

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan pada berbagai aspek kehidupan, salah satunya terdapat dalam dunia kerja serta pilihan karir. Salah satu fenomena yang menarik perhatian adalah munculnya profesi *live streaming*, dimana individu dapat memperoleh pendapatan melalui siaran langsung pada *platform* digital seperti YouTube dan juga TikTok. Profesi ini menawarkan fleksibilitas kerja dan juga kesempatan membangun serta mengembangkan komunitas daring.¹ Dengan tawaran yang diberikan tersebut, tentunya menarik minat khususnya bagi para anak muda yang mencari pekerjaan layak. Selain dua hal yang disebutkan sebelumnya, para anak muda juga tertarik memiliki karir di bidang *live streaming* dikarenakan terdapatnya *role model* yang meraih kesuksesan di bidang ini.

Beberapa tahun kebelakang, mulai banyak bermunculan tokoh yang meraih kesuksesan di bidang *live streaming* baik lokal maupun internasional. Salah satu tokoh *live streaming* lokal adalah Reza Oktovian atau juga yang biasa disapa Reza Arap. Dirinya melakukan *marathon live streaming* yang sudah berlangsung selama lebih tiga bulan, yang dimulai semenjak bulan Januari 2025 dan berakhir di akhir bulan Maret 2025. Dirinya mengatakan bahwa penghasilan dari *live streaming* nya mencapai miliaran Rupiah. Selain Reza Arap, keberhasilan dalam membangun karier melalui *live streaming* juga dapat dilihat dari sosok Windah Basudara. Dikenal sebagai salah satu *streamer* gim populer di Indonesia, Windah Basudara membangun popularitasnya melalui siaran langsung permainan gim yang dipadukan dengan gaya komunikasi dan interaksi yang khas dengan audiens. Keberhasilannya menunjukkan bahwa *live streaming* tidak lagi sekedar aktivitas hiburan, tetapi dapat berkembang menjadi pekerjaan dan sumber penghasilan yang ditekuni secara profesional. Fenomena tersebut juga terlihat pada Jess No Limit, yang memulai perjalanan sebagai *streamer* dan kreator konten gim hingga berhasil membangun basis audiens yang besar dan mengembangkan

¹Mark R Johnson. Behind the Streams: The Off-Camera Labour of Game Live Streaming. *Social media + society*, 16, no. 8 (2021): 1–20.

aktivitasnya sebagai kreator digital. Hal tersebut menunjukkan besarnya peluang *platform* digital dalam membentuk karir di industri kreatif.

Keberhasilan seseorang dalam menjalankan aktivitas *live streaming* tidak hanya ditentukan oleh kemampuan untuk melakukan siaran secara rutin, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan membangun dan mempertahankan audiens, menciptakan konten yang menarik, berinteraksi dengan penonton, serta memanfaatkan karakteristik dan algoritma *platform* digital. Konsistensi dalam menghasilkan konten dan membangun personal branding juga menjadi bagian penting dalam mempertahankan popularitas di tengah persaingan antar pelaku *live streaming*. Keberhasilan tersebut kemudian dapat memberikan peluang untuk memperoleh penghasilan melalui berbagai bentuk monetisasi, kerja sama dengan pihak lain, maupun dukungan dari audiens.² Gambaran mengenai keberhasilan para *streamer* yang ditampilkan melalui media sosial pada akhirnya dapat membentuk persepsi bahwa *live streaming* merupakan pekerjaan yang memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi karir dan sumber penghasilan.

Gambar 1.1 Kegiatan Live Streaming

Sumber: Youtube (@ybrap)



Dikutip dari kamus Britannica, *live streaming* merupakan proses penyiaran video secara langsung melalui internet tanpa rekaman atau penyimpanan sebelumnya. Tidak seperti konten video biasa yang dapat diputar ulang, *live streaming* menyajikan tayangan secara langsung (*real-time*) yang dapat diakses oleh audiens. Salah satu keunggulan utama *live streaming* adalah interaksi langsung antara penonton dan penyiar, yang biasanya difasilitasi oleh fitur obrolan (*chat box*) atau perangkat komunikasi lainnya selama siaran berlangsung.³

²L.J. Cabeza-Ramírez, F.J. Fuentes-García, dan G.A. Muñoz-Fernández, Exploring the Emerging Domain of Research on Video Game Live Streaming in Web of Science: State of the Art, Changes and Trends, *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18, no. 6 (2021): 17–29

³Britannica, Live Streaming: Description and History, Britannica.com, diakses pada 1 Mei 2025, <https://www.britannica.com/technology/livestreaming>.

Dengan peluang mendapatkan penghasilan yang besar dan juga ketenaran, tentunya *live streaming* menjadi pilihan karir yang diminati. Mengutip artikel dari asumsi.com, penghasilan di bidang *live streaming* dapat mencapai angka Rp300.000 - Rp400.000 tiap harinya. Penghasilan tersebut dapat bervariasi tergantung kualitas *live streaming* yang dihasilkan, dan juga ketenaran yang dimilikinya.⁴ Dengan kesempatan mendapatkan penghasilan dan ketenaran tersebut, tentu saja menarik minat bagi anak muda untuk memulai karirnya di dunia *live streaming*.

Perkembangan *live streaming* di Indonesia sendiri sudah dimulai saat tahun 2020 saat pandemi Covid-19 terjadi. Dengan adanya pandemi Covid-19, membuat seluruh orang terpaksa berdiam di rumah dan interaksi antar individu harus dilakukan secara daring. Pandemi Covid-19 juga menyebabkan PHK bagi banyak pekerja di Indonesia. Dengan interaksi sosial yang terbatas dan banyaknya PHK yang terjadi, banyak orang yang beralih menggunakan sosial media sebagai *platform* untuk berkomunikasi dan juga mencari penghasilan.⁵

Tingkat pengangguran di Indonesia dalam periode 2022 hingga 2025 menunjukkan dinamika yang secara langsung mempengaruhi orientasi kerja generasi muda, dalam menentukan pilihan karir mereka di era digital. Berdasarkan data resmi dari Badan Pusat Statistik (BPS), tingkat pengangguran terbuka (TPT) pada Februari 2022 tercatat sebesar 5,83 persen sebagai dampak lanjutan dari tekanan pascapandemi Covid-19 yang membatasi penyerapan tenaga kerja formal. Meskipun angka tersebut mengalami penurunan pada Februari 2024 menjadi 4,82 persen, dan kembali turun menjadi 4,76 persen pada Februari 2025, akan tetapi sedikit meningkat menjadi 4,85 persen pada Agustus 2025.⁶ Kondisi ini tetap menunjukkan bahwa jutaan angkatan kerja masih menghadapi persaingan

⁴Asumsi, Penasaran Berapa Gaji Host Live Streaming, Ternyata Segini!, Asumsi.com, diakses pada 2 Mei 2025, <https://asumsi.co/post/86934/penasaran-berapa-gaji-host-live-streaming-ternyata-segini>

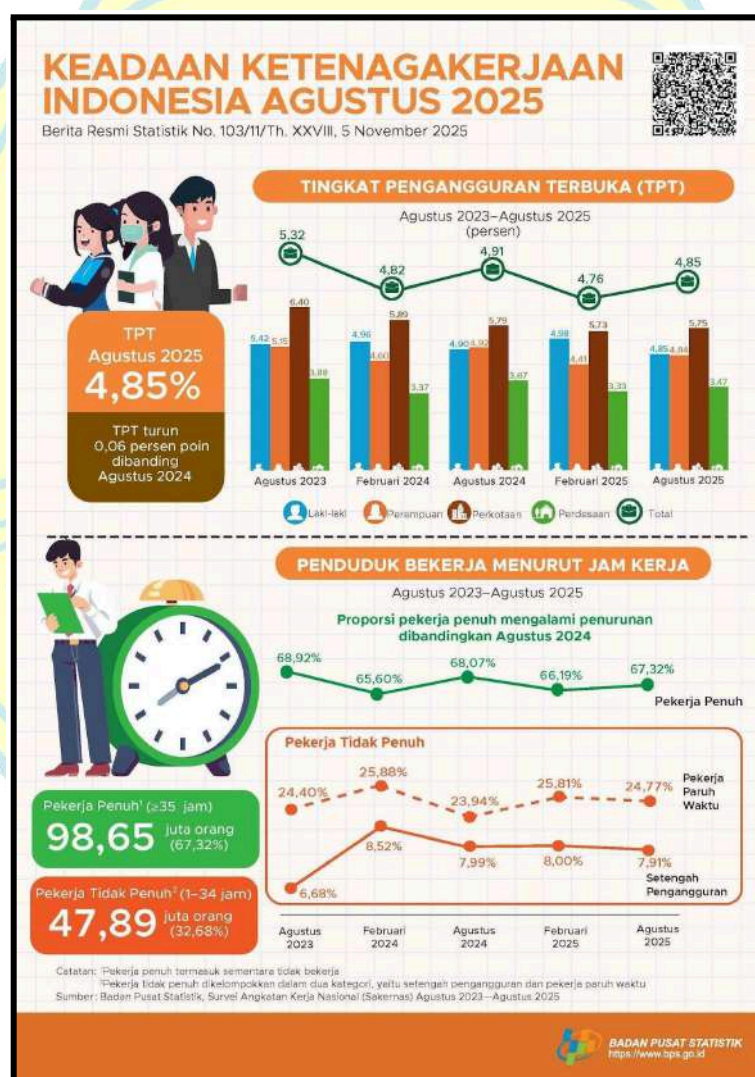
⁵L. Judijanto dan D. Chusumastuti, Analisis Perbandingan Pengaruh Live Streaming dan Interactive Content terhadap Konversi Pembelian Pada Perusahaan Fesyen di Bandung, *Jurnal Multidisiplin West Science* 3, no. 3 (2024): 276–286.

⁶Badan Pusat Statistik, “Februari 2022: Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Sebesar 5,83 Persen,” “Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Sebesar 4,82 Persen (Februari 2024),” “Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Sebesar 4,76 Persen (Februari 2025),” dan “Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Sebesar 4,85 Persen (Agustus 2025),” diakses 13 Maret 2026, <https://www.bps.go.id>

ketat dalam memperoleh pekerjaan yang stabil. Penurunan angka pengangguran secara statistik tidak serta merta mencerminkan kemudahan dalam mendapatkan pekerjaan formal yang berkualitas. Berbagai tantangan lainnya seperti ketidaksesuaian keahlian, minimnya pengalaman kerja, dan terbatasnya lowongan kerja yang ada, menjadikan hambatan pencari kerja.⁷ Situasi inilah yang mendorong mahasiswa untuk mencari pekerjaan alternatif di luar jalur konvensional melalui *live streaming*.

Gambar 1.2 Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Agustus 2025

Sumber: bps.go.id



⁷Argi Yhudim Avri Ardhana et al., “Analisis Ketidakesuaian antara pendidikan dengan Kebutuhan Dunia Kerja di Indonesia,” *Kompeten: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis* 3, no. 4 (2025):1025.

Kondisi tersebut juga tercermin pada lulusan perguruan tinggi. Data Badan Pusat Statistik (BPS), yang diolah oleh GoodStats menunjukkan bahwa jumlah pengangguran lulusan diploma dan perguruan tinggi terus mengalami peningkatan dalam beberapa tahun terakhir.⁸ Temuan ini dapat mengindikasikan bahwa kepemilikan gelar pendidikan tinggi tidak lagi menjadi jaminan untuk memperoleh pekerjaan formal dalam waktu singkat. Persaingan kerja yang semakin ketat serta terbatasnya kesempatan kerja mendorong sebagian generasi muda, termasuk mahasiswa, untuk mencari alternatif sumber penghasilan dan pengalaman kerja melalui platform digital, salah satunya dengan menjadi pelaku *live streaming*.

