

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa ada praktik *online* dan *offline* yang dilakukan oleh remaja putri dalam menampilkan tubuh melalui aplikasi Bigo Live. Praktik *online* dan *offline* tersebut meliputi tahap persiapan hingga tahap *live broadcasting* yang mereka lakukan. Dalam praktik tersebut ada sebuah modifikasi identitas yang dilakukan. Identitas tersebut dapat berupa identitas diri mereka hingga penampilan fisik mereka. Setiap praktik *online* dan *offline* tersebut memiliki tujuan tersendiri. Praktik *offline* yang dilakukan adalah tindakan yang dilakukan untuk mendukung kegiatan *online* yang mereka lakukan dalam Bigo Live.

Remaja perempuan pengguna Bigo Live tidak merasa dirinya menjadi sebuah komoditas dalam *live broadcasting* tersebut. Mereka merasa tidak ada sesuatu yang salah ketika mereka menampilkan diri dan tubuh mereka di dalam Bigo Live. Aktivitas-aktivitas yang mereka lakukan dalam *live broadcasting* pun mereka anggap merupakan sepenuhnya otoritas mereka sebagai pemilik akun. Remaja perempuan pengguna Bigo Live tidak akan berpikir panjang mengenai *live broadcasting* yang mereka lakukan apakah konten tersebut bermanfaat bagi penontonnya ataupun tidak. Karena bagi remaja perempuan pengguna Bigo Live *live*

*broadcasting* merupakan tempat yang bebas bagi mereka untuk mengekspresikan diri mereka sehingga mereka tidak perlu mempertimbangkan banyak hal sebelum melakukan *live broadcasting* tersebut.

Pada setiap remaja perempuan pengguna Bigo Live memiliki tujuan-tujuan yang ingin mereka dapatkan ketika melakukan *live broascasting*. Tujuan tersebut berbeda-beda dari satu orang ke orang lainnya. Kebutuhan akan pola hidup yang mereka miliki dan bagaimana posisi mereka dalam Bigo Live juga mempengaruhi terhadap aktivitas *live broadcasing* tersebut. Mereka merasa tindakan mereka menampilkan tubuh dalam Bigo Live tersebut sebanding dengan tujuan yang ingin mereka dapatkan. Hanya sebagian kecil dari remaja perempuan pengguna Bigo Live yang menjadikan uang sebagai tujuan mereka, karena tahap penukaran *gift* tersebut dilakukan oleh pengguna Bigo Live pada level yang sudah cukup tinggi.

Dunia maya seperti Bigo Live tersebut terlihat begitu nyata dengan banyaknya dan mudahnya interaksi yang tercipta. Bahkan remaja perempuan pengguna Bigo Live ini merasa lebih mudah untuk berinteraksi dalam dunia maya ini daripada dunia nyata. Mereka lebih merasa nyaman ketika mengekspresikan diri mereka di dalam dunia maya. Walaupun hal tersebut terasa sangat nyata, dari segi interaksi, *live broadcasting* dan pola-pola komunikasi yang terjadi dalam Bigo Live tetapi hal tersebut penuh dengan kepalsuan. Karena dari segi penampilan hingga interaksi mereka

berusaha untuk memenuhi kebutuhan mereka masing-masing. Tahap-tahap modifikasi juga mereka lakukan untuk menambah tingkat popularitas yang mereka miliki di Bigo Live.

## **B. Saran**

Pendekatan studi deskriptif dalam penelitian ini seluruhnya belum dikatakan sempurna. Karena penelitian ini memiliki keterbatasan dalam mencari referensi penelitian sebelumnya mengenai media baru khususnya Bigo Live. Keterbatasan juga di dapat dari sulitnya mencari data yang ada pada aplikasi Bigo Live. Karena aplikasi tersebut dapat dikatakan baru. Namun sebenarnya, penelitian mengenai praktik *online* dan *offline* remaja perempuan dalam menampilkan tubuh melalui aplikasi Bigo Live ini dapat peneliti katakan menarik. Hal ini mengacu pada hasil-hasil temuan bahwa adanya praktik *offline* yang dilakukan remaja perempuan dalam menampilkan tubuh melalui aplikasi Bigo Live. Walaupun tidak sepenuhnya remaja perempuan tersebut sadar mengenai praktik *offline* yang mereka lakukan. Namun demikian, penelitian ini hanya sekedar mengacu pada teori-teori dan analisis peneliti. Oleh karenanya peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan referensi yang lebih lengkap dan menunjang mengenai penelitian ini.

Selain hal tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menjadi masukan dan referensi bagi masyarakat pengguna media sosial utamanya remaja perempuan dalam Bigo Live untuk lebih sadar mengenai media.

Media sosial yang ada diciptakan untuk membuat hidup semakin berkembang dan interaksi dalam masyarakat menjadi lebih mudah. Tetapi sebagai pengguna media sosial (Bigo Live) kita harus mampu secara cerdas mengetahui tentang media sosial tersebut. Sehingga sebagai pengguna Bigo Live kita tidak menjadi budak dari aplikasi tersebut. Melainkan kita mampu menggunakan aplikasi tersebut untuk hal-hal positif.