

BAB II

GAMBARAN UMUM SUBJEK DAN OBJEK PENELITIAN

A. Profil Subjek Penelitian

Informan dalam penelitian ini merupakan remaja perempuan yang secara aktif menggunakan aplikasi Bigo Live. Ketiga informan ini dipilih berdasarkan dengan masalah dan tujuan penelitian ini. Selain itu ketiga informan tersebut merupakan remaja perempuan yang memiliki latar belakang berbeda-beda seperti yang telah dijelaskan di bab sebelumnya. Sehingga diharapkan dari ketiga informan tersebut dapat diperoleh data yang valid. Ketiga informan tersebut adalah :

1. Frista Novita Khasanah

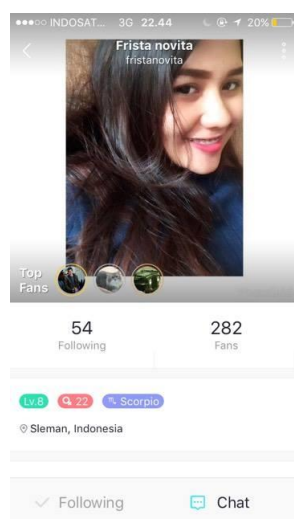
Remaja perempuan yang lahir di Yogyakarta, 10 November 1994 ini sekarang sedang menjadi karyawan di salah satu perusahaan telekomunikasi di Yogyakarta. Frista telah lulus dari pendidikan D3 Perhotelan dari salah satu universitas swasta yang ada di Yogyakarta tahun 2016 lalu. Sebagai remaja perempuan ia telah menikah dan memiliki satu orang anak.

Frista menggunakan aplikasi Bigo Live yaitu sejak awal mula aplikasi tersebut *booming* di Indonesia (Maret 2016). Ia mengaku tujuan awal ia mengunduh aplikasi tersebut yaitu hanya untuk coba-coba. Karena pada awalnya Frista mengetahui aplikasi tersebut menjadi ramai diperbincangkan dikalangan teman-temannya dan di media sosial lainnya. Frista kemudian

sering melakukan *live broadcasting* untuk kegiatan sehari-harinya, seperti saat Frista sedang *make up*, memasak atau bahkan saat sedang *hang out* bersama teman-temannya. Selain itu Frista juga melakukan *live broadcasting* untuk dapat saling mengetahui kegiatan masing-masing antara dia dan suaminya. Dia mengaku senang saat melakukan *Live Broadcasting* karena mendapat respon interaktif dari pengguna Bigo Live lainnya. Respon tersebut berupa komentar dan pemberian *gift*.

Saat ini Frista telah ada di level 7 dengan akun Bigo (id fristanovita) dan memiliki 282 *followers*. Frista melakukan *live broadcasting* dengan intensitas 5 kali dalam sehari dengan durasi 1 jam. Hingga saat ini Frista masih sering melakukan *live broadcasting* dengan tujuan mencari teman baru. Walaupun demikian, Frista mengaku hingga saat ini belum pernah melakukan penukaran *gift* ke dalam rupiah. Karena menurutnya, ia menggunakan Bigo Live bukan untuk mencari uang tetapi untuk menghibur dirinya sendiri dengan cara berinteraksi pada saat melakukan *live broadcasting*.

Gambar 2.1 tampilan profil Frista



Gambar screenshot tampilan profil Frista (Sumber gambar: koleksi pribadi)

2. Alya Chandra Pinanditha

Remaja perempuan kelahiran Jakarta, 7 Juli 1996 ini baru saja menyelesaikan kuliah S1 nya di salah satu perguruan tinggi negeri di Yogyakarta. Saat ini aktivitas Alya sebagai *fresh graduate* adalah sedang mencari pekerjaan yang sesuai dengan jurusan kuliahnya. Karena telah menyelesaikan kuliahnya, saat ini Alya sudah kembali ke daerah asalnya yaitu Jakarta.

Awal mula Alya menggunakan aplikasi Bigo Live adalah Desember 2016. Dia mulai menggunakan aplikasi Bigo Live karena pada awalnya dia diminta oleh temannya untuk melakukan *live broadcasting* menggunakan akun temannya. Sehingga ia tertarik untuk mendownload aplikasi tersebut dan memiliki akun sendiri untuk dapat melakukan *live broadcasting*. Saat ini akun Bigo Live milik Alya dengan id Alyacp telah berada pada level 3 dengan 102 *followers*. Alya melakukan *live broadcasting* dua kali selama seminggu dengan durasi antara 40 menit- 2 jam dalam sekali *live*.

