

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Astuti (2021) Menyatakan dari waktu ke waktu industri dalam segi teknologi semakin beragam dan canggih, salah satu istilah yang kini dikenal masyarakat Indonesia merupakan *streaming*. *Streaming* merupakan salah satu jenis teknologi yang memungkinkan file dapat langsung digunakan tanpa harus menunggu unggahan (*download*) selesai. Hal tersebut terjadi terus menerus dan tidak ada jeda. Dapat dikatakan, *streaming* merupakan menonton siaran berulang kali yang biasanya pembuat video terlebih dahulu merekamnya kemudian mengunggahnya ke platform online agar bisa ditonton oleh penonton. Sebagian besar video yang diunggah ke situs adalah konten pribadi yang dapat ditonton berulang kali atau film atau drama yang dibuat oleh perusahaan produksi film.

Pratama (2021) Menyatakan tindakan menyiarkan sesuatu ke internet sesuai dengan yang terjadi saat ini dikenal dengan *live streaming* atau siaran langsung, beberapa tahun lalu sebagian besar video yang diunggah ke YouTube merupakan hasil editan atau video yang disiarkan tidak secara *realtime*. Fitur siaran langsung kali ini sudah tersedia di hampir semua platform media sosial mulai dari Facebook dan Twitter hingga Instagram, yang tentunya terdapat banyak alasan untuk hal ini. Disisi lain siaran langsung secara rutin juga dilakukan agar pembuat konten bisa terhubung dengan penggemarnya yang mengakibatkan siaran langsung media sosial menjadi semakin populer dengan semakin digemari banyak orang.

Di zaman sekarang ini, media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Tidak dapat disangkal bahwa kehadiran media sosial telah mengakibatkan banyak pergeseran budaya. *Streaming* adalah salah satu istilah yang sekarang dikenal masyarakat dengan nama umumnya. *Streaming* adalah metode transmisi data yang sudah terkompresi berbentuk video atau audio melalui jaringan internet ke *player* yang ditampilkan secara real time (Astuti, 2021). Pengguna memerlukan sebuah aplikasi khusus berupa *player* untuk mendekompresi dan mengirim data berupa video ke tampilan layar monitor serta data berupa suara ke speaker. Sebuah *player* dapat berupa perangkat lunak atau komponen *browser*. Proses membagi dan *encoding* data sebelum mengirimkannya melalui jaringan adalah inti dari *streaming*. Ketika data mencapai pengguna, *decoding* dan pembacaan data akan dilakukan. Distribusi audio, video, dan multimedia lainnya di jaringan secara *real time* atau *on demand* merupakan salah satu ciri aplikasi *streaming*.

Astuti (2021) Juga berpendapat bahwa *streaming* dibagi menjadi beberapa bagian, di antara lain adalah :

1. *Pre-record streaming*

*Pre-record streaming* merupakan salah satu jenis *streaming* menggunakan cara merekam video maupun konten tayang yang akan disiarkan melalui penyimpanan data pada media online maupun perangkat *hardisk* atau *ssd*, setelah melewati fase penyimpanan, baru kemudian *host* bisa memberikan akses pada konten tersebut yang dimana jika akses diberikan secara bebas oleh pemilik konten.

## 2. *Live streaming*

*Live streaming* merupakan suatu proses dengan konsep kerja yang mirip seperti siaran langsung di televisi. *Live streaming* sendiri memiliki konsep yang jelas berbeda dengan *Pre-record streaming*. Hal tersebut didasarkan pada cara kerjanya yang dimana cara kerja dari *Live streaming* sama-sama menggunakan perekaman dalam suatu konten namun disiarkan secara *realtime*, akibatnya penonton dapat melihat setiap detik yang disiarkan oleh penyiar konten secara langsung, bertujuan untuk meningkatkan *engagement* dari penyiar dan penonton sehingga dapat lebih dekat dan presisi.

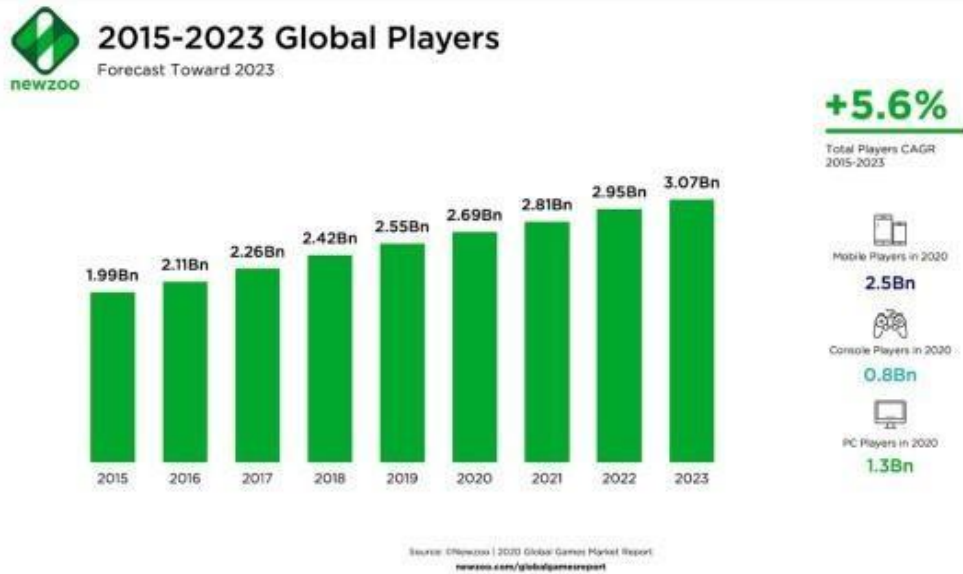
siaran langsung bukanlah konsep baru, tetapi yang baru adalah ketersediaan teknologi yang membuat streaming lebih mudah diakses oleh semua orang (Bryan Kramer, 2016). Pada saat ini *platform live streaming* sudah sangat banyak hal tersebut memiliki dampak positif bagi para *live Streamer* karena semakin banyak *platform live streaming* maka semakin banyak juga lapangan pekerjaan bagi *Live Streamer*, hal tersebut searah dikarenakan para *platform live streaming* menginginkan banyaknya jumlah *live streamer* pada aplikasinya untuk mencapai target perusahaan yang diinginkan. Para *live streamer* ini memiliki banyak dampak baik bagi perusahaan untuk meningkatkan *traffic* pengguna aplikasi maupun penjualan dalam aplikasi tersebut. Penelitian ini lebih mendalami mengenai *live streamer gaming*, *live streaming gaming* sudah menjadi hal yang tidak asing di dengar bagi masyarakat dikarenakan segmen pasar yang luas dan hampir semua orang menyukai *game*.