Bagan 1.1 Jumlah Pengangguran Sarjana di Indonesia

Sumber: Badan Pusat Statistik



Salah satu sosial media seperti Youtube menawarkan kesempatan bagi penggunanya untuk melakukan *live streaming*. Dengan bermodalkan kamera dan jaringan internet yang stabil, seseorang dapat memulai kegiatan *live streaming* dari rumahnya. Dengan mudahnya proses untuk melakukan *live streaming*, banyak orang tertarik untuk melakukannya. Kegiatan *live streaming* diminati oleh banyak orang bukan hanya dari mudahnya proses untuk melaksanakannya, akan tetapi juga dari kesempatan untuk mendapatkan uang dan juga membuat serta

⁸Izzul Wafa, "Ironi, Angka Sarjana Menganggur Kian Naik," *GoodStats*, diakses 2 Mei 2026, <https://data.goodstats.id/statistic/ironi-angka-sarjana-menganggur-kian-naik>, 2025

mengembangkan komunitas.⁹ Youtube bukan hanya *platform* yang menawarkan penggunaanya untuk melakukan kegiatan *live streaming*, terdapat *platform* serupa yaitu TikTok.

Berdasarkan artikel yang dirilis oleh CNN Indonesia, jumlah pengguna TikTok dan Youtube di Indonesia pada tahun 2024 berjumlah 156 juta pengguna untuk TikTok dan 139 juta pengguna untuk Youtube.¹⁰ Dengan jumlah pengguna yang banyak, tentu saja kesempatan untuk menggaet ketenaran dalam industri *live streaming* sangatlah besar. Dengan peralatan untuk memulai *live streaming* yang mudah didapatkan serta dengan *platform* besar dengan pengguna yang banyak, menyebabkan banyaknya anak muda yang tertarik untuk terjun dalam industri ini dan meraih kesuksesan.

Sebelum karir pada bidang *live streaming* banyak diminati di Indonesia, karir konvensional lah yang menjadi incaran bagi anak muda untuk bekerja. Karir konvensional sendiri merupakan suatu karir yang memiliki struktur yang telah mapan dan umum diterima di masyarakat. Karir jenis ini biasanya memiliki jenjang yang jelas, mulai dari posisi awal hingga puncak karir, dan sangat bergantung pada kualifikasi formal seperti ijazah, gelar akademik, atau sertifikasi profesional. Karir konvensional cenderung berlangsung di institusi atau organisasi yang memiliki struktur hierarkis yang kuat, misalnya di bidang pemerintahan, pendidikan, kesehatan, hukum, atau perusahaan besar.¹¹

Dibandingkan dengan karir *live streaming* yang dapat dikategorikan sebagai *freelance*, dikarenakan mereka dapat bekerja dengan jam yang mereka inginkan. Seseorang yang bekerja di karir konvensional harus bekerja 8 jam di kantor mereka. Fleksibilitas waktu kerja juga salah satu hal yang menarik banyak orang untuk berkarir di bidang *live streaming*. Selain itu juga dengan tidak

⁹L.J. Cabeza-Ramírez, F.J. Fuentes-García, dan G.A. Muñoz-Fernández, Exploring the Emerging Domain of Research on Video Game Live Streaming in Web of Science: State of the Art, Changes and Trends, *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18, no. 6 (2021): 17–29

¹⁰CNN Indonesia. Indonesia Pengguna TikTok Terbanyak di Dunia, Kalahkan AS hingga Rusia. [cnnindonesia.com](https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20241007094807-192-1152374/indonesia-pengguna-tiktok-terbanyak-di-dunia-kalahkan-as-hingga-rusia). diakses pada 2 Mei 2025. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20241007094807-192-1152374/indonesia-pengguna-tiktok-terbanyak-di-dunia-kalahkan-as-hingga-rusia>

¹¹Brenton M. Wiernek dan Jack W. Kostal. Protean and Boundaryless Career Orientations: A Critical Review and Meta-Analysis. *Journal of Counseling Psychology*. 66(3), (2018): 280–307.

diperlukannya kualifikasi seperti ijazah atau gelar, membuat pekerjaan di bidang *live streaming* diincar oleh anak muda.¹²

Peningkatan yang signifikan pada industri *live streaming* dipengaruhi oleh adanya pandemi Covid-19, yang memaksa semua orang untuk tidak keluar dari rumahnya. *Platform live streaming* pun menjadi solusi bagi masyarakat untuk mencari penghasilan saat pandemi terjadi. Selain itu juga perusahaan besar pun menggunakan *platform* yang serupa untuk memasarkan produk mereka. Penurunan jumlah pekerja karir konvensional pada pandemi Covid-19 juga mempengaruhi jumlah kenaikan jumlah pekerja di bidang *live streaming*. PHK massal yang terjadi pada masa pandemi juga menjadi salah satu penyebab besar beralihnya banyak orang yang beralih pekerjaan di bidang *live streaming*.¹³

Semenjak pandemi Covid-19, pertumbuhan pengguna internet di Indonesia semakin pesat. Berdasarkan data dari YCharts, penetrasi pengguna Indonesia pada tahun 2020 adalah 53,7% dan pada tahun 2023 penetrasi pengguna internet di Indonesia naik menjadi 69,2%¹⁴. Semakin banyaknya pengguna internet di Indonesia disebabkan oleh semakin banyaknya pembangunan infrastruktur seperti kabel *fiber optic* bawah laut yang memungkinkan seluruh daerah di Indonesia terhubung oleh internet.¹⁵ *Live Streaming* menawarkan fleksibilitas dalam bekerja, hal ini dikarenakan individu dapat mengatur jadwal mereka sendiri untuk melakukan *live streaming* dan mereka tidak membutuhkan kualifikasi seperti ijazah kelulusan. Terdapatnya *platform* pendukung seperti Youtube dan Tiktok, serta internet yang semakin mudah diakses, mempermudah proses dalam melakukan kegiatan *live streaming*. *Live streaming* juga menawarkan kesempatan kepada pelakunya untuk mempekerjakan dirinya sendiri/*freelance*, dan juga kesempatan membangun komunitas mereka sendiri.¹⁶

¹²Yifei Chen, Feiyan Lu, dan Siyu Zheng. A Study on the Influence of E-Commerce Live Streaming on Consumer Repurchase Intentions. *International Journal of Marketing Studies*. 12(4), (2020):48-51.

¹³Khaerunnisa Rakhmah, Freddy Yakob, dan Rifkah Kusmita Juniati. STRATEGI *LIVE STREAMING* DALAM MENDORONG GERAKAN BANGGA BUATAN INDONESIA. *KINESIK*. 11(1), (2024): 87-90.

¹⁴YCharts, Indicators: Indonesia Internet Users, ycharts.com, diakses pada 13 Juni 2025, https://ycharts.com/indicators/indonesia_internet_users_per_100

¹⁵Sylwia Kechiche, "Indonesia in focus: charting a path to network excellence", OpenSignal, diakses pada 13 Juni 2025, <https://www.opensignal.com/2025/06/indonesia-path-to-network-excellence>

¹⁶Zinggara Hidayat dan Debra Hidayat. Techno-Entrepreneurship as Identity Construction for the Indonesian Generation Z, *Journal of Educational Media Memory and Society* 12(2), (2020):30-56.

Ronald Robertson memperkenalkan istilah Glokalisasi pada bukunya, *Globalization: Social Theory and Global Culture* yang diterbitkan pada tahun 1992. Glokalisasi sendiri merupakan perpaduan antara nilai global dan lokal, sehingga menciptakan nilai baru yang unik.¹⁷ Dalam *live streaming* yang dilakukan di Indonesia sendiri menciptakan konten dengan sentuhan lokal, seperti konten berbahasa Indonesia dan juga konten *live streaming* yang membawakan budaya Indonesia di dalamnya. Konten *live streaming* asal Indonesia juga semakin ramai, dikarenakan keunikannya tersebut yang memikat minat banyak audiens.

Berbagai situasi tersebut mendorong generasi muda untuk mulai mempertimbangkan berbagai alternatif pekerjaan di luar jalur konvensional. Dalam konteks ini, pekerjaan berbasis digital seperti *live streaming* muncul sebagai salah satu pilihan yang dianggap lebih fleksibel dan mudah diakses. Berbeda dengan pekerjaan konvensional yang biasanya menuntut jam kerja tetap, struktur organisasi yang hirarkis, serta kualifikasi pendidikan tertentu. *Live streaming* menawarkan fleksibilitas waktu dan peluang untuk bekerja secara mandiri. Melalui aktivitas ini, individu dapat membangun *personal branding*, mengembangkan komunitas daring, serta memperoleh penghasilan dari interaksi yang terjadi selama siaran berlangsung.

Kerentanan generasi muda dalam dunia kerja tidak hanya terlihat dari tingginya persaingan untuk memperoleh pekerjaan, tetapi juga dari ketidakpastian yang mereka hadapi dalam memasuki pasar kerja. Bagi mahasiswa dan lulusan perguruan tinggi, kepemilikan pendidikan tinggi tidak selalu menjamin akses yang mudah terhadap pekerjaan yang stabil dan sesuai dengan kualifikasi yang dimiliki. Keterbatasan lapangan pekerjaan, tuntutan pengalaman kerja, serta persaingan yang semakin ketat membuat sebagian generasi muda perlu mencari alternatif pekerjaan di luar jalur pekerjaan formal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa generasi muda berada dalam posisi yang rentan dalam proses transisi menuju dunia kerja, karena mereka tidak hanya dituntut untuk memperoleh pekerjaan, tetapi juga harus mampu beradaptasi dengan perubahan struktur dan tuntutan pasar kerja yang semakin tidak pasti.

¹⁷ Roland Robertson, *Globalization: Social Theory and Global Culture* (London: Sage Publications, 1992).

Dalam situasi tersebut, pekerjaan berbasis platform digital seperti *live streaming* kemudian muncul sebagai salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh generasi muda untuk memperoleh penghasilan. Kemudahan akses terhadap platform digital, fleksibilitas waktu, serta rendahnya persyaratan formal untuk memulai aktivitas *live streaming* menjadikan pekerjaan ini terlihat lebih mudah diakses dibandingkan pekerjaan formal. Namun, kemudahan tersebut tidak serta-merta menghilangkan kerentanan yang dihadapi generasi muda. Di balik fleksibilitas yang ditawarkan, pekerjaan *live streaming* juga dapat menghadirkan bentuk kerentanan baru, seperti tuntutan jam kerja yang panjang, tekanan untuk memenuhi target atau *Key Performance Indicator* (KPI), serta ketidakpastian pendapatan. Dalam beberapa kondisi, kegagalan mencapai target yang telah ditentukan juga dapat berdampak pada berkurangnya pendapatan yang diterima oleh pelaku *live streaming*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun *live streaming* menawarkan peluang bagi generasi muda untuk memasuki dunia kerja dan memperoleh penghasilan, pekerjaan ini juga dapat menempatkan mereka pada bentuk kerentanan kerja yang berbeda.¹⁸ Dengan demikian, *live streaming* dapat dipahami sebagai salah satu strategi generasi muda dalam menghadapi kesulitan memasuki pasar kerja, tetapi pada saat yang sama juga memperlihatkan bagaimana kerentanan dunia kerja dapat muncul dalam bentuk baru melalui pekerjaan berbasis *platform* digital.

Penelitian mengenai aktivitas *live streaming* selama ini cenderung berfokus pada aspek performatif yang terlihat di layar, seperti interaksi dengan audiens dan strategi membangun keterlibatan selama siaran berlangsung. Studi yang dilakukan oleh Mark R. Johnson menunjukkan bahwa di balik aktivitas tersebut terdapat berbagai bentuk kerja yang tidak terlihat, seperti pengelolaan komunitas, pengembangan identitas visual, hingga aktivitas promosi lintas platform yang justru menyita sebagian besar waktu dan tenaga bagi penggiat kegiatan *live streaming* ini.¹⁹ Meskipun demikian, penelitian tersebut masih menempatkan *live streaming* terutama sebagai bentuk kerja digital dalam industri

¹⁸Devanto Shasta Pratomo et al., "The Fragile Workforce: Indonesian Youth Workers Vulnerability during the COVID-19 Pandemic," *International Journal of Adolescence and Youth* 30, no. 1 (2025): 2-5.