Walaupun pada awalnya Alya menggunakan aplikasi Bigo Live hanya untuk coba-coba, tetapi Alya merasa terhibur ketika menggunakan aplikasi Bigo Live untuk *live broadcasting*. Karena ia merasa senang ada banyak orang yang memberikan respon interaktif. Saat ini Alya sering menggunakan aplikasi Bigo Live untuk tempat ia bercerita. Alya merasa saat bercerita kepada teman-temannya ia kurang

mendapatkan respon. Tetapi saat ia bercerita di Bigo Live, *viewers* nya memberikan respon yang menurutnya lebih positif dibandingkan dengan respon yang diberikan teman-temannya di kehidupan nyata.

Hingga saat ini Alya belum pernah menukarkan *gift* yang ia dapatkan dari *live broadcasting* di aplikasi Bigo Live ke dalam nominal uang. Karena menurutnya tujuan utama ia melakukan *live broadcasting* pada aplikasi tersebut adalah untuk hiburan dirinya sendiri, bukan untuk mendapatkan uang. Walaupun saat ini Alya sudah jarang melakukan *live broadcasting* karena kesibukannya, tetapi terkadang Alya juga masih menggunakan aplikasi tersebut saat ia merasa bosan.

Gambar 2.2 tampilan profil Alya



Gambar *screenshot* tampilan profil Alya (Sumber gambar: koleksi pribadi)

3. Asri Hestiningsih

Remaja perempuan kelahiran Bandar Lampung, 2 April 1994 ini baru saja menyelesaikan pendidikannya S1 Sistem Informasi di salah satu Perguruan Tinggi Swasta di Yogyakarta. Perempuan yang berasal dari Bandar Lampung ini saat ini sedang bekerja di salah satu toko *brand* pakaian terkenal di Yogyakarta. Selain bekerja pada toko tersebut, Asri saat ini juga sedang menyiapkan berkas-berkasnya untuk dapat melamar pekerjaan yang sesuai dengan jurusan kuliahnya.

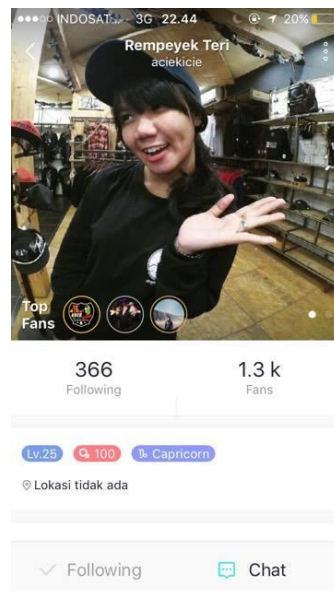
Asri mulai menggunakan aplikasi Bigo Live sejak Oktober 2016. Awal mula ia menggunakan aplikasi tersebut yaitu hanya untuk coba-coba karena pada waktu itu Bigo Live menjadi sangat terkenal. Kemudian saat ia mulai mencoba melakukan *live broadcasting* ia merasa senang karena banyak mendapatkan teman baru. Selain itu, Asri juga merasa terhibur saat menggunakan Bigo Live karena saat berinteraksi dengan teman-teman Bigo Live nya saat ia merasa bosan.

Akun Bigo Live milik Asri dengan id *aciekie* ini sekarang telah berada pada level 25 dengan 1300 *followers*. Acik melakukan *live broadcasting* dengan intensitas 2 kali sehari dengan durasi 3 jam. Walaupun pada awalnya ia tidak mengerti bahwa *gift* yang ia dapat dari Bigo Live ini dapat ditukarkan dengan uang tetapi suatu saat ia mengetahui hal tersebut dari seorang temannya. Sehingga ketika

diamond yang ia kumpulkan sudah cukup ia pernah menukarkan *gift* tersebut dengan nominal uang sejumlah 600 ribu rupiah. Dari awal ia menukarkan *gift*

tersebut kemudian tujuan Asri menggunakan aplikasi Bigo Live berubah dari yang awalnya hanya untuk bersenang-senang kemudian menjadi tempatnya untuk mendapatkan uang tambahan.

Gambar 2.3 tampilan profil Asri



Gambar screenshot tampilan profil Asri (Sumber gambar: koleksi pribadi)

B. Objek Penelitian

1. Sejarah Aplikasi Bigo Live

Aplikasi Bigo Live mulai dirintis pada Maret 2016. Aplikasi ini buatan Bigo Technology Pte, sebuah perusahaan telekomunikasi dari Singapura. CEO dan Founder Bigo Live adalah Davie Li. Aplikasi ini dapat berbasis ios dan android sehingga dapat diunduh melalui app store dan play store. Bigo Live Saat ini Bigo Live digunakan secara luas pada masyarakat khususnya wilayah Asia Tenggara, seperti IndonesiadanThailand.

