siaran live streaming di aplikasi tertentu yang ada di Indonesia. Banyak aplikasi live streaming ternama yang ada di Indonesia seperti; Bigo Live, Up Live, Nimo Tv, Mico Live, Tiktok Live.

Talent dalam industri live streaming aplikasi media sosial juga memiliki peran penting dalam menghasilkan konten yang menarik untuk menghibur viewers ketika sedang menonton siaran live streaming yang kamu siarkan. Mereka bertanggung jawab untuk menyediakan konten yang sesuai dengan ketentuan hukum dan etika, setiap aplikasi live streaming tentunya memiliki syarat dan ketentuan tersendiri dalam menentukan rules yang akan di terapkan di aplikasi tersebut. Tetapi perlu di ingat jika konten yang dibawakan oleh host talent mengandung unsur negatif seperti konten yang ada unsur pornografi, judi online dan lain sebagainya karena tidak sesuai dengan syarat yang ada maka akan mendapatkan sanksi take down saat melakukan siaran, teguran lisan melalui pihak

management atau pihak kedua, bahkan banned permanen dari aplikasi tersebut, hal terparah sekali pun dapat berurusan dengan hukum.

Talent juga harus memiliki kompetensi dalam mengatur jadwal live streaming, seperti yang ditunjukkan dalam sumber 2 yang menjelaskan bahwa talent hanya diperkenankan untuk memilih jadwal live nya sendiri secara pribadi dan dibuktikan dengan mengisi nama pada kolom tabel jadwal yang telah disediakan. Setiap talent harus mampu menyelesaikan task durasi selama minimal 15 hari 30 jam siaran live dalam 1 bulan, selain itu besaran income ataupun gaji yang akan di terima oleh talent ber variative, semakin banyak *gift* (coin,diamond) yang didapatkan oleh talent dalam periode satu bulan akan di akumulasi secara keseluruhan pada akhir bulan. talent juga harus memiliki kemampuan dalam mengajak viewers ngobrol pada saat siaran, yang dimana tentunya ketika viewers merasa nyaman ketika berbincang bersama, secara otomatis akan memberikan gift.

Selain itu talent juga harus memiliki kemampuan dalam mengatur konten yang sesuai dengan strategi promosi dan pemasaran yang dapat menguntungkan pihak agency atau management tentunya, seperti promosi topup coin, ataupun membuat konten promosi lain nya di media sosial management yang menaungi talent tersebut. Para pengguna media sosial dapat berkomunikasi atau berinteraksi seperti berkirin pesan, baik pesan teks, gambar, audio hingga video, saling berbagi, sehingga terciptanya networking, siaran live streaming tidak terbatas oleh jarak.

Sebagai penyedia konten, talent juga harus memiliki kemampuan dalam mengatasi masalah etika dan moral yang mungkin muncul saat live streaming, talent harus mampu membedakan antara dunia live streaming dengan dunia nyata. Maksud dari pembedaan ialah, dunia live streaming bisa dikatakan sebagai dunia tipu-tipu ataupun sandiwara, dimana kita harus mampu tampil ceria untuk mengentertaint orang lain. Sementara dunia nyata ialah dimana dunia kita melakukan kegiatan atau aktivitas sehari-hari.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka muncul berbagai macam permasalahan yang dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Bagaimana peran talent industri live streaming dalam aplikasi media sosial Mico dalam meningkatkan popularitas?
2. Bagaimana World Management mengatur talent industri live streaming meningkatkan popularitas dalam aplikasi Mico?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Pada rumusan masalah diatas, penulis memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memahami peran talent industri live streaming dalam aplikasi media sosial Mico.
2. Menjelaskan bagaimana World Management dalam menjalankan bisnis di industri *Live Streaming* di aplikasi Mico.

Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis, memiliki manfaat akademis dan manfaat teoritis tentunya untuk pembaca:

Manfaat Akademis:

1. Kontribusi pada Kajian Industri Media Sosial: Penelitian semacam ini dapat meningkatkan pemahaman tentang dinamika industri media sosial, khususnya dalam hal aplikasi live streaming. Ini dapat membantu akademisi dan praktisi memahami bagaimana bakat membentuk ekosistem media sosial.
2. Memahami Peran Talent: Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang peran talent dalam menarik dan mempertahankan pengguna di platform media sosial. Ini dapat membantu dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi popularitas dan keberhasilan seorang talent dalam industri live streaming.
3. Meningkatkan Pemahaman Industri Live Streaming: Penelitian ini dapat membantu kita untuk memahami industri live streaming dengan lebih baik, terutama karena penelitian ini akan memberikan gambaran yang lebih baik tentang apa yang terjadi di dalamnya.

