**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Konteks Penelitian**

Bigo Live merupakan aplikasi *live video chat streaming* media sosial yang paling terbaru dan makin terkenal di kalangan komunitas *online*. Bigo live semenjak baru diluncurkan oleh Bigo Ltd pada Maret 2016 yang berbasis di Singapura ini menjadikan Bigo Live sebagai aplikasi *best seller download* di Google Store dan AppStore ketika semakin meningkatnya penggunaan *broadcasting* di *Terminal Mobile.* Kini, Bigo Live menikmati popularitas yang luas di Thailand, Vietnam, Indonesia, Laos dan Kamboja serta mendominasi pasar *broadcasting* di negara-negara tersebut. Kehadiran Bigo Live semakin stabil dan memukau diantara semua produk *broadcasting* yang ada di tahun 2016.

 Bigo Live pertama kali hadir secara *online* di Thailand pada tanggal 12 Maret 2016, dan langsung menempati no. 1 di daftar unduhan gratis AppStore di Thailand pada bulan April 2016, tetap pada 10 peringkat teratas di Vietnam pada bulan Mei 2016, dan meraih peringkat no. 1 teratas di AppStore selama sepuluh hari berturut-turut. Produk ini telah memenangkan 10 juta pengguna global dalam waktu empat bulan, dengan lebih dari 7 juta pengguna aktif setiap bulannya yang berada di Negara-negara Asia Tenggara, seperti Thailand, Vietnam, Kamboja, Indonesia, dll.

**Gambar 1.1**

**Gambar *Top Charts Google Playstore***



**Sumber :** [**www.forum.kompas.com**](http://www.forum.kompas.com) **tahun 2016**

Bigo Live mendedikasikan untuk membangun tipe baru dari *platform social broadcasting mobile* yang menghubungkan dunia dan memposisikannya sebagai *platform global mobile pan-life video broadcasting* dimana setiap penggunannya dapat melakukan siaran atau berbagi konten dan melakukan interaksi secara langsung dimanapun dan kapanpun mereka inginkan.

 Bigo Live termasuk aplikasi *cam to cam* yang dapat berinteraksi langsung antara satu penyiar dengan banyak pemirsa. Begitupun halnya dengan aplikasi sosial media Bigo Live yang saat ini sedang heboh di kalangan anak muda di Indonesia. Bigo Live termasuk *personal broadcaster*  berbasis android. Ini adalah salah satu aplikasi yang menyedot banyak kouta, karena membuat pemakaiannya *full streaming,* tapi tidak akan terasa jadi masalah jika aktivitasnya tercover *unlimited wifi*.

 *Live streaming* merupakan fitur utama pada Bigo Live, *live streaming* merupakan siaran langsung yang di siarkan kepada semua orang pada waktu bersama-sama sesuai dengan kejadian sesungguhnya, melalui media komunikasi/*smartphone* data yang terkoneksi oleh internet. *Live streaming* pada Bigo Live digunakan untuk menyiarkan secara langsung yang direkam melalui kamera *smartphone* agar dapat dilihat oleh siapapun dan dimanapun dalam waktu yang bersamaan.

 Sesuai dengan fungsi Bigo Live sebagai *personal broadcast streaming* yang dipakai banyak orang dengan tujuan untuk mendemonstrasikan bakat-bakatnya secara *live streaming* melalui Bigo Live, misalnya : tutorial cara memakai hijab, tutorial cara memasak, guru yang sedang mengajar jauh pada murid-muridnya, dan sebagainya. Semakin banyak orang yang suka dengan *broadcast streaming* yang dilakukan oleh penyiar, semakin banyak juga *follower* yang akan dia punya. Penyiar di Bigo Live juga memiliki jenjang karir/level, semakin banyak *gift* yang diberikan semakin cepat pula naik levelnya. Aplikasi Bigo Live juga memungkinkan untuk melakukan pengiriman pesan/*chatting* kepada *broadcaster* yang di favoritkannya. Pemirsa juga dapat memberikan “*hearts, lollipops,* atau *reward* apapun yang tersedia kepada *broadcaster* yang ditontonnya.

