

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam perkembangan teknologi di era globalisasi seperti saat ini terus menerus memunculkan banyak temuan-temuan terbaru yang dimana itu semua merupakan suatu dampak dari perkembangan teknologi itu sendiri. Dengan berkembangnya teknologi di tengah-tengah masyarakat tentunya akan membawa suatu kemudahan untuk masyarakat dalam berkomunikasi dan mencari suatu informasi secara luas, hal ini tentunya memiliki dampak yang menguntungkan bagi masyarakat dan masyarakat akan memiliki rasa ketergantungan pada teknologi. Dampak dari ketergantungan tersebut menjadikan teknologi di tengah masyarakat menjadi kebutuhan dasar, baik dari kalangan remaja maupun orang tua.

Perkembangan teknologi digital yang dukung dengan kemajuan internet membawa banyak perubahan yang luar biasa, salah satunya bidang komunikasi. Perkembangan di bidang komunikasi berteknologi digital telah melahirkan berbagai jenis media komunikasi, mulai dari komunikasi luar angkasa dan kemiliteran yang sangat rumit, sampai pada telepon genggam yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi digital telah di mampukan kata telepon pintar ini untuk bertukar apapun mulai dari sekumpulan huruf membentuk kata sampai serangkaian gambar bergerak. Pertukaran ini terjadi dalam kehidupan sosial, hingga muncullah istilah ‘media sosial’, sebuah

perangkat baru dalam menghubungkan manusia dalam era digital. Dalam era digital ini terdapat bentuk komunikasi baru. Apabila sebelumnya satu-satunya perangkat berbicara adalah mulut dan perangkat mendengar adalah telinga, dengan adanya smartphone/ telepon pintar, orang ‘berbicara’ mengungkapkan kata melalui jempol menekan huruf dan ‘mendengar’ pesan berupa kata tertulis pada layar memelalui mata dan kemudian semua berubah<sup>1</sup>.

Salah satu dari perkembangan teknologi adalah kehadiran platform live streaming disambut dengan sangat antusias sejak tahun 2016 lalu. Kehadiran layanan video siaran langsung atau live streaming mulai eksis dan menjadi perbincangan.<sup>2</sup> Awalnya pada tahun 2016, live streaming merupakan fitur tambahan yang menjadi trend di media sosial seperti Youtube, Facebook, Snapchat, Periscope on Twitter, Instagram yang dapat dinikmati para penggunanya.<sup>3</sup> Seiring perkembangannya, live streaming muncul dalam bentuk website-website di internet serta aplikasi tersendiri yang dapat diakses dari handphone seperti 17Live, Nonolive, Bigo Live, Kitty Live dan host dapat memperoleh upah maupun komisi dari perusahaan live streaming setiap bulannya<sup>4</sup>. Aplikasi live chatting merupakan aplikasi smartphone yang menyediakan layanan berbagi video dan disiarkan secara langsung serta

---

<sup>1</sup> Rully Khairul Anwar dan Agus Rumana (2017), ‘Komunikasi Digital Berbentuk Media Sosial dalam Meningkatkan Kompetensi bagi Kepala Pustakawan’, Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjajaran, Vol.6, No.3

<sup>2</sup> <https://hai.grid.id/read/07603615/lima-rahasia-kitty-live-sukses-jadi-platform-live-streaming-zaman-now?page=all> diakses pada tanggal 27 April 2021 pada pukul 19.45 WIB

<sup>3</sup> Cara Membuat Video Siaran Langsung di Jejaring Sosial, CCM, <http://id.ccm.net/faq/340-cara-membuat-video-siaran-langsung-di-jejaring-sosial> diakses pada tanggal 28 April 2021 pukul 15.00 WIB

<sup>4</sup> Nta and Aditia Maruli Radja, Menilik bisnis *live streaming* Indonesia, Antara News, <http://www.antaraneews.com/berita/607647/menilik-bisnis-live-streaming-indonesia> diakses pada 27 April 2021 pada pukul 16.00 WIB

penonton yang melihat dapat melakukan interaksi secara langsung melalui layanan chatting yang disediakan. penemuan terbaru dalam dunia media sosial, perkembangan teknologi dengan bantuan jaringan internet menciptakan live chatting yang merupakan salah satu terobosan terbaru dalam pergerakan media sosial karena termasuk dalam salah satu jenis media baru atau New Media. Video streaming merupakan teknologi untuk menjalankan video atau audio secara langsung atau realtime dengan sebuah server yang menjalankan layanan video streaming. Dengan menggunakan sistem video streaming yang bersifat broadcast maka kita tidak perlu untuk datang untuk melihat sesuatu yang kita inginkan, karena yang ditampilkan adalah sama persis dengan yang ada di aplikasi video streaming.