¹⁹Mark R Johnson. Behind the Streams: The Off-Camera Labour of Game Live Streaming. *Social media + society*, 16, no. 8 (2021): 1-20.

media dan gim, sehingga belum banyak mengaitkannya dengan dinamika perubahan identitas pekerja, khususnya pada individu yang mengalami pergeseran dari pekerjaan konvensional ke pekerjaan berbasis digital. Selain itu, kajian sebelumnya juga lebih menekankan pada beban kerja dan logika ekonomi platform, tanpa secara mendalam melihat bagaimana keterlibatan dalam *live streaming* membentuk ulang cara individu memaknai pekerjaan, kemandirian, dan masa depan karirnya.

Sejumlah kajian mengenai *live streaming* telah menyoroti pesatnya perkembangan teknologi digital serta peluang ekonomi yang muncul dari aktivitas tersebut, termasuk dalam konteks manajemen sumber daya manusia, pengembangan keterampilan, dan strategi pemasaran digital. Buku yang berjudul “Manajemen Sumber Daya Manusia *Live Streaming*” juga menegaskan bahwa *live streaming* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi telah berkembang menjadi ruang kerja baru yang menuntut kemampuan adaptif, kreativitas, serta pengelolaan karir secara mandiri.²⁰ Meskipun demikian, pembahasan yang ada masih cenderung menempatkan *live streaming* dalam kerangka manajerial dan pengembangan industri, sehingga belum secara mendalam mengkaji bagaimana individu, khususnya generasi muda menghadapi pergeseran identitas pekerja ketika berpindah dari sektor pekerjaan konvensional ke pekerjaan berbasis digital. Selain itu, kajian ini juga lebih banyak menekankan pada aspek peluang, strategi, dan efektivitas, tanpa banyak menggali pengalaman subjektif pelaku dalam memaknai perubahan tersebut sebagai bagian dari perjalanan hidup dan pilihan karir mereka.

Penelitian lainnya juga telah menunjukkan bahwa fenomena ini telah berkembang tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pemasaran digital, interaksi sosial, serta peluang ekonomi baru. Beberapa studi menyoroti bagaimana *live streaming* mampu mempengaruhi perilaku kerja di masa digital. Pada penelitian yang dilakukan oleh Zinggara Hidayat dan Debra Hidayat, Menyoroti bagaimana Generasi Z di Indonesia mulai membangun identitas sebagai *techno-entrepreneurs* melalui aplikasi *live streaming*, dimana aktivitas tersebut tidak lagi sekedar hiburan melainkan bentuk konstruksi diri

²⁰Pardomuan Pardosi, Manajemen Sumber Daya Manusia *Live Streaming* (Jakarta: Penerbit Buku Indonesia, 2025)

sebagai pelaku bisnis di ranah digital.²¹ Namun demikian, penelitian ini lebih banyak menekankan pada aspek konstruksi identitas kewirausahaan dan interaksi mikro antara penyiar dan penontonnya. Penelitian ini belum mengeksplorasi bagaimana aktivitas *live streaming* dimaknai oleh mahasiswa. Dimana mahasiswa pemaknaan kegiatan *live streaming* sebagai bagian dari perjalanan hidup mereka belum dibahas secara rinci pada penelitian ini.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya menempatkan *live streaming* sebagai fenomena ekonomi digital, media pemasaran, atau sekadar bentuk ekspresi diri di media sosial, penelitian ini secara khusus memfokuskan pada pengalaman mahasiswa sebagai aktor yang sedang berada dalam fase transisi menuju dunia kerja. Penelitian ini tidak hanya melihat *live streaming* sebagai aktivitas ekonomi, tetapi sebagai bagian dari proses eksplorasi jalur karir yang berkaitan dengan pembentukan identitas, orientasi masa depan, serta pengaruh lingkungan sosial seperti *role model* digital. Penelitian ini juga akan melihat bagaimana adanya ilusi yang dihadirkan dari pekerjaan *live streaming*, seperti adanya pemotongan upah jika target tidak tercapai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan generasi muda dalam pekerjaan berbasis digital tidak dapat dipahami semata-mata sebagai pilihan individu, tetapi juga sebagai respons terhadap kerentanan dalam memasuki dunia kerja, seperti persaingan yang ketat dan ketidakpastian pekerjaan. *Live streaming* menjadi salah satu alternatif jalur karir yang menawarkan peluang sekaligus menghadirkan kerentanan baru, seperti ketidakpastian pendapatan, tuntutan kerja, dan minimnya perlindungan kerja. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya memahami dinamika pilihan karir mahasiswa Universitas Negeri Jakarta sebagai pelaku *live streaming* dalam menghadapi peluang dan kerentanan di tengah dunia kerja yang semakin tidak pasti.

Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dipilih sebagai subjek penelitian karena berada pada fase transisi antara pendidikan tinggi dan dunia kerja, ketika mereka mulai membangun orientasi karir dan mempertimbangkan berbagai pilihan pekerjaan. Di tengah pasar kerja yang semakin kompetitif dan tidak pasti, *live streaming* menjadi salah satu alternatif pekerjaan yang dapat memberikan

²¹Zinggara Hidayat dan Debra Hidayat, *Techno-Entrepreneurship as Identity Construction for the Indonesia Generation Z*, *Journal of Educational Media Memory and Society*, 12(2), (2020): 30-56.

pengalaman dan penghasilan selama masa perkuliahan. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya memahami bagaimana mahasiswa memaknai keterlibatan mereka dalam *live streaming* serta menavigasi pilihan tersebut di tengah peluang dan kerentanan dunia kerja kontemporer.

1.2. Permasalahan Penelitian

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai bentuk pekerjaan baru yang mempengaruhi cara pandang generasi muda terhadap dunia kerja. Salah satu fenomena yang semakin berkembang adalah aktivitas *live streaming* melalui *platform* digital seperti TikTok dan Youtube. Aktivitas ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi peluang ekonomi baru melalui sistem monetisasi, donasi penonton, maupun kerjasama promosi produk. Kemudahan akses teknologi dan rendahnya hambatan untuk memulai aktivitas *live streaming* menjadikan pekerjaan ini semakin diminati mahasiswa, terutama di tengah keterbatasan lapangan kerja formal dan ketatnya persaingan kerja.

Di sisi lain, keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas *live streaming* menunjukkan adanya perubahan orientasi kerja generasi muda. Pekerjaan tidak lagi dipahami semata sebagai aktivitas formal yang terikat institusi, tetapi juga sebagai peluang yang dapat dibangun melalui platform digital. Kehadiran media sosial dan figur publik yang sukses di bidang *live streaming* turut membentuk aspirasi karir mahasiswa serta memperkuat daya tarik pekerjaan tersebut. Namun demikian, pilihan kerja berbasis *platform* digital juga mengandung ketidakpastian, seperti pendapatan yang tidak tetap, persaingan kerja tinggi, serta minimnya perlindungan kerja. Kondisi ini menjadikan fenomena *live streaming* penting dikaji sebagai bagian dari dinamika transisi generasi muda menuju dunia kerja. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berupaya menjawab mengenai pertanyaan utama, “Bagaimana dinamika pilihan karir mahasiswa Universitas Negeri Jakarta sebagai pelaku *live streaming* di tengah kerentanan generasi muda?”. Berdasarkan pertanyaan utama tersebut, dapat dirumuskan beberapa permasalahan penelitian, yang terdiri sebagai berikut:

1. Apa sajakah faktor-faktor yang mendorong mahasiswa Universitas Negeri Jakarta memilih *live streaming* sebagai alternatif pekerjaan di era digital?

2. Bagaimana mahasiswa memaknai *live streaming* sebagai strategi karir di tengah ketidakpastian dunia kerja?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami keterlibatan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dalam aktivitas *live streaming* sebagai strategi karir di tengah kerentanan generasi muda pada era digital. Secara umum, penelitian ini berupaya menjelaskan bagaimana mahasiswa memanfaatkan pekerjaan berbasis platform digital sebagai salah satu alternatif dalam menghadapi keterbatasan lapangan kerja serta ketidakpastian transisi menuju dunia kerja. Secara khusus, tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Menganalisis berbagai faktor yang mendorong mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dalam aktivitas *live streaming*.
2. Menganalisis peran media sosial dan *role model* dalam membentuk aspirasi karir mahasiswa terhadap pekerjaan *live streaming*.
3. Memahami bagaimana mahasiswa memaknai *live streaming* sebagai strategi karir dalam menghadapi kerentanan dan ketidakpastian dunia kerja.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian sosiologi, khususnya dalam kajian studi sosiologi kepemudaan mengenai generasi muda dan dunia kerja. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman mengenai proses pembentukan orientasi karir mahasiswa melalui aktivitas *live streaming* sebagai salah satu bentuk pekerjaan baru yang berkembang di masyarakat. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah referensi akademik yang mengkaji fenomena aktivitas digital dalam kaitannya dengan proses transisi generasi muda menuju dunia kerja.

1.4.2 Manfaat Praktis

Peneliti berharap, penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana mahasiswa memandang aktivitas *live streaming* sebagai salah satu alternatif peluang pekerjaan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi mahasiswa, akademisi, maupun pihak lain yang tertarik memahami dinamika pilihan karir generasi muda serta perkembangan bentuk pekerjaan baru yang muncul melalui *platform* media sosial.

1.5 Tinjauan Literatur

Melalui tinjauan literatur, peneliti dapat memahami perkembangan kajian mengenai fenomena *live streaming*, perubahan orientasi kerja generasi muda, serta faktor-faktor yang mempengaruhi ketertarikan individu terhadap profesi di bidang tersebut. Selain itu, tinjauan literatur juga berfungsi sebagai dasar untuk membandingkan penelitian yang telah ada dengan penelitian yang sedang dijalankan, sehingga dapat memperlihatkan posisi serta kebaruan penelitian ini dalam kajian sosiologi. Oleh karena itu, peneliti merangkum beberapa penelitian terdahulu yang relevan untuk memberikan gambaran mengenai berbagai temuan yang berkaitan dengan aktivitas *live streaming*, pengaruh *role model*, serta dinamika pilihan karir generasi muda.

Tabel 1.1 Tinjauan Literatur

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Tinjauan Literatur
1	Mark R. Johnson (2021)	<i>Behind the Streams: The Off-Camera Labour of Game Live Streaming</i>	Penelitian Johnson menggunakan pendekatan kualitatif melalui sekitar 100 wawancara semi-terstruktur dengan pelaku <i>live streaming</i> profesional dan semi-profesional di Twitch, yang dianalisis menggunakan perspektif <i>grounded theory</i>. Penelitian ini berfokus pada <i>off-stream labour</i> dan menunjukkan bahwa aktivitas <i>live streaming</i> membutuhkan waktu dan tenaga yang besar di luar aktivitas siaran. Persamaan penelitian ini terletak pada fokus terhadap pengalaman kerja pelaku <i>live streaming</i>, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Johnson berfokus pada bentuk dan tuntutan kerja <i>live streamer</i>, sementara penelitian ini mengkaji pilihan karir mahasiswa Universitas Negeri Jakarta sebagai pelaku <i>live streaming</i> di tengah kerentanan generasi muda dengan menggunakan perspektif <i>Life Course</i> Andy Furlong.

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Tinjauan Literatur
2	Cabeza Ramírez, Fuentes García, dan Muñoz Fernandez (2021)	<i>Exploring the Emerging Domain of Research on Video Game Live Streaming in Web of Science: State of the Art, Changes and Trends</i>	Penelitian Cabeza-Ramírez, Fuentes-García, dan Muñoz-Fernández menggunakan metode <i>systematic literature review</i> yang didukung analisis bibliometrik terhadap 111 penelitian mengenai <i>video game live streaming</i>. Penelitian ini mengidentifikasi berbagai tema dalam kajian <i>live streaming</i>, seperti motivasi, perilaku, monetisasi, penggunaan media sosial, dan isu gender, dengan menggunakan kerangka komunikasi untuk mengklasifikasikan penelitian berdasarkan <i>streamer</i>, audiens, platform, dan proses transmisi. Persamaan penelitian ini terletak pada fokus terhadap <i>live streaming</i> sebagai fenomena yang berkembang dalam dunia digital, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus dan metodologi. Penelitian tersebut memetakan perkembangan kajian <i>live streaming</i> secara umum, sementara penelitian ini mengkaji pilihan karir mahasiswa Universitas Negeri Jakarta sebagai pelaku <i>live streaming</i> di tengah kerentanan generasi muda dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan perspektif <i>Life Course</i> Andy Furlong. .