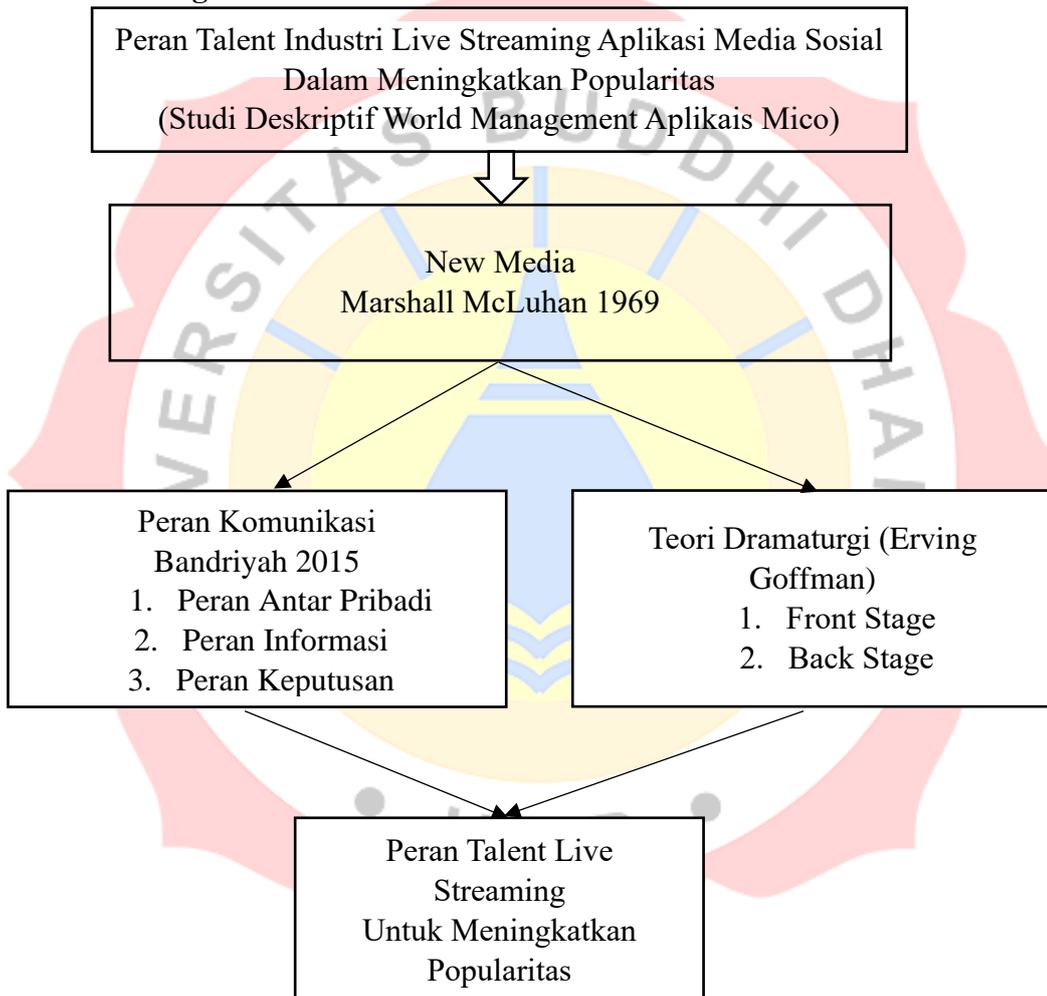
Manfaat Teoritis:

1. **Memperluas pemahaman tentang teori komunikasi massa dan media sosial.** Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana talent industri live streaming menggunakan aplikasi media sosial untuk berkomunikasi

dengan audiens mereka. Hal ini dapat membantu untuk memperluas pemahaman tentang teori komunikasi massa dan media sosial, khususnya dalam konteks industri live streaming.

2. **Meningkatkan pemahaman tentang budaya digital.** Penelitian ini dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman tentang budaya digital, dengan fokus pada bagaimana orang menggunakan media sosial untuk membangun identitas, komunitas, dan makna.

1.4. Kerangka Penelitian



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Berikut 5 penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai acuan penulis dalam menyusun laporan skripsi penulis dengan judul “Peran Talent Industri Live Streaming Aplikasi Media Sosial Dalam Meningkatkan Popularitas (Studi Deskriptif World Management Aplikasi Mico).

2.1.1. Review Penelitian Terdahulu

2.1.1.1. Komunikasi Persuasi Live Streamer ZittaXTY Dalam Mendapatkan Donasi

Pada penelitian yang dibuat oleh Angga Aditya Saputra yang dilakukan pada tahun 2020 ini tentunya bertujuan untuk mengetahui, memahami dan juga mendeskripsikan bagaimana proses komunikasi persuasive yang dilakukan ZittaXTY saat live streaming dan mendapatkan donasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan cara mengamati dan wawancara. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan studi Pustaka.