Indonesia merupakan suatu negara yang menduduki peringkat keenam pengguna internet di seluruh dunia. Penelitian ini sangat menarik untuk diteliti dikarenakan semua kalangan mahasiswa hampir sepenuhnya aktif di media sosial, hal tersebut terbukti dari informasi yang disampaikan KOMINFO pada tahun 2018 tentang pengguna internet di Indonesia mencapai yang 54 persen atau setara dengan 143 juta dari 265 juta jiwa penduduk Indonesia<sup>5</sup>. Menurut survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia ( APJII) pada tahun 2016, terdapat sekitar 132,7 juta masyarakat Indonesia terhubung dengan internet dan sebanyak 97,4 persen (129,2 juta) dari aktivitas itu adalah mengakses media sosial<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup>[https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/4286/Pengguna+Internet+Indonesia+Nomor+Enam+Dunia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/4286/Pengguna+Internet+Indonesia+Nomor+Enam+Dunia/0/sorotan_media) Diakses pada tanggal 15 Maret 2021 pukul 00.41 WITA

<sup>6</sup> Rendro, (2010) Media, hal.243

Manusia pada awalnya bertukaran informasi melalui komunikasi secara langsung dan kini perkembangan teknologi yang sangat pesat melahirkan berbagai macam media sebagai perantara informasi antara orang ke orang lainnya. Media tentunya sangat membantu dalam penyebaran informasi yang sangat luas jangkauannya. Beberapa media yang muncul seiring perkembangan teknologi dan internet dikatakan New Media atau media baru, dikatakan media baru atau new media karena merupakan istilah untuk menggambarkan karakteristik media yang berbeda dari yang telah ada selama ini. Media seperti majalah, koran, radio digolongkan menjadi media lama atau old media, dan media internet yang mengandung muatan interaktif digolongkan sebagai media baru atau new media<sup>7</sup>. Berkomunikasi dan menerima informasi merupakan suatu kebutuhan semua kalangan, baik secara verbal maupun nonverbal. Manusia merupakan makhluk sosial yang selalu berkaitan dalam berkomunikasi antara satu manusia dengan manusia lainnya.

Media komunikasi sangat beragam salah satunya media sosial. Masyarakat di era globalisasi seperti saat ini sangat mengikuti perkembangan yang dimana media sosial saat ini merupakan media yang menghibur masyarakat. Dengan munculnya beragam media sosial dengan masing-masing ciri khas yang di tawarkan oleh media sosial tersebut. Media sosial berfungsi sebagai media komunikasi secara daring (online).

---

<sup>7</sup> Errika Dwi Setya Watie (2011), '*Komunikasi dan Media Sosial (Communication and Social Media)*', Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Semarang, Vol. 11, Nomor.1

Media sosial di kalangan para remaja merupakan hal yang sangat penting karena fungsi utamanya bukan hanya mendapatkan informasi tetapi sekarang sudah menjadi gaya hidup. Media sosial di kalangan para remaja dan orang dewasa merupakan trend yang sebenarnya wajib untuk terus diikuti perkembangannya agar tidak ketinggalan informasi. Kemajuan teknologi internet dan smartphone memberikan kecanggihan yang menjadi ajang bersosialisasi, berekspresi, bahkan pencarian jodoh. Salah satu aplikasi yang menyajikan fitur video streaming. Dimana para pengguna (broadcaster) membagikan aktifitas keseharian mereka kepada para viewers. Para broadcaster berinteraksi satu sama lain dan disiarkan secara langsung melalui live streaming kepada semua pengguna aplikasi live tersebut.