Pembuat konten siaran langsung kini bisa mendapatkan rupiah melalui berbagai cara. Banyak orang yang membuat konten kini menggunakan fitur live streaming untuk langsung menghasilkan uang. Terdapat juga berbagai *platform* yang dapat digunakan antara lain adalah Bigo, NimoTV, TikTok, Twitch, YouTube, Genflix, Goplay, dan GOX. Penonton bersedia memberikan hadiah jika kontennya dianggap menarik. Saat *live streaming*, biasanya hadiah diberikan dalam bentuk stiker yang memiliki nilai mencapai jutaan rupiah (Kevin, 2022).

Kevin (2022) menyatakan *livestreaming* sendiri memiliki banyak cabang konten yang menarik, berikut cabang konten *livestreaming* :

1. Mengobrol dengan penonton ( *daily life* )
2. Bernyanyi atau bermain musik ( *music* )
3. Menari ( *Dance* )
4. Bermain *game* ( *gaming* )
5. Melakukan tantangan yang diberikan penonton
6. Kecantikan ( *beauty* )
7. *Live shopping*

Penulis pada penelitian ini fokus pada cabang konten bermain *game* atau dapat disebut konten *gaming*. Peneliti juga meneliti lebih dalam terhadap *platform* Genflix, Goplay, dan GOX. Para konten kreator *livestreaming* dapat disebut sebagai *livestreamer*. Berikut penjelasan lebih detail terkait industri *gaming* secara global dan nasional.



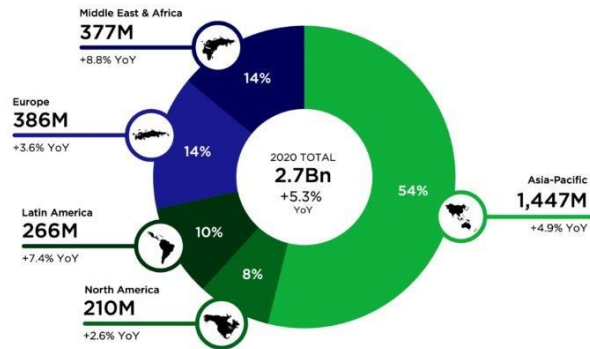
**Gambar 1.1** perkiraan total pemain *game* di dunia tahun 2015-2023

Sumber : [newzoo.com/globalgamesreport](http://newzoo.com/globalgamesreport)

Gambar 1.1 menunjukkan bahwa pada saat data ini diambil jumlah orang yang memainkan game 2.8 miliar sampai 2.9 miliar *gamer* di tahun 2022 dan di prediksi akan terus meningkat hingga tahun 2023. Dunia *gaming* ini sangatlah luas dan banyak membuka lapangan pekerjaan bagi para pencari kerja, hal ini juga sangat berpengaruh terhadap semakin meningkatnya antusias orang untuk menjadi *live streamer gaming*.



### 2020 Global Players Per Region With Year-on-Year Growth Rates



**54%**

of global players are in Asia-Pacific, and the region still houses some of the fastest-growing markets worldwide

Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report  
[newzoo.com/globalgamesreport](http://newzoo.com/globalgamesreport)

**Gambar 1.2 total pemain game berdasarkan benua pada tahun 2020**

Sumber : [newzoo.com/globalgamesreport](http://newzoo.com/globalgamesreport)

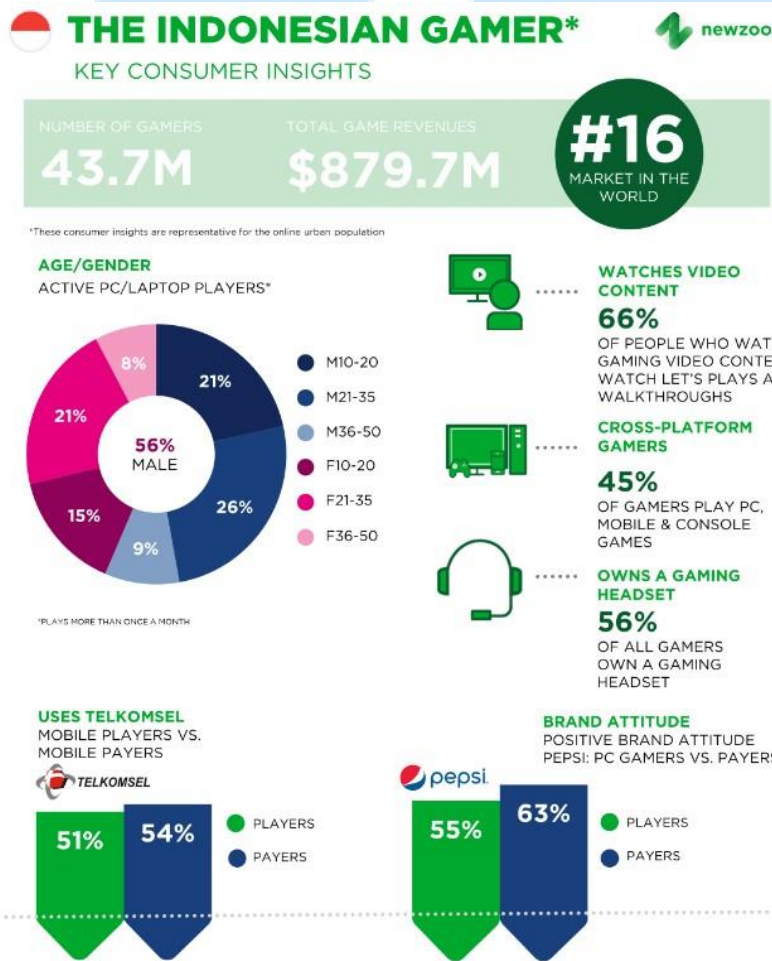
Gambar 1.2 menunjukkan bahwa pada tahun 2020 *Middle East & Africa* terdapat kurang lebih 377 juta *gamer* (14%), *Europe* terdapat kurang lebih 386 juta *gamer* (14%), *Latin America* terdapat kurang lebih 266 juta *gamer* (10%), *North America* terdapat kurang lebih 210 juta *gamer* (8%), dan yang terbanyak terdapat di Asia Pasific dengan 1,4 miliar *gamer* (54%).

