

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai komodifikasi pekerja *live streaming* dalam Agency dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Dalam agensi kreatif SCGI, komodifikasi pekerja *live streaming* mengubah kreativitas, waktu, cara berkomunikasi, dan interaksi karyawan menjadi sumber nilai ekonomi. *Live streaming* dilihat bukan hanya sebagai upaya kreatif tetapi juga sebagai bagian dari proses produksi yang digunakan untuk mencapai tujuan operasi dan keuntungan finansial lembaga. Dalam kenyataannya, karyawan diharuskan untuk mempertahankan kinerja, mengikuti strategi siaran, berinteraksi dengan audiens, dan mencapai target yang telah ditentukan. Dalam sistem kerja *live streaming*, komodifikasi menunjukkan kemampuan dan aktivitas pekerja memiliki nilai guna dan nilai tukar. Dengan demikian, komodifikasi memberikan peluang ekonomi bagi pekerja tetapi juga menciptakan tuntutan kerja yang dapat membatasi kebebasan mereka dan meningkatkan tekanan untuk melakukan aktivitas *live streaming*.
2. Dengan mendominasi platform, algoritma, audiens, dan mekanisme kerja agensi, reifikasi pekerja *live streaming* di Creative Agency terbentuk. Aturan, fitur, distribusi trafik, dan mekanisme yang mempengaruhi kinerja karyawan diatur oleh platform. Selain itu, algoritma menentukan visibilitas dan kesempatan untuk memperoleh pendapatan, sehingga karyawan harus menyesuaikan pola kerja mereka untuk berfungsi dengan logika platform. Sementara itu, tuntutan dan ekspektasi yang muncul selama siaran memengaruhi cara pekerja berkomunikasi, terlihat, dan berinteraksi satu sama lain. Creative Agency bertanggung jawab

untuk mengatur strategi siaran, target, dan hubungan kerja dengan klien. Dengan mekanisme ini, karyawan semakin diposisikan berdasarkan seberapa baik mereka bekerja dan berapa banyak uang yang mereka hasilkan. Akibatnya, kreativitas dan hubungan sosial dalam aktivitas live streaming cenderung dimasukkan ke dalam proses produksi. Penulis menemukan bahwa reifikasi pekerja live streaming tidak hanya mengurangi otonomi mereka, tetapi juga mengubah hubungan sosial dan aktivitas kreatif menjadi sekadar alat untuk memenuhi kebutuhan ekonomi platform dan agensi, yang pada akhirnya menimbulkan tantangan etis dan sosial dalam ekosistem kerja digital.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Untuk Agency, pengelolaan kerja yang mengimbangi kondisi pekerja dan pencapaian target sangat penting. Pekerja live streaming harus memahami mekanisme kerja platform, sistem target, dan metode penilaian performa agensi. Ini karena agensi dapat mengevaluasi beban kerja, target performa, durasi live streaming, dan sistem insentif agar tuntutan kerja tidak hanya berfokus pada pencapaian ekonomi tetapi juga keberlanjutan dan kesejahteraan pekerja. Pemahaman ini dapat membantu karyawan mengelola kebutuhan kerja mereka sambil memberi mereka kebebasan untuk bernegosiasi dan menjalankan aktivitas live streaming sendiri.
2. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih luas tentang praktik komodifikasi dan reifikasi pekerja digital, penelitian selanjutnya harus melibatkan pekerja live streaming secara langsung, baik pemula, menengah, atau berpengalaman. Penelitian selanjutnya juga dapat membandingkan berbagai agensi, streamer independen, atau model kerja live streaming yang berbeda. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat memperluas topik yang belum dibahas dalam penelitian ini. Contohnya termasuk jenis resistensi dan

negosiasi pekerja terhadap tuntutan agensi dan algoritma; hubungan gender dalam kerja live streaming; pembagian insentif dan ketimpangan pendapatan; dan dampak tuntutan kerja terhadap kondisi psikologis dan sosial pekerja.