Kitty Live merupakan salah satu aplikasi yang sedang menjadi tren saat ini, Kitty Live merupakan aplikasi video live chatting (streaming) yang dikembangkan oleh tim dari Tiongkok dan berkembang di Thailand. Pada tahun 2016<sup>8</sup>, pendiri sekaligus CEO dari aplikasi Kitty Live bernama Sean Su yang merupakan seseorang yang berpengalaman lebih dari 10 tahun dalam pengembangan marketing luar negeri. Aplikasi Kitty Live mulai masuk ke Indonesia dan berkembang pesat dan tetap eksis hingga saat ini. Kitty Live adalah aplikasi live streaming yang dimana penggunanya bisa berinteraksi secara realtime yang berbasis chatting satu arah maupun dua arah yang dapat menggabungkan penonton dan host didalam satu room sehingga mampu

---

<sup>8</sup> *Ibid*

berkomunikasi langsung didalam room secara live streaming<sup>9</sup>. Penggunaan Kitty Live atau biasa disebut dengan host yang bersifat bebas tanpa batasan berisi orang-orang (pengikut) dari dunia nyata. Karena bersifat umum, Kitty Live dapat digunakan untuk siapapun.

Pengguna Kitty Live didominasi oleh orang dewasa, karena aplikasi Kitty Live biasa di gunakan sebagai Virtual Diary pengguna untuk fans nya. Dilansir dari Bisnis.com, hingga September 2017 jumlah pengguna Kitty Live secara global mencapai 50 juta pengguna dan 20 juta pengguna berasal dari Indonesia<sup>10</sup>.

Streamer atau pengguna Kitty Live disebut sebagai Host, yang dimana para Host Streamer Kitty Live masuk ke dalam management yaitu salah satunya Management Ocean. Para Host atau pengguna berkomunikasi dengan baik kepada siapapun yang menonton saat live streaming, hal ini mampu menimbulkan komunikasi yang efektif.

Dalam aplikasi Kitty Live terdapat banyak management yang membawahi para streamer/host. Dalam management, para host telah diberikan tugas oleh management untuk melakukan kegiatan live streaming untuk mencapai target yang telah diatur oleh pihak management. salah satu management yang ada di Kitty Live adalah Management Ocean yang merupakan bagian dari management yang ada di aplikasi Kitty Live, Management Ocean menjadi management yang merekrut pengguna pria maupun wanita. Seluruh anggota

---

<sup>9</sup> *Ibid*

<sup>10</sup> <https://teknologi.bisnis.com/read/20170922/105/692128/kitty-live-incar-pasar-indonesia> Diakses pada 18 April 2021 pukul 13.00

menjadi streamer. Didalam management tersebut, bukan hanya sekedar live streaming, namun juga mereka diberikan tanggung jawab berupa jadwal dan tugas dalam live tersebut. Konten dari live streaming yang diterapkan oleh host management ocean tidak ditentukan oleh pihak management, para host diberikan kebebasan dalam berkonten. Dalam artian banyaknya viewers yang melihat host tersebut, berarti konten yang mereka sajikan itu menarik perhatian viewers contohnya (konten karaoke, konten challenge makan indomie dan konten lainnya).

Hingga saat ini anggota dari Management Ocean terdapat 35 anggota yang aktif dalam management. Disamping kewajiban dari anggota Management Ocean, mereka juga berusaha membangun rasa kekeluargaan dalam management tersebut agar para penonton dapat merasakan kenyamanan dalam menonton live streaming Management Ocean. Alasan dilakukan penelitian mengenai Proses Komunikasi Host Kitty Live pada Management Ocean ini, karena untuk mengetahui lebih jauh tentang bagaimana proses komunikasi yang diterapkan dalam live streaming di Management Ocean. Sehingga mampu menarik banyak penonton / viewers dalam live streaming. Dalam sekali live streaming, viewers yang masuk ke dalam room live streaming host management ocean terdapat sekitar 529 viewers pada konten *virtual diary* selain itu peneliti juga menemukan perbedaan jumlah viewers ketika host melangsungkan konten pada saat hari raya terdapat sekitar 2207 viewers. Pihak management ocean menentukan durasi dalam sekali live streaming minimal 1 jam per hari dan dalam lima belas hari setiap host diwajibkan untuk

melaksanakan live streaming dengan durasi 35 jam. Proses komunikasi Host Kitty Live Management Ocean dilatari motif yang dimana motif tersebut mempengaruhi alasan dalam bertindak untuk tujuan tertentu. Para host memiliki cara tersendiri masing-masing untuk menarik perhatian penonton atau viewers pada saat berlangsung nya live streaming<sup>11</sup>.