**Gambar 1.2**

**Gambar Tampilan Siaran Bigo Live**



**Sumber :** [**www.bigo.tv**](http://www.bigo.tv) **tahun 2016**

Bigo Live memiliki kelebihan yaitu siaran sekaligus mendapatkan uang dari hasil *Broadcasting* secara *Live*. semakin banyak orang yang datang ke *channel Broadcast* dan member *Gift* (istilah pemberian hadiah melalui icon). Semakin banyak orang yang memberikan *Gift* maka akan semakin banyak *Diamond* yang terkumpul, yang pada akhirnya nanti *Diamond* ini dapat ditukarkan menjadi uang cash, yang minimal penarikan adalah 6700 *diamond* atau setara dengan uang 2 juta Rupiah.

 Selain itu, Bigo Live juga memiliki system filter kata-kata sensitive, kata-kata negative atau konten yang berbau SARA. Ketika para pengguna secara sengaja menggunakan atau mengetikan kata-kata yang tidak berkenan, system akan secara otomatis mengenali dan memberikan peringatan. Begitupun ketika mulai tampil live, pada layar akan muncul garis cepat dan peringatan kepada para pengguna yang menggunakan kata-kata tidak beradap, gerakan tidak sopan dan kata-kata yang dilarang. Tim monitoring ini lah yang melakukan pengecekan konten selama 24 jam penuh selama 7 hari, serta melakukan penguncian permanen terhadap akun yang telah melanggar peraturan dengan membuat konten negative di Bigo Live.

 Perkembangan industri pada sosial media saat ini sangat melonjak tajam. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya perusahaan-perusahaan pengembang aplikasi yang bermunculan sehingga membuat persaingan semakin kompetitif. Banyaknya hal yang mengharuskan masyarakat Indonesia khususnya di kota-kota besar untuk sekedar menambah hiburan ataupun sebagai sarana tempat rileksasi semata yang sudah menjadi kebutuhan masyarakat Indonesia untuk sekedar melepas penat terhadap pekerjaannya.

Kebutuhan tersebut ditangkap dengan baik oleh industri pengembang aplikasi dengan banyaknya aplikasi-aplikasi sosial media yang dapat kita unduh di Google Play atau Appstore dengan didukung dengan promo-promo berbeda lewat iklan yang menarik dan bervariasi yang tujuannya untuk menjadi daya tarik bagi para pengguna sosial media. Dengan kehadiran internet dan tentunya dengan bermunculan *smartphone-smartphone* canggih pada saat ini banyak pelaku bisnis khususnya perusahaan sosial media mengembangkan teknologi di aplikasi nya dari yang hanya berbasis *instant messaging* ke arah *live streaming.* Disamping untuk menambah fitur di aplikasi dan sekaligus untuk memanjakan pengguna untuk berkomunikasi secara langsung (*real time*), pengguna dapat mengetahui keadaan yang sedang terjadi dan dapat dilihat oleh siapapun dan dimanapun dalam waktu yang bersamaan tanpa perlu di lokasi yang sama.

Perkembangan teknologi komunikasi mempengaruhi kebiasaan manusia dalam berkomunikasi. Bagaimana tidak, bisa dilihat bahwa komunikasi klasik secara tatap muka menjadi komunikasi virtual dalam dunia maya dengan menggunakan saluran internet. Pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang, atau di antara sekelompok kecil orang-orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika. Pesan disampaikan secara langsung dari komunikator, dan secara langsung dapat menerima umpan balik/*feedback* dari komunikan. Secara teoritis, bentuk komunikasi klasik dinilai lebih efektif dalam menyampaikan pesan, karena baik komunikator maupun komunikan dapat bertukar pesan dengan kemungkinan kecil terjadi salah persepsi atau *miscommunication*, karena pesan yang disampaikan berikut komunikasi non verbal dari lawan bicara dapat terlihat dari ekspresi wajah, dan dengan jelas serta tepat pada waktunya. Berbeda dengan komunikasi virtual yang menggunakan internet sebagai salurannya. Komunikator dan komunikan tidak bertemu langsung, pesan yang disampaikan bisa tumpang tindih dengan perbedaan waktu yang dihabiskan untuk mengetik pesan berbeda pada setiap orangnya.Selain itu ekspresi wajah pun tidak bisa tersalurkan dengan baik, hal-hal yang memungkinkan terjadinya *miscommunication* diantara orang yang berkomunikasi tersebut.