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA



**Gambar 1.3 data statistik pemain *game* di Indonesia pada tahun 2017**

Sumber : [newzoo.com/globalgamesreport](http://newzoo.com/globalgamesreport)

Gambar 1.3 menunjukkan bahwa banyaknya pemain *game* di Indonesia pada tahun 2017 menjadi *top 20* pada pasar *game* di dunia dengan 43.7 Juta jiwa. 56% didominasi oleh laki-laki, selain itu 66% *gamer* yang hanya menonton konten *gaming*, 45% *gamers* yang bermain *game* menggunakan *pc*, *mobile*, maupun *console gaming* dan 56% *gamers* yang memiliki *headset gaming*.

Melihat peluang ini banyak perusahaan yang membuka segmen *live streaming* untuk para *gamers* sehingga dapat menaikan *traffic* perusahaannya.

Disisi lain perusahaan membuat target untuk para *live streamer gaming* ini agar bisa mendapatkan uang yang sesuai dengannya. *Live streamer* sendiri menjadi karyawan tidak tetap pada perusahaan yang dipilihnya yang dimana masing-masing *live streamer* biasanya memiliki kontrak kerja dengan perusahaan tersebut.

### 1.1.1 Goplay



**Gambar 1.4** logo Goplay live

Sumber : [www.antaranews.com](http://www.antaranews.com)

GoPlay adalah adalah sebuah *platform over the top* dan *live streaming* yang menyediakan pelayanan video dan *live streaming* yang dibuat khusus sesuai permintaan para penonton. GoPlay juga menyediakan akses kepada mengakses konten hiburan bermutu kami berupa film, acara televisi, konser musik, pertunjukan musik , jumpa penggemar dan konten-konten hiburan lainnya, yang akan dialirkan melalui jaringan internet ke perangkat seluler serta perangkat- perangkat lain yang tersambung ke internet baik melalui aplikasi Layanan GoPlay maupun website [www.goplay.co.id](http://www.goplay.co.id).



### 1.1.1.2 Target Perusahaan Goplay

Setiap perusahaan pasti memiliki target untuk para karyawannya. Berikut adalah target perusahaan Goplay yang ditujukan bagi *live streamer* sebagai berikut

1. Setiap talent harus go live minimal 2 kali seminggu, 8 kali sebulan
2. Setiap live harus berdurasi minimal satu jam
3. Talent harus memposting tentang acara GoPLay ke media sosial mereka dua kali seminggu
4. Setiap live harus minimal 40 CCU (pengguna bersamaan / penonton puncak)
5. Jika Talent tidak bisa mendapatkan 40 CCU, dia harus go live dua jam (tidak ada target)
6. Talent masih diperbolehkan menerima bonus dari Misi GoPlay, Bonus Kinerja Bulanan.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