Alasan dilakukan penelitian ini mengenai proses komunikasi pada host Kitty Live di Management Ocean, karena bertujuan untuk mengetahui lebih jauh tentang bagaimana proses Host Kitty Live Management Ocean dalam menghibur penontonnya agar tetap setia masuk ke room streaming. Karena dalam Management Ocean memiliki hubungan yang sangat akrab pada sesama host, mampu menyampaikan pesan kepada viewers, bersifat komunikatif pada berlangsungnya live, membuat kegiatan positif (duel dengan management lain) dan mampu menarik perhatian viewers untuk masuk kedalam live room mereka. Keberagaman para host memiliki masing-masing keunikan, dengan latar belakang yang berbeda beda mereka mampu menarik perhatian penonton.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas adalah :

---

<sup>11</sup> Wawancara dengan salah satu *Host* Management Ocean (Sella), 15 Maret 2021 di Cafe Vimi (Sulawesi Tenggara)

“Bagaimana Proses komunikasi host Management Ocean dalam aplikasi Kitty Live untuk menarik perhatian viewers pada periode April- Juni 2021?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Pada rumusan masalah diatas, penulis memiliki tujuan:

1. Untuk mengetahui proses komunikasi yang dilakukan Host Management Ocean dalam aplikasi Kitty Live saat live streaming.
2. Untuk mengetahui faktor apa saja yang membuat viewers tertarik untuk masuk ke dalam room live streaming host Management Ocean.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memperkaya kajian tentang ilmu komunikasi, tentang proses komunikasi khususnya proses komunikasi dalam berlangsungnya live streaming Kitty Live di Management Ocean.

2. Manfaat Praktis

- a. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk membantu Management Ocean dalam memecahkan dan mengantisipasi masalah pada objek yang akan diteliti, sehingga kedepannya Management Ocean memiliki hubungan interaksi yang lebih baik.

- b. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah dapat menjadi pemahaman baru bagi peneliti maupun masyarakat sehingga mengetahui bagaimana proses komunikasi dalam aplikasi live chat pada saat berlangsungnya proses live streaming.

### **1.5 Definisi Operasional**

Dalam suatu penelitian terdapat batasan-batasan operasional terhadap variable-variabel dalam penelitian. Adanya definisi operasional juga untuk menghindari perbedaan penafsiran setiap elemem yang terdapat dalam penelitian ini. Sesuai dengan judul penelitian ini “Proses Komunikasi Host Management Ocean Dalam Aplikasi Kitty Live Untuk Menarik Perhatian Viewers ” Adapun definisi operasional yang akan dijelaskan sebagai berikut :

- a. Proses komunikasi menurut Cangara (2010), memiliki tujuh unsur yaitu sumber, pesan, media, penerima, pengaruh, umpan balik, lingkungan dalam membangun suatu proses komunikasi dan dari ketujuh unsur tersebut saling berkaitan satu sama lain. Yang artinya tanpa adanya satu unsur maka unsur yang lain dapat memberikan pengaruh pada proses komunikasi<sup>12</sup>.
- b. Host Kitty Live adalah pengguna aplikasi Kitty Live yang bersifat bebas tanpa batasan yang berisi orang-orang (pengikut) dari dunia nyata. Semua orang bisa menjadi bagian dari aplikasi Kitty Live. Host Kitty

---

<sup>12</sup> H. Hafied Cangara, “Pengantar Ilmu Komunikasi”, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal.28

Live masuk kedalam salah satu management dan menjadi salah satu anggota yang nantinya akan dinaungi oleh management tersebut, salah satunya Management Ocean. Dimana para host atau pengguna Kitty Live mampu berkomunikasi dengan para penontonnya saat sedang melangsungkan live streaming, sehingga terjadi komunikasi langsung antara host dan penontonnya.

- c. Harold D. Lasswell berpendapat bahwa proses komunikasi adalah pihak komunikator membentuk pesan (encode) dan penyampaiannya kepada pihak penerima melalui saluran tertentu yang menimbulkan efek tertentu<sup>13</sup>.
- d. Menurut Denis McQuail (2011) media baru atau New Media adalah media yang berbasis internet dengan menggunakan komputer dan telepon genggam canggih. Dua kekuatan awal perubahan awalnya adalah komunikasi satelit dan pemanfaatan komputer. Kunci untuk kekuatan komputer yang besar sebagai sebuah mesin. Komunikasi terletak pada proses digitalisasi yang memungkinkan segala bentuk informasi dibawa dengan efisien dan saling berbaur<sup>14</sup>.
- e. Perhatian viewers merupakan efek yang diberikan dari penonton saat berlangsungnya proses live streaming. Perhatian viewers dapat dilihat dari beberapa hal, salah satunya viewers yang memberikan gift didalam room saat host melangsungkan live streaming. Dalam room live

---

<sup>13</sup> Ngalimun, “*Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis*”, (Yogyakarta: PT. Pusaka Baru Press, 2017), hal. 22.