2.1.1.2. Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial

Jurnal yang dibuat oleh Lidya Agustina ini merupakan sebuah studi literatur yang membahas mengenai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan perubahan yang terjadi di dalam media sosial. Perkembangan dan evolusi media sosial yang dibahas dalam penelitian ini berangkat dari fenomena live video streaming yang saat ini marak digunakan oleh para pengguna media sosial.

2.1.1.3. Strategi Komunikasi Official Host Media Sosial UP – Live

Jurnal yang dibuat oleh Syipa Alpiani Aulia merupakan Penelitian yang di latarbelakangi oleh maraknya pengguna aplikasi Live Streaming Up-Live khususnya yakni official host yang begitu banyak diminati pengguna media sosial sehingga mendapat peringkat ke 2 terlaris sosial yang sebenarnya sudah menjadi sorotan negatif, bahkan sudah disebutkan dalam berita DetikNews. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan dan menjelaskan tentang Khalayak

yang dituju Official Host Up-Live, Media pendukung yang digunakan Official Host pada Live Streaming, Pengkajian pesan komunikasi yang ditujukan oleh Official Host Up-Live di Garut dan Peran komunikator (Official Host) pada saat melakukan siaran langsung di UpLive.

2.1.1.4. Proses Komunikasi Host Management Ocean Dalam Aplikasi Kitty Live Untuk Menarik Perhatian Viewers (Studi Deskriptif Kualitatif Proses Komunikasi Host Management Ocean Dalam Aplikasi Kitty Live Untuk Menarik Perhatian Viewers Periode April – Juni 2021).

Penelitian yang dibuat oleh Constantina Ayu Ponco Somahatmi pada tahun 2020 bertujuan untuk Tujuan penerapan kegiatan proses komunikasi yang turut dilaksanakan untuk mengetahui proses komunikasi yang dilakukan host management ocean dalam aplikasi kitty live saat live streaming.

2.1.1.5. Studi Fenomenologi Media Sosial Bigo Live

Jurnal yang disusun oleh Ayu Sarah Shabrina memiliki tujuan untuk melihat dan mempelajari fenomena bigo live. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologis.

2.1.2. Perbedaan dan Persamaan dengan Penelitian yang Penulis buat

Persamaan:

Terdapat beberapa persamaan antara penelitian yang penulis susun dengan penelitian yang sudah ada sebagai bahan referensi penulis menyusun penelitian ini.:

1. Media Sosial Live Streaming, dimana terdapat kesamaan yang membahas Live Streaming dari ke-lima penelitian terdahulu yang menjadi acuan penulis.
2. Metode Penelitian yang digunakan sama antara lima penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis buat yaitu “Kualitatif”.
3. Pembahasan strategi, komunikasi yang diterapkan host live streaming untuk mencapai tujuan yang di inginkan secara individualis.

Perbedaan:

Selain persamaan antara penelitian yang penulis susun, tentunya terdapat perbedaan dengan penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai acuan menyusun penelitian ini.:

1. Penulis membahas aplikasi Mico Live, sebagai media sosial live streaming untuk judul penelitian yang penulis buat, sedangkan penelitian terdahulu membahas Bigo Live dan UP Live.
2. Pada penelitian yang penulis buat, penulis ingin mengutarakan bahwa peran talent dalam suatu management dapat dikatakan sangat penting bagi diri sendiri serta keberlangsungan bisnis yang ada di dunia live streaming tentunya.
3. Penulis juga menekankan bahwa terdapat sektor pekerjaan, bisnis baru melalui industri dunia Live Streaming, yang tentunya bisa mendapatkan penghasilan yang nominal nya cukup fantastis jika ditekuni dengan serius.

2.2. Kerangka Teoritis

Peneliti menggunakan teori dramaturgi yang di cetuskan oleh Erving Goffman untuk menjelaskan bagaimana talent live streaming membangun dan mengelola identitas mereka di depan audiens. dan teori komunikasi identitas oleh Micheal Hecht dan teori komunikasi massa juga digunakan untuk mbingkai interaksi sosial dan penggunaan media sosial dalam konteks live streaming. Karena peneliti ingin mempelajari bagaimana seseorang membangun dan mengelola identitas mereka saat melakukan siaran live streaming dan kehidupan real mereka. Dalam penelitian ini, teori ini dapat digunakan untuk memahami bagaimana talent industri live streaming menggunakan aplikasi media sosial mico live untuk membangun dan mengelola identitas mereka sebagai streamer dan profesional.

