

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang Masalah

Pada jaman yang berkembang ini banyak masyarakat yang menggunakan teknologi untuk mencari suatu informasi atau untuk berkomunikasi. Menurut Bambang Warsita (2008, p135) teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (*hardware, software, useware*) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna.

Teknologi yang di gunakan pada era globalisasi ini sudah sangat *modern*, dimana manusia menggunakan kemampuannya untuk mengembangkan segala sesuatunya menjadi lebih mudah untuk dapat di jangkau. Seiring dengan penggunaan teknologi yang semakin canggih, saat ini penggunaan internet sudah tidak asing lagi jika di gunakan untuk berkomunikasi atau mencari dan mendapatkan sebuah informasi. Dengan adanya internet manusia lebih mudah untuk menggunakan segala sesuatunya dalam mendapatkan sesuatu.

Pengertian menurut Strauss, El-Ansary, Frost (2003,p8) Internet adalah seluruh jaringan yang saling terhubung satu sama lain. Beberapa komputer-komputer dalam jaringan ini menyimpan *file*, seperti halaman *web*, yang dapat

diakses oleh seluruh jaringan komputer. Lebih lanjut dijelaskan pula, jaringan komputer yang sangat besar ini bisa mencakup jaringan seluruh dunia. Internet dapat mencangkup seluruh dunia untuk di gunakan, penggunaan internet saat ini tidak hanya digunakan pada orang yang bekerja, tetapi juga digunakan oleh anak sekolah, kuliah, maupun yang tidak bekerja atau kuliah. Internet biasanya lebih di gunakan dalam social media pada saat ini.

Gencarnya *social media* yang beredar di kalangan masyarakat membuat masyarakat lupa akan segala sesuatunya. Menurut Chris Brogan (2010,p11) dalam bukunya yang berjudul “*Social Media 101Tactic and Tips to Develop Your Business Online*” mendefinisikan social media sebagai berikut:

*“Social media is a new set of communication and collaboration tools that enable many types of interactions that were previously not available to the common person”*

(Sosial media adalah satu set baru komunikasi dan alat kolaborasi yang memungkinkan banyak jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia untuk orang biasa). *Social media* pada saat yang berkembang ini dapat membuat pekerjaan lebih mudah di dapatkan.

*Social media* yang sedang terkenal pada generasi muda maupun tua pada saat ini adalah Instagram, Facebook, Path, dan *Live Streaming* dan YouTube. Penggunaan social media Instagram, Facebook dan YouTube dapat mengurangi pengangguran di Indonesia maupun di dunia. Instagram

pada saat ini lebih banyak di gunakan untuk berjualan atau menghasilkan dan mendapatkan penghasilan. Sedangkan social media Path hanya digunakan untuk *memposting* sesuatu tempat yang dapat kita kunjungi. *Social Media Live Streaming* yang saat ini sedang gencar di kalangan anak muda.

*Live Streaming* adalah Suatu proses pengiriman data secara terus menerus melalui internet yang sangat berguna bagi siapa saja yang membutuhkan informasi dalam bentuk *video streaming*. *Video streaming* adalah proses pengiriman *file video* ataupun audio secara langsung ke klien dari *server*. Dimana generasi muda pada saat ini menggunakan *Live Streaming* untuk mencari penghasilan tambahan. Dimana sebagian besar yang menggunakan *Live Streaming* adalah anak Kuliah. Seperti contoh *Live Streaming* seperti 17 atau Bigo Live. Pemain Live Streaming dimana pengguna dapat berinteraksi dengan para penonton. Di dalamnya dapat berkomunikasi dan mengenal satu dengan lainnya.

*Live Streaming* juga dapat menambah wawasan dalam menjalankan sebuah komunitas, yang di dalamnya dapat berinteraksi dan menambah wawasan di dalam lingkungan. Dimana di dalamnya harus mendapatkan penghasilan yang di namakan dengan gift. Dimana penonton memberikan *Gift* kepada *host* ( orang yang sedang live ). *Host* adalah salah satu pemeran di dalam *video* tersebut. Berbagai cara untuk mendapatkan *gift* di dalamnya sebagian *host* dapat memberikan harga dirinya untuk para penonton, seperti memakai pakaian yang tidak layak untuk di perlihatkan, ataupun dapat

membuka pakaian untuk mendapatkan *gift*, selain itu untuk menyiarkan sesuatu dalam mencuri perhatian penonton biasanya *host* bernyanyi atau menari untuk mendapatkan sebuah *gift*.