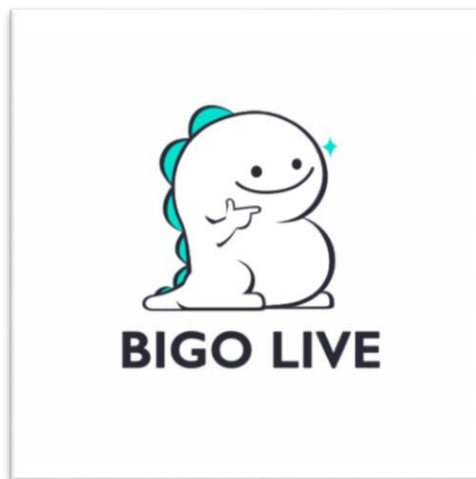
2. Lokasi Perusahaan

Kantor pusat : Singapura

Kantor cabang Indonesia : Kuningan, Jakarta

3. Logo Perusahaan

Gambar 2.4 logo aplikasi Bigo Live



Tagline : bring fashion to live

4. Srtuktur Organisasi Perusahaan

Ceo dan Founder : Davie Li
Co-Founder : Jay He
Marketing Director : Teng Yee Kiong
Country Manager : Steven Zhang

5. Sistem Gift

Dalam setiap melakukan *live broadcasting* pengguna Bigo Live bisa mendapatkan dan memberikan berbagai macam *gift* (hadiah). *Gift* tersebut dapat diperoleh dengan cara membeli langsung melalui aplikasi Bigo Live, ataupun diperoleh dari pengguna Bigo Live lainnya yang telah mendapatkan level lebih tinggi. Berbagai macam *gift* tersebut adalah:


Sistem beli *gift* (hadiah)

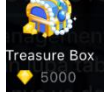


Diamond

42 Diamond = Rp 13.000,00

Dari *diamond* tersebut dapat dikonversi ke berbagai macam *gift* lainnya, yaitu :

| Lambang Gift | Konversi Diamond |
|---|-----------------------|
|  | 1 Cincin = 10 Diamond |

| | |
|---|-------------------------------|
|  | 1 Supercar = 3000 Diamond |
|  | 1 Beans = 3 Diamond |
|  | 1 Flowers = 1 Diamond |
|  | 1 Magic wand = 3 Diamond |
|  | 1 Magic Ball = 1200 Diamond |
|  | 1 Ketupat = 2 Diamond |
|  | 1 Happy Fasting = 999 Diamond |
|  | 1 Lucky Star = 5 Diamond |
|  | 1 Motor = 1000 Diamond |
|  | 1 Roadster = 3000 Diamond |
|  | 1 Yacht = 4000 Diamond |
|  | 1 Treasure Box = 5000 Diamond |

| | |
|--|-------------------------------|
|  <p>Lollipop 1</p> | 1 Lollipop = 1 Diamond |
|  <p>Beer 1</p> | 1 Beer = 1 Diamond |
|  <p>Kiss 2</p> | 1 Kiss = 2 Diamond |
|  <p>Surprise Cake 401</p> | 1 Surprise Cake = 401 Diamond |
|  <p>Om Telolet Om 1</p> | 1 Om Telolet = 1 Diamond |
|  <p>Sky Wheel 1000</p> | 1 Sky Wheel = 1000 Diamond |
|  <p>Cupid 1500</p> | 1 Cupid = 1500 Diamond |
|  <p>Dream Castle 6666</p> | 1 Dream Castle = 6666 Diamond |
|  <p>Love 2</p> | 1 Love = 2 Diamond |
|  <p>Love Story 2</p> | 1 Love Story = 2 Diamond |
|  <p>Teddy 2</p> | 1 Teddy = 2 Diamond |
|  <p>Cake 3</p> | 1 Cake = 3 Diamond |
|  <p>Swarovski 30</p> | 1 Swarovski = 30 Diamond |

Dari penukaran diamond tersebut ke dalam bentuk *gift* lainnya, *gift* tersebut dapat diberikan untuk pengguna Bigo Live lainnya saat melakukan *live broadcasting* atau dapat ditukarkan menjadi uang kembali. Artinya, setiap pengguna Bigo Live berkesempatan untuk mempunyai banyak *diamond* dengan cara membelinya. Setiap pengguna Bigo Live juga berkesempatan untuk mendapatkan *diamond* dalam bentuk *gift* lainnya tersebut dari pengguna lain saat melakukan siaran langsung. Penukaran minimal *gift* menjadi rupiah adalah 6700 diamond yaitu setara dengan 32\$.