Teori dramaturgi adalah sebuah teori sosiologi yang menggambarkan interaksi sosial dalam masyarakat sebagai sebuah drama panggung. Teori ini dikembangkan oleh Erving Goffman, seorang sosiolog terkenal, dalam bukunya "*The Presentation of Self in Everyday Life*".

Encyclopedia of Communication Theory (2009 : 320) menyatakan bahwa dramaturgi, suatu pendekatan untuk memahami bagaimana simbol digunakan

dalam masyarakat, juga dapat disebut dramatisme.⁴ Kenneth Burke pertama kali menggunakan pendekatan dramatisme pada awal tahun 1950an dan mengatakan bahwa interaksi manusia dapat digambarkan sebagai sebuah drama. Dia berpendapat bahwa hubungan antara teater dan kehidupan tidak lebih dari sekadar metafora. Para ahli berpendapat bahwa pendekatan dramatisme sangat penting dalam teori komunikasi karena penggunaan simbol utama dalam bahasa sebagai alat komunikasi.

Dramaturgi sebenarnya adalah sudut pandang sosiologi yang berfokus pada manajemen rutin. Dengan menggunakan teori dramaturgi, Erving Goffman (1959) mencoba membandingkan dunia manusia dengan dunia teater. Dia juga mencoba menggambarkan perbandingan antara orang di dunia nyata dan para pemain atau pemeran di panggung. Setiap orang, menurut Erving Goffman, memilih untuk mempresentasikan dirinya dengan mengontrol kesan dan melanjutkan pertunjukannya untuk memastikan bahwa citra atau bayangan tersebut terbentuk.

Micheal Hecth dan koleganya mendefinisikan teori komunikasi tentang identitas sebagai kombinasi dari tiga konteks budaya: individu, komunal, dan publik. Menurut teori ini, identitas adalah penghubung utama antara individu dan masyarakat, dan komunikasi adalah rantai yang memungkinkan hubungan ini terjadi. Identitas adalah kode yang mengidentifikasi seseorang sebagai anggota komunitas yang beragam. Kode terdiri dari dua jenis kata: kata, seperti bentuk pakaian dan kepemilikan, dan simbol, seperti deskripsi diri atau benda yang biasa dikatakan, dan makna yang terkait dengan benda tersebut. Menurut Littlejohn (2012 : P 131).⁵

Selain itu, teori identitas ialah teori yang berfokus pada pelaku komunikasi selalu membawa identitas diri ke berbagai tingkatan; teori identitas berasal dari berbagai budaya, dan manusia berbeda dalam menguraikan diri mereka. Littlejohn (2012 : 131) menyatakan bahwa membicarakan bagaimana orang membangun dan

⁴ *Encyclopedia of Communication Theory* (2009 : 320) menyatakan bahwa dramaturgi, suatu pendekatan untuk memahami bagaimana simbol digunakan dalam masyarakat, juga dapat disebut dramatisme.

⁵ Kode terdiri dari dua jenis kata: kata, seperti bentuk pakaian dan kepemilikan, dan simbol, seperti deskripsi diri atau benda yang biasa dikatakan, dan makna yang terkait dengan benda tersebut. Menurut Littlejohn (2012 : P 131).

mengelola identitas mereka.⁶ Penelitian ini dapat menggunakan teori ini untuk memahami bagaimana bintang-bintang industri live streaming menggunakan aplikasi media sosial untuk membangun dan mengelola identitas mereka sebagai streamer dan profesional.

Dalam bukunya yang berjudul kekuatan identitas, Castell menyatakan bahwa pencarian identitas, baik secara kolektif maupun individu, adalah sumber utama makna, atau sumber paling dasar. Dia memberikan beberapa poin untuk menjelaskan lebih lanjut aspek identitas, seperti sumber makna dan pengalaman seseorang, proses pembuatan makna yang didasarkan pada berbagai atribut kultural, serta makna yang terkait dengan pengalaman visual ketika seseorang melihat sesuatu. Menurut Putranto (2004 : hal 86-87).

2.2.1. Peran Komunikasi

Komunikasi terlibat secara aktif dalam setiap aspek kehidupan, Bandriyah (2015:31). Komunikasi yang jelas memungkinkan produktivitas yang optima.

⁷Ada tiga jenis peran komunikasi dalam sebuah Perusahaan:

1. Peran antar pribadi (*Interpersonal role*). Manajer berinteraksi dengan rekan kerja, pelanggan, dan bawahan sebagai pemimpin organisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajer menggunakan sekitar 45% dari waktu mereka untuk bawahan mereka, sekitar 45% untuk individu di luar organisasi, dan hanya sekitar 10% untuk atasan.
2. Peran informasi (*Informational role*). Manager mencari informasi dari rekan kerja, bawahan, dan sumber lain tentang hal-hal yang dapat mempengaruhi pekerjaan dan tanggung jawab mereka.
3. Peran Keputusan. Keputusan manajer tidak dibuat secara pribadi, tetapi akan didasarkan pada informasi yang diberikan kepada mereka. Manajer harus memberi tahu orang lain tentang keputusan mereka.

