**PROSES KOMUNIKASI HOST MANAGEMENT OCEAN DALAM APLIKASI KITTY LIVE UNTUK MENARIK PERHATIAN VIEWERS**

Constantina Ayu Ponco Somahatmi

Fakultas Ilmu Komunikasi dan Multimedia

Universitas Mercu Buana Yogyakarta

e-mail : ayuponco8@gmail.com

**Abstrak**

Proses komunikasi bertujuan untuk menciptaakan komunikasi yang efektif yang dimana sang komunikator menyampaikan pesan kepada komunikannya, agar mampu menciptakan persamaan makna antara komunikator dengan komunikannya. Tujuan penerapan kegiatan proses komunikasi yang turut dilaksanakan untuk mengetahui proses komunikasi yang dilakukan host management ocean dalam aplikasi kitty live saat live streaming. Host management ocean dalam aplikasi kitty live bertujuan untuk mengembangkan live streaming yang sehat (anti pornografi) yang dimana para host membuat viewers tertarik untuk masuk ke dalam room live streaming host management ocean, yang paling utama untuk menarik perhatian viewers pada tahun 2021. Maka dari itu permasalahan ini diperlakukannya beberapa teori yang menjalankan proses komunikasi yaitu proses komunikasi dan new media. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan data yang diperoleh berdasarkan kegiatan wawancara, observasi dan dokumentasi. Kegiatan analisis data yang dilakukan bersifat deskriptif kualitatif dengan menggunakan Langkah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang sesuai dengan judul penelitian, rumusan masalah dan kegiatan data dilapangan.

Kata kunci : Proses Komunikasi, *New Media*, Host Management Ocean, *Viewers*.

***Abstrac***

*The communication process aims to create effective communication in which the communicator conveys a message to the communicant, in order to be able to create the same meaning between the communicator and the communicant. The purpose of implementing the communication process activities that were also carried out was to find out the communication process carried out by the Ocean Management Host in the Kitty Live application during live streaming. Host management ocean in the kitty live application aims to develop healthy live streaming (anti-pornography) where the hosts attract viewers to enter the live streaming host management ocean room, most importantly to attract viewers' attention in 2021. Therefore, this problem is handled by several theories that run the communication process, namely the communication process and new media. In this study, researchers used descriptive qualitative research with data obtained based on interviews, observations and documentation. The data analysis activities carried out are descriptive qualitative by using data reduction steps, data presentation, and conclusions that are in accordance with the title, problem formulation and data research in the field.*

*Keywords: Communication Process, New Media, Host Management Ocean, Audience.*

**PENDAHULUAN**

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[[1]](#footnote-1). 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[[2]](#footnote-2). 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. 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[[3]](#footnote-3).

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[[4]](#footnote-4). 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.

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. Aplikasi live chatting merupakan aplikasi smartphone yang menyediakan layanan berbagi video dan disiarkan secara langsung serta 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.

Kitty Live merupakan salah satu aplikasi *video live chatting (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 berkomunikasi langsung didalam room secara live streaming. 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[[5]](#footnote-5). 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 menrekrut pengguna pria maupun wanita. 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 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 perhatiaan penonton

**PERMASALAHAN DAN TUJUAN KAJIAN**

Management ocean sebagai salah satu management yang ada didalam aplikasi Kitty Live yang dimana dalam berlangsungnya live streaming terjadi proses komunikasi antara host dan viewersnya didalam room live streaming. Maka dari itu dirumuskan satu permasalahan yaitu, “Bagaimana Proses komunikasi host Management Ocean dalam aplikasi Kitty Live untuk menarik perhatian viewers pada peiode April- Juni 2021?”.

 Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses komunikasi host management ocean dalam aplikasi kitty live saat berlangsungnya live streaming dan untuk mengetahui faktor apa saja yang membuat viewers tertarik untuk masuk ke dalam room live streaminghost management ocean.

**METODE PENELITIAN**

Pada penelitian kali ini, jenis penelitian yang akan digunakan ialah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati[[6]](#footnote-6). 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 oendekatan studi kasus untuk mencari tahu bagaimana situasi yang sebenarnya terjadi dan mengulik fakta yang ada untuk memperoleh data yang sebenar-benarnya.