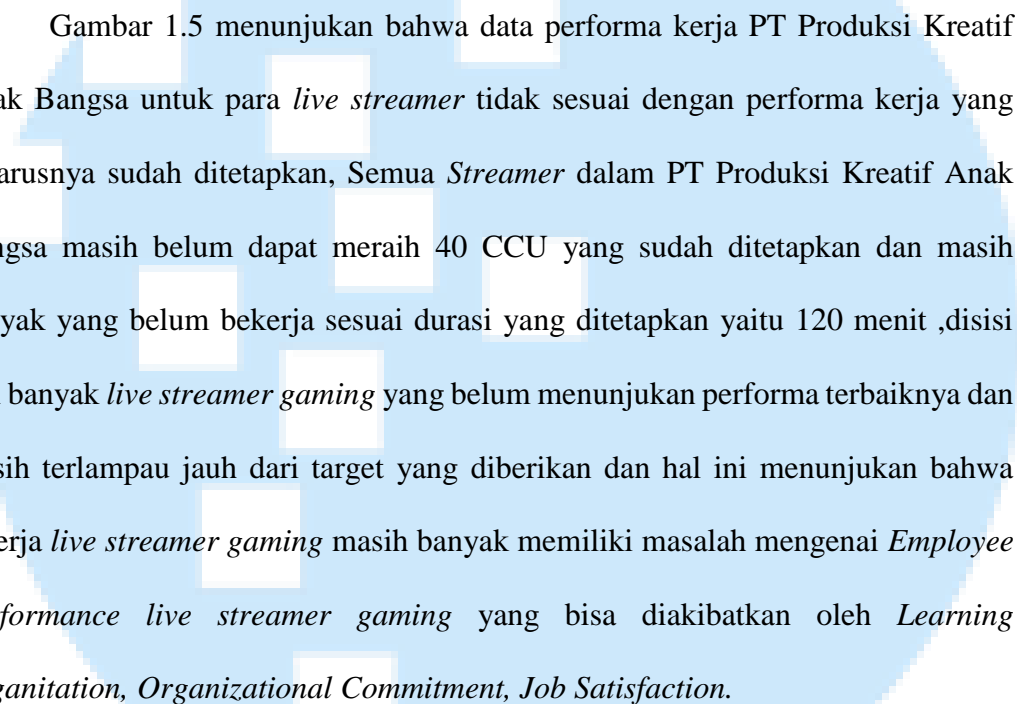
NUSANTARA

### 1.1.1.3 Data Pencapaian Live Streamer Goplay

display_name	performer_ager jakarta_schedu	live_event_title_show_duration	max_ccu
Abdus Nasution	WAY	2022-06-06 Live bedroom m	99
Andreas	WAY	2022-06-08 First stream!	122
Andreas	WAY	2022-06-11 Temenin kulik la	125
Andreas	WAY	2022-06-21 WELCOME TO S	127
Andreas	WAY	2022-06-22 BELAJAR JAZZ	128
Andreas	WAY	2022-06-25 REKAMAN CHOIR	126
Andreas	WAY	2022-06-27 TEMENIN JADI I	120
Andreas	WAY	2022-06-28 LAGI GALAU NIH	126
Andreas	WAY	2022-06-29 LAGI GALAU NIH	122
Derren	WAY	2022-06-03 live bedroom set	119
Derren	WAY	2022-06-04 bedroom session	123
Derren	WAY	2022-06-06 jamming session	120
Derren	WAY	2022-06-08 ngamen	106
Derren	WAY	2022-06-08 temerin ngulik la	122
Derren	WAY	2022-06-13 bedroom session	125
Derren	WAY	2022-06-14 yang pernah vira	120
Derren	WAY	2022-06-21 nyanyi santai	122
Derren	WAY	2022-06-27 cobain gitar baru	121
Derren	WAY	2022-06-28 ngulik lagu	121
Gizka aulia	WAY	2022-06-03 Sing along	96
Gizka aulia	WAY	2022-06-04 Karaoke night wi	128
Gizka aulia	WAY	2022-06-05 Jamming sessio	123
Gizka aulia	WAY	2022-06-05 Jamming sessio	0
Gizka aulia	WAY	2022-06-19 Karaoke night (K	125
Gizka aulia	WAY	2022-06-23 Senandung	130
Gizka aulia	WAY	2022-06-24 BincangMalamM	109
Gizka aulia	WAY	2022-06-25 A day in my life	125
Gizka aulia	WAY	2022-06-26 GRWM sambil ku	119
Gizka aulia	WAY	2022-06-27 Ngarsi sambil ka	123
Gizka aulia	WAY	2022-06-29 Yuk man	131
Gizka aulia	WAY	2022-06-30 Rehat	128
Gizka aulia	WAY	2022-06-30 Arsi	127
kiara putri	WAY	2022-06-11 kenalann yuuu	52
kiara putri	WAY	2022-06-18 siii	118
kiara putri	WAY	2022-06-19 mo nyanyi dikit	124
kiara putri	WAY	2022-06-21 gabutti	124
kiara putri	WAY	2022-06-22 gabut	124
kiara putri	WAY	2022-06-24 gabut	130
kiara putri	WAY	2022-06-25 gabut	125
kiara putri	WAY	2022-06-26 bosennn	121
kiara putri	WAY	2022-06-27 bosennn	122
kiara putri	WAY	2022-06-28 siii	121
Lourensia Karin Vima	WAY	2022-06-12 Nyanyi bareng K	157
Lourensia Karin Vima	WAY	2022-06-14 Hallo Selasa	127
Lourensia Karin Vima	WAY	2022-06-20 nyanyi bareng ka	126
Lourensia Karin Vima	WAY	2022-06-23 yuk nyanyi baren	136
Lourensia Karin Vima	WAY	2022-06-24 Yuk galau bareng	126
Lourensia Karin Vima	WAY	2022-06-26 minggu happyy	121
Lourensia Karin Vima	WAY	2022-06-28 haalo	131
Lourensia Karin Vima	WAY	2022-06-30 siangg semua	127
Stanley Leonard	WAY	2022-06-04 EDM Summer	77
Stanley Leonard	WAY	2022-06-04 Chill live in my b	14
Total			
Jumlah Total Talent			7
Jumlah Valid Talent			5

Gambar 1.5 pencapaian live streamer pada perusahaan Goplay

Sumber : Data PT.Produksi Kreatif Anak Bangsa



Gambar 1.5 menunjukkan bahwa data performa kerja PT Produksi Kreatif Anak Bangsa untuk para *live streamer* tidak sesuai dengan performa kerja yang seharusnya sudah ditetapkan, Semua *Streamer* dalam PT Produksi Kreatif Anak Bangsa masih belum dapat meraih 40 CCU yang sudah ditetapkan dan masih banyak yang belum bekerja sesuai durasi yang ditetapkan yaitu 120 menit ,disisi lain banyak *live streamer gaming* yang belum menunjukkan performa terbaiknya dan masih terlampaui jauh dari target yang diberikan dan hal ini menunjukkan bahwa kinerja *live streamer gaming* masih banyak memiliki masalah mengenai *Employee Performance live streamer gaming* yang bisa diakibatkan oleh *Learning Organisation, Organizational Commitment, Job Satisfaction*.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

### 1.1.2 Genflix



**Gambar 1.6 logo Genflix**

Sumber : <https://play.google.com/store/genflix>

Genflix adalah suatu platform OTT yang menawarkan layanan *streaming video* yang diawasi oleh KPI. Didalam aplikasi Genflix sendiri terdapat banyak fitur-fitur yang menarik, tidak hanya *streaming video box office* namun terdapat juga fitur *live streaming*. Fitur dari *live streaming* ini terdapat berbagai jenis yang ditawarkan Genflix untuk dapat dinikmati para penonton yang meliputi berita, komedi, musik, dan juga gaming.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

### 1.1.2.1 Target Perusahaan Genflix

1. BASIC SALARY AND REQUIREMENT			
Requirement (1 month)	Streaming hours	Streaming per day / session	Basic Salary Host*
20 days/ sessions	Max. 30 hours	1,5 hours	Rp1.500.000
26 days/ sessions	Max. 30 hours	1 hour	Rp1.500.000

\*Salary is subject to income tax, Talents/ agency should submit NPWP and KTP.  
Salary will be paid when streamers have completed the requirement days/ hours within the month.

**Note:**

- Streamers to do live streaming per given schedule. If talents cannot live per schedule, talents shall inform the alternate days and upon approval from Genflix.
- Live schedule will be released by Genflix to Agency early of the month/ end of last month.
- Talent will be reviewed on monthly basis. Genflix will inform should talents continue on the next month or not.
- Genflix has the right to suspend talent streaming if content is not appropriate. Unappropriate content includes sexual, violence, fraud, SARA, extreme religious contents. Suspended talent will not continue until further notice from Genflix and will be paid based on past live dates.
- Agency will be given allocated talent slot. If the actual live talents are more than given slot, Genflix will not obligated to pay additional slots.
- Salary payment will be done according to Genflix term and condition that will be informed to Agency earlier.

genflix  
genflix.co.id

#### BONUS SKEMA BARU (PER 1 MAY 2022)

Gencash/ month	Subsidy Bonus to Talent
2001-4000	500,000
4001-7000	1,000,000
7001-10000	1,500,000
10.001-20.000	2,000,000
20.001-30.000	3,000,000
30.001-40.000	4,000,000
40.001-50.000	5,000,000
50.001-60.000	6,000,000
60.001-70.000	7,000,000
80.001-90.000	8,000,000
100.001-150.000	10,000,000
150.001-200.000	12,000,000
200.001-300.000	14,000,000
300.001-400.000	16,000,000
400.001-500.000	18,000,000
500.001-700.000	20,000,000
700.001-900.000	21,000,000
900.001-1.100.000	22,000,000
>1.100.001	23,000,000

Requirement:

1. Total bonus of viewership is up to 20 session.  
e.g. if talent lived for 22 session, total bonus for viewership is only counted up to 20 sessions, and will be taken the highest # for all sessions

#### SKEMA BONUS VIEWERSHIP BARU

View	Bonus Rupiah
Average 400	1,000,000

Please take note: The bonus will be count after reach 400 views average per month, depending on the session option.

