

BAB I

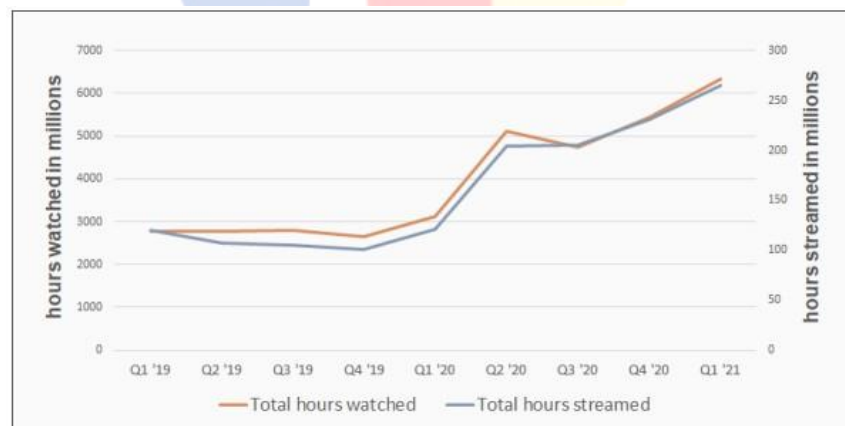
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Live streaming mempunyai arti penyiaran langsung melalui internet dengan video dan suara sebagai media utama pada waktu dan tempat yang sebenarnya. *Live streaming* mulai populer pada tahun 2010-an yang dimulai oleh Twitch pada tahun 2011 dengan keunggulan yaitu mereka menawarkan Twitch Partner kepada para pengguna mereka yang melakukan live streaming (Ottelin, 2015).

Twitch merupakan tempat dimana sebuah komunitas yang memiliki kesamaan dalam hobi untuk berinteraksi dengan satu sama lain secara virtual. Twitch dapat digunakan oleh semua orang yang ingin memulai live streaming sebagai bisnis, maupun mereka profesional dan amatir dalam melakukannya (Pires and Simon, 2015).

Karena adanya kewajiban untuk melakukan social-distancing, semua melakukan pekerjaan dan hobi dalam lingkup rumah masing-masing, live streaming menjadi salah satu bisnis yang berkembang pada era COVID-19. Twitch merupakan salah satu platform live streaming yang berkembang saat era COVID-19 (Morse, 2021).



Gambar 1. Grafik Popularitas Twitch 2019-2020

Munculnya kegiatan live streaming, maka orang yang melakukan *live streaming* dapat disebut sebagai *streamer*. Memulai bisnis seperti live streaming membutuhkan niat dan juga kesabaran dalam membangun popularitas dan komunitas yang besar. Beberapa *streamer* yang sudah cukup terkenal mendapatkan penawaran kolaborasi dengan brand ternama, iklan, maupun donasi dari audiens.

Namun tidak jarang beberapa streamer mengalami kesulitan untuk mendapatkan audiens, pendapatan, dan sponsor walaupun tampaknya bisnis ini menjanjikan. Beberapa cukup sukses dan beberapa *streamer* masih berjuang untuk memperluas komunitasnya. Untuk memperluas komunitasnya, maka mereka melakukan *live streaming* secara live di berbagai platform yang menyediakan fasilitas tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Bisnis streaming memiliki potensi untuk dikembangkan maka akan menjadi sumber penghasilan yang menjanjikan melalui kolaborasi dengan brand ternama maupun dengan mendapatkan donasi dari subscribers yang setia.

Persoalan bisnis yang dialami oleh streamer adalah jarang nya penawaran berkolaborasi bisnis yang masuk, tidak stabilnya komisi yang masuk dari melakukan live streaming dan audience yang sudah memiliki streamer yang mereka ikuti sejak lama

1.3 Persoalan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, dapat disimpulkan permasalahan yang diidentifikasi adalah:

1. Bagaimana cara meningkatkan stabilitas penghasilan sebagai streamer pada platform Twitch?
2. Bagaimana cara meningkatkan jumlah target audience setiap live streaming?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui cara meningkatkan stabilitas penghasilan sebagai streamer pada platform Twitch.
2. Mengetahui cara meningkatkan jumlah target audience setiap live streaming.

1.5 Manfaat Penelitian

1. **Mahasiswa** : Membuka pengetahuan akan industri live streaming yang dapat dijadikan peluang di masa depan.
2. **Pebisnis** : Menjadi pedoman dalam metode marketing online.
3. **Pemerintah** : Memberi kesadaran pemerintah tentang peluang pembuatan lapangan pekerjaan baru yang dapat dikembangkan menjadi industri perekonomian baru.
4. **Peneliti** : Menjadi sumber pengetahuan bagi peneliti yang diharapkan dapat menjadi acuan dalam penelitiannya mengenai kondisi ekonomi dan peluangnya saat ini.

1.6 Batasan Masalah

1. **Fokus Masalah** : Memfokuskan penelitian terhadap platform live streaming online Twitch yang melakukan live streaming bertepatan.
2. **Bisnis** : Mengetahui cara terbaik dan menguntungkan dalam melakukan kerjasama bisnis bagi streamer dan juga pemilik perusahaan yang menjadi sponsor.
3. **Pendapatan** : Perbandingan pendapatan streamer selama melakukan live streaming di beberapa hari yang berbeda dan cara meningkatkan stabilitas pendapatan sebagai streamer Twitch untuk konten.
4. **Komunitas** : Strategi streamer dalam mencari dan menarik audiens yang memiliki ketertarikan dalam konten Twitch membuat audiens setia dengan streamer tersebut.