2.2.2. Peran Talent atau Host Live Streaming

Dalam dunia live streaming talent atau host dapat dikatakan sebagai ujung tombak dari suatu management. Di katakan sebagai ujung tombak karena talent

⁶ Littlejohn (2012 : 131) menyatakan bahwa membicarakan bagaimana orang membangun dan mengelola identitas mereka.

⁷ Komunikasi terlibat secara aktif dalam setiap aspek kehidupan, menurut Bandriyah (2015:31). Komunikasi yang jelas memungkinkan produktivitas yang optimal.

merupakan “Aset” atau sumber pendapatan dari management, di mana management mendapatkan bagian atau persentase dari target yang dicapai oleh seorang talent dalam satu periode siaran live streaming. Keberhasilan dari seorang talent atau host juga tidak luput dari bimbingan yang telah diberikan oleh management pada awal-awal melakukan siaran live. Semakin terkenal seorang talent serta memiliki konten yang menarik tentunya akan semakin besar peluang untuk mendapatkan gaji yang cukup fantastis tentunya. Besaran gaji yang di dapatkan biasanya mulai dari ratusan ribu hingga ratusan juta rupiah dalam suatu periode tertentu.

Setiap aplikasi siaran live streaming memiliki ketentuan pembayaran gaji yang berbeda-beda tentunya, ada yang setiap minggu, dua minggu sekali ataupun ada yang setiap bulan. Talent tentunya harus mampu meng-entertain ataupun menghibur viewers yang menonton atau melihat siarannya, dengan demikian tentunya dapat memancing viewers untuk memberikan “Gift” yang dikumpulkan dalam satu periode siaran live yang akan ditukarkan menjadi uang atau gaji di akhir periode siaran.

Sementara *host live streaming* sendiri dapat diartikan sebagai Setiap orang atau organisasi yang mengatur dan memantau acara streaming langsung dan siaran konten melalui platform online. Host live streaming juga dapat diartikan sebagai individu, perusahaan, atau institusi yang menggunakan platform live streaming untuk berkomunikasi langsung dengan penonton secara real time.

Sedangkan di masyarakat, istilah *host live streaming* host lebih dikenal sebagai *live streamer* atau *host streamer*. Secara umum *host live streaming* itu seperti marketer. Dia hanya mengatakan bahwa mereka menjual di pasar online melalui platform penjualan streaming seperti tiktok shop ataupun shopee live, dengan konten menjual suatu barang tentunya. Seorang *host streaming* “Shopping” biasanya bertugas menjelaskan detail informasi produk yang mereka jual kepada penonton yang menonton siarannya dan juga tugasnya ialah memberikan review produk.

Peran talent di industri live streaming ada beberapa macam menurut peneliti seperti; menghibur viewers yang ada di room siaran, memberikan *knowledge* atau pengalaman yang menarik di hidupnya, membagikan kegiatan

yang biasanya dilakukan. Tentunya tujuan utamanya ialah mampu mengentertaint room siaran *live streaming* dengan tujuan mendapatkan gift dari para penonton yang sering singgah ataupun biasa menemani talent ketika sedang melakukan siaran.

2.2.3. New Media

Dikutip dari buku Etika Komunikasi dalam Media Sosial: Saring Sebelum Sharing, karya Rahmanita Ginting, dkk (2021), new media adalah media yang menggunakan internet berbasis teknologi online, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif, serta dapat berfungsi secara privat atau publik.⁸ Sementara secara harfiah, *new* diartikan baru, sedangkan *media* berarti alat yang digunakan komunikator untuk mengirim pesan kepada komunikan. Jadi bisa dimaknai bahwa *new media* adalah alat baru yang digunakan komunikator untuk mengirim pesan kepada komunikan.

Pada era digitalisasi saat ini, *new media* sangat berperan dalam kehidupan setiap individu terutama untuk sumber informasi dan hiburan. Hal ini tentunya dapat memberikan dampak positif maupun negatif menurut peneliti, tergantung dari sudut pandang mana yang digunakan. Salah satu dampak positif dan negatif menurut peneliti ialah suatu informasi dapat tersebar secara cepat kepada khalayak namun terkadang keakuratan tidak valid.