C. Budaya Visual dan Budaya Siber

Dengan adanya media baru dan media sosial menyebabkan adanya sebuah budaya yang baru, yaitu budaya visual dan budaya siber. Budaya tersebut merupakan konsekuensi yang tidak dapat dipisahkan dari media baru. Karena media baru menimbulkan pola komunikasi yang baru dan interaksi yang berbeda dengan media konvensional. Salah satu media baru yang menciptakan budaya visual dan budaya siber adalah aplikasi Bigo Live. Aplikasi tersebut mulai muncul dan menjadi terkenal di Indonesia sejak Maret 2016.

Bigo Live merupakan aplikasi yang memungkinkan setiap penggunanya melakukan *live broadcasting* atau siaran langsung dan siaran tersebut dapat dilihat oleh pengguna BigoLive lainnya. Hal ini lah yang membuat aplikasi ini banyak

diunduh oleh masyarakat. Fitur ini juga memberikan dampak kepada aplikasi media sosial lain seperti Facebook dan Instagram untuk menambahkan fitur serupa pada aplikasi media sosial mereka, yaitu fitur siaran langsung. Aplikasi serupa yang menawarkan fitur *live broadcasting* juga mulai bermunculan, seperti Kitty Live.

Sensasi melakukan *live broadcasting* yang biasanya hanya dapat dirasakan oleh kalangan artis yang melakukan *live* pada televisi sekarang ini mampu dirasakan oleh setiap orang pengguna aplikasi Bigo Live. Pengguna aplikasi Bigo Live merasa dirinya teraktualisasi pada saat melakukan *live broadcasting* dan mendapat respon interaktif berupa komentar dan *gift* yang diberikan oleh penonton siaran tersebut. Karena pada setiap siaran langsung yang dilakukan mampu ditonton oleh semua pengguna Bigo Live lainnya. Hingga tidak jarang hubungan antara pengguna Bigo Live yang melakukan *live broadcasting* dengan pengguna Bigo Live yang menontonnya terjalin secara erat. Seperti hubungan antara artis dan fansnya atau hubungan antara sahabat, walaupun diantara mereka belum pernah bertemu sama sekali. Hal tersebut merupakan budaya visual yang tercipta dari adanya Bigo Live.

Budaya visual tersebut merupakan ruang *hiperrealitas* yang tercipta dengan adanya media baru berupa Bigo Live. Interaksi yang tercipta antara pengguna Bigo Live yang melakukan siaran langsung dan yang menonton terjalin seperti interaksi dunia nyata. Para pengguna Bigo Live ini pun juga dapat merasakan menjadi artis Bigo karena dia lah yang menjadi konten dalam sebuah siaran langsung tersebut. Sehingga seolah dia bukan lagi menjadi seorang yang

baru dalam dunia *live broadcasting*, melainkan mampu merasakan menjadi artis lebih dari artis-artis yang ada di Televisi.

Selain itu, karena sensasi dalam melakukan *live broadcasting* tersebut mengasyikkan sehingga tidak jarang membuat para pengguna Bigo Live ini lupa dengan batasan-batasan yang ada. Seperti banyak siaran yang mengandung unsur pornografi karena menampilkan bagian tubuh tertentu secara vulgar dan komentar-komentar yang diberikan pun juga seronok dan tidak sopan. Batasan yang kabur mengenai hal-hal yang pantas maupun tidak pantas untuk ditampilkan di muka umum ini merupakan budaya siber yang tercipta dalam dunia Bigo Live. Banyak pengguna Bigo Live yang merasa nyaman dan biasa saja ketika menggambar hal pribadinya ke ranah publik dan dikonsumsi oleh publik, yang sesungguhnya hal tersebut tidak layak untuk dipublikasikan.

Budaya siber tersebut sesungguhnya tidak hanya terjadi dalam Bigo Live saja. Melainkan juga di dalam media sosial lainnya juga. Budaya Siber tersebut tidak jarang memberikan dampak positif tetapi juga sering memberikan dampak negatif. Dampak positif dan dampak negatif tersebut seperti sisi mata uang yang tidak bisa dipisahkan. Sehingga saat ini media baru khususnya media sosial yang ada menjadi sesuatu yang dibutuhkan tetapi juga ada konsekuensi yang harus diterima dengan adanya sebuah perubahan tersebut.