Gambar 1.7 target *live streamer* pada perusahaan Genflix

Sumber : PT.Festival Citra Lestari

Pada perusahaan Genflix, setiap *live streamer* diberikan target oleh perusahaan.

Target tersebut meliputi :

1. *Live streamer* wajib untuk melakukan *live streaming* dengan durasi 90 menit setiap kali *live*.
2. *Live streamer* wajib untuk melakukan *live streaming* dengan *valid day* minimal sebanyak 20 hari siaran.
3. *Live streamer* wajib untuk mencapai 400 jumlah penonton rata-rata untuk mendapat bonus dari perusahaan.
4. *Live streamer* wajib untuk mendapatkan hadiah minimal sebesar 2000 *gencash* untuk mendapat bonus dari perusahaan.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

### 1.1.2.2 Data Pencapaian Hasil Kerja *Live Streamer gaming* di Genflix

Total views of liveshow by talent by date

No	Talent	Cum. Views	1-Aug	2-Aug	3-Aug	4-Aug	5-Aug	6-Aug	7-Aug	8-Aug	9-Aug	10-Aug	11-Aug	12-Aug	13-Aug	14-Aug	15-Aug	16-Aug
25	1	WAY xTasy	227	25	51	39	30	3	3		1	3	3	3	4		3	
8	2	Eric Hansel	112	29	61				4	3	6	3	4	2				
28	3	WAY Sla	158			40	24	5	2	6	3	2	7	3	3	5	3	3
26	4	WAY JLov	142			19	52	3	1	3	6	2		1				
2	5	WAY BarBar	11										7	4				
19	6	Way Chyl	80												6	4	5	3
15	7	WAY CallMeKYY	89															
		0																
		TOTAL	819	54	112	98	106	11	10	12	15	8	21	13	12	14	10	10

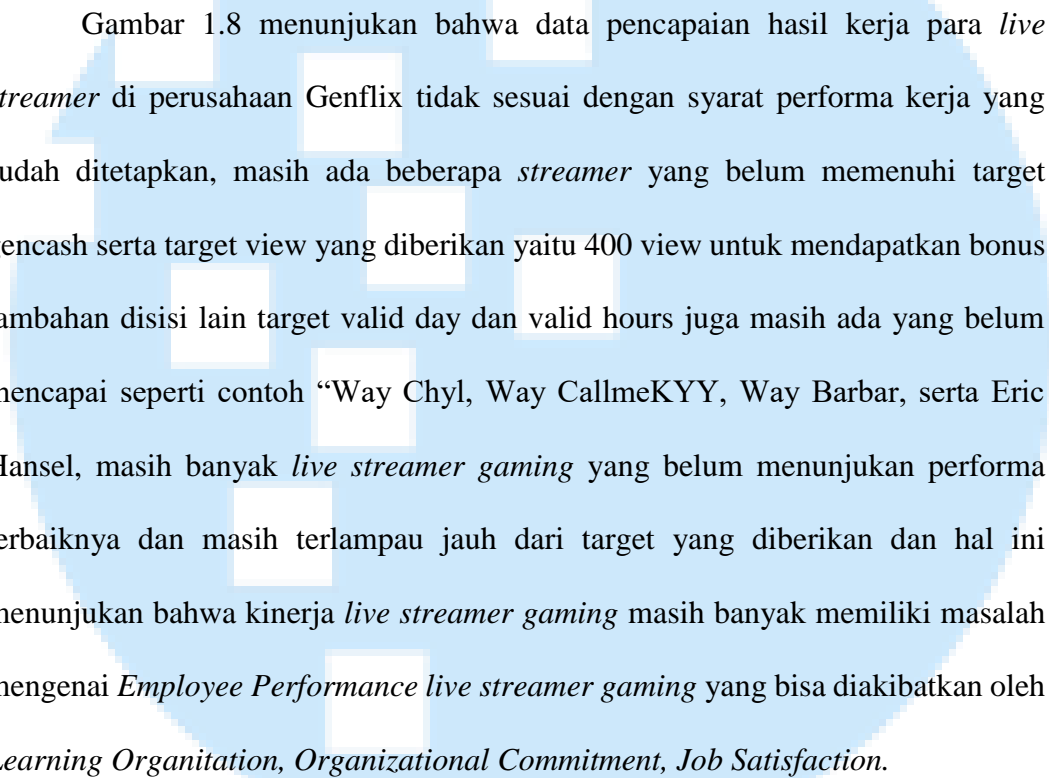
No	Nama Talent	Jumlah hari	Gaji Talent	Average	Bonus %	Total Genc	Bonus Gencas
1	WAY xTasy	25	1.442.307,692	9,08	0	10.058	2.000.000
2	Eric Hansel	8	461.538,462	14	0	0	-
3	WAY Sla	28	1.500.000	5,643	0	10.193	2.000.000
4	WAY JLov	26	1.500.000	5,462	0	13.000	2.000.000
5	WAY BarBar	2	115.384,615	5,5	0	0	-
6	Way Chyl	19	1.096.153,846	4,211	0	20.078	3.000.000
7	WAY CallMeKYY	15	1.125.000	5,933	0	20.172	3.000.000
	Total		4.903.846,154		0		6.000.000

#### Transfer Tambahan Campaign

No	Nama Talent	Campaign	Nominal
1	WAY Jlov	Spesial Agustus	1.000.000
2	WAY CallMeKYY	Genleague	1.000.000
3	Way Chyl	Genleague	500.000
4	Bonus Agency	Genleague	2.000.000
	Total	0	4.500.000

Gambar 1.8 Data pencapaian para *live streamer gaming* di Genflix

Sumber : PT.Festival Citra Lestari



Gambar 1.8 menunjukkan bahwa data pencapaian hasil kerja para *live streamer* di perusahaan Genflix tidak sesuai dengan syarat performa kerja yang sudah ditetapkan, masih ada beberapa *streamer* yang belum memenuhi target gencash serta target view yang diberikan yaitu 400 view untuk mendapatkan bonus tambahan disisi lain target valid day dan valid hours juga masih ada yang belum mencapai seperti contoh “Way Chyl, Way CallmeKYY, Way Barbar, serta Eric Hansel, masih banyak *live streamer gaming* yang belum menunjukkan performa terbaiknya dan masih terlampau jauh dari target yang diberikan dan hal ini menunjukkan bahwa kinerja *live streamer gaming* masih banyak memiliki masalah mengenai *Employee Performance live streamer gaming* yang bisa diakibatkan oleh *Learning Organisation, Organizational Commitment, Job Satisfaction*.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA



### 1.1.3 GOX

The logo for GOX Play features the word "GOX" in a bold, red, sans-serif font. The letters are centered within a light blue circular background. The background of the circle is composed of a grid of white squares, some of which are missing, creating a pixelated or mosaic effect. The overall design is clean and modern.