<sup>14</sup> Denis McQuail. 2011. Jakarta. Teori Komunikasi Massa McQuail, hal.148

streaming terdapat beberapa fitur seperti typing dan gift yang dimana viewers bebas memilih untuk berkomunikasi atau menyampaikan pesan dan perasaan mereka kepada host.

- f. Management Ocean merupakan sebuah komunitas atau kelompok yang terbentuk dalam aplikasi Kitty Live. Dalam management tersebut dikumpulkan para streamer atau host wanita dan pria yang aktif dalam kegiatan streaming di dalam aplikasi Kitty Live. Management ini juga memiliki tujuan yaitu menjadi management yang maju dan solid, memajukan dunia streaming terutama di aplikasi Kitty Live, membuat berbagai kreativitas dengan tujuan untuk menarik perhatian para viewers untuk menonton live streaming mereka

## **1.6 Metodologi Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait rumusan masalah tentang bagaimana proses komunikasi yang terjadi pada Host Management Ocean pada aplikasi Kitty Live. Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Bogdaan dan Taylor penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati<sup>15</sup>.

Riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Riset ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling bahkan populasi atau

---

<sup>15</sup> Lexy. J. Moleong, "*Metodologi Penelitian Kualitatif*", (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal.8

samplingnya sangat terbatas. Jika data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu mencari sampling lainnya. Disini yang lebih ditekankan adalah persoalan kedaalaman (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas) data<sup>16</sup>.

#### 1.6.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan peneliti lakukan adalah kualitatif, yaitu dapat memahami proses komunikasi host Management Ocean dalam aplikasi Kitty Live dengan melakukan wawancara langsung dan observasi langsung. Peneliti dalam melakukan penelitian ini menerapkan pendekatan studi kasus untuk mencari tahu bagaimana situasi yang sebenarnya terjadi dan mengulik fakta yang ada untuk memperoleh data yang sebenarnya.

#### 1.6.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Host Management Ocean dari aplikasi Kitty Live. Dalam proses pengumpulan data dilapangan, peneliti akan menggunakan beberapa informan yaitu anggota dari Host Management Ocean dari Kitty Live. Lokasi penelitian akan dilakukan di Apartemen Gateway Pasanggrahan yang berada di Jakarta Selatan, tepatnya di Jl. Ciledug Raya No.15, Petukangan, Pesanggrahan, Jakarta Selatan. Peneliti mengambil 3 orang dari anggota dari Host Management Ocean dari aplikasi Kitty Live yang dijadikan subjek penelitian yang bernama Sella, Vennisea

---

<sup>16</sup> Rachmat Kriyanto, S.Sos, M. Si. Riset Komunikasi. 2006. Hal. 56

dan Elmo. Alasan bisa dijadikan subjek penelitian sebab mereka merupakan anggota dari Host Management Ocean dari aplikasi Kitty Live yang aktif berkontribusi dalam management tersebut.

### 1.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Kegiatan pengumpulan data adalah prosedur yang sangat menentukan baik tidaknya suatu riset<sup>17</sup>. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan penulis sebagai berikut:

#### 1. Teknik Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interview) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (interview) yang memberikan jawaban atas pertanyaan<sup>18</sup>. Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumbernya. Metode yang dipilih oleh penulis dalam penelitiannya ini adalah metode wawancara tak berstruktur (unstructured interview), jenis wawancara ini adalah wawancara bebas kepada narasumber yang ingin dimintai informasi tanpa menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis..

