

Peran Talent Industri Live Streaming Aplikasi Media Sosial dalam Meningkatkan Popularitas (Studi Deskriptif World Management Aplikasi Mico)

Verlie^{1)*} Alfian Pratama²⁾

^{1,2)} Universitas Buddhi Dharma

Jl. Imam Bonjol No. 41 Karawaci Ilir, Tangerang, Indonesia

¹⁾angelinaarifin25@gmail.com

²⁾alfian.pratama@ubd.ac.id

Article history:

Received 13 September 2024;
Revised 10 December 2024;
Accepted 27 February 2025;
Available online 03 March 2025

Keywords:

Language Styles
The Five Clocks
Get Schooled

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.

I. INTRODUCTION

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.

* Corresponding author

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.

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 bawa kepada penonton. Dan salah satu contoh platform live streaming ternama di Indonesia adalah Mico Live. 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 live streaming Mico telah membantu banyak pengguna menemukan pasangan. Pengguna dapat membuat profil, mengunggah foto, dan berinteraksi dengan orang lain melalui typing atau obrolan video dengan Mico.

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).

Peran talent dalam industri live streaming aplikasi media sosial dapat dikatakan sangat penting karena mereka merupakan ujung tombak dari manajemen 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 berjam-jam lamanya. 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

II. METHODS

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.

Menurut Moleong menulis dalam bukunya *Metodologi Penelitian Kualitatif*: Mereka tetap mempertanyakan lingkungan alam dengan maksud agar hasilnya dapat digunakan untuk menafsirkan fenomena yang terjadi, dan hal ini dilakukan melalui penggunaan berbagai metode penelitian. Penelitian kualitatif umumnya menggunakan wawancara, observasi, dan penggunaan dokumen sebagai metode. (Moleong, 2007: 5).

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

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 sejas-jelasnya berdasarkan penelitian yang dilakukan, bukan menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

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.

Penelitian ini 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 membongkai interaksi sosial dan penggunaan media sosial dalam konteks live streaming.

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.

III. RESULTS

Selama melakukan penelitian, peneliti mengalami kesulitan menentukan key informan, dimana peneliti tertarik dengan konten Wanita Spesial yang dimana seorang pria berdan-dan mirip dengan Wanita. Peneliti menilai hal ini sangat tepat dengan teori dramaturgi yang peneliti gunakan pada penelitian ini, yang di mana seseorang mempunyai lebih dari satu kepribadian yang ditampilkan kepada orang lain.

Peneliti sempat mendapatkan penolakan dari seorang talent untuk diwawancarai mengenai konten Wanita Spesial yang sering ia bawakan ketika melakukan siaran live streaming. Pada akhirnya peneliti menemukan talent yang bersedia untuk diwawancarai dan menjadi key informan peneliti serta tidak keberatan jika profile dirinya berada di skripsi yang peneliti susun.

Penelitian ini menunjukkan bahwa talent dalam industri live streaming aplikasi media sosial memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan popularitas aplikasi. Memiliki kepribadian menarik, pengelolaan waktu yang baik (konsistensi), interaksi yang aktif dengan penonton atau pengguna adalah beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas dalam meningkatkan popularitas di aplikasi media sosial pada konteks ini di Industri Live Streaming tentunya.

Dalam penelitian ini, peneliti membahas tentang Peran Talent Industri Live Streaming Aplikasi Media Sosial (Studi Deskriptif World Management Aplikasi Mico), seberapa penting peran talent dalam meningkatkan popularitas world management di aplikasi mico, serta mendapatkan income fantastis yang didapat sebagai host live streaming. Hasil yang peneliti dapatkan melalui jawaban wawancara, observasi yang peneliti lakukan selama empat bulan terakhir. Pada penelitian yang penulis susun, penulis menggunakan tiga orang narasumber yang penulis wawancara, terdiri dari key informan, dan informan. Untuk Key Informan penulis menggunakan talent yang penulis anggap memerankan kepribadian lain ketika sedang melakukan siaran live streaming, yang dimana tentunya berbeda dengan kepribadian di kehidupan nyata nya. Sementara informan yang penulis wawancarai ialah talent world management dan owner world management.

IV. CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis bahas di bab sebelumnya, maka berikut kesimpulan mengenai Peran Talent Industri Live Streaming Aplikasi Media Sosial (Studi Deskriptif World Management Aplikasi Mico).

Disini penulis menyimpulkan bahwa peran talent industri live streaming sangatlah berpengaruh dan berdampak yang signifikan bagi management atau agency yang bekerja sama dengan platform live streaming. Pada penelitian yang penulis buat, dapat dikatakan peran talent world management sangat berpengaruh bagi world management diaplikasi mico live. Seorang talent world management yang banyak dikenal oleh banyak viewers dan user di aplikasi mico live tentunya secara otomatis akan meningkatkan pamor, elektabilitas serta eksistensi dikalangan management yang lain nya di aplikasi mico live.

Serta world management benar-benar memperhatikan para talent nya mulai dari mengajari talent melakukan siaran live streaming, world management juga memiliki empat orang leader yang ditugaskan untuk memantau kondisi live para talent dilapangan serta menemani talent yang room nya sepi ketika melakukan siaran live streaming. Serta world management selalu membuat event yang menarik setiap bulan nya, dengan tujuan untuk meningkatkan antusiasme talent dalam melakukan siaran live streaming di aplikasi mico live dan meningkatkan income yang akan didapatkan oleh para talent dibawah naungan world management tentunya.

Dari penelitian ini penulis mendapatkan banyak pengetahuan dari dunia live streaming, yang dimana sebelum nya tidak diketahui oleh peneliti. Bahwa pada era modern saat ini live streaming bisa menjadi opsi ataupun pilihan utama untuk mendapatkan uang tentunya diantara nya bisa melalui live shopping, live gaming, ataupun live streaming.

REFERENCES

- Wagner, M., & Watson, D. G. (2010). Experimental and Theoretical Advances in Prosody: A Review. *Language and Cognitive Processes*, 25(11-12), 905-945.
- Silaban, S., Saragih, M. A. H., & Simanjuntak, E. M. (2022). Potensi Live Streaming untuk Promosi Produk UMKM di Era Pandemi Covid-19: Studi Kasus pada UMKM Kuliner di Kota Medan. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara*, 26(1), 14-23.
- Moleong, Lexy J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City: Doubleday.