 Subjek dari penelitian kali ini ialah Vennisea yaitu Founder Management Ocean dalam aplikasi Kitty Live yang memiliki peran penting dalam management ocean, Sella yang merupakan host dalam management ocean pada aplikasi kitty live dan Elmo yang merupakan salah satu penonton aktif dalam room host management ocean (Sella) pada aplikasi Kitty LIve. Sedangkan objek pada penelitian kali ini ialah mengetahui bagaimana proses komunikasi yang terjadi dalam room live streaming host management oeean pada aplikasi Kitty Live untuk menarik perhatian viewers.

Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik wawancara merupakan teknik mencari sampel, responden, responden, atau informan yang selanjutnya akan diberikan paparan pertanyaan untuk mereka tanggapi berdasarkan pengetahuan dan informasi yang mereka dapati. Sedangkan teknik observasi merupakan teknik 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 [[7]](#footnote-7). 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 komuniaksi 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. Sedangkan teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. 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 interpelasi data[[8]](#footnote-8). 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 (*screenshoot*), foto dan rekaman wawancara.

Setelah memperoleh data-data, selanjutnya peneliti akan menganalisa data berdasarkan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data merupakan tindakan proses pemilihan data yang ada dengan cara memilah, menggolongkan serta mengarahkan maupun membuang antara data yang penting, perlu digunakan, dan data yang berlebih. Penyajian data merupakan paparan data baik primer maupun sekunder yang selanjutnya dikaji dan dianalisis untuk menemukan deskripsi dari paparan data tersebut. Penarikan kesimpulan 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 utnuk penelitiannya yang bersifat valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan kredibel.

**KERANGKA TEORI**

1. **Proses Komunikasi**

Proses komunikasi bertujuan untuk menciptaakan komunikasi yang efektif. Pada umumnya proses komunikasi adalah tentang bagaimana sang komunikator menyampaikan pesan kepada komunikannya, agar mampu menciptakan persamaan makna antara komunikator dengan komunikannya. Proses komunikasi dalam perspektif psikologis terjadi pada diri peserta komunikasi, yang baik sebagai komunikator maupun sebagai komunikan. Ketika seseorang berniat ingin menyampaikan suatu pesan, maka dalam dirinya terjadi suatu proses[[9]](#footnote-9).

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[[10]](#footnote-10). Menurut Harold D. Laswell dalam Onong Uchjana (1993), bahwa dalam proses komunikasi harus mampu menjawab pertanyaan “who say what, in which channel to whom and with what effect”, yaitu[[11]](#footnote-11) :

1. Siapa (*Who*), yang berarti siapa yang menjadi komunikator.

Dalam peneli0tian ini “who” atau siapa adalah host dari Management Ocean yang berperan aktif dalam live streaming di dalam aplikasi Kitty Live.

1. Apa yang dikatakan (*Say* *What*), yaitu isi pesan yang disampaikan harus diikuti atau dilaksanakan.

Dalam penelitian ini, “Say what” atau apa yang dikatakan adalah apa saja yang host sampaikan didalam live streaming, beberapa fitur battle / PK yang telah dijadwalkan admin.

1. Saluran yang dipakai (*In wich channel*), yaitu saluran media yang dipakai dalam proses komunikasi adalah langsung atau tatap muka.

Dalam penelitian ini “In wich channel” atau saluran apa yang dipakai adalah aplikasi Kitty Live.

1. Kepada siapa (*To whom*), yang berarti sasaran atau komunikan.

Dalam penelitian ini sasaran komunikator/ host adalah viewers/ penonton yang masuk ke dalam room live streaming host Management Ocean.

1. Pengkodeaan (*Encoding*), yang berarti kegiatan yang berkaitan dengan pemilihan lambang-lambang yang akan digunakan dalam kegiatan komunikasi oleh komunikator. Dalam penelitian ini fitur-fitur yang ada didalam aplikasi Kitty Live merupakan lambang yang dapat digunakan oleh viewers dalam kegiatan komunikasi yang terjadi dalam room.
2. Penafsiran Kode (*Decoding*), yang berarti kegiatan dalam komunikasi yang dilaksanakan oleh penerima. Dalam penelitian ini terjadinya proses penangkapan pesan dari lambang atau fitur dalam bentuk gift yang terjadi antara host dan viewers dalam room live streaming.
3. Efek yang timbul (*With what effect*), akibat yang timbul setelah pesan itu disampaikan yaitu timbulnya suatu tindakan. Dalam penelitian ini “With what effect” atau efek yang timbul adalah respon dari viewers setelah komunikator menyampaikan pesan. Baik berupa gift yang diberikan oleh viewers, love dan bisa juga respon/ balasan chat didalam room.

