

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri live streaming berkembang pesat seiring dengan meningkatnya penggunaan platform digital seperti TikTok, Instagram, YouTube, dan Facebook. Fenomena ini melahirkan profesi baru, yaitu talent live streaming, yang berperan dalam menciptakan konten secara langsung guna menarik audiens serta meningkatkan interaksi dan engagement.

Agar dapat bersaing di industri ini, talent live streaming tidak hanya membutuhkan keterampilan komunikasi dan presentasi yang baik, tetapi juga pemahaman tentang strategi pemasaran digital, manajemen interaksi audiens, serta teknik produksi konten yang menarik. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan menjadi aspek penting dalam meningkatkan kinerja mereka.

Agency yang menaungi talent live streaming memiliki peran besar dalam menyediakan pelatihan dan pengembangan agar talent dapat berkembang secara profesional. Program pelatihan yang efektif dapat mencakup keterampilan teknis, strategi branding pribadi, serta pemanfaatan algoritma platform untuk meningkatkan visibilitas dan monetisasi. Dengan adanya pengembangan berkelanjutan, talent diharapkan mampu meningkatkan produktivitas serta mencapai target yang telah ditetapkan oleh *Agency* maupun platform tempat mereka beroperasi.

Namun, belum banyak penelitian yang secara spesifik meneliti bagaimana pengaruh pelatihan dan pengembangan terhadap kinerja talent live streaming. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana pelatihan dan pengembangan yang diberikan oleh *Agency* dapat meningkatkan kinerja talent live streaming, baik dari aspek engagement audiens, kualitas konten, maupun peningkatan pendapatan.

Pengembangan teknologi digital telah mengubah industri hiburan secara keseluruhan, salah satunya adalah popularitas platform live streaming. Live streaming memberikan kesempatan finansial bagi para kreator konten yang luar biasa selain menjadi sarana hiburan bagi penonton. Manajemen sumber daya

manusia (SDM) dalam industri ini sangat penting karena talent live streaming sangat penting untuk menarik dan mempertahankan audiens.

Pengelolaan sumber daya manusia yang efektif dapat meningkatkan produktivitas dan motivasi karyawan melalui rekrutmen, pelatihan, pengembangan karier, dan sistem insentif. Namun, sektor ini masih menghadapi banyak masalah dalam pengelolaan sumber daya manusia, termasuk tingkat persaingan yang tinggi, popularitas talenta yang berubah-ubah, dan tekanan psikologis yang dialami talenta karena ekspektasi tinggi dari manajemen dan audiens. Meningkatkan kemampuan dan kualitas karyawan dalam industri live streaming membutuhkan pendekatan yang menyeluruh. Perusahaan penyedia platform harus memastikan bahwa karyawan memiliki kemampuan untuk membuat konten berkualitas tinggi dan berinteraksi secara efektif dengan audiens. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pelatihan yang mencakup hal-hal teknis seperti pengetahuan tentang perangkat lunak live streaming serta hal-hal non-teknis seperti mengelola waktu, membuat strategi pemasaran personal, dan mengendalikan stres.

Maka dari latar belakang tersebut dan Uraian diatas, peneliti akan melakukan studi penelitian dengan mengambil judul : “PENGARUH PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN KARYAWAN TERHADAP KINERJA TALENT LIVE STREAMING PADA AGENCY OF BCG KABUPATEN BOGOR”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini terkait pengaruh pelatihan dan pengembangan terhadap kinerja talent live streaming pada *Agency OF*:

1. Kurangnya Pelatihan yang Terstruktur

Tidak semua *Agency* menyediakan program pelatihan yang sistematis dan berkelanjutan untuk talent live streaming. Beberapa talent mungkin hanya mendapatkan bimbingan dasar tanpa adanya pelatihan intensif terkait strategi live streaming, teknik komunikasi, dan pemasaran digital.

2. Kurangnya Evaluasi dan Pendampingan Pasca Pelatihan

Pelatihan yang dilakukan oleh *Agency* sering kali bersifat satu kali atau terbatas tanpa adanya evaluasi berkala. Tanpa monitoring yang baik, sulit untuk mengukur efektivitas pelatihan terhadap perkembangan talent.