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Tinjauan Literatur
3	Loso Judijanto dan Dhety Chusumastuti (2024)	Analisis Perbandingan Pengaruh <i>Live Streaming</i> dan <i>Interactive Content</i> terhadap Konversi Pembelian Pada Perusahaan Fesyen di Bandung	Penelitian Loso Judijanto dan Dhety Chusumastuti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei <i>cross-sectional</i> terhadap 110 pelanggan perusahaan fesyen di Bandung, yang dianalisis menggunakan <i>Structural Equation Modeling</i> (SEM) untuk melihat pengaruh <i>live streaming</i> dan konten interaktif terhadap konversi pembelian. Penelitian ini berfokus pada <i>live streaming</i> sebagai strategi pemasaran digital dalam mempengaruhi perilaku konsumen. Persamaannya terletak pada pembahasan <i>live streaming</i> sebagai aktivitas yang berkembang dalam konteks digital, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Penelitian Loso Judijanto dan Dhety Chusumastuti berfokus pada dampak <i>live streaming</i> terhadap perilaku konsumen dan konversi pembelian, sementara penelitian ini berfokus pada <i>live streaming</i> sebagai pekerjaan dan pilihan karir mahasiswa di tengah kerentanan generasi muda.

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Tinjauan Literatur
4	Yifei Chen, Feiyan Lu, dan Siyu Zheng (2020)	<i>A Study on the Influence of E-Commerce Live Streaming on Consumer Repurchase Intentions</i>	Artikel ini menggunakan <i>ABC Model of Attitudes (Cognition, Affect, Behavior)</i> dalam landasan teori utama. <i>Cognition</i> (kognisi), persepsi konsumen terhadap suatu produk. <i>Affect</i> (afeksi), kepuasan konsumen. <i>Behavior</i> (perilaku), niat untuk membeli ulang. Penelitian ini melihat bahwa keterkaitan antara pengalaman hiburan, kualitas produk, interaksi antara penjual dan pembeli, merupakan faktor kunci yang mempengaruhi kepuasan konsumen dan juga niat pembelian kembali suatu produk. Penelitian ini juga menegaskan elemen hiburan, diskon, dan interaksi dalam <i>live streaming</i> berdampak signifikan pada keputusan konsumen untuk membeli suatu produk. Persamaannya terletak pada pembahasan <i>live streaming</i> sebagai aktivitas yang berkembang dalam ekosistem digital, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada pengalaman konsumen dan faktor yang mempengaruhi niat pembelian kembali dalam <i>e-commerce live streaming</i>, sementara penelitian peneliti akan berfokus pada mahasiswa yang menjadikan <i>live streaming</i> sebagai pekerjaan dan pilihan karir di tengah kerentanan generasi muda.

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Tinjauan Literatur
5	Khaerunnisa Rakhmah, Freddy Yakob, dan Rifkah Kusmita Juniati (2024)	Strategi <i>Live Streaming</i> dalam Mendorong Gerakan Bangga Buatan Indonesia	Penelitian ini menggunakan model AISAS (<i>Attention, Interest, Search, Action, Share</i>) untuk menjelaskan bagaimana <i>live streaming</i> dapat mempengaruhi pandangan konsumen terhadap produk lokal dalam Gerakan Bangga Buatan Indonesia (BBI). Penelitian ini menunjukkan bahwa <i>live streaming</i> bukan hanya sebagai medium untuk hiburan, akan tetapi dapat digunakan sebagai medium untuk komunikasi digital, khususnya dalam kegiatan pemasaran digital. <i>Live streaming</i> dinilai dapat menyampaikan pesan secara <i>real-time</i> kepada calon konsumen, dan dapat membangun interaksi secara langsung dengan para calon konsumen. Penelitian Khaerunnisa Rakhmah, Freddy Yakob, dan Rifkah Kusmita Juniati menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka untuk menganalisis strategi <i>live streaming</i> dalam mendorong Gerakan Nasional Bangga Buatan Indonesia. Persamaannya terletak pada pembahasan <i>live streaming</i> sebagai aktivitas yang berkembang dalam ekosistem digital, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada pemanfaatan <i>live streaming</i> sebagai strategi promosi dan pemasaran produk lokal UMKM, sementara penelitian ini berfokus pada mahasiswa yang menjadikan <i>live streaming</i> sebagai pekerjaan dan pilihan karir di tengah kerentanan generasi muda.

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Tinjauan Literatur
6	Zinggara Hidayat dan Debra Hidayat (2020)	<i>Techno-Entrepreneurship as Identity Construction for the Indonesian Generation Z</i>	Menggunakan metode <i>mixed methods</i> dengan survei terhadap 285 mahasiswa dan wawancara terhadap 35 streamer dari beberapa platform live streaming, serta observasi dan analisis konten. Penelitian ini menggunakan perspektif <i>culture of media technology</i> dan konsep <i>identity construction</i> untuk melihat pembentukan identitas Generasi Z sebagai <i>techno-entrepreneur</i>. Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>live streaming</i> menjadi ruang untuk membangun citra diri, interaksi sosial, komunitas, serta memperoleh keuntungan finansial. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada kajian mengenai <i>live streaming</i> dan aktivitas ekonomi generasi muda, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Hidayat dan Hidayat berfokus pada konstruksi identitas dan <i>techno-entrepreneurship</i>, sementara penelitian ini melihat pilihan karier mahasiswa sebagai pelaku <i>live streaming</i> melalui perspektif <i>Life Course</i>, khususnya hubungan antara <i>agency</i> individu dan kondisi struktural dalam konteks kerentanan generasi muda.

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Tinjauan Literatur
7	Qi Shurui (2021)	<i>Research on the Influence of Career Identity of Live-Streaming Salesman on Work Performance</i>	Penelitian Qi Shurui berjudul <i>Research on the Influence of Career Identity of Live-Streaming Salesman on Work Performance</i> menggunakan pendekatan kuantitatif melalui wawancara, evaluasi ahli, dan survei kuesioner terhadap pelaku <i>live-streaming salesman</i> di beberapa perusahaan di Tiongkok. Penelitian ini menggunakan konsep identitas profesional dan <i>social identity theory</i> untuk menganalisis hubungan antara kognisi profesi, minat profesi, serta kualitas pelaku <i>live streaming</i> dengan kinerja kerja. Persamaan penelitian ini terletak pada fokus terhadap <i>live streaming</i> sebagai bentuk pekerjaan, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus dan perspektif yang digunakan. Penelitian Qi Shurui berfokus pada hubungan identitas profesional dan kinerja kerja, sementara penelitian ini mengkaji pilihan karir mahasiswa Universitas Negeri Jakarta sebagai pelaku <i>live streaming</i> di tengah kerentanan generasi muda dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan perspektif <i>Life Course</i> Andy Furlong.
8	Pardomuan Pardosi (2025)	Manajemen Sumber Daya Manusia <i>Live Streaming</i>	Buku ini mengungkapkan bahwa minat kerja dalam bidang <i>live streaming</i> berkembang seiring dengan meningkatnya digitalisasi dan perubahan orientasi kerja di kalangan generasi muda. <i>Live streaming</i> bukan hanya sekedar hiburan semata, akan tetapi menawarkan potensi kerja baru yang unik dengan waktu yang fleksibel, mendapatkan penghasilan dari sistem monetisasi langsung, dan peluang untuk membangun <i>personal branding</i>.

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Tinjauan Literatur
9	Nalya Puspa Harlisa dan Mirna Nur Aliya Abdullah (2024)	Pengaruh <i>Tren</i> Menjadi <i>Content Creator</i> terhadap Angkatan Kerja Generasi Z	Harlisa dan Abdullah (2024) menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan <i>literature review</i> untuk mengkaji ketertarikan Generasi Z terhadap pekerjaan sebagai <i>content creator</i> serta pengaruhnya terhadap angkatan kerja. Penelitian ini membahas bagaimana perkembangan teknologi dan media sosial membuka peluang pekerjaan baru bagi Generasi Z, yang dianggap dapat mengembangkan minat, bakat, keterampilan, dan mengurangi pengangguran. Penelitian ini tidak menggunakan teori khusus, tetapi menggunakan konsep angkatan kerja, Generasi Z, dan <i>content creator</i>. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pembahasan mengenai generasi muda dan munculnya pekerjaan digital sebagai alternatif dalam dunia kerja. Perbedaannya, penelitian tersebut membahas <i>tren content creator</i> secara umum dan dampaknya terhadap angkatan kerja, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji pilihan mahasiswa sebagai pelaku <i>live streaming</i> melalui perspektif <i>Life Course</i>, dengan melihat hubungan antara <i>agency</i> individu dan kondisi struktural dalam konteks kerentanan generasi muda.

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Tinjauan Literatur
10	Rizky Febrian Putra dan Fauzatul Laily Nisa (2024)	Dampak Pemasaran Produk Melalui <i>Live Streaming</i> Terhadap Terbukanya Lapangan Pekerjaan Baru pada Platform LinkedIn	Putra dan Nisa (2024) menggunakan metode kuantitatif dengan data sekunder berupa data lowongan pekerjaan yang dikumpulkan dari platform LinkedIn pada Oktober–November 2023 untuk melihat munculnya lapangan pekerjaan baru akibat pemasaran produk melalui live streaming. Penelitian menunjukkan bahwa berkembangnya pemasaran melalui <i>live streaming</i> menciptakan 35 lowongan pekerjaan baru, seperti <i>host live streaming</i>, <i>social media specialist</i>, dan <i>live stream operator</i>. Penelitian ini tidak menggunakan teori khusus, tetapi berfokus pada konsep pemasaran digital, <i>live streaming</i>, dan lapangan pekerjaan. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pembahasan live streaming sebagai bagian dari perkembangan pekerjaan digital dan peluang kerja baru. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada dampak <i>live streaming</i> terhadap terbukanya lapangan pekerjaan, sedangkan penelitian ini mengkaji alasan dan proses mahasiswa memilih <i>live streaming</i> sebagai pilihan karier melalui perspektif <i>Life Course</i>, dengan melihat hubungan antara <i>agency</i> individu dan kondisi struktural dalam konteks kerentanan generasi muda.

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Tinjauan Literatur
11	Nurazree Mahmud, Faris Aisyah Hamil, et al. (2023)	<i>The Preparedness of Undergraduate Students to Take on the Gig Economy</i>	Mahmud et al. (2023) menggunakan metode kuantitatif melalui survei terhadap 106 mahasiswa program studi bisnis dan manajemen di perguruan tinggi negeri Malaysia dengan teknik <i>purposive sampling</i> dan analisis regresi berganda. Penelitian ini mengkaji kesiapan mahasiswa untuk memasuki <i>gig economy</i> berdasarkan tiga faktor, yaitu <i>perceived usefulness</i>, <i>social influence</i>, dan <i>perceived risks</i>. Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>perceived usefulness</i> dan <i>social influence</i> memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap kesiapan mahasiswa, sedangkan <i>perceived risks</i> tidak menunjukkan hubungan yang signifikan. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pembahasan mengenai mahasiswa dan pekerjaan berbasis <i>gig economy</i> sebagai alternatif untuk memperoleh pendapatan, pengalaman, dan keterampilan. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan mahasiswa memasuki <i>gig economy</i>, sedangkan penelitian ini mengkaji proses pilihan mahasiswa menjadi pelaku <i>live streaming</i> melalui perspektif <i>Life Course</i>, dengan melihat hubungan antara <i>agency</i> individu dan kondisi struktural dalam konteks kerentanan generasi muda.