Menurut Onong Uchjana Effendy, proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap, yaitu[[12]](#footnote-12):

1. Proses Komunikasi Premier

Proses komunikasi premier adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (symbol) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah Bahasa, kial, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu “menerjemahkan” pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan.

1. Proses komunikasi Sekunder

Proses komunikasi sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Komunikator menggunakan media kedua untuk mengirimkan informasi kepada orang lain, karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh atau memiliki jumlah yang banyak. Surat, telepon, majalah, radio, televisi, film, dan banyak lagi merupakan media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi.

1. **New Media**

Denis McQuail mendefinisikan media baru atau new media sebagai perangkat teknologi yang berbeda dengan penggunaannya yang berbeda. New media mencakup beberapa sistem teknologi seperti sistem transmisi (melalui satelit / kabel), sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pencarian informasi, sistem pengendalian (oleh komputer), sistem penyajian gambar (menggunakan kombinasi teks dan grafik)[[13]](#footnote-13). Media baru adalah media yang berbasis internet dengan menggunakan komputer dan telepon genggam yang canggih. Dua kekuatan awal perubahan awalnya adalah komunikasi satelit dan pemanfaatan komputer. Kunci untuk kekuatan komputer yang besar sebagai sebuah mesin komputer terletak pada proses yang memungkinkan segala bentuk informasi dibawa dengan efisien dan saling berbaur[[14]](#footnote-14).

Rogers, dalam Anditya Eka Fitra memaparkan sediktinya ada tiga perbedaan komunikasi manusia yang disebabkan oleh adanya teknologi baru (new media), sebagai berikut[[15]](#footnote-15) :

1. *Interactivity*

Ada dua pengertian ; pertama, adanya teknologi yang dapat bereaksi terhadap penggunanya (interaktivitas antara manusia dengan mesin); kedua, interaktivitas antara pengguna dengan pengguna lainnya. Selain itu, kemampuan sistem komunikasi baru pada new media (internet dan komputer sebagai salah satu komponennya) dapat menciptakan percakapan kepada pengguna yang hampir sama esensinya dengan percakapan secara tatap muka, sehingga new media menggabungkan fitur tertentu dari media massa, yaitu dapat menciptakan komunikasi dari satu ke orang lain dan juga mampu menciptakan interaktivitas yang membuat seperti interaksi interpersonal.

1. *De-Massifed*

Dimana kontrol terhadap sistem komunikasi terletak pada pengguna dan bukan pada produser media tersebut. Artinya, pengguna memiliki kebebasan secara penuh akan informasi yang ingin ia terima. Berbeda dengan media lama yang dimana penggunanya hanya mampu menikmati apa yang disajikan oleh produser media tersebut.

1. *Asynchronouns*

New media mempunyai kemampuan untuk menyesuaikan waktu dengan pengguna. Dalam pengertian, pengguna memiliki kebebasan dalam menentukan waktu untuk mencari informasi yang dibutuhkan tanpa harus menyesuaikan jadwal dengan produsen informasi. Berbeda dengan media televisi dan radio dimana pengguna harus menyesuaikan jadwal tayang dan siaran untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Hal ini menyebabkan new media terlihat lebih fleksibel dalam dimensi waktu dan pergeseraan kendali dari sumber ke penerima pada sistem komunikasi, dalam hal ini adalah pengaturan waktu terletak pada tangan penerima.

**HASIL PENELITIAN**

Dalam penelitian skripsi yang berjudul “Proses Komunikasi Host Management Ocean Dalam Aplikasi Kitty Live Untuk Menarik Perhatian Viewers (Studi Deskriptif Kualitatif Proses Komunikasi Host Management Ocean Dalam Aplikasi Kitty Live Untuk Menarik Perhatian Viewers Periode April – Juni 2021)” peneliti memaparkan mengenai hasil dari kegiatan penelitian yang sudah dilakukan peneliti pada room live streaming host management ocean dengan proses komunikasi yang terjadi didalam room live streaming host management ocean pada aplikasi kitty live. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, sehingga pada hasil kegiatan observasi penelitian ini dituntut untuk dapat memberikan pemaparan dengan kalimat yang bersifat deskriptif dan nyata, dengan kegiatan lapangan yang sudah dilakukan oleh peneliti dalam hasil kegiatan penelitian yang berupa pengumpukan data dengan teknik wawancara, subjek penelitian dan observasi serta dokumentasi yang digunakan untuk mampu mendukung kegiatan langsung penelitian dalam room live streaming host management ocean pada aplikasi Kitty Live.