2.2.4. Media Sosial

Media sosial adalah jenis media yang memperluas interaksi sosial antar individu melalui penggunaan Internet dan teknologi web. Menurut Flew (2014)⁹, gagasan "Web 2.0" adalah konsep penting dalam perkembangan teknologi media baru selama tahun 1990–2000. Perkembangan media sosial dimulai dengan konsep Web 2.0, yang merupakan titik balik penting dalam perkembangan media baru berbasis internet. Inti dari konsep ini adalah bahwa penggunaan Internet sebagai platform komunikasi dapat memungkinkan partisipasi, interaktivitas, pembelajaran kolaboratif, dan jaringan sosial (Flew, 2014).

⁸ Dikutip dari buku Etika Komunikasi dalam Media Sosial: Saring Sebelum Sharing (2021) karya Rahmanita Ginting, dkk, new media adalah media yang menggunakan internet berbasis teknologi online, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif, serta dapat berfungsi secara privat atau publik.

⁹ Media sosial adalah jenis media yang memperluas interaksi sosial antar individu melalui penggunaan Internet dan teknologi web. Menurut Flew (2014)

Keyakinan bahwa Web 2.0 akan memainkan peran dalam perubahan sosial, budaya, dan keuangan mendorong munculnya Web 2.0. Media sosial didasarkan pada empat prinsip utama, menurut Tapscott dan Williams (dalam Flew 2014): keterbukaan, kerja sama, berbagi, dan globalisasi. Selain itu, media sosial memungkinkan pengguna membuat konten sendiri dengan menampilkan konten buatan mereka sendiri.

Van Dijk (2013) menyatakan bahwa "media sosial adalah platform media yang fokus pada kehadiran penggunanya dan mendorong aktivitas dan kolaborasi", sebagaimana dikutip Nasrullah dalam bukunya *Social Media* (2016; 11).¹⁰ Ini dianggap sebagai "perantara online", sebuah media yang membantu pengguna menjalin hubungan sosial.

Dalam bukunya "*Media Sosial*" (2016; 13), Dr. Rulli Nasrullah M.Si. mengatakan bahwa media sosial memungkinkan orang untuk berinteraksi, berkolaborasi, berbagi, dan mengekspresikan diri, serta menciptakan koneksi sosial virtual di Internet.¹¹

Khalayak kini semakin tertarik pada media sosial seiring berkembangnya. Sekarang ada banyak aplikasi media sosial seperti Instagram, Facebook, WhatsApp, dan aplikasi streaming live seperti Tiktok, Bigo Live, Mico Live, dan Up Live. Mico Live sendiri memungkinkan orang dari seluruh dunia bergabung.

¹⁰ Van Dijk (2013) menyatakan bahwa "media sosial adalah platform media yang fokus pada kehadiran penggunanya dan mendorong aktivitas dan kolaborasi", sebagaimana dikutip Nasrullah dalam bukunya *Social Media* (2016; 11).

¹¹ Dalam bukunya "*Media Sosial*" (2016; 13), Dr. Rulli Nasrullah M.Si. mengatakan bahwa media sosial memungkinkan orang untuk berinteraksi, berkolaborasi, berbagi, dan mengekspresikan diri, serta menciptakan koneksi sosial virtual di Internet.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang merupakan metode ilmiah yang sering digunakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu sosial dan biasanya menggunakan analisis. Proses dan perspektif subjek dalam penelitian kualitatif lebih difokuskan daripada penelitian kuantitatif. Dalam penelitian kualitatif, landasan teori digunakan oleh peneliti sebagai pedoman untuk membuat proses penelitian lebih fokus dan lebih sesuai dengan keadaan di lapangan.

Penelitian kualitatif dilakukan dengan tujuan membangun pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan. Metode kualitatif dikembangkan oleh Lexi J. Moleong (2005:6) dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang fenomena yang dihadapi subjek penelitian¹². Termasuk menjelaskan tingkah laku, persepsi, motivasi, tingkah laku, dan lain-lain secara keseluruhan dengan menggunakan berbagai teknik alam dan dalam konteks alam tertentu.

Pada dasarnya, penelitian kualitatif berarti melihat bagaimana orang berinteraksi satu sama lain di lingkungannya, mencoba memahami bahasa dan interpretasi orang-orang ini tentang dunia sekitarnya, dan menghubungi atau berinteraksi dengan individu yang menjadi fokus penelitian dalam upaya untuk memahami, menggali pandangan, dan pengalaman mereka untuk mendapatkan informasi atau data yang diperlukan. Iskandar menulis buku berjudul Metodologi Penelitian Kualitatif, yang diterbitkan di Jakarta oleh Gaung Persada pada tahun 2009, di bagian pertama, hlm. 11.