**Gambar 1.9 Logo GOX Play**

Sumber : <https://www.facebook.com/goxindonesia/>

GOX adalah suatu situs web dan aplikasi yang dapat diakses melalui telepon genggam maupun personal computer (GOX), yang dibuat, dikembangkan, dan dikelola oleh PT Dermaga Selatan Media.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

### 1.1.3.1 Target Perusahaan GOX

#### Gox **Rookie** Rates

WHR	VARIABLE SALARY
4000	UP TO 140 USD
7000	UP TO 245 USD
10000	UP TO 350 USD

**20 STREAMING DAYS | 60 STREAMING HOURS**

#### Gox **Partnership** Rates

WHR	VARIABLE SALARY
20000	UP TO 1000 USD
40000	UP TO 2000 USD
60000	UP TO 3000 USD

**22 STREAMING DAYS | 70 STREAMING HOURS**

DOWNLOAD BONUS

DONATIONS FROM FANS

>>>

EXTRA BENEFITS

\*There will be penalty of 50% from restreaming based on the calculated WHR  
 \*For "NOBAR" Streaming, there will be 50% penalty based from the calculated WHR  
 \* Any payment software supports such as SAWERIA, SOCIALBUZZ, etc are prohibited to use during streaming.  
 \* Streamers are allowed to propose a Target Reduction (TR) twice a year partnership

**OUR SALARY MODEL**

- **WHR = ACU x HOURS STREAMED**
- **Stream for 70 hours in 22 days**  
*Your fixed salary depends on this*
- **Average Concurrent User (ACU)**  
*Your variable salary depends on this*

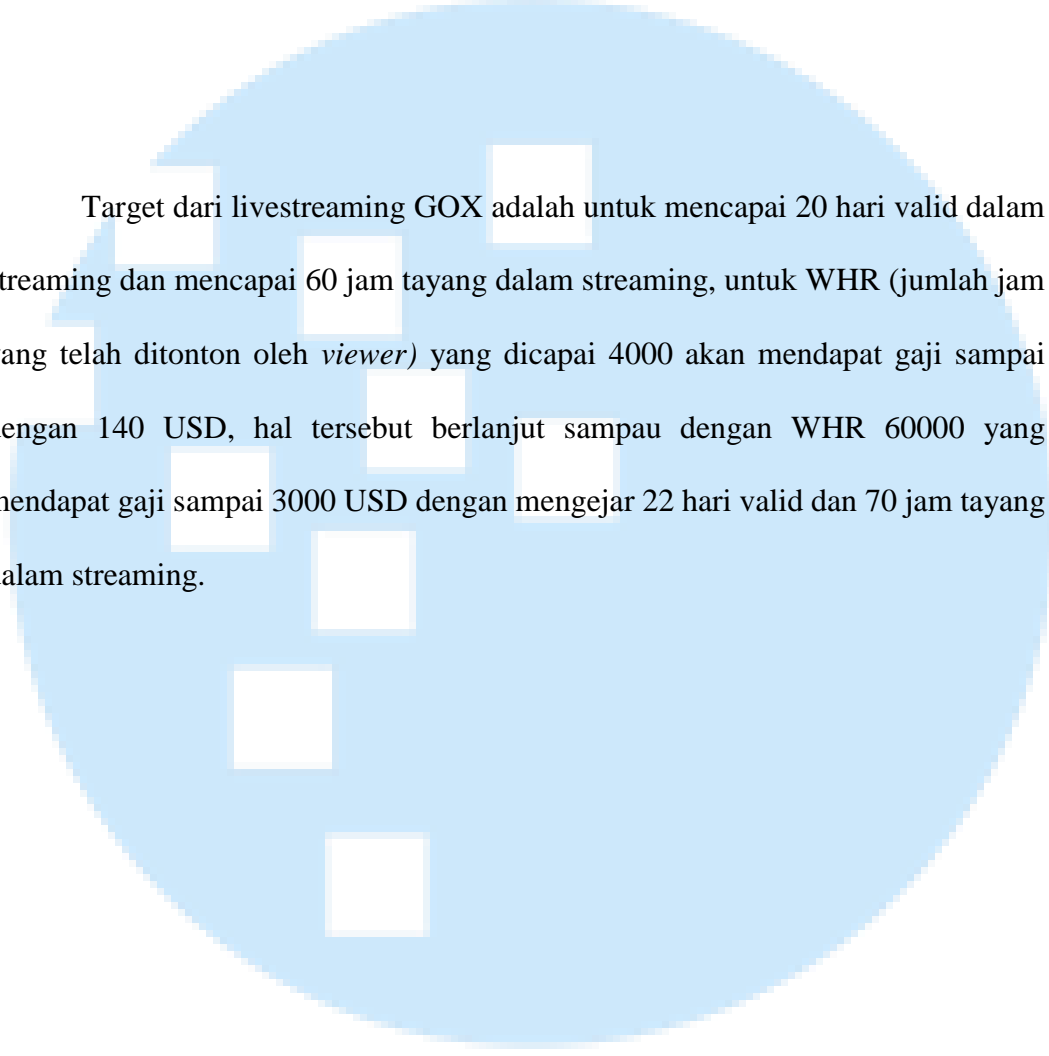
#REWARDINGPLAYTIME

\*This proposal is made for private and confidential

GOX.ID

Gambar 1.10 Target live streamer gaming di perusahaan GOX Play

Sumber : <https://www.facebook.com/goxindonesia/>



Target dari livestreaming GOX adalah untuk mencapai 20 hari valid dalam streaming dan mencapai 60 jam tayang dalam streaming, untuk WHR (jumlah jam yang telah ditonton oleh *viewer*) yang dicapai 4000 akan mendapat gaji sampai dengan 140 USD, hal tersebut berlanjut sampau dengan WHR 60000 yang mendapat gaji sampai 3000 USD dengan mengejar 22 hari valid dan 70 jam tayang dalam streaming.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