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan studi deskriptif dengan objek Management Ocean ini merupakan salah satu management yang aktif didalam platform Kitty Live. Management Ocean menjadi rumah bagi para broadcaster/ host yang ingin mengembangkan dan berkreasi dalam dunia live streaming yang sehat. Pada analisis pembahasan peneliti mencoba untuk mengetahui lebih dalam terkait proses komunikasi host management ocean dalam aplikasi kitty live, dengan menggunakan teori proses komunikasi dan teori new media.

Hasil dari penelitian yang didapatkan adalah proses komunikasi yang terapkan oleh Host management ocean mampu menyampaikan pesan dengan bahasa yang mudah di mengerti dan dipahami oleh penonton / *viewers*nya. Pesan yang disampaikan melalui *live streaming* bersifat *broadcast* melalui media sosial Kitty Live. Selain mampu menyampaikan pesan yang dibagikan secara live streaming pada penonton/ *viewers*nya proses komunikasi para host mampu memberikan efek atau umpan balik kepada *viewers* untuk menarik perhatian dengan cara menanyakan berbagai hal. Disamping itu para host menerapkan norma kesopanan untuk tidak berkomunikasi yang tidak sopan dan tidak berkonten pornografi terutama ketika sedang melangsungkan *live streaming.*

Berdasarkan penelitian, maka peneliti menemukan data-data terkait proses komunikasi yang terjadi di dalam room live streaming host Management Ocean di aplikasi Kitty Live hingga sampai saat ini. Sejak awal mula terbentuknya management tersebut, para host yang melakukan live streaming di aplikasi Kitty Live merasa memiliki wadah agar ketika mereka melalukan live streaming merasa lebih memiliki kekeluargaan dalam aplikasi tersebut dan merasa ter*schedule* kegaiatan mereka dalam melakukan *live streaming*.

Kemudian, didalam Management Ocean pada aplikasi Kitty Live ini, juga mengacu pada proses komunikasi yang mampu menciptakan kenyamanan untuk penontonnya. Para host memberikan ruang bagi para penontonnya untuk saling terhubung satu dengan yang lain melalui video call dan typing didalam room. Proses komunikasi yang terjadi pada saat berlangsungnya *live streaming* antara penonton dan host dengan tujuan utama host yaitu memberikan kenyamanan untuk para penonton yang masuk pada room live streaming.

Interaksi yang terjadi antara founder dan anggota Management Ocean tidak hanya ketika sedang berada di dalam room live streaming saja, namun Management Ocean ini juga membuat sebuah grup whatsapp agar memudahkan penyampaian informasi dari admin untuk para anggota, serta akan lebih praktis ketika para anggota Management Ocean ingin berkomunikasi lebih personal karena kontak whatsapp semua anggota sudah tersedia didalam grup tersebut. Sesuai dengan kesepakatan dari Management Ocean yang di buat oleh founder, dimana para anggota atau host Management Ocean harus menciptakan konten live streaming yang positif, anti pornografi, kata kasar, sara dan lain sebagainya. Dari beberapa kesepakatan tersebut para host berusaha membangun komunikasi yang baik didalam room live streaming, tanpa memandang latar belakang. Management Ocean memberikan konsekuensi kepada host yang melanggar peraturan dan ketentuan yang sudah ditetapkan berupa banned akun. Para host yang ada di dalam Management Ocean memiliki suku budaya yang beragam. Seluruh anggota dalam Management Ocean juga saling bahu membahu ketika salah satu diantara mereka mengalami kesusahan saat melangsungkan *live streaming*, para anggota yang lain siap membantu mereka didalam room live streaming seperti menemani live. Tanpa disadari proses komunikasi yang terjalin antara host dengan anggota lain menciptakan rasa kekeluargaan.

Salah satu hambatan yang dihadapi oleh para host didalam Management Ocean terutama di aplikasi Kitty Live pada saat straming adalah adanya stigma negatif terhadap host live streaming. Yang dimana stigma tersebut menganggap bahwa peran sebagai host merupakan pekerjaan berbau negatif atau mengarah pada konten pornografi. Management Ocean yang dibentuk berdasarkan tujuan yang sama agar menjadi agency yang positif dalam dunia live streaming khusus nya didalam aplikasi Kitty Live.