Bigo Live berbeda dengan aplikasi media sosial lainnya yang memungkinkan adanya *filter*. Sehingga pemilik akun mampu membatasi pihak mana saja dan siapa saja yang mampu melihat profil mereka dan berinteraksi dengan mereka. Bigo Live ini tidak memungkinkan pemilik akun untuk mengatur

privasi saat melakukan siaran langsung. Sehingga ketika pengguna Bigo Live sudah melakukan *live broadcasting* mereka juga sudah masuk ke dalam ranah umum yang artinya siaran langsung tersebut dapat dilihat oleh siapa saja pengguna Bigo Live lainnya. Jika dilihat dari dampak negatif budaya siber yang tercipta pada Bigo Live, maka dunia Bigo Live dapat dikatakan lebih berbahaya dibandingkan dengan media sosial lainnya.

Walaupun pengguna Bigo Live telah secara sadar mengetahui bahwa Bigo Live merupakan aplikasi media sosial yang *no filter* (bebas), tetapi sebagian dari mereka belum sadar dengan konsekuensi yang didapat oleh hal tersebut. Tindakan apapun yang ditampilkan saat melakukan siaran langsung tersebut dapat dilihat dan didengar oleh semua orang. Sehingga apa yang ditampilkan dalam siaran langsung tersebut merupakan ranah umum. Tetapi banyak pengguna Bigo Live yang masih menampilkan ranah pribadinya ke dalam siaran langsung tersebut. Seolah mereka tidak sadar bahwa siaran langsung tersebut dapat dilihat oleh semua pengguna Bigo Live lainnya.

Konsekuensi yang ada ketika mereka sudah mulai melakukan siaran langsung tersebut sering dianggap biasa saja dan tidak beresiko. Walaupun demikian, secara sadar mereka telah membuat posisi-posisi tertentu dalam dunia siaran langsung Bigo Live tersebut. Pada siaran langsung tersebut pengguna Bigo Live memposisikan dirinya sebagai artis sedangkan pengguna Bigo Live lainnya sebagai pentonton. Setiap pengguna pun juga telah mempunyai posisi tertentu yang mereka pilih pada saat melakukan *live broadcasting*. Misalnya sebagai *chef* ketika aktivitas yang mereka lakukan adalah memasak.

Mayoritas pengguna Bigo Live merupakan remaja, yang dimana mereka merupakan generasi Z yang menganggap media sosial merupakan hal yang sangat penting dalam hidup mereka. Bigo Live merupakan salah satu media sosial yang mampu memenuhi kebutuhan mereka akan media sosial tersebut. Bigo Live mampu memberikan ruang untuk mereka untuk dapat mengaktualisasikan diri mereka. Dengan melakukan siaran langsung dan dilihat oleh orang banyak hal tersebut mampu memberikan kepuasan pada diri mereka. Hal tersebut juga yang menjadi dorongan remaja tersebut menggunakan Bigo Live dan melakukan *live broadcasting*.

Aktifnya mereka dalam dunia siber ini juga memberikan perubahan pada pola interaksi yang terjadi diantara mereka. Karena aktif dalam dunia siber yang maya membuat mereka kehilangan eksistensi dalam dunia nyata. Sehingga, banyak remaja yang memiliki banyak teman dalam dunia maya tetapi tidak memiliki teman dalam dunia nyata. Sehingga makna dari teman yang mereka miliki juga menjadi samar atau tidak nyata. Hal ini membuat perilaku mereka yang suka mengumbar hal pribadi mereka ke ranah publik. Mereka lebih merasa aman dan nyaman ketika memperlihatkan dan menceritakan hal pribadi mereka ke teman-teman yang ada di dunia siber daripada teman-teman yang ada di dunia nyata. Walaupun teman-teman yang ada dalam dunia siber tersebut tidak semua dapat diketahui kejelasannya. Ada sebagian yang menyalahgunakan pertemanan mereka dalam dunia siber tersebut untuk kejahatan.

Proses mengaktualisasikan diri mereka ke dalam dunia siber, Bigo Live juga dilakukan untuk mendapat pengakuan dari pihak lain tentang dirinya.

Bagaimana diri mereka mendapat pengakuan cantik, bahagia, atau sukses dari pihak lain. Hal-hal yang dilakukan dalam dunia siber terkadang hanya lah sesutau yang palsu dan bukan merupakan keadaan nyata yang sebenarnya terjadi. Melainkan hanya suatu keadaan palsu yang sengaja dibuat untuk mendapatkan pengakuan-pengakuan tersebut.