No	List Streamer WAY Agency	Periode kontrak	PIC	Aktif/Tidak	WHR	Days	Hours	Income Before Tax	Tax	Income After Tax
1	<a href="https://gox.id/BHOKAY">https://gox.id/BHOKAY</a>	23 Feb 22 - 23 Juli 22	Calvin	TRUE	1161.24	26	114			
2	<a href="https://gox.id/AM2G">https://gox.id/AM2G</a>		Calvin	TRUE	1781.36	23	193			
3	<a href="https://gox.id/Agunkrelectz">https://gox.id/Agunkrelectz</a>		Calvin	TRUE	1231.48	23	76			
4	<a href="https://gox.id/adagaminghd">https://gox.id/adagaminghd</a>		Calvin	TRUE	1041.76	15	50			
5	<a href="https://gox.id/UDIH.crg">https://gox.id/UDIH.crg</a>		Calvin	TRUE	0	0	0			
6	<a href="https://gox.id/SoNiceGG">https://gox.id/SoNiceGG</a>		Calvin	TRUE	0	0	0			
7	<a href="https://gox.id/KARMAgaming">https://gox.id/KARMAgaming</a>		Calvin	TRUE	33.02	1	3			
8	<a href="https://gox.id/idozz">https://gox.id/idozz</a>		Calvin	TRUE	0	0	0			
9	<a href="https://gox.id/jastybiscuit">https://gox.id/jastybiscuit</a>		Calvin	TRUE	83.42	4	9			
10	<a href="https://gox.id/Farrgaming">https://gox.id/Farrgaming</a>		Calvin	TRUE	34.36	2	4			
11	<a href="https://gox.id/mesakhaa">https://gox.id/mesakhaa</a>		Calvin	TRUE	226.88	2	23			

**Gambar 1.11 data pencapaian para *live streamer gaming* pada PT. Dermaga Selatan Media**

Sumber : Data PT. Dermaga Selatan Media (GOX PLAY)

Gambar 1.11 menunjukkan bahwa data performa kerja PT. Dermaga Selatan Media (GOX PLAY) untuk para *live streamer* tidak sesuai dengan performa kerja yang seharusnya sudah ditetapkan, masih banyak *live streamer gaming* yang belum menunjukkan performa terbaiknya dan masih terlampaui jauh dari target yang diberikan. Para *streamers* ada yang tidak mencapai jumlah *days* dan *hours* yang ditentukan

Menurut Rehman et al., (2020) definisi dari *employee performance* adalah perilaku yang terdapat pada kendali seseorang untuk dapat mencapai tujuan dari organisasi. Perilaku tersebut adalah gabungan dari beberapa faktor seperti kemampuan, sifat, dan usaha yang memiliki acuan pada nilai-nilai yang dimiliki oleh organisasi untuk melakukan kerja yang efektif sehingga tujuan dari perusahaan dapat tercapai.

Berdasarkan lampiran data yang tertera pada gambar 1.11, Gambar 1.8, dan Gambar 1.6 *Employee Performance* pada platform Genflix, Goplay, dan GOX masih kurang memuaskan hal ini membuat peneliti ingin melakukan penelitian

lebih dalam terkait hal ini, hal tersebut bisa diakibatkan oleh kurangnya *Learning Organization, Organizational Commitment, Job Satisfaction* dari perusahaan untuk *streamers*.

Berkaitan hasil *in-depth interview* yang penulis lakukan kepada *live streamer gaming* di perusahaan GOX, Genflix, dan Goplay. 7 dari 10 *live streamer* atau 70% dari *live streamer* yang peneliti *interview* mengatakan bahwa mereka masih memiliki permasalahan dengan performa kerja mereka yang selalu kurang mencapai target perusahaan, dan jika bisa memenuhi target pun kebanyakan dari mereka hanya bisa mencapai target minimal yang diberikan oleh perusahaan. Disisi lain kepuasan kerja terhadap perusahaan baik-baik saja namun yang menjadi *concern* disini adalah kurangnya arahan, pelatihan.

Berdasarkan fenomena yang ditemukan pada latar belakang *live streamer gaming*, sehingga peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul **“Analisis Pengaruh *Learning Organization* Terhadap *Job Satisfaction* dan *Organizational Commitment* serta Implikasinya Terhadap *Employee Performance*, Telaah Pada *Live Streamer Gaming* pada Perusahaan Goplay, Genflix, dan GOX.”**

## 1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menemukan masalah pada performa kerja karyawan dari perusahaan GOX, Goplay, dan Genflix yang dimana target dari perusahaan GOX, Goplay, dan Genflix dominan tidak tercapai dikarenakan performa kerja yang kurang pada *livestreamer gaming* tersebut. Target pada perusahaan memiliki ciri khas yang berbeda-beda dari sisi perusahaan Goplay banyak *live streamer gaming* yang tidak mencapai jumlah penonton dan tidak sesuai target yang diberikan. Ada pula pada perusahaan Genflix banyak *live streamer gaming* yang tidak mencapai target *gift* yang diberikan dari perusahaan kepada *live streamer*. Pada perusahaan GOX terdapat banyak *live streamer gaming* yang tidak mencapai target dari jam kerja serta hari kerja yang diberikan oleh perusahaan GOX kepada *livestreamer*. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam masalah yang didapat berdasarkan data yang terkumpul tersebut.

Berdasarkan hasil jawaban dari in-depth interview sebanyak 10 game live streamer, penulis menemukan fenomena berkaitan dengan performa game live streamer atau Employee Performance yang tidak sesuai dengan target yang diberikan oleh perusahaan sehingga penulis bertujuan untuk meneliti faktor apa saja yg dapat mempengaruhi employee performance dengan mengadopsi model dari Muhammad Irfani Hendri pada tahun 2019 yang berjudul “The mediation effect of job satisfaction and organizational commitment on the organizational learning effect of the employee performance” dimana jurnal ini menyebutkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi employee performance yaitu

*Organizational Commitment*

*Mowday et al.* (1982) menyatakan bahwa jenis komitmen yang muncul tidak hanya loyalitas, tetapi juga hubungan antara karyawan dan organisasi, yang dimana kesediaan bekerja untuk membantu organisasi dalam mencapai tujuannya. Seorang individu yang berkomitmen akan memiliki identitas di organisasinya, ia akan bekerja dengan sungguh-sungguh, setia dan akan memiliki sikap positif terhadap organisasinya. Individu ini akan menampilkan perilaku yang akan membantu organisasi untuk mencapai tujuannya dan juga kesediaannya untuk menjadi bagian dari organisasinya untuk jangka panjang.