Tetapi berbagai *host* ada yang berbeda untuk bisa mendapatkan *gift* tersebut, misalnya melestarikan budaya Indonesia, dengan cara *host* yang sedang siaran di Kota Yogyakarta dapat menyiarkan berbagai tempat dan makanan khas Yogyakarta. Dimana *host* berfikir *live streaming* tidak hanya digunakan untuk berinteraksi dengan penonton saja, tetapi dapat di gunakan untuk memperkenalkan budaya-budaya yang ada di Indonesia secara *live*. Penonton tidak hanya dari warga Negara Indonesia, tetapi di berbagai negara telah menggunakan *Live Streaming* yang dapat menghubungkan komunikasi dari berbagai Negara.

PT 17 memiliki strategi *event* yang dapat di terapkan untuk perusahaan dan dapat meningkatkan kinerja *host* Live Streaming 17 yang di dalamnya *host* akan bekerja keras untuk mendapatkan penghasilan yang cukup besar untuk setiap bulannya. Dimana *host* akan menggunakan taktik dalam berfikir bagaimana mereka untuk mengumpulkan banyak *gift* yang akan di peroleh setiap *event* berlangsung. Setiap perusahaan akan memiliki strategi untuk meningkatkan baik citra, komunitas, atau penghasilan untuk perusahaan. Menurut Johnson and Scholes strategi adalah arah dan ruang lingkup sebuah organisasi dalam jangka panjang yang mencapai keuntungan bagi organisasi melalui konfigurasi sumber daya dalam lingkungan yang menantang, untuk

memenuhi kebutuhan pasar dan memenuhi harapan pemangku kepentingan. Definisi kerja *public relations* atau humas oleh Dr. Rex Harlow, dari San Francisco Amerika menjadi acuan para anggota IPRA (*International Public Relations Association*) (1978) yang berbunyi : “Hubungan masyarakat merupakan komunikasi dua arah antara organisasi dan publiknya secara timbal balik dalam rangka mendukung fungsi dan tujuan manajemen dengan meningkatkan pembinaan kerja sama serta pemenuhan kepentingan bersama” (Ruslan, 2014, p130).

Strategi *event* yang digunakan oleh PT 17 bertujuan untuk meningkatkan kinerja *host* melalui *event* yang diadakan setiap dua kali dalam sebulan. Menurut Any Noor (2009, p7) definisi dari *event* adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia, baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu. *Event* tersebut dapat berupa barang atau tiket pergi bersama dengan *host* lainnya. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan kinerja *host* dalam siaran dan memberikan relasi terhadap sesama *host*. *Event* yang di adakan oleh PT 17 tidak hanya itu saja, tetapi setiap bulannya akan diadakan *gathering* untuk para *spender*, karyawan 17, dan para *host*. *Spender* adalah orang yang memberikan banyak masukan untuk perusahaan yaitu berupa *gift*/ uang yang di berikan melalui *host*.

Menurut Silvia dan Widodo (2009, p58) *Event gathering* adalah salah satu cara untuk menjalin hubungan yang lebih baik antara pimpinan dengan karyawan. Tujuan acara ini adalah agar karyawan termotivasi, sebab motivasi sangat mempengaruhi pada kinerja organisasi. Dalam kegiatan *Event Gathering* juga diharapkan hubungan yang harmonis akan memudahkan komunikasi kedua belah pihak di kemudian hari. Bisa juga dalam acara ini disisipkan acara perkenalan susunan pejabat baru ataupun layanan terbaru. *Media Gathering* ini memberikan peluang terciptanya suasana hangat dan kondusif antara pimpinan dengan staf perusahaan. *Event gathering* ini diadakan untuk meningkatkan sebuah relasi terhadap *spender*, karyawan 17, dan *host* 17.