1. **Proses Komunikasi dalam aplikasi Kitty Live.**

Proses komunikasi terjadi pada saat adanya suatu kegiatan komunikasi yang bertujuan untuk menciptakan komunikasi yang efektif. Pada umumnya proses komunikasi adalah tentang bagaimana sang komunikator menyampaikan pesannya kepada komunikannya, agar mampu menciptakan persamaan arti atau makna antara komunikator dan komunikannya. Proses komunikasi yang diterapkan dalam Management Ocean ini adalah host Management Ocean yang mampu menyampaikan pesan dengan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami oleh penonton atau viewersnya. Dalam hal ini host berperan sebagai “who” yang berarti siapa yang menjadi komunikator dalam aplikasi Kitty Live. Pada proses komunikasi yang terjadi didalam room live streaing host management ocean berlangsung melalui saluran media yang dipakai dalam proses komunikasi langsung atau tatap muka. “In which channel” atau saluran yang dipakai ini merupakan aplikasi Kitty Live.

Selain mampu menyampaikan pesan yang dibagikan secara live streaming kepada penonton atau viewersnya, para host Management Ocean ini juga mampu memberikan efek atau umpan balik kepada viewersnya untuk menarik perhatian penonton dengan cara menanyakan berbagai hal, kemudian memberikan informasi tambahan yang belum di ketahui penontonnya, dan pastinya yang dilakukan para *viewers* ketika menerima pesan adalah memberikan feedback atau respon kepada host. Hal ini merupakan efek yang timbul *(with what effect)* / respon dari viewers kepada komunikatornya atau *host*. Kemudian disamping itu, mereka tetap menerapkan norma kesopanan dari diri masing-masing untuk tidak berkomunikasi yang tidak sopan, terutama ketika sedang melangsungkan live streaming dan ngobrol dengan para *viewers*.

Pihak management ocean menentukan durasi para host dalam melangsungkan live streaming dengan minimal 1 jam per hari dan dalam lima belas hari setiap host diwajibkan untuk melangsungkan live streaming dengan durasi 35 jam. Dalam berlangsungnya live streaming, host dituntut untuk komunikatif disegala apapun keadaannya. Para host menarik perhatian viewers dengan caranya masing-masing. Berbagai cara para host menarik perhatian viewers mulai dari bersikap ramah dan berespon viwers dengan baik, make up yang menarik, menggunakan pakaian yang menarik, berkreasi dengan membuat konten yang kreatif, semua hal itu dilakukan untuk menarik perhatian *viewers*.

Dalam proses komunikasi yang terjadi pada host Management Ocean saat berlangsungnya live streaming didalam room juga terjadi proses penyampaian pikiran dan perasaan penonton kepada host dengan menggunakan gift sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi yang secara tidak langsung mampu “menerjemahkan” pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan, sehingga dalam proses komunikasi yang terjadi pada host Management Ocean menerapkan tahap proses komunikasi primer dalam berlangsungnya proses live streaming didalam room. Dalam berlangsungnya proses live streaming host memerlukan alat sebagai sarana media untuk menunjang keberlangsungan live streaming. Host menggunakan media kedua berupa smartphone untuk mengaplikasikan aplikasi Kitty Live, karena komunikan/ penonton sebagai sasaran utama host yang lokasinya relatif jauh atau memiliki jumlah yang banyak. Sehingga dalam proses komunikasi pada host Management Ocean menerapkan juga konsep proses komunikasi sekunder.

Dari hasil penelitian penulis Elmo yang merupakan *viewers* sekaligus spender didalam aplikasi *live streaming* Kitty Live, Elmo lebih tertarik masuk ke dalam room live streaming host yang ramah dan berpenampilan menarik. Bersikap ramah yang dimaksud Elmo disini terjadi ketika contohnya Elmo masuk ke dalam room live streaming secara random baik dalam Management Ocean atupun *room live streaming* management lain, ia mendapatkan sikap yang ramah oleh hostnya berupa sapaan selamat datang atau halo dari host dan menurut Elmo host tersebut bernilai plus ketika para host mengajak *viewers*nya berinteraksi, baik hanya sekedar menanyakan pendapat para *viewers* atau menanyakan kabar para penontonnya. Sikap yang diberikan para host itupun yang menentukan apakah penonton tertarik atau tidak untuk masuk ke dalam room mereka. Elmo pun tak sungkan untuk memberikan *gift* kepada *host* yang ramah kepada penontonnya, apalagi berpenampilan menarik merupakan nilai plus buat penonton menurut Elmo.