Sedangkan metode penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis, desain, atau rencana penelitian yang biasa digunakan untuk mempelajari objek penelitian yang ada dalam situasi alam atau kehidupan nyata dan tidak terstruktur seperti eksperimen. Kata “deskriptif” sendiri mempunyai arti bahwa hasil penelitian diuraikan sejelas-jelasnya berdasarkan penelitian yang dilakukan, bukan menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

¹² Metode kualitatif dikembangkan oleh Lexi J. Moleong (2005:6) dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang fenomena yang dihadapi subjek penelitian

Penelitian kualitatif, menurut Walidin & Tabrani (2015, hal 77), menyelidiki fenomena manusia atau sosial dengan membuat gambaran yang mendalam dan kompleks yang dapat dikomunikasikan dengan kata-kata dengan mencerminkan pendapat rinci informan tentang lingkungan alami.¹³ Penelitian kualitatif lebih menekankan proses dan makna dari sudut pandang subjek karena bersifat deskriptif dan biasanya menggunakan pendekatan analitis induktif (Fadil, 2020, hal 33).

Subyek penelitian ini adalah Talent World Management yang live di aplikasi Mico Live, Pemilik World Management, dan Staff World Management. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mendalam tentang peran talent industri live streaming di aplikasi Mico Live.

3.2. Metode Penelitian

Pada dasarnya, metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data untuk tujuan dan tujuan tertentu. Untuk mencapai tujuan tersebut, metode yang digunakan harus sesuai dengan tujuan tersebut. Menurut Sugiyono (2017:2), metode penelitian adalah metode ilmiah untuk mendapatkan data untuk tujuan tertentu.¹⁴ Dalam penelitian ini, metode kualitatif dengan studi deskriptif.

Sugiono (2012: 9) menjelaskan Penelitian kualitatif bertujuan untuk menggali informasi secara dalam dan terbuka pada berbagai tanggapan.¹⁵ Penelitian ini mencoba untuk mengemukakan berbagai pikiran tentang suatu topik tanpa memberikan banyak pedoman atau arahan pada partisipan

3.3. Subjek dan Objek Penelitian

Seperti yang di jelaskan oleh Suharsimi Arikunto (2020, hlm. 11), subjek penelitian adalah titik fokus penelitian.¹⁶ Subjek dari penelitian ini ialah Talent World Management di Aplikasi Mico Live. Peneliti menentukan subjek penelitian dengan satu key informan dari Talent World Management di aplikasi mico live, yakni Gilang Saputra. Informan tambahan dari management yang sama ialah

¹³ Penelitian kualitatif, menurut Walidin & Tabrani (2015, hal 77), menyelidiki fenomena manusia atau sosial dengan membuat gambaran yang mendalam dan kompleks yang dapat dikomunikasikan dengan kata-kata dengan mencerminkan pendapat rinci informan tentang lingkungan alami.

¹⁴ Menurut Sugiyono (2017:2), metode penelitian adalah metode ilmiah untuk mendapatkan data untuk tujuan tertentu.

¹⁵ Sugiono (2012: 9) menjelaskan Penelitian kualitatif bertujuan untuk menggali informasi secara dalam dan terbuka pada berbagai tanggapan.

¹⁶ Seperti yang di jelaskan oleh Suharsimi Arikunto (2020, hlm. 11), subjek penelitian adalah titik fokus penelitian.

Natalia Halim sebagai talent dan Owner World Management Dea Chandra Negara.

Adapun objek penelitian pada penelitian ini adalah Peran komunikasi yang dibawakan oleh talent. Dimana seorang talent tentunya harus mampu menghibur dan mengentertaint room siaran live agar terlihat menarik dan banyak penonton yang berada di dalam room siaran live streaming nya. Selain komunikasi yang baik juga tentunya seorang talent harus memiliki konten yang menunjang performa pada saat melakukan siaran live streaming.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan selama proses penelitian untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian dikenal sebagai teknik pengumpulan data. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data yang sesuai dengan perkembangan aktual dan yang diharapkan, sehingga teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian.¹⁷ Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini diantaranya :

3.4.1. Wawancara

Menurut Riyanto (2010:82) interview atau wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden.¹⁸ Menurut Afifuddin (2009:131) wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden.¹⁹

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara bertanya langsung. Dalam wawancara ini terjadi interaksi komunikasi antara pihak peneliti selaku penanya dan responden selaku pihak yang diharapkan dapat memberikan jawaban. Peneliti melakukan wawancara

¹⁷ Sugiyono (2017) menyatakan bahwa tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data yang sesuai dengan perkembangan aktual dan yang diharapkan, sehingga teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian.

¹⁸ Menurut Riyanto (2010:82) interview atau wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden.