## **I.2. Identifikasi Masalah**

Melihat perkembangan jaman, *live streaming* dapat memicu generasi muda maupun tua untuk bermain di *live streaming*. Pada era yang berkembang saat ini banyak masyarakat yang menggunakan *live streaming* untuk berinteraksi dengan orang yang belum dikenal, dengan menggunakan *live streaming* orang dapat menghasilkan pendapatan tambahan dan menjalin relasi dengan orang baru.

Dampak 17 dapat memberikan perkembangan yang positif untuk masyarakat. Dengan adanya *live streaming* dan PT 17 dapat menambah wawasan yang luas dalam menjalin suatu relasi atau kelompok yang dapat

menimbulkan hal-hal yang positif bagi masyarakat, contohnya ketika mendapat teman baru dari live streaming, atau mendapat penghasilan.

Dampak dari 17 media dengan mengadakan sebuah *event* dapat meningkatkan kinerja *host* 17. Dengan adanya PT 17 yang mengadakan *event* yang diadakan setiap bulannya, *host* yang bekerja sebagai pemeran utama dapat meningkatkan penghasilannya dan menjalankan relasi dengan orang-orang baru semakin meningkat setiap bulannya.

### **I.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana Strategi *event* PT 17 Media dalam membangun kemauan berhasil *host live streaming*?”

### **I.4. Tujuan Penelitian**

Ingin mengetahui Strategi *Event* PT 17 Media dalam membangun kemauan berhasil *host live streaming*.

### **I.5. Kegunaan Penelitian**

#### **I.5.1. Kegunaan Akademis**

Manfaat Akademik, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam penggunaan *social media live streaming* terhadap generasi muda maupun tua.

### **I.5.2. Kegunaan Praktis**

Manfaat praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi perusahaan dan dapat membuat citra baik bagi perusahaan 17 media.

### **I.6. Sistematika Penulisan**

Penelitian ini terdiri dari enam bab yang masing-masing bab tersebut merupakan bagian-bagian yang sistematis tersusun menjadi sebuah penelitian.

Berikut adalah susunannya:

#### **BAB I. Pendahuluan**

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, dimana peneliti melatar belakangi suatu topik yang akan di bahas yaitu Strategi *Event* PT 17 Media dalam membangun kemauan berhasil *host live streaming*. Perumusan masalah penelitian membahas dan membuat rumusan pernyataan peneliti, tujuan peneliti, batasan masalah penelitian yang akan menegaskan batasan-batasan masalah yang akan dipilih dan dibahas, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

#### **BAB II. Objek Penelitian**

Pada bab ini dibahas secara mendetail mengenai objek yang akan diteliti yaitu strategi *Event* dalam membangun kemauan berhasil yang ditujukan kepada *host live streaming* yang dipilih untuk penelitian.

### **BAB III. Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini diuraikan mengenai landasan teori yang digunakan, teori-teori yang terkait dengan masalah yang diteliti yang menjadi dasar pemikiran selama penelitian berlangsung. Teori yang dijelaskan mulai yang paling dasar dan umum hingga sampai dengan yang utama, hal yang dituliskan oleh penulis terkait dengan permasalahan yang sedang diteliti.

### **BAB IV. Metodologi**

Bab ini mengulas tentang metodologi penelitian secara mendetail meliputi populasi, sampel, variabel penelitian, metode penarikan sampel, metode pengumpulan data yang digunakan, pengolahan data, dan teknis analisa data.

### **BAB V. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini akan membahas mengenai pembahasan yang akan dijabarkan dalam analisis hasil pengumpulan data dan membahas mengenai hasil uji hipotesis penelitian. Dalam bab ini disajikan data penelitian dan pengolahan terhadap data yang terkumpul.

### **BAB VI. Kesimpulan dan Saran**

Bab ini disajikan kesimpulan yang dibuat sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Demikian pula dengan saran yang telah dibuat sebagai masukan untuk penelitian selanjutnya terutama tentang penelitian yang berkaitan dengan

Strategi *Event* PT 17 Media dalam membangun kemauan berhasil *host live streaming*.