Berdasarkan Visi dan Misi yang ingin dicapai oleh Management Ocean, mereka berusaha untuk membuktikan dan menciptakan live streaming yang sehat (tanpa pornografi) bahwa tidak semua dunia live streaming dalam aplikasi itu bersifat negatif kepada masyarakat. Justry penlilaian negatif yang masuk akan di jadikan pacuan untuk Management Ocean agar mampu membuktikan kepada semua orang bahwa management ini mampu memberikan hal yang bersifat positif untuk dunia *live streaming*. Selain itu, mereka juga membangun kekeluargaan antar anggota yang paling utama dalam Management Ocean. Sejauh ini, tidak ada kesulitan atau hambatan dalam penyampaian pesan yang dialami oleh host pada managemen ocean didalam room live streaming mereka. Namun pernah terjadi konflik yang dialami pada anggota Management Ocean, ketika live streaming berlangsung muncul salah satu viewers yang bukan followers atau penonton dari host dan melontarkan perkataan yang tidak sopan kepada host yang menimbulkan ketidaknyamanan pada host untuk melanjutkan streamingnya apabila viewers tersebut masih berada didalam room.

1. **Kitty Live sebagai bentuk *New Media*.**

Kitty Live sebagai bentuk *new media* mengacu pada perkembangan media massa. *New media* sebagai perangkat teknologi yang berbeda dengan penggunaanya yang berbeda. Secara umum *new media* adalah media yang berbasis internet dengan menggunakan komputer dan telepon genggam yang canggih. Dengan dua kekuaatan awal perubahannya adalah komunikasi setelit dan pemanfaatan komputer. Platform berbasis live streaming Kitty Live yang merupakan salah satu platform berbasis live streaming yang dibantu oleh internet dan dapat diakses melalui smartphone. Dengan teknologi smartphone dapat menciptakan percakapan atau interaksi antara penggunanya pada aplikasi Kitty Live yang esesnsinya hampir sama dengan percakapan secara tatap muka karena para host melangsungkan *live streaming* berupa *video call* sehingga new media menggabungkan fitur ke orang lain dan mampu menciptakan interaktivitas pertukaran informasi, ide, pendapat dan perasaan yang terjadi antara host dan penonton di dalam room live streaming seperti interaksi interpersonal. Hal ini masuk kedalam interactivity karena adanya interaktivitas antara manusia dengan mesin dan ada nya interaktivitas antara pengguna dengan pengguna lainnya. Semua yang terjadi didalam room live streaming pada aplikasi Kitty Live berada dalam kontrol dari host, baik secara fitur battle atau PK maupun topik yang akan di bahas itu semua terletak pada kekuasaan host. Host mempunyai kewenangan atas room live streamingnya, apabila host ingin mengeluarkan / meng-*kick viewers* yang membuat host tidak nyaman. Hal ini masuk kedalam *de-massifed* yang dalam arti pengguna memiliki kebebasan secara penuh terhadap informasi yang ingin diterima. Selain mampu menyambungkan komuniksai dari jarak jauh, new media juga berperan sebagai sarana hiburan untuk penggunanya. Salah satunya adalah aplikasi Kitty Live, yang dimana dalam aplikasi tersebut menyediakan berbagai macam fitur yang penggunanya mampu berinteraksi secara real-time.

Dalam Kitty Live terlibat pertukaran pesan antara komunikator atau host dengan penontonnya. Sehingga tidak menerapkan konsep asynchronouns yang bisa di akses secara bebas dalam menentukan waktu dalam mencari informasi yang dibutuhkan tanpa harus menyesuaikan jadwal. Tetapi lebih menerapkan konsep Synchronouns yang dimana pada interaksi yang beroirentasi pada keberlangsungan live streaming dan di fasilitasi dengan intruksi secara langsung atau real time dan biasanya terjadwal. Dalam aplikasi Kitty Live bersifat realtime, yang dimana realtime yang dimaksud adalah waktu yang sebenarnya berlangsung. Live streaming diaplikasi kitty tidak bisa di tonton ulang. Aplikasi Kitty Live ini menyediakan fitur yang menarik dan juga dapat memudahkan penyampaian pesan dari penonton untuk host. Perbedaan yang menjadi nilai plus dalam platform Kitty Live adalah dalam platform Kitty Live tidak ada konten porno yang membuat aplikasi Kitty Live berbeda dengan platfrom lainnya yang mendukung konten porno. Dan yang kedua adalah sistem salary atau penggajian yang tepat waktu.