Perkembangan ICT (*Information and Communication Technology)* saat ini membuat komunikasi interpersonal, kelompok, organisasi, hingga komunikasi massa tidak lagi didominasi oleh komunikasi fisik, melainkan mengalami pergeseran dengan adanya dukungan teknologi komunikasi, menjadi ke arah komunikasi virtual. Internet ternyata bukan sekedar menjadi alternatif media komunikasi saja, tetapi juga ikut membentuk pola-pola komunikasi baru. Bentuk atau pola komunikasi baru tersebut antara lain; sifat komunikasi bermedia berubah menjadi komunikasi yang interaktif, sifat komunikasi tidak lagi selalu *synchronous*, yakni sistem operasi untuk kejadian yang terjadi pada waktu bersamaan, berkelanjutan, dan dapat diprediksi, tetapi dapat pula bersifat *asynchronous* yang artinya proses komunikasi data yang tidak tergantung dengan waktu yang tetap. Jarak ruang, waktu antara pengirim dan penerima pesan semakin tipis, serta konteks komunikasi berlangsung dalam dunia maya (virtual).

Banyaknya perusahaan pengembang aplikasi sosial media dengan berbagai kelebihan. Begitupula dengan salah satu aplikasi sosial media yang saat ini sedang popular kemunculannya di Indonesia yakni *Bigo Live*, aplikasi yang tergolong masih baru ini berhasil mendapatkan puluhan ribu unduhan setiap harinya. Jumlah yang luar biasa untuk aplikasi yang baru berdiri pada bulan Maret 2016 yang relative masih baru berdiri.

Fenomenologi (fenomena) adalah salah satu metode pencarian data dalam metode penelitian kualitatif. Fenomenologi merupakan sebuah aliran filsafat yang menilai manusia sebagai sebuah fenomena. Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, Phainomai yang berarti ‘menampak’ dan Phainomenon merujuk ‘pada yang nampak’. Fenomenologi mempelajari tentang arti kehidupan beberapa individu dengan melihat konsep pengalaman hidup mereka atau fenomenanya. Focus dari fenomenologi adalah melihat apakah objek penelitiannya memiliki kesamaan secara universal dalam menanggapi sebuah fenomena.

Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialamai kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstuksikan makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubjektif. Intersubjektif karena pemahaman kita terbentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Walaupun makna yang kita ciptakan dapat ditelusuri dalam tindakan, karya, dan aktivitas yang kita lakukan, tetap saja ada peran orang lain di dalamnya. Jadi, fenomenologi adalah ilmu mengenai fenomena yang dibedakan dari sesuatu yang sudah menjadi atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklarifikasikan fenomena atau studi tentang fenomena. Dengan kata lain, fenomenologi mempelajari tentang fenomena yang tampak di depan mata dan bagaimana penampakannya (Smith,etc. 2009:12).

Tentunya sebagai mahasiswa kita pernah mendengar beberapa fenomena yang terjadi di kalangan mahasiswa, baik yang bersifat disengaja atau terjadi dengan sendirinya. Namun tetap mendapatkan porsi khusus dalam benak masyarakat ataupun di hati mahasiswa itu sendiri. Berbicara tentang fenomena di kalangan mahasiswa merupakan suatu pembahasan yang menarik, Karena mahasiswa merupakan kaum intelektual yang dinamis dan fleksibel dengan perubahan yang ada.

Proses berkehidupan cara seseorang dalam menjalani hidup pada dasarnya bukanlah pesoalan yang mudah. Sebab dalam menjalani hidup, pilihan terhadap apa yang kita kenakan, apa yang kita lakukan, bagaimana kita berinteraksi, dengan siapa saja kita bergaul, serta dimana saja kita menghabiskan waktu dalam kehidupan sehari-hari sangat menentukan bagaimana sikap kita dan prilaku kita terhadap lingkungan sosial. Ada banyak sekali macam dan bentuk dari fenomena dikalangan mahasiswa, dari yang popular secara umum berlaku disemua perguruan tinggi, sampai yang hanya popular di kampus-kampus tertentu. Fenomena-fenomena tersebut ada yang bersifat positif dan ada juga yang berisfat negative.

Mahasiswa adalah generasi penerus yang ditunggu-tunggu oleh bangsa ini. Bangsa ini membutuhkan peran yang bisa melakukan perubahan yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Peran mahasiswa sebagai *agent of change* dan *social control* mengharuskan mahasiswa untuk membuka mata dan peduli terhadap sesamanya. Dengan keberagaman itu dan mahasiswa sebagai makhluk sosial yang selalu ingin tahu akan kemajuan teknologi seperti penggunaan Bigo Live diantara mahasiswa.