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Tinjauan Literatur
12	Briandita Tedjomurti dan Permata Ayu Widyasari (2023)	<i>Digital Social Capital and GIG Economy Participation on the Level of Online Consumption of Students in Surabaya</i>	Tedjomurti dan Widyasari (2025) menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksplanatori melalui survei terhadap 70 mahasiswa di Surabaya yang terlibat dalam <i>gig economy</i> dan melakukan transaksi keuangan secara daring. Penelitian ini menggunakan teori modal sosial Robert D. Putnam untuk menganalisis pengaruh <i>digital social capital</i> dan partisipasi dalam <i>gig economy</i> terhadap perilaku konsumsi daring mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>digital social capital</i> dan partisipasi dalam <i>gig economy</i> berpengaruh positif terhadap konsumsi daring, sementara keterlibatan dalam <i>gig economy</i> juga memberikan mahasiswa fleksibilitas waktu dan tambahan pendapatan. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pembahasan mahasiswa sebagai bagian dari <i>gig economy</i> dan pekerjaan berbasis digital. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada hubungan <i>digital social capital</i>, <i>gig economy</i>, dan perilaku konsumsi, sedangkan penelitian ini mengkaji pilihan mahasiswa menjadi pelaku <i>live streaming</i> melalui perspektif <i>Life Course</i>, dengan melihat hubungan antara <i>agency</i> individu dan kondisi struktural dalam konteks kerentanan generasi muda.

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Tinjauan Literatur
13	Melissa Angelina dan Yohan Gunawan Henuk (2024)	Pengaruh <i>Streamer Attractiveness</i> dan <i>Para-Social Interaction</i> terhadap <i>Arousal</i> dan <i>Impulsive Buying</i> pada TikTok Live Shopping	Angelina dan Henuk (2024) menggunakan metode kuantitatif dengan survei terhadap 135 pengguna TikTok berusia 18–45 tahun yang pernah menonton TikTok Live Shopping minimal satu kali seminggu, kemudian dianalisis menggunakan SEM-PLS dan uji T. Penelitian ini mengkaji pengaruh <i>streamer attractiveness</i> dan <i>para-social interaction</i> terhadap <i>arousal</i> dan <i>impulsive buying</i>, dengan menggunakan konsep <i>para-social interaction</i> dari Horton dan Wohl serta konsep <i>arousal</i> dan <i>impulsive buying</i>. Hasil penelitian menunjukkan bahwa daya tarik streamer dan interaksi parasosial berpengaruh positif terhadap <i>arousal</i>, yang kemudian meningkatkan kecenderungan pembelian impulsif penonton. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pembahasan aktivitas <i>live streaming</i> dan peran interaksi antara <i>streamer</i> dengan audiens. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada perilaku konsumen dalam TikTok Live Shopping, sedangkan penelitian ini mengkaji mahasiswa sebagai pelaku <i>live streaming</i> dan pilihan karier mereka melalui perspektif <i>Life Course</i>, dengan melihat hubungan antara <i>agency</i> individu dan kondisi struktural dalam konteks kerentanan generasi muda.

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Tinjauan Literatur
14	Caitlin McLaughlin dan Donghee Yvette Wohn (2021)	<i>Predictors of Parasocial Interaction and Relationships in Live Streaming</i>	McLaughlin dan Wohn (2021) menggunakan metode kuantitatif melalui survei daring terhadap 250 responden dewasa berbahasa Inggris yang pernah menonton <i>live streaming</i> dalam satu bulan terakhir dan memiliki streamer favorit, dengan analisis regresi linear untuk menguji prediktor <i>parasocial interaction</i> (PSI) dan <i>parasocial relationship</i> (PSR). Penelitian ini menggunakan konsep PSI dan PSR untuk menganalisis hubungan parasosial dalam konteks <i>live streaming</i>, dengan mempertimbangkan karakteristik <i>streamer</i>, penonton, dan perilaku penonton. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik <i>streamer</i>, terutama daya tarik interpersonal dan interaksi langsung dengan penonton, menjadi faktor penting dalam terbentuknya PSI dan PSR. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pembahasan <i>live streaming</i> dan pentingnya interaksi antara <i>streamer</i> dengan audiens dalam aktivitas tersebut. Perbedaanannya, penelitian McLaughlin dan Wohn berfokus pada hubungan parasosial antara streamer dan penonton, sedangkan penelitian ini mengkaji pilihan mahasiswa menjadi pelaku <i>live streaming</i> sebagai pilihan karier melalui perspektif <i>Life Course</i>, dengan melihat hubungan antara <i>agency</i> individu dan kondisi struktural dalam konteks kerentanan generasi muda.

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Tinjauan Literatur
15	Heysung Lee, Yibing Sun, dan Hernando Rojas (2024)	<i>Parasocial Relationships with Live Streamers: Evidence from South Korea and the United States</i>	Lee, Sun, dan Rojas (2024) menggunakan metode kuantitatif melalui survei daring terhadap 504 responden di Korea Selatan dan 510 responden di Amerika Serikat, dengan teknik <i>quota sampling</i> dan analisis <i>hierarchical linear regression</i> . Penelitian ini mengkaji hubungan antara pengalaman menggunakan live streaming, keterlibatan penonton, <i>homophily of attitudes</i> , dan terbentuknya <i>parasocial relationships</i> (PSR) dengan <i>streamer</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi menonton <i>live streaming</i> , keterlibatan melalui komentar dan donasi, respons dari <i>streamer</i> , serta persepsi kesamaan sikap dengan <i>streamer</i> berhubungan positif dengan terbentuknya PSR di kedua negara. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pembahasan <i>live streaming</i> dan interaksi antara <i>streamer</i> dengan audiens. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada hubungan parasosial dari perspektif penonton di Korea Selatan dan Amerika Serikat, sedangkan penelitian ini berfokus pada mahasiswa sebagai pelaku <i>live streaming</i> dan pilihan karier mereka melalui perspektif <i>Life Course</i> , dengan melihat hubungan antara <i>agency</i> individu dan kondisi struktural dalam konteks kerentanan generasi muda.

Beberapa kajian terdahulu mengenai *live streaming* umumnya menempatkan fenomena tersebut dalam beberapa fokus utama. Pertama, *live streaming* dipahami sebagai bentuk kerja digital dan ekonomi *platform* yang menekankan fleksibilitas kerja, *personal branding*, serta keterlibatan audiens dalam interaksi *real-time*. Kedua, sejumlah penelitian melihat *live streaming* sebagai bagian dari

strategi pemasaran digital yang berpengaruh terhadap perilaku konsumen, pembentukan loyalitas merek, hingga keputusan pembeli. Ketiga, beberapa studi menyoroti *live streaming* sebagai ruang pembentukan identitas, baik dalam konteks *techno-entrepreneurship*, identitas karir, maupun relasi parasosial antara penyiar dan penonton. Selain itu, literatur mengenai *gig economy* juga menunjukkan bahwa generasi muda, khususnya mahasiswa, tertarik pada pekerjaan digital karena fleksibilitas waktu, peluang memperoleh penghasilan, serta kesempatan mengembangkan keterampilan dan jaringan sosial. Secara umum, tinjauan literatur yang sudah dilakukan dari beberapa sumber di atas, memperlihatkan bahwa *live streaming* telah berkembang dari sekedar media hiburan menjadi ruang ekonomi, sosial, dan kultural yang semakin relevan dalam dinamika kerja generasi muda.

Meskipun demikian, beberapa penelitian sebelumnya masih banyak membahas *live streaming* dalam kerangka ekonomi digital, pemasaran, interaksi audiens, atau pembentukan identitas di ruang media. Penelitian ini berbeda karena memfokuskan perhatian pada pengalaman mahasiswa Universitas Negeri Jakarta sebagai aktor yang sedang berada pada fase transisi menuju dunia kerja. Dalam konteks tersebut, keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas *live streaming* dipahami sebagai bagian dari proses eksplorasi jalur karir di tengah keterbatasan lapangan kerja formal, ketidakpastian masa depan kerja, serta perubahan orientasi kerja generasi muda di era digital. Penelitian ini tidak hanya melihat *live streaming* sebagai aktivitas ekonomi atau media ekspresi diri, tetapi juga sebagai bagian dari dinamika perjalanan hidup generasi muda yang berkaitan dengan pembentukan orientasi karir, strategi adaptasi terhadap kerentanan, dan proses transisi menuju dunia kerja. Melalui sudut pandang tersebut, penelitian ini menjadi landasan untuk menggunakan perspektif *life course* dalam menjelaskan bagaimana pilihan karir mahasiswa terbentuk dan dimaknai dalam perubahan struktur kerja kontemporer.

1.6 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep utama yang menjadi dasar dalam memahami keterlibatan fenomena keterlibatan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dalam aktivitas *live streaming* sebagai bagian dari perubahan orientasi kerja generasi muda di era digital. Penelitian ini menggunakan beberapa konsep yang saling berkaitan, yaitu *live streaming* sebagai bentuk aktivitas kerja berbasis *platform* digital, minat kerja untuk melihat ketertarikan mahasiswa terhadap pekerjaan tersebut, perspektif *life course* dari Andy Furlong untuk memahami proses eksplorasi jalur karir generasi muda dalam masa transisi menuju dunia kerja, serta konsep *techno-entrepreneurship* yang menjelaskan bagaimana mahasiswa memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan peluang ekonomi secara mandiri. Melalui kerangka konseptual ini, peneliti berupaya menjelaskan keterkaitan antara perkembangan teknologi digital dan perubahan cara pandang mahasiswa terhadap pilihan karir.

1.6.1 Live Streaming

Mengutip dari kamus Britannica, *live streaming* merupakan sebuah kegiatan penyiaran video secara langsung melalui internet tanpa rekaman atau penyimpanan sebelumnya. Berbeda dengan konten video biasa yang dapat diputar ulang, *live streaming* menyajikan tayangan secara langsung (*real-time*) yang dapat diakses oleh audiens dan tidak dapat dilihat ulang. Salah satu keunggulan utama *live streaming* adalah interaksi langsung antara penonton dengan penyiar, yang biasanya difasilitasi oleh fitur obrolan (*chat box*) atau perangkat komunikasi lainnya selama siaran berlangsung. Kegiatan *live streaming* juga didukung oleh tersedianya platform seperti TikTok dan juga Youtube.

Salah satu faktor yang sangat penting dalam kegiatan *live streaming*, adalah interaksi antara penyiar dan juga penonton. Interaksi yang terjadi ini akan menimbulkan suatu *attachment* / ketertarikan kepada seseorang penyiar, yang menyebabkan adanya ketertarikan untuk selalu

menonton kegiatan *live streaming* tersebut.²² Oleh karena itu, para penyiar *live streaming* penting untuk memiliki branding yang sangat menarik agar dapat membuat para penonton acara mereka datang kembali pada acara *live streaming* berikutnya. Dari penonton yang datang kembali untuk melihat acara *live streaming* tersebut, sang penyiar dapat membangun dan mengembangkan komunitas mereka sendiri, dan mereka dapat berkesempatan mendapatkan donasi atau *gifting* dari komunitas mereka.²³ Beberapa jenis kegiatan *live streaming* yang dilakukan dapat dibagi menjadi beberapa kategori.

Kegiatan *live streaming* juga memiliki beberapa jenis berdasarkan konten yang disajikan. Perkembangan *live streaming* telah melahirkan berbagai kategori konten, seperti bermain gim *live streaming*, *live commerce* untuk penjualan produk, *live entertainment* seperti musik dan *just chatting*, *live education*, serta *lifestyle live streaming* yang menampilkan kegiatan sehari-hari atau juga kegiatan perjalanan ke tempat yang menarik untuk audiens.²⁴ Keberagaman jenis tersebut menunjukkan bahwa *live streaming* telah berkembang menjadi ruang digital yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi, pemasaran, dan peluang memperoleh penghasilan.

1.6.2 Minat Kerja

Minat kerja khususnya di bidang *live streaming* sangat berkaitan dengan konsep *gig economy*, yang mana pekerjaan dengan konsep *gig economy* ini mempunyai keunggulan berupa waktu yang fleksibel. Mahasiswa memanfaatkan pekerjaan seperti di bidang *live streaming* ini sebagai pekerjaan sampingan mereka, untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Mahasiswa yang melakukan pekerjaan serupa dengan waktu

²²Caitlin McLaughlin dan Donghee Yvette Wahn, "Predictors of Parasocial Interaction and Relationships in Live Streaming," *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* (2021): 1–21.