**PENUTUP**

**Kesimpulan dan saran**

Proses komunikasi yang dibagun oleh Management Ocean terbentuk didalam room live streaming para host yang interaktif. Interaksi yang terjadi didalam room juga bersifat dua arah, yang dimana penonton mampu berkomunikasi dengan host melalui du acara yaitu video call (apabila di accept permintaannya oleh host) dan typing yang tersedia didalam room chat. Proses komunikasi yang terjadi pada host Management Ocean didalam aplikasi Kitty Live menerapkan proses komunikasi primer dan proses komunikasi sekunder, yang dimana dalam proses komunikasi yang terjadi didalam room live streaming terjadi proses penyampaian pikiran dan perasaan penonton kepada host berupa gift sebagai media dan untuk menunjang keberlangsungan proses live straming yang baik, host memerlukan alat sebagai sarana untuk menunjang keberlangsungan live streaming berupa smartphone yang tersambung oleh internet. Interaksi yang intents terjalin agar mampu mempertahankan rasa kekeluargaan yang dekat didalam Management Ocean. Sikap mendukung antar host juga dibentuk untuk memberikan dukungan bagi para host lainnya agar tetap konsisten dan menjaga hubungan solidaritas yang ada didalam Management Ocean. Saling mendukung dibangun agar para host yang ada didalam management oean tetap kuat dan terjaga walaupun dipandang negatif oleh masyarakat. Dengan menerapkan live streaming yang anti pornografi ini perlahan mampu mengubah persepsi masyarakat bahwa profesi sebagai host bukan lah hal yang negatif. Penggunaan dan pemilihan kata yang mudah di mengerti (bahasa sehari-hari) dan sikap ramah yang diterapkan pada host Management Ocean dalam room live streaming mereka membuat para penonton merasa nyaman ketika berada di dalam room live streaming host Management Ocean.

Host dalam Management Ocean bukan hanya sekedar melangsungkan live streaming, akan tetapi para host melangsungkan proses live streaming dengan tujuan mengejar target yang dimana dalam sehari harus melangsungkan live streaming, karena gaji yang mereka dapatkan nanti berasal dari gift yang host terima dari viewers yang masuk ke dalam room live streaming host. Pemilihan platform Kitty Live sebagai media atau apllikasi live streaming dikarenakan menurut Management Ocean, aplikasi Kitty Live merupakaan aplikasi yang sehat atau aplikasi yang tidak ada konten pornografi. Selain itu sistem penggajian pada platform Kitty Live teratur atau sesuai jadwal yang telah ditentukan dan Kitty Live menyediakan fitur-fitur menarik didalam aplikasinya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telaah dilakukan, maka terdapat saran dari peneliti, diantaranya :

1. Bagi Management Ocean
2. Management Ocean dapat meningkatkan proses komunikasi agar mampu lebih menarik perhatian viewers yang ada didalam room.
3. Management Ocean agar lebih mendekatkan diri kepada para host yang ada dibawah naungan mereka, agar tercipta komunikasi yang harmonis dan kepedulian yang tinggi antara host dan management.
4. Management Ocean dapat meningkatkan kreatifitas dan kegiatan yang lebih positif lainnya sebagai upaya untuk memajukan management tersebut dan untuk menwujudkan tujuan serta harapan Management Ocean agar mampu membuktikan persepsi negatif dari masyarakat bahwa hal yang mereka lakukan merupakan hal yang tidak buruk.
5. Bagi Netizen

Management Ocean ini merupakan suatu komunitas yang terbentuk didalam aplikasi Kitty Live yang dimana dalam management tersebut menjadi rumah untuk para host yang aktif di dalam aplikasi Kitty Live. Dengan menjadikan perannya (host) sebagai pekerjaannya, bukan berarti mereka sama seperti host yang ada pada aplikasi yang mendukung pornografi. Tapi bisa dilihat dari sisi positif yang mereka terapkan, maka diharapkan netizen dan masyarakat bisa menerima dan tidak memandang profesi mereka sebagai hal yang negatif.

1. Bagi Penelitiaan selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengkaji Management Ocean dari sudut pandang lain seperti proses komunikasi yang terjadi didalam berlangsung nya proses live straming untuk menghindari dari stigma negatif.

**DAFTAR PUSTAKA**

**Buku**

Denis McQuail, “Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar”, diterjemahkan oleh Agus Dharma dan Aminuddin Ram, (Jakarta; Penerbit Erlangga,1987)

Denis McQuail. 2011. Jakarta. Teori Komunikasi Massa McQuail.