Berdasarkan fenomena dan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut untuk mengetahui dan mendalami kasus tersebut dengan judul “**FENOMENA PENGGUNA BIGO LIVE DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG”.**

* 1. **Fokus Penelitian**

Melihat konteks penelitian diatas makan peneliti memfokuskan penelitian ini pada **“Bagaimana Fenomena Bigo Live di Kalangan Mahasiswa Universitas Pasundan Bandung ?”**

* 1. **Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan dalam fokus penelitian maka peneliti mengajukan pertanyaan yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana motif pengguna Bigo Live di kalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung
2. Bagaimana tindakan pengguna Bigo Live di kalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung
3. Bagaimana makna pengguna Bigo Live di kalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung
	1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menjawab semua pertanyaan yang telah di identifikasi sebagai masalah yang harus dicari gambarannya dan tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui motif penggunaan Bigo Live dikalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung
2. Untuk mengetahui tindakan pengunaan Bigo Live dikalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung
3. Untuk mengetahui makna penggunaan Bigo Live dikalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung
	1. **Kegunaan Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta nilai guna pengembangan ilmu pad umumnya dalam bidang Ilmu Komunikasi dan Hubungan Masyarakat khususnya. Maka kegunaan ini terbagi menjadi dua golongan, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

* + 1. **Kegunaan Teoretis**
1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi bahan kajian tentang fenomena penggunaan Bigo Live dikalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung, serta memberikan kontribusi bagi penelitian komunikasi lain uang mengambil objek serupa.
2. Dengan selesainya penelitian ini maka sangat berguna bagi perkembangan program studi ilmu komunikasi pada umumnya dan khususnya hubungan masyarakat terutama dalam penelitian fenomena Bigo Live di kalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung
3. Menjadi bahan masukan, informasi, referensi dan melengkapi bahan kepustakaan bagi pihak yang membutuhkan, khususnya akademi dan praktisi.
	* 1. **Kegunaan Praktis**
4. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan data menjadi sumbangan pemikiran dalam menyikapi adanya penggunaan Bigo Live di tengah-tengah masyarakat khususnya di kalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung
5. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan berusaha menjadi bahan pertimbangan dalam bahan referensi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan Bigo Live
6. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan, rekomendasi, pemikiran, informasi dan kontribusi positif bagi peneliti komunikasi lain yang mengambil obyek serupa
	1. **Kerangka Pemikiran**

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi sebagai kerangka pemikiran yang akan menjadi tolak ukur dalam membahas dan memecahkan masalah yang ada dalam penelitian ini. Istilah fenomenologi mengacu pada sebuah benda, kejadian atau kondisi yang dilihat. Oleh karena itu, fenomenologi merupakan cara yang digunakan manusia untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, fenomenologi membuat pengalamana nyata sebagai data pokok sebuah realitas. Fenomenologi berarti membiarkan segala sesuatu menjadi jelas sebagaimana adanya.

Istilah fenomenologi diperkenalkan oleh Johan Heinrinkich. Meskipun demikian, yang menjadi pelopor aliran fenomenologi adalah Edmund Husserl. Husserl yang dikutip **Kuswarno** dalam bukunya **Fenomenologi**, menyatakan bahwa :

**Fenomenologi merupakan ilmu mengenai fenomena yang dibedakan dari sesuatu yang sudah menjadi, atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklarifikasi fenomena atau studi tentang fenomena yang tampak di depan kita dan bagaimana menampakannya (2009:1).**

Pendapat tersebut cukup memberikan gambaran bahwa bagaimana fenomena memunculkan hal-hal yang kita sadari ke dalam diri kita. Fenomenologi berarti studi tentang cara fenomena memunculkan hal-hal yang kita sadari ke dalam diri kita, dan cara yang paling mendasar dari permunculannya adalah senagao suatu aliran pengalaman-pengalaman inderawi yang berkesinambungan yang kita terima melalui panca indera kita.

 Fenomena tiada lain adalah fakta yang disadari dan masuk kedalam pemahaman manusia. Jadi suatu objek tersebut ada dalam relasi dengan kesadaran, yang berkaitan dengan hal ini, maka fenomenologi merefleksikan pengalaman langsung manusia sejauh pengalaman itu secara intensif berhubungan dengan suatu objek. Jika dikaji lagi, fenomenologi berasal dari kata ‘*phenomenon’* yang berarti realitas yang tampak dan *‘logos’* yang berarti ilmu. Sehingga secara terminology, fenomenologi adalah ilmu berorientasi untuk mendapatkan penjelasan tentang realitas yang tampak.