²³Heysung Lee, Yibing Sun, dan Hernando Rojas, "Parasocial Relationships with Live Streamers: Evidence from South Korea and the United States," *Asian Journal for Public Opinion Research* 12, no. 3 (2024): 166–183

²⁴L. J. Cabeza-Ramírez, F. J. Fuentes-García, dan G. A. Muñoz-Fernández, "Exploring the Emerging Domain of Research on Video Game Live Streaming in Web of Science: State of the Art, Changes and Trends," *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18, no. 6 (2021): 2919

yang fleksibel, dapat disebut dengan pekerja lepas (*freelancer*). Selain untuk memenuhi kebutuhan ekonomi, mahasiswa menggunakan status sebagai *freelancer* juga untuk mendapatkan pengalaman, meraih pengakuan sosial, serta mengisi waktu luang.²⁵

Minat kerja dalam konteks *gig economy* merujuk pada ketertarikan individu untuk memilih pekerjaan yang bersifat fleksibel, berbasis proyek, dan memanfaatkan *platform* digital sebagai media utama memperoleh penghasilan. Berbeda dengan pekerjaan konvensional yang menawarkan hubungan kerja jangka panjang, pekerjaan dalam *gig economy* memberikan keleluasan bagi individu untuk menentukan waktu, jenis pekerjaan, serta tingkat keterlibatan sesuai kebutuhan mereka. Daya tarik terhadap pekerjaan berbasis *gig*, tidak hanya berasal dari potensi memperoleh pendapatan, tetapi juga karena adanya fleksibilitas yang memungkinkan pekerjaan dilakukan bersamaan dengan aktivitas pendidikan.²⁶

Akan tetapi, pekerjaan *gig* menimbulkan berbagai permasalahan yang muncul. Diantaranya seperti ketidakpastian kerja, kurangnya perlindungan hukum, serta penghasilan yang tidak menentu. Hal tersebut dapat disebabkan oleh status pekerjaan tersebut yang tidak memiliki ikatan kerja yang permanen.²⁷ Dalam bidang *live streaming* juga tidak terlepas dari permasalahan tersebut. Dimana, banyak individu yang tidak memiliki kontrak untuk pekerjaan mereka, sehingga beragam permasalahan di atas dapat terjadi pada diri mereka.²⁸

1.6.3 Kerentanan Generasi Muda

Kerentanan generasi muda merupakan kondisi yang menggambarkan posisi tidak stabil yang dialami individu dalam

²⁵Afifa Yustisia, Afiyati Din Khailany, Nur Ahmad Dzulkirom, Tiur Maulina Putri Sitompul, dan Amalinda Savirani, "Mahasiswa dan Gig Economy: Kerentanan Pekerja Sambilan (Freelance) di Kalangan Tenaga Kerja Terdidik," *Jurnal PolGov* 3, no. 1 (2021): 195–234

²⁶Nurazree Mahmud et al., "The Preparedness of Undergraduate Students to Take on the Gig Economy," *Asian Management and Human Resources Management International*, 15, no. 1 (2023): 399–404.

²⁷Emil Zelma, "The Gig Economy from the Freelancer's Perspective: The Risk of Precarianization," *International Journal of Contemporary Management* 60, no. 1 (2024): 211–226.

²⁸Chenmin Xie, Jun Xiang, dan Libing Fu, "How Do Precarious Workers Protect Their Rights? A Case of Chinese Live Streamers," *Preprint posted to Research Square* (March 13, 2024).

menghadapi transisi menuju dunia kerja. Generasi muda, berada dalam fase kehidupan yang ditandai dengan ketidakpastian, baik dalam hal peluang kerja, kestabilan pendapatan, maupun arah karir masa depan. Dalam buku karya Andy Furlong dan Fred Cartmel yang berjudul “Young People and Social Change”, masa muda bukan lagi dipandang sebagai tahapan linear, melainkan periode yang semakin kompleks, beragam, dan penuh resiko. Pada buku tersebut juga diterangkan bahwa, kerentanan generasi muda disebabkan oleh beberapa faktor seperti perubahan struktur ekonomi, fleksibilitas pasar kerja, serta lemahnya jaminan pekerjaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kerentanan generasi muda lahir tidak hanya semata berdasarkan kelemahan seorang individu dalam menghadapi kehidupan, tetapi juga berkaitan erat dengan perubahan sosial yang membatasi akses mereka terhadap stabilitas kerja dan masa depan yang pasti.²⁹

Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa menempati posisi yang berada di antara dua fase kehidupan, yaitu pendidikan dan dunia kerja. Sebagai kelompok yang sedang mempersiapkan masa depan, mahasiswa dituntut untuk memiliki kompetensi tinggi, pengalaman kerja, serta kemampuan beradaptasi dengan perubahan teknologi. Namun pada saat yang sama, mereka juga berhadapan dengan persaingan kerja yang semakin ketat dan terbatasnya peluang kerja formal. Situasi ini menjadikan banyak generasi muda mencari jalur alternatif untuk memperoleh penghasilan maupun pengalaman kerja sebelum lulus kuliah. Seperti yang diterangkan oleh Andy Furlong dan Fred Cartmel dalam bukunya, mereka menegaskan bahwa transisi generasi muda semakin ditandai oleh pola *trial and error*, yang mana individu dapat mengeksplorasi jalur karir yang cocok untuk mereka, akan tetapi harus bersiap terhadap ketidakpastian akan masa depan. Dengan demikian, keterlibatan mahasiswa dalam pekerjaan digital dapat dilihat sebagai bagian dari proses navigasi terhadap ketidakpastian tersebut.

²⁹Andy Furlong dan Fred Cartmel, *Young People and Social Change: Individualization and Risk in Late Modernity* (Buckingham: Open University Press, 1997).

Munculnya ekonomi digital dan pekerjaan berbasis *platform* memperluas pilihan kerja bagi generasi muda, tetapi juga menghadirkan bentuk kerentanan baru. Aktivitas *live streaming* menawarkan fleksibilitas waktu, kemudahan akses, dan peluang pendapatan yang relatif cepat, sehingga menarik bagi mahasiswa yang membutuhkan pekerjaan yang dapat disesuaikan dengan jadwal kuliah. Akan tetapi pekerjaan semacam ini sering kali tidak menyediakan perlindungan kerja, pendapatan tetap, maupun kepastian jangka panjang. Dalam buku karya Andy Furlong dan Fred Cartmel, hal tersebut mencerminkan bagaimana generasi muda semakin diarahkan untuk mengelola resiko hidup mereka sendiri di tengah melemahnya dukungan struktural. Mereka didorong untuk fleksibel, kreatif, serta mandiri, namun tetap berada dalam posisi rentan karena beban ketidakpastian ditanggung secara individual.³⁰

Meski demikian, kerentanan generasi muda tidak selalu bermakna pasif atau tidak berdaya. Dalam buku karya Andy Furlong dan Fred Cartmel, menekankan bahwa generasi muda tetap memiliki kesempatan dalam menyusun strategi hidup mereka, meskipun ruang geraknya dibatasi oleh struktur sosial yang ada. Dalam penelitian ini, keputusan mahasiswa untuk terlibat dalam *live streaming* dapat dipahami sebagai bentuk kesempatan tersebut, yakni upaya aktif menciptakan peluang, memperoleh penghasilan, dan menyiapkan masa depan di tengah situasi kerja yang tidak menentu.

1.6.4 Life Course

Dalam penelitian ini, keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas *live streaming* dipahami melalui perspektif *life course* yang dikembangkan oleh Andy Furlong. Perspektif ini melihat kehidupan individu sebagai rangkaian tahapan yang saling berkaitan, di mana pilihan, pengalaman hidup, dan keputusan yang diambil pada suatu fase akan mempengaruhi arah kehidupan pada fase berikutnya. Dalam kerangka ini, masa muda dipahami sebagai periode transisi yang penting karena pada fase tersebut individu mulai bergerak dari posisi ketergantungan menuju proses

³⁰Andy Furlong dan Fred Cartmel, *Young People and Social Change: Individualization and Risk in Late Modernity* (Buckingham: Open University Press, 1997).

kemandirian sosial, ekonomi, dan personal. Masa transisi ini tidak hanya mencakup perpindahan dari pendidikan menuju dunia kerja, tetapi juga proses pembentukan identitas, orientasi masa depan, dan cara individu menavigasi perubahan sosial yang dihadapinya.

Menurut Furlong, transisi generasi muda menuju dunia kerja tidak lagi berlangsung secara linear dan pasti. Sebelumnya, jalur transisi cenderung dipahami sebagai rangkaian tahapan yang relatif jelas, dimulai dari menyelesaikan pendidikan, memperoleh pekerjaan tetap, lalu memasuki fase bekerja. Namun, perubahan ekonomi, fleksibilitas pasar kerja, serta meningkatnya ketidakpastian sosial telah membuat jalur tersebut menjadi semakin kompleks. Generasi muda kini lebih sering menghadapi pola transisi yang tidak seragam, ditandai oleh masa tunggu kerja yang lebih panjang, perpindahan antar pekerjaan, pekerjaan sementara, dan pencarian jalur alternatif di luar struktur kerja formal. Dalam kondisi tersebut, masa muda menjadi fase yang semakin dinamis. Hal ini disebut oleh Furlong sebagai konsep *youth*.

Dalam kajian generasi muda, perspektif *life course* banyak digunakan untuk memahami bahwa generasi masa muda atau *youth* bukan sekadar kategori usia biologis, melainkan fase sosial yang berada di antara masa anak-anak dan dewasa. *Youth* dipandang sebagai periode transisi ketika individu mulai bergerak dari posisi ketergantungan menuju kemandirian ekonomi, sosial, dan personal. Pada fase ini, individu mulai menyelesaikan pendidikan, memasuki dunia kerja, membangun identitas diri, memperluas relasi sosial, serta mulai mengambil keputusan penting terkait masa depan. Oleh karena itu, masa muda menjadi periode yang sangat menentukan karena banyak keputusan dan pengalaman pada tahap ini akan mempengaruhi jalur kehidupan seorang di masa berikutnya.³¹

Namun demikian, transisi generasi muda menuju kedewasaan tidak selalu berlangsung secara sederhana dan linear. Pada masa lalu, terdapat pola yang relatif jelas dalam menentukan jalan hidup individu. Yaitu menyelesaikan pendidikan, memperoleh pekerjaan tetap, menikah, lalu

³¹Andy Furlong, *Youth Studies: An Introduction* (London: Routledge, 2013).

membangun rumah tangga. Dalam masyarakat kontemporer, pola tersebut mengalami perubahan besar. Pendidikan cenderung berlangsung lebih lama, persaingan kerja meningkat, pekerjaan semakin sulit diperoleh, dan proses menuju kemandirian ekonomi seringkali tertunda. Akibatnya, jalur transisi generasi muda menjadi lebih beragam, penuh ketidakpastian, dan tidak selalu mengikuti tahapan yang seragam. Dalam konteks inilah, perspektif *life course* menjadi penting karena mampu menjelaskan bahwa perjalanan hidup generasi muda sangat dipengaruhi oleh perubahan struktur sosial dan ekonomi.

“Over the last three decades, transitioners have changed in a number of ways. The transition from school to work has become much more protracted (Roberts et al, 1987; Roberts and Parsell 1992a; Wyn and White 1997), increasingly fragmented and in some aspects less predictable (Furlong et al 2003). Indeed, questions are now beginning to be raised about the relevance of the term “transition” in that the relatively stable employment biographies that once characterized adulthood are now proving elusive for large sections of the population (Dwyer and Wyn 2001; Furlong and Kelly 2005).”³²

Andy Furlong menjelaskan bahwa pengalaman generasi muda pada era modern ditandai oleh meningkatnya individualisme dan resiko. Generasi muda sering kali dianggap memiliki kebebasan lebih besar untuk menentukan pilihan pendidikan, pekerjaan, maupun gaya hidup. Akan tetapi, kebebasan tersebut berada dalam batasan struktur sosial tertentu, seperti kelas sosial, modal ekonomi keluarga, kualitas pendidikan, jaringan sosial, dan kondisi pasar kerja. Dengan kata lain, pilihan hidup generasi muda tidak sepenuhnya bebas, karena tetap dipengaruhi oleh kesempatan dan keterbatasan yang tersedia. Perspektif ini menunjukkan bahwa individu memiliki *agency* atau kemampuan bertindak.