#### *Learning Organization*

Menurut Kreitner & Kinicki (2008) menyatakan bahwa *learning organization* merupakan sebuah proses yang dilakukan secara proaktif guna untuk menciptakan, memperoleh, dan menstransfer pengetahuan ke seluruh bagian dari organisasi.

#### *Job Satisfaction*

Luthans (2002) menyatakan Kepuasan kerja adalah hasil dari persepsi karyawan tentang seberapa baik pekerjaan memberikan segala sesuatu yang dipandang penting melalui pekerjaannya. Kepuasan kerja juga merupakan masalah yang sangat penting bagi organisasi karena pekerjaan kepuasan adalah serangkaian persepsi individu karyawan yang akan mempengaruhi sikap dan perilaku individu karyawan saat bekerja.

Berdasarkan hasil jawaban dari *in-depth interview* sebanyak 10 *game live streamer*, penulis menemukan fenomena berkaitan dengan performa *game live*

*streamer* atau *Employee Performance* yang tidak sesuai dengan target yang diberikan oleh perusahaan sehingga penulis dapat merumuskan permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini, yaitu :

1. Apakah ada pengaruh positif antara *Learning Organisation* dengan *Organizational Commitment*?
2. Apakah ada pengaruh positif antara *Learning Organisation* dengan *Job Satisfaction* ?
3. Apakah ada pengaruh positif antara *Job Satisfaction* dengan *Employee Performance* ?
4. Apakah ada pengaruh positif antara *Organizational Commitment* dengan *Employee Performance*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah diuraikan, maka peneliti dapat melanjutkan penelitian dengan tujuan penelitian yang akan dilampirkan sebagai berikut.

1. Menganalisis pengaruh positif antara *Learning Organisation* dengan *Organizational Commitment*
2. Menganalisis pengaruh positif antara *Learning Organisation* dengan *Job Satisfaction* ?
3. Menganalisis pengaruh positif antara *Job Satisfaction* dengan *Employee Performance* ?



4. Menganalisis pengaruh positif antara *Organizational Commitment* dengan *Employee Performance* ?

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Manfaat bagi peneliti**

Peneliti dapat menambah wawasan mengenai *Learning Organisation*, *Organizational Commitment*, *Job Satisfaction*, *Employee Performance*, serta peneliti juga belajar untuk analisis dan mencari sebuah solusi dari fenomena permasalahan yang diteliti.

##### **1.4.2 Manfaat Akademis**

Peneliti ingin penelitian ini dapat memberikan informasi, pengetahuan tambahan, pemahaman *Learning Organisation*, *Organizational Commitment*, *Job Satisfaction*, *Employee Performance* dan sebagai dasar serta bisa menjadi rujukan para peneliti untuk penelitian-penelitian selanjutnya

##### **1.4.3 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu yang bermanfaat serta sumber informasi bagi *Live Streamer* maupun *Live Streaming Platform* khususnya pada *Learning Organisation*, *Organizational Commitment*, *Job Satisfaction*, *Employee Performance*. Sehingga untuk *Live Streaming Platform* dapat membuat strategi untuk meningkatkan *Employee Performance live streamer gaming*, serta *live streamer gaming* mendapat arahan untuk pencapaian performa kerja yang maksimal.

### 1.5 Batasan Penelitian

Untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian ini dan membuat penelitian ini terarah, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Penulis akan melakukan penelitian ini terhadap karyawan tidak tetap yang bisa dikatakan *live streamer gaming* pada *platform* Genflix, Goplay, dan GOX.
2. Responden dalam penelitian ini adalah para *live streamer* yang melakukan *live streaming* pada divisi *gaming* di *platform* Genflix, Goplay, dan GOX.
3. Penelitian ini terfokus pada 4 variabel yaitu : *Learning Organisation*, *Organizational Commitment*, *Job Satisfaction* yang berpengaruh terhadap *Employee Performance* pada *live streamer gaming* di *platform* Genflix, Goplay, dan GOX.
4. *Software* yang digunakan untuk analisis Pre-Test penelitian ini yaitu IBM SPSS versi 25.
5. *Software* yang digunakan untuk analisis Main-Test penelitian ini yaitu SmartPLS.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan ini terdiri dari 5 bab, dari setiap bab memiliki fungsi-fungsi yang berketerkaitan antara satu dengan yang lainnya. Memiliki tujuan untuk penelitian ini lebih lengkap dan jelas. Sistematika penulisan dalam penelitian ini meliputi :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, serta sistematika penulisan. Secara umum bab ini membahas mengenai perkembangan industri siaran langsung yang dipusatkan pada siaran langsung *gaming* atau *live streaming gaming* dan perusahaannya serta bagaimana rancangan untuk memperbaiki performa kerja dari kinerja *live streamer gaming*.

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Pada bab ini, menjelaskan mengenai teori-teori yang berhubungan serta mendukung dengan penelitian ini. Teori-teori ini juga sebagai landasan pendukung bagi peneliti untuk menjadi pedoman pada penelitian ini. Teori-teori yang disertakan pada bab ini adalah teori Manajemen, Manajemen Sumber Daya Manusia, *Learning Organisation*, *Organizational Commitment*, *Job Satisfaction*, *Employee Performance*, dan juga teori lanjutan yang mendukung teori-teori tersebut.

### **BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini, penulis memaparkan tentang gambaran umum objek penelitian yang dimana objek penelitian yang dipilih adalah para *live streamer gaming* , penulis juga memaparkan gambaran umum tentang perusahaan-perusahaan *live streaming* yang memiliki keterkaitan dengan objek penelitian. Pada bab ini peneliti juga menguraikan mengenai metode penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengambilan sampel, dan teknik analisis data yang digunakan peneliti.

#### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan tentang pemaparan hasil-hasil penelitian yang didasari dari hasil kuisioner dan deskripsi dari analisis output kuisioner. Menguraikan analisis tentang pengaruh *Learning Organisation* dengan *Organizational Commitment*, pengaruh *Learning Organisation* dengan *Job Satisfaction*, pengaruh *Organizational Commitment* dengan *Employee Performance*, yang kemudian dikaitkan dengan teori-teori terkait serta hasil penelitian sebelumnya.

#### **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan kesimpulan berdasarkan dari hasil penelitian yang diteliti serta jawaban-jawaban dari rumusan masalah yang sudah dijelaskan pada bab I. Bab ini juga berisikan mengenai saran-saran yang baik untuk pembaca, perusahaan, maupun penelitian berikutnya.