1. Faktor yang Paling Berpengaruh dalam Pelatihan dan Pengembangan

Masih belum jelas aspek mana dari pelatihan dan pengembangan yang memiliki dampak paling besar terhadap kinerja talent live streaming. Apakah keterampilan teknis lebih penting dibandingkan personal branding, atau justru strategi engagement yang lebih berpengaruh?

2. Faktor yang Paling Berpengaruh dalam Pelatihan dan Pengembangan

Masih belum jelas aspek mana dari pelatihan dan pengembangan yang memiliki dampak paling besar terhadap kinerja talent live streaming. Apakah keterampilan teknis lebih penting dibandingkan personal branding, atau justru strategi engagement yang lebih berpengaruh?

3. Perbedaan Tingkat Kinerja Talent

Meskipun mendapatkan pelatihan, tidak semua talent menunjukkan peningkatan kinerja yang signifikan. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor individu seperti motivasi, konsistensi, atau pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, beberapa batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada talent live streaming yang bernaung di *Agency* tertentu, bukan talent independen.
2. Faktor pelatihan yang diteliti meliputi pelatihan teknis, strategi pemasaran, dan pengembangan personal branding.
3. Kinerja talent diukur berdasarkan engagement audiens, kualitas konten, dan potensi pendapatan.
4. Studi ini hanya mencakup talent yang beroperasi di platform TikTok dan Instagram dalam rentang waktu penelitian tertentu.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah pelatihan secara Parsial berpengaruh terhadap kinerja talent live streaming di *Agency*?
2. Apakah pengembangan secara Parsial berpengaruh terhadap kinerja talent live streaming di *Agency*?
3. Apakah Pelatihan dan Pengembangan secara Simultan berpengaruh terhadap kinerja talent live streaming di *Agency*?

1.5 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.5.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh pelatihan dan pengembangan terhadap kinerja talent live streaming pada *Agency* OF. Penelitian ini dilakukan untuk memahami sejauh mana program pelatihan dan pengembangan yang diberikan oleh *Agency* mampu meningkatkan performa talent dalam berbagai aspek, termasuk engagement audiens, kualitas konten, dan potensi monetisasi.

1.5.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh pelatihan secara parsial terhadap kinerja talent live streaming
2. Mengetahui pengaruh pengembangan secara parsial terhadap kinerja talent live streaming
3. Mengetahui faktor pelatihan dan pengembangan terhadap kinerja talent live streaming

1.5.3 Manfaat Penelitian

1. Bagi Agency (Objek Penelitian):

Sebagai dasar evaluasi efektivitas program pelatihan dan pengembangan yang telah dilaksanakan.

Membantu menyusun strategi pengembangan SDM berbasis data untuk meningkatkan performa talent.

Memberikan gambaran tentang faktor-faktor apa saja yang paling berpengaruh terhadap peningkatan kinerja talent

2. Bagi Talent Live Streaming:

Memberikan pemahaman akan pentingnya mengikuti pelatihan dan program pengembangan secara aktif.

Mendorong peningkatan kualitas individu dalam konten, komunikasi, dan personal branding.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk membuat laporan lebih mudah dipahami, peneliti membaginya menjadi beberapa bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama membahas latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah tentang Pengaruh Pelatihan dan Pengembangan Terhadap kinerja Talent live streaming pada *Agency* OF, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab kedua membahas teori, termasuk pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan tugas akhir; literatur yang relevan; kerangka konseptual; dan hipotesis atau dugaan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab 3 membahas tempat dan waktu penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, definisi operasional variabel, dan metode untuk menganalisis data yang diperoleh dari penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 berisi tentang gambaran objek penelitian, hasil penelitian dan pembahasan yang secara lebih lengkap mengupas berbagai fenomena yang terjadi dalam penelitian.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab 5 berisikan simpulan yang merupakan hasil akhir atas penelitian ini serta saran yang berisi masukan untuk pihak objek penelitian.