Drs. A. W. Widjaja, “Komunikasi dan Hubungan Masyarakat”, (Jakarta : Bumi Aksara,1993)

Lexy. J. Moleong, “Metode Penelitian Kualitatif”, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011)

Lexy. J. Moleong, “Metodologi Penelitian Kualitatif”, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2011)

Mardhiah Rubani, “Psikologi Komunikasi”, (Pekanbaru; UR Press, 2010)

Ngalimun, “ Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis”, (Yogyakarta: PT. Pusaka Baru Press, 2017)

Onong Uchjana Effendy, “Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek”, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004)

Onong Uchjana Effendy, “Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek”,(Bandung: PT. Remaja Rosda Karya,2007)

Onong Uchjana Effendy, “Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi”, (Bandung: PT. Citra Bakti, 1993)

Pujileksono, S, “Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif”, (Malang : Kelompok Intrans Publishing,2015)

Rachmat Kriyanto, S.Sos, M. Si. Riset Komunikasi. 2006.

Rayudaswati Budi, Pengantar Ilmu Komunikasi, (Makassar, Kretakupa Print Makassar, tahun 2010).

Rendro, (2010) Media.

**Jurnal dan Karya Ilmiah**

Anditya Eka Fitra. (2013). *‘Pemanfaatan media baru dalam kampanye sosial (Studi kasus pemanfaatan website, Blog, Facebook dan Twitter dalam kampanye sosial “ini aksiku! Mana aksimu?” oleh Earth Hour Solo)*. Universitas Gadjah Mada: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Hukum Politik (FISIPOL).

Errika Dwi Setya Watie (2011), *‘Komunikasi dan Media Sosial (Communication and Social Media),* Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Semarang, Vol. 11, Nomor.1

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

1. Rendro, (2010) Media, hal.243 [↑](#footnote-ref-1)
2. [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%2BInternet%2BIndonesia%2BNomor%2BEnam%2BDunia/0/sorotan_media) [↑](#footnote-ref-2)
3. [https://hai.grid.id/read/07603615/lima-rahasia-kitty-live-sukses-jadi-*platform*-live-streaming-zaman-now?page=all](https://hai.grid.id/read/07603615/lima-rahasia-kitty-live-sukses-jadi-platform-live-streaming-zaman-now?page=all) [↑](#footnote-ref-3)
4. Errika Dwi Setya Watie (2011), ‘*Komunikasi dan Media Sosial (Communication and Social Media),*Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Semarang, Vol. 11, Nomor.1 [↑](#footnote-ref-4)
5. <https://teknologi.bisnis.com/read/20170922/105/692128/kitty-live-incar-pasar-indonesia> [↑](#footnote-ref-5)
6. Lexy. J. Moleong, “*Metodologi Penelitian Kualitatif”,* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya,2011), hal.8 [↑](#footnote-ref-6)
7. Rachmat Kriyanto, S.Sos, M. Si. Riset Komunikasi. 2006. Hal. 110-111. [↑](#footnote-ref-7)
8. Ibid, Kriyanto R, hal.120. [↑](#footnote-ref-8)
9. Mardhiah Rubani, *“Psikologi Komunikasi”,* (Pekanbaru: UR Press, 2010), hal. 23 [↑](#footnote-ref-9)
10. Ngalimun, “ *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis”,* (Yogyakarta: PT. Pusaka Baru Press, 2017), hal. 22. [↑](#footnote-ref-10)
11. Onong Uchjana Effendy, *“Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi”*, (Bandung : PT Citra Aditya Bakti, 1993), hal. 301 [↑](#footnote-ref-11)
12. Onong Uchjana Effendy, *“Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek”,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 11. [↑](#footnote-ref-12)
13. Denis McQuail*, “Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*”, diterjemahkan oleh Agus Dharma dan Aminuddin Ram, (Jakarta; Penerbit Erlangga,1987), hal.16 [↑](#footnote-ref-13)
14. Denis McQuail. 2011. Jakarta. Teori Komunikasi Massa McQuail. Hal. 148. [↑](#footnote-ref-14)
15. Anditya Eka Fitra. (2013). Pemanfaatan media baru dalam kampanye sosial (Studi kasus pemanfaatan website, Blog, Facebook dan Twitter dalam kampanye sosial “ini aksiku! Mana aksimu?” oleh Earth Hour Solo). Universitas Gadjah Mada: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Hukum Politik (FISIPOL). [↑](#footnote-ref-15)