¹⁹ Menurut Afifuddin (2009:131) wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden.

kepada dua orang Talent World Management yang di mana salah satunya peneliti gunakan sebagai *key informan*, dan Pemilik World Management itu sendiri.

3.4.2. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006:158) adalah metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.²⁰ Menurut Riyanto (2012:103) metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada.²¹

Dokumentasi merupakan suatu catatan otentik atau dokumen asli yang dapat dijadikan bukti dalam suatu penelitian dan bahkan dalam persoalan hukum. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan World Management; *screenshot* pada saat talent melakukan siaran live streaming, *flyer recruitment talent*.

3.4.3. Observasi

Menurut Widoyoko (2014:46) observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”.²² Menurut Sugiyono (2014:145) “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis”.²³ Menurut Riyanto (2010:96) “observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung.

Observasi merupakan salah satu teknik operasional pengumpulan data melalui proses pencatatan yang cermat dan sistematis terhadap objek yang diamati secara langsung. Dalam metode ini pengamat melakukan pengamatan dengan teliti terhadap objek yang diamati kemudian dicatat secara cermat dan juga sistematis peristiwa-peristiwa yang diamati,

²⁰ Menurut Arikunto (2006:158) adalah metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.

²¹ Menurut Riyanto (2012:103) metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada.

²² Menurut Widoyoko (2014:46) observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”.

²³ Menurut Sugiyono (2014:145) “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis”.

sehingga data yang telah diperoleh oleh peneliti tidak luput dari pengamatan. Peneliti melakukan pengamatan bagaimana cara world management dalam memantau dan meningkatkan kualitas konten siaran yang dilakukan oleh para talent yang dinaungi oleh World Management. Sementara itu observasi terdapat 2 jenis; observasi partisipan dan observasi non partisipan.

Observasi partisipan merupakan metode penelitian kualitatif yang mana peneliti berpartisipasi dan berperan aktif dalam aktivitas dan kehidupan subjek yang diteliti. Peneliti tidak hanya mengamati aktivitas dan interaksi sosial mereka, namun juga berpartisipasi di dalamnya, mengikuti setiap kegiatan yang dilakukan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang budaya, perilaku, dan pengalaman subjek dari dalam sehingga mempermudah untuk mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan.

Observasi Non Partisipan adalah metode penelitian kualitatif di mana peneliti mengamati subjek dari luar tanpa terlibat dalam kegiatan atau interaksi sosial mereka. Peneliti bertindak sebagai pengamat yang netral dan objektif. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran yang akurat tentang perilaku dan interaksi subjek tanpa mempengaruhi mereka.

3.5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain Sugiyono (2014:244).²⁴

Penelitian dengan judul “Peran Talent Industri Live Streaming Aplikasi Media Sosial (Studi Deskriptif World Management Aplikasi Mico Live) ini dapat

²⁴ Analisis data adalah proses menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain Sugiyono (2014:244).

menggunakan berbagai macam Teknik analisis data untuk mengolah dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Berikut beberapa Teknik yang peneliti gunakan:

1. Analisis Konten

Analisis konten dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu; **Analisis Tematik** yang dimana digunakan untuk mengidentifikasi tema baru dalam data. Jenis konten yang dibuat oleh talent, topik yang mereka bawaan saat melakukan siaran, dan interaksi mereka dengan penonton. **Analisis Sentimen**, digunakan untuk memahami perasaan dan pendapat yang terkandung dalam data. Apakah penonton akan menyukai konten yang dibuat oleh talent tersebut. **Analisis jaringan**, digunakan untuk memetakan hubungan antara talent dan penonton. Siapa mengikuti siapa dan bagaimana mereka berinteraksi.

2. Analisis Kualitatif

Analisis Kualitatif dapat dikategorikan menjadi 2 yaitu; Analisis Statistik Deskriptif, Digunakan untuk mendeskripsikan data secara numerik, seperti jumlah talent, jumlah pengikut, dan jumlah likes dan komentar. Analisis Prediktif, digunakan untuk memprediksi tren di masa yang akan datang, seperti bagaimana industri live streaming akan berkembang di masa depan.

3.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung di kantor World Menegement yang berlokasi di Apartemen Green Lake Tower 1 Jalan Danau Sunter Selatan blok M-1, Sunter Agung, Tanjung Priok, Jkt Utara, 14350.

Adapun waktu penelitian yang dilakukan oleh penulis berkisar 4 bulan terhitung sejak bulan April 2024 – Juli 2024.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian dan Hasil Penelitian

NO	Uraian	Bulan			
		April	Mei	Juni	Juli
1.	Persiapan				
2.	Pengumpulan Data				
3.	Analisis Data				
4.	Penyusunan Laporan				