 Tujuan utama dari fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara etnis, karena fenomena itu sendiri tiada lain adalah ffakta yang disadari dan masuk kedalam pemahaman manusia. Mengulas pokok-pokok pikiran **Schutz** mengenai fenomenologi antara lain sebagai berikut :

1. **Fenomenologi adalah realitas sendiri yang tampak**
2. **Tidak ada batas antara subjek dengan realitas**
3. **Kesadaran bersifat intensional**
4. **Terdapat interaksi antara tindakan kesadaran (noesis) dengan objek yang didasari (noema). (2009:12)**

Fenomenologi Schutz ini mempengaruhi filsafat kontemporer secara mendalam sekitar tahun 1950-an. Dengan demikian ambisi Husserl menjadikan fenomenologi sebagai cabang filsafat yang mampu melukiskan seluk beluk pengalaman manusia semakin menjadi kenyataan.

Kemudian penggunaan metode fenomenologi (*phenomenological method*) memfokuskan kepada pemahaman atau keberadaan manusia bukan sekedar pemahaman atas bagian yang spesifik atau perilaku khusus. Menurut **Stephen W Littlejohn** yang dikutip oleh **Engkus Koswara** dalam metode penelitian komunikasi bahwa **“*Phenomenology Makes Actual Lived Experience the Basic Data of Reality”.* (1996:204)**

Jadi, fenomenologi menjadikan pengalaman terhadap yang sesungguhnya sebagai data dari realitas, sebagai suatu gerakan dalam berfikir fenomenologi (*Phenomenology*) dapat diartikan sebagai studi tentang pengetahuan yang timbuk karena rasa kesadaran inigin mengetahui. Objek pengetahuan berupa gejala atau kejadian dipahami melalui pengalaman secara sadar (*Councious Experience*).

Teori Schutz juga menjadi penerapan metodelogi penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi. Karena melalui Schutz pemikiran dan ide Husserl yang dirasa abstrak dapat dijelaskan dengan lebih gambling dan mudah dipahami. Schutz juga merupakan orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.

Dalam mempelajari dan menerapkan fenomenologi sosial ini, Schutz mengembangkan juga model tindakan manusia (*human of action)*dengan tiga dalil umum yaitu:

1. *The postulate of logical consistency* (Dalil Konsistensi Logis)

Ini berarti konsistensi logis mengharuskan peneliti untuk tahu validitas tujuan penelitiannya sehingga dapat dianalisis bagaimana hubungannya dengan kenyataan kehidupan sehari-hari. Apakah bisa dipertanggungjawabkan ataukah tidak.

1. *The postulate of subjective interpretation* (Dalil Interpretasi Subyektif)

Menuntut peneliti untuk memahami segala macam tindakan manusia atau pemikiran manusia dalam bentuk tindakan nyata. Maksudnya peneliti mesti memposisikan diri secara subyektif dalam penelitian agar benar-benar memahami manusia yang diteliti dalam fenomenologi sosial.

1. *The postulate of adequacy*  (Dalil Kecukupan)

Dalil ini mengamanatkan peneliti untuk membentuk konstruksi ilmiah (hasil penelitian) agar peneliti bisa memahami tindakan sosial individu. Kepatuhan terhadap dalil ini akan memastikan bahwa konstruksi sosial yang dibentuk konsisten dengan konstruksi yang ada dalam realitas sosial.

 Penjelasan tersebut memberikan gambaran bagaimana teori tersebut berusaha memperdalam pemahaman mahasiswa dalam memahami bagaimana fenomena penggunaan Bigo Live ini. Bila dikaitkan dengan fenomenologi maka peneliti mencoba menggunakan teori diatas menjelaskan bahwa setiap khalayak mempunyai sudut pandang berbeda dalam memaknai fenomena penggunaan Bigo Live, atau dengan kata lain tiap-tiap individu akan mengalami pemaknaan yang berbeda dalam memahami fenomena tersebut.

**Gambar 1.3**

**Bagan Kerangka Pemikiran**

**FENOMENA PENGGUNA BIGO LIVE DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG**

**Fenomenologi Alfred Schutz**  (1899 - 1959)

Tindakan

ena

Motif

ena

Makna

ena

Dilihat dari tindakan pengguna dalam menggunakan Bigo Live

Dilihat dari motif pengguna dalam menggunakan Bigo Live

Dilihat dari makna pengguna dalam menggunakan Bigo Live

**Sumber : Alfred Schutz, Modifikasi Peneliti dan Pembimbing tahun 2016**