---

<sup>17</sup> Ibid, Rachmat. Hal. 94

<sup>18</sup> Lexy. J. Moleong, "*Metode Penelitian Kualitatif*", (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal.135

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara online menggunakan media sosial maupun secara langsung dengan tatap muka dan melakukan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber host Management Ocean dari aplikasi Kitty Live. Pada saat wawancara, akan dilakukan proses tanya jawab dengan subjek yang diteliti secara tidak berstruktur. Lalu, peneliti sebisa mungkin mendalami informasi dari narasumber agar mampu mendapatkan data yang lengkap tentang bagaimana proses komunikasi yang terjadi didalam room live streaming host. Proses wawancara akan dilakukan bersama 2 orang anggota dari Management Ocean dari aplikasi Kitty Live, yang bernama Sella dan Venisea. Dan akan dilakukan bersama 1 orang viewers aktif dalam room live streaming Management Ocean di aplikasi Kitty Live, yang bernama Elmo.

## 2. Teknik Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan pada riset kualitatif. Observasi adalah interaksi (perilaku) dan percakapan yang terjadi antara subjek yang di riset. Keunggulan dari metode ini adalah terdapat dua bentuk dalam pengumpulan data : interaksi dan percakapan (Conversation). Yang artinya, selain perilaku

non-verbal juga termasuk perilaku verbal dari orang-orang yang diamati<sup>19</sup>.

Dalam penelitian ini, peneliti mengamati langsung kedalam room live streaming Management Ocean melalui aplikasi Kitty Live melihat secara langsung bagaimana host Management Ocean. Peneliti juga mencari tahu bagaimana sikap keseharian dari host yang sebagai narasumber, bagaimana proses komunikasi yang dilakukan oleh host dari Management Ocean dari aplikasi Kitty Live. Peneliti juga bersedia untuk mengidentifikasi permasalahan secara dalam yang ada didalam live streaming host Management Ocean dalam aplikasi Kitty Live.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data. Metode observasi, angket, atau wawancara juga biasanya disertai dengan kegiatan dokumentasi. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data<sup>20</sup>. Hal ini juga dimaksud untuk meneliti Management Ocean di aplikasi Kitty Live tidak hanya melalui observasi, bisa juga menggunakan dokumentasi kegiatan live streaming berupa gambar (screenshot), foto dan rekaman wawancara.

#### 1.6.4 Teknik Analisis Data

---

<sup>19</sup> Op cit. Kriyanto R, hal. 110-111.

<sup>20</sup> Ibid, Kriyanto R, hal.120.

Teknik analisis data berdasarkan waktunya, teknik analisis data kualitatif sebelum penelitian, selama penelitian, dan sesudah penelitian. Analisis data yang dilakukan sebelum peneliti turun lapangan masih bersifat sementara dan dapat berkembang setelah sudah memasuki dan berada di lapangan. Teknik analisis yang digunakan di lapangan menggunakan model (Miles and Huberman). Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data, dan setelah selesai pengumpulan data selesai dalam jangka waktu tertentu. Analisis data semacam ini dilakukan secara interaktif dan terus-menerus sampai tuntas hingga datanya sudah jenuh<sup>21</sup>.

Aktivitas dalam analisis data dilakukan melalui 3 tahap yaitu :

a. Reduksi Data (Data Reduction)

Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan lapangan. Data yang didapat dari Management Ocean dalam aplikasi Kitty Live dipaparkan kedalam uraian yang lengkap dan terperinci. Data yang didapat dari Management Ocean tersebut akan dirangkum dan difokuskan untuk memilih hal-hal yang penting dan menunjang penelitian. Reduksi dilakukan pada saat pengumpulan data, mulai dari membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, menulis memo, dan lain sebagainya dengan tujuan menyisihkan data yang tidak relevan kemudian data tersebut diverifikasi.

---

<sup>21</sup> Pujileksono, S, “*Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*”, (Malang : Kelompok Intrans Publishing,2015), hal. 151-152

b. Penyajian Data (Data Display)

Setelah data melewati tahap reduksi, maka Langkah berikutnya dalam analisis data ini adalah penyajian data. Miles and Huberman (Sugiyono, 2013) menyatakan bahwa hal yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Sajian ini merupakan susunan kalimat yang tersusun secara logis dan sistematis, sehingga mudah dipahami saat dibaca.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan langkah akhir dalam analisis data kualitatif. Kesimpulan mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tapi mungkin juga tidak, karena masalah dan rumusan masalah bersifat sementara dan akan dikembangkan setelah peneliti berada langsung dilapangan. Apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung bukti-bukti berupa kumpulan data yang telah dicari dan dirangkum oleh peneliti untuk penelitiannya yang bersifat valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan kredibel.