³²Andy Furlong dan Fred Cartmel, *Young People and Social Change: Individualization and Risk in Late Modernity* (Buckingham: Open University Press), 34-35, 1997.

Salah satu konsep penting dalam perspektif Furlong adalah *agency*. *Agency* merujuk pada kemampuan individu untuk membaca situasi, menilai peluang, serta mengambil keputusan secara aktif dalam merespons kondisi sosial yang mereka hadapi. Namun, *agency* tidak berarti kebebasan tanpa batas. Pilihan individu tetap berlangsung dalam konteks struktur sosial tertentu yang dapat membuka sekaligus membatasi kemungkinan tindakan. Dengan demikian, keputusan generasi muda untuk terlibat dalam aktivitas tertentu dapat dipahami sebagai proses negosiasi antara aspirasi pribadi dan kondisi struktural yang melingkupinya.³³

“Agency is 'bounded' (Evans, 2002), but, while the pathway model highlighted the ways in which individuals were, at various points in time, forced to make decisions that could alter the course of a transition, navigation models recognize that the capacity to act, the skills which individuals develop to enable them to read signals, anticipate problems and develop life management strategies, are significant and have a bearing on outcomes.”³⁴

Bagi mahasiswa, masa *youth* merupakan fase yang sangat kompleks karena mereka berada pada posisi antara dunia pendidikan dan dunia kerja. Sebagai mahasiswa, mereka masih berada dalam sistem pendidikan dan dalam banyak kasus masih memiliki ketergantungan ekonomi terhadap keluarga. Namun pada saat yang sama, mereka juga mulai dituntut untuk mempersiapkan karir, memperoleh pengalaman kerja, serta merencanakan masa depan. Kondisi tersebut membuat banyak mahasiswa mulai mencari sumber penghasilan, membangun keterampilan tambahan, atau mencoba berbagai bentuk pekerjaan sebelum lulus kuliah. Hal ini menunjukkan bahwa transisi menuju kedewasaan, kini tidak lagi menunggu pendidikan selesai, tetapi berlangsung secara bersamaan dan saling tumpang tindih.

³³Andy Furlong, *Youth Studies: An Introduction* (London: Routledge, 2013).

³⁴Andy Furlong, *Youth Studies: An Introduction* (London: Routledge, 2013). Page 9

Dalam konteks masyarakat digital, teknologi turut mengubah pola *life course* generasi muda. Kehadiran media sosial, *platform* digital, dan ekonomi berbasis aplikasi menciptakan jalur baru bagi anak muda untuk memperoleh penghasilan, membangun identitas, dan memasuki dunia kerja. Jika sebelumnya pekerjaan identik dengan kantor, jam kerja tetap, dan struktur formal, maka kini generasi muda dapat bekerja secara fleksibel melalui platform digital. Meski demikian, peluang tersebut juga disertai ketidakpastian berupa pendapatan yang tidak pasti, persaingan tinggi, dan minimnya perlindungan kerja. Oleh sebab itu, pengalaman *youth* semakin ditandai oleh kebutuhan untuk terus beradaptasi terhadap perubahan yang cepat.

Dalam penelitian ini, mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang terlibat dalam aktivitas *live streaming* dapat dipahami sebagai bagian dari generasi muda yang sedang menjalani proses *life course* di era digital. Aktivitas *live streaming* tidak hanya menunjukkan upaya memperoleh penghasilan tambahan, tetapi juga mencerminkan proses transisi dari dunia pendidikan menuju dunia kerja yang semakin fleksibel. Bagi sebagian mahasiswa, keterlibatan dalam *live streaming* dapat menjadi *trajectory* awal menuju karir di sektor digital. Bagi sebagian lainnya, pengalaman tersebut dapat menjadi titik balik yang membuka pandangan baru mengenai peluang kerja di luar jalur konvensional. Pada saat yang sama, keputusan untuk terlibat dalam aktivitas tersebut juga menunjukkan *agency*, yakni kemampuan individu dalam memanfaatkan peluang yang tersedia di tengah keterbatasan struktural yang ada. Bagi Furlong, *trajectory* merujuk pada jalur atau lintasan kehidupan jangka panjang yang ditempuh individu dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, pekerjaan, relasi sosial, dan proses menuju kedewasaan. *Trajectory* sendiri menunjukkan bahwa kehidupan seseorang berkembang secara bertahap dan dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya, pilihan individu, serta kondisi struktural yang melingkupinya.³⁵

³⁵Andy Furlong, *Youth Studies: An Introduction* (London: Routledge, 2013).

“Young people need to present themselves as a: desirable commodity in the labor market and be aware of the ways in which some forms of employment expect employees to project a particular image. It may also be necessary to tell a story at places of stable work identity and a coherent trajectory after a development at its centre.”³⁶

Dalam konteks Indonesia, perjalanan dan pilihan karir generasi muda berlangsung di tengah kondisi struktural yang ditandai oleh ketidakpastian dunia kerja dan kesulitan dalam memperoleh pekerjaan yang stabil. Kondisi tersebut membuat transisi generasi muda dari pendidikan menuju dunia kerja tidak selalu berlangsung secara linear, karena mereka perlu menghadapi persaingan kerja yang semakin tinggi serta terbatasnya peluang untuk memperoleh pekerjaan yang sesuai dengan harapan dan latar belakang pendidikan. Di sisi lain, pilihan karir generasi muda juga tidak terlepas dari konteks sosial dan budaya yang berkembang di Indonesia. Ekspektasi keluarga dan masyarakat terhadap pekerjaan yang dianggap stabil, aman, dan memiliki masa depan dapat mempengaruhi cara generasi muda memandang dan menentukan pilihan karirnya.³⁷ Dengan demikian, pilihan karir mahasiswa sebagai pelaku *live streaming* perlu dipahami sebagai proses yang berlangsung melalui negosiasi antara kondisi struktural yang dihadapi generasi muda dengan nilai, harapan, dan norma sosial yang berkembang dalam lingkungan sosial dan budaya mereka. Perspektif *Life Course* menjadi relevan untuk memahami kondisi tersebut karena memungkinkan pilihan karir generasi muda dilihat sebagai bagian dari perjalanan hidup yang terbentuk melalui interaksi antara agency individu dan konteks struktur, sosial, serta budaya yang melingkupinya.

Dengan demikian, pendekatan *Life Course* dapat digunakan dalam penelitian ini karena mampu melihat pengalaman mahasiswa secara lebih

³⁶Andy Furlong. *Youth Studies: An Introduction* (London: Routledge, 2013) Page 83 - 84

³⁷Wenty Marina Minza, “Parental Expectations and Young People’s Migratory Experiences in Indonesia,” *Jurnal Psikologi* 44, no. 1: 66 (2017).

menyeluruh dan dinamis dengan mempertimbangkan hubungan antara pilihan individu dan konteks sosial yang melingkupinya. Mahasiswa tidak dipahami hanya sebagai pekerja *live streaming* atau pelajar semata, tetapi sebagai generasi muda yang sedang menavigasi transisi kehidupan di tengah perubahan sosial, ekonomi, teknologi, serta nilai dan ekspektasi yang berkembang dalam lingkungan sosialnya. Pilihan untuk bekerja melalui *live streaming* menjadi bagian dari proses pembentukan masa depan, pencarian identitas, dan upaya merespons peluang serta resiko yang dihadapi pada masa *youth*. Melalui perspektif ini, keterlibatan mahasiswa dalam *live streaming* dapat dipahami sebagai bagian dari proses negosiasi dan transformasi jalur kehidupan generasi muda di era digital.

1.7 Hubungan Antar Konsep

Hubungan antar konsep dalam penelitian ini menjelaskan keterkaitan antara aktivitas *live streaming*, minat kerja mahasiswa, kerentanan generasi muda, serta perspektif *life course* dalam memahami fenomena eksplorasi jalur karir mahasiswa di era digital. Perkembangan teknologi digital dan meluasnya penggunaan media sosial seperti TikTok dan Youtube telah membuka ruang kerja baru berbasis *platform* yang lebih fleksibel dan mudah diakses. Dalam konteks ini, *live streaming* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga berkembang menjadi aktivitas ekonomi yang memungkinkan individu memperoleh pendapatan melalui monetisasi platform, donasi penonton, promosi produk, maupun kerjasama komersial lainnya. Kondisi tersebut menjadikan *live streaming* sebagai salah satu alternatif pekerjaan yang mulai menarik perhatian generasi muda, termasuk mahasiswa.

Ketertarikan mahasiswa terhadap aktivitas *live streaming* tidak dapat dilepaskan dari kondisi kerentanan generasi muda dalam menghadapi transisi menuju dunia kerja. Mahasiswa berada pada posisi antara dunia pendidikan dan dunia kerja, di mana mereka dituntut memiliki kompetensi tinggi, pengalaman kerja, serta kesiapan menghadapi persaingan pasar kerja yang semakin ketat. Di sisi lain, peluang kerja formal yang terbatas serta meningkatnya ketidakpastian ekonomi mendorong mahasiswa untuk mencari jalur alternatif yang lebih realistis

dan fleksibel. Dalam situasi tersebut, *live streaming* dipandang sebagai pekerjaan yang dapat dijalankan bersamaan dengan kuliah, tidak menuntut kualifikasi formal tertentu, serta memiliki peluang pendapatan yang relatif cepat. Dengan demikian, minat kerja mahasiswa pada bidang ini muncul sebagai respons terhadap situasi kerentanan yang mereka hadapi.

Selain faktor struktural tersebut, minat kerja mahasiswa juga dibentuk oleh faktor sosial dan kultural, seperti kedekatan generasi muda dengan media digital, pengaruh lingkungan pertemanan, serta kehadiran figur publik yang sukses di bidang *live streaming*. Tokoh-tokoh digital yang dikenal luas sering kali menjadi *role model* yang membentuk imajinasi mahasiswa mengenai kemungkinan meraih penghasilan, popularitas, dan kemandirian melalui pekerjaan digital. Hal ini membuat mahasiswa lebih terbuka terhadap bentuk-bentuk pekerjaan non-konvensional dibanding generasi sebelumnya. Oleh sebab itu, minat kerja mahasiswa terhadap *live streaming* bukan hanya didorong oleh kebutuhan ekonomi, tetapi juga oleh perubahan nilai mengenai makna kerja, kesuksesan, dan masa depan.

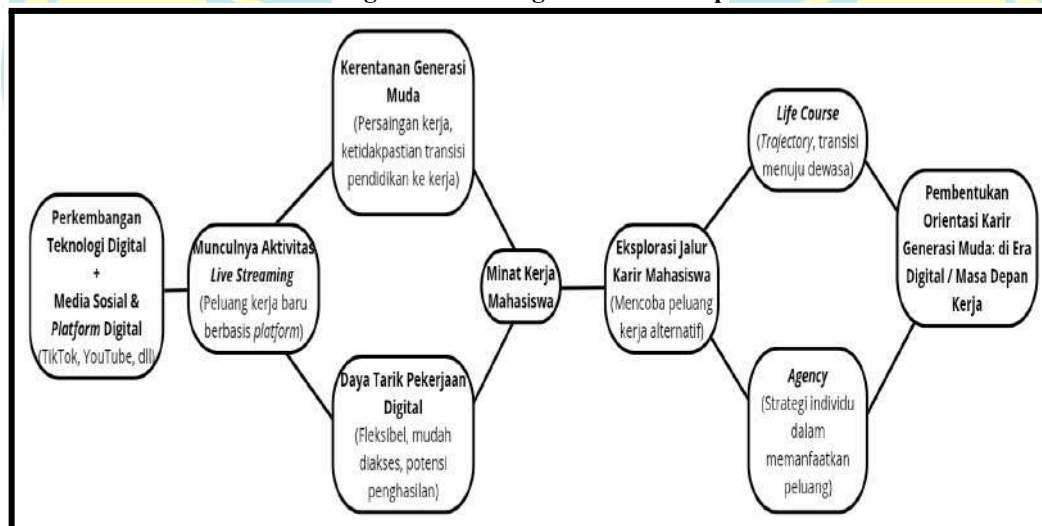
Dalam penelitian ini, keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas *live streaming* dipahami lebih lanjut melalui perspektif *life course* dari Andy Furlong. Perspektif ini melihat kehidupan individu sebagai rangkaian tahapan yang saling berkaitan, di mana masa muda merupakan fase transisi penting dari ketergantungan menuju kemandirian. Pada fase ini, mahasiswa mulai membentuk orientasi karir, mencoba berbagai peluang kerja, dan mengambil keputusan yang dapat mempengaruhi masa depan mereka. Karena itu, aktivitas *live streaming* dapat dipahami sebagai bagian dari proses eksplorasi jalur karir mahasiswa di tengah tengah perubahan struktur pekerjaan era digital. Bagi sebagian mahasiswa, pengalaman tersebut dapat menjadi *trajectory* awal menuju karir digital, sedangkan bagi sebagian lainnya dapat menjadi *turning point* yang mengubah pandangan mereka mengenai pilihan kerja di masa depan.

Keputusan mahasiswa untuk terlibat dalam *live streaming* juga mencerminkan adanya *agency*, yaitu kemampuan individu dalam membaca peluang, mengambil keputusan, dan bertindak secara aktif di tengah keterbatasan struktural yang ada. Mahasiswa tidak semata-mata menjadi korban ketidakpastian

pasar kerja, tetapi berupaya menavigasi situasi tersebut dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sumber peluang ekonomi dan pengalaman kerja. Dengan demikian, keterlibatan mahasiswa dalam *live streaming* dapat dilihat sebagai strategi adaptif generasi muda dalam menghadapi transisi kehidupan yang semakin kompleks.

Berdasarkan uraian tersebut, hubungan antar konsep dalam penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital menciptakan peluang kerja baru melalui aktivitas *live streaming*. Peluang tersebut direspons oleh mahasiswa yang berada dalam kondisi kerentanan transisi menuju dunia kerja, sehingga memunculkan minat untuk mencoba jalur karir alternatif. Proses tersebut kemudian dapat dipahami melalui perspektif *life course* sebagian dari perjalanan hidup generasi muda dalam menavigasi masa depan, membangun identitas kerja, serta merespons perubahan sosial dan ekonomi. Hubungan antar konsep ini selanjutnya digambarkan dalam bagan penelitian yang menunjukkan keterkaitan antara perkembangan teknologi digital, kerentanan generasi muda, minat kerja mahasiswa, dan eksplorasi karir melalui aktivitas *live streaming*.

Bagan 1.2 Hubungan antar konsep



1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian menjelaskan pendekatan serta langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam memperoleh dan menganalisis data yang berkaitan dengan fenomena keterlibatan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dalam aktivitas *live streaming*. Metode ini menjadi pedoman dalam pelaksanaan

penelitian, mulai dari penentuan jenis penelitian, teknik pengumpulan data, hingga proses analisis data yang diperoleh di lapangan. Melalui penggunaan metode penelitian yang sistematis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan pandangan mahasiswa terhadap aktivitas *live streaming* sebagai bagian dari pilihan kerja di era digital.

1.8.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan metode pengumpulan data berdasarkan wawancara narasumber, dan juga tinjauan literatur seperti artikel jurnal dan juga buku terkait yang membahas topik penelitian ini. Dikutip dari John W. Creswell dalam bukunya *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (2014)³⁸, pengambilan data berdasarkan wawancara narasumber merupakan teknik pengumpulan data yang memungkinkan peneliti untuk menggali makna subjektif, pengalaman pribadi, dan pemahaman sosial dari para partisipan terhadap fenomena tertentu. Dikutip juga dari buku yang sama, data sekunder yang diambil dari artikel jurnal dan juga buku merupakan sumber yang penting dalam penelitian kualitatif, hal ini dikarenakan sumber tersebut menggambarkan pandangan peneliti yang melakukan penelitian terhadap topik tersebut secara mendalam.

Alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif pada penelitian ini dikarenakan dalam penelitian ini peneliti akan mengambil sumber-sumber data berdasarkan hasil observasi, wawancara mendalam, dan data-data sekunder. Di mana sumber data tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai fenomena perubahan orientasi kerja mahasiswa UNJ terhadap profesi *live streaming*. Selain itu, hasil dari sumber-sumber data yang telah dikumpulkan nantinya akan dianalisis, sehingga dapat menjawab pertanyaan penelitian yang telah dibuat. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini.

³⁸ John W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed. (Thousand Oaks, CA: SAGE Publications), (2014): 190–192.

1.8.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah mahasiswa Universitas Negeri Jakarta aktif yang menjalankan aktivitas *live streaming* sebagai bagian dari usaha berbasis teknologi atau *techno-entrepreneurship*. Mahasiswa yang dipilih merupakan individu yang secara konsisten melakukan kegiatan *live streaming*, baik melalui *platform* TikTok maupun Youtube, dengan tujuan ekonomi seperti mempromosikan produk, atau membangun *personal branding*. Penentuan subjek dilakukan secara *purposive*, yaitu dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria untuk subjek penelitian tersebut antara lain, memiliki frekuensi *live streaming* minimal satu kali seminggu, melakukan kegiatan *live streaming* melalui *platform* Youtube atau TikTok, dan memiliki penghasilan yang berasal dari kegiatan *live streaming*. Dalam bukunya yang berjudul *Qualitative Research & Evaluation Methods* yang diterbitkan pada tahun 2002, Michael Quinn Patton menjelaskan pentingnya *purposive sampling* untuk memilih kasus yang kaya akan informasi dan relevan. Hal tersebut memungkinkan peneliti untuk secara selektif menentukan informan yang benar-benar memiliki pengalaman dan keterlibatan dalam kegiatan *live streaming*.³⁹

1.8.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan baik secara luring di lingkungan Universitas Negeri Jakarta, maupun secara daring melalui aplikasi Zoom, Google Meet, dan WhatsApp Voice Call. Penelitian akan berfokus pada mahasiswa aktif UNJ yang melakukan kegiatan *live streaming* secara komersial, baik untuk berjualan maupun juga membuat konten hiburan. Waktu pelaksanaan penelitian akan berjalan selama 5 bulan, yaitu Januari hingga Mei 2026.

1.8.4 Peran Peneliti

Sebagai pelaku dalam penelitian ini, peneliti berperan untuk mencari informasi mengenai fenomena perubahan orientasi kerja mahasiswa UNJ terhadap profesi *live streaming*. Peneliti melakukan wawancara terhadap narasumber, untuk mengetahui secara langsung sudut

³⁹ Michael Q. Patton, *Qualitative Research & Evaluation Methods* (3rd ed.: Sage), (2002):169.

pandang mereka mengenai kegiatan *live streaming*. Untuk menyempurnakan pengumpulan data, peneliti dapat melakukan observasi dengan melihat jenis konten yang dibuat oleh para narasumber. Peneliti juga akan melakukan studi literatur terhadap artikel dan buku yang memiliki pembahasan yang dekat dengan topik penelitian.

1.8.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Earl Babbie dapat diartikan sebagai salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan terhadap pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sedang diteliti.⁴⁰ Dalam proses pengumpulan data ini, peneliti terlibat langsung dengan objek penelitian untuk memperoleh data yang valid, dengan menggunakan metode wawancara sebagai metode utama dalam pengumpulan data pada penelitian ini.

a. Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menggali makna subjektif dari pengalaman informan. Menurut Creswell, wawancara merupakan proses pertanyaan terbuka, yang memungkinkan partisipan menjawab secara bebas dan mendalam, sementara peneliti mencatat atau merekam seluruh proses untuk dianalisis lebih lanjut⁴¹. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur, dimana peneliti menyajikan serangkaian pertanyaan yang telah disusun dengan baik, kemudian melakukan wawancara dengan informan dengan memperhatikan etika penelitian yang diperlukan. Wawancara dilakukan dengan menggunakan aplikasi Google Meet dan WhatsApp Call. Wawancara bersama narasumber menggunakan kata-kata informal, hal tersebut dilakukan agar para narasumber tidak merasa canggung selama proses wawancara berlangsung.

⁴⁰ Earl Babbie, *The Practice of Social Research*, 13th ed. (Belmont, CA: Wadsworth Cengage), (2013): 4.

⁴¹ John W. Creswell, *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*, 4th ed. (Boston: Pearson), (2012): 217.

b. Metode Observasi

Menurut Creswell, observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung subjek dan situasi di lapangan. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data primer, dan memungkinkan peneliti untuk mencatat perilaku, interaksi, maupun konteks sosial yang terjadi.⁴² Peneliti melakukan observasi dengan mengamati jenis konten yang dilakukan oleh narasumber saat dirinya melakukan kegiatan *live streaming*. Pengamatan dilakukan dengan melihat konten narasumber yang ada di media sosial, seperti TikTok dan Youtube. Dengan metode ini, peneliti dapat mengamati dan mencatat segala hal yang terkait dengan topik penelitian.

c. Studi Literatur

Selain wawancara dan observasi, penelitian ini juga menggunakan studi literatur juga digunakan oleh peneliti sebagai sebuah teknik pengumpulan data. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan menelaah berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian seperti buku, artikel jurnal, hasil penelitian terdahulu, serta sumber akademik lainnya yang membahas *live streaming*, orientasi karir, *gig economy*, dan perspektif *life course*. Menurut Creswell, data sekunder berupa dokumen dan literatur merupakan sumber penting dalam penelitian kualitatif karena dapat membantu penelitian memahami konteks penelitian, memperkuat analisis, serta membandingkan temuan lapangan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.⁴³ Oleh karena itu, studi literatur dalam penelitian ini digunakan untuk memperkaya pemahaman teoritis sekaligus mendukung proses analisis terhadap keterlibatan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dalam aktivitas *live streaming* sebagai strategi karir di era digital.

⁴²John W. Creswell, *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*, 4th ed. (Boston: Pearson), (2012): 213.

⁴³John W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed. (Thousand Oaks, CA: SAGE Publications), (2014): 190–192.

1.8.6 Triangulasi Data

Triangulasi data adalah penggunaan lebih dari satu metode atau sumber dalam mempelajari suatu gejala, dengan tujuan meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Triangulasi mencakup aspek triangulasi sumber, teknik pengumpulan data, dan waktu.⁴⁴ Dalam konteks penelitian ini, digunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber digunakan untuk memvalidasi keaslian data, dengan membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen menggunakan berbagai sumber data sebagai acuan. Peneliti membandingkan data dari observasi dengan hasil wawancara, serta membandingkan hasil wawancara antara satu dengan yang lain.

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I : Bagian ini meliputi penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi permasalahan penelitian, tujuan dan manfaat dari penelitian, tinjauan pustaka yang relevan, kerangka konseptual, metodologi penelitian, serta sistematika keseluruhan dari penelitian.

BAB II : Bab ini memaparkan mengenai transformasi dunia kerja di era digital serta munculnya *live streaming* sebagai peluang kerja baru di kalangan mahasiswa. Selain itu, dibahas pula *techno-entrepreneurship*, adaptasi terhadap keterbatasan kerja, serta pengaruh media sosial dan figur publik terhadap aspirasi karir.

BAB III : Bab ini memaparkan hasil penelitian mengenai keterlibatan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dalam aktivitas *live streaming*. Pembahasan mencakup, motivasi, *platform*, pola kerja, jenis konten, serta pandangan mahasiswa terhadap *live streaming* sebagai pilihan karir.

BAB IV : Bab ini akan berisi analisis terhadap hasil penelitian menggunakan perspektif *life course* Andy Furlong. Bab ini membahas dinamika pilihan karir mahasiswa sebagai pelaku *live streaming*, mulai dari motivasi, pengaruh media sosial dan *role model*, hingga pemaknaan

⁴⁴Norman K. Denzin, *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods*, 2nd ed. (New York: McGraw-Hill), (1978): 291.

live streaming sebagai strategi karir di tengah perubahan dunia kerja dan kerentanan generasi muda.

BAB V : Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian berupa jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

