BAB I

PENDAHULUAN

# Konteks penelitian

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi [blog](https://id.wikipedia.org/wiki/Blog), [jejaring sosial](https://id.wikipedia.org/wiki/Jejaring_sosial" \o "Jejaring sosial), wiki, forum dan [dunia virtual](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Dunia_virtual&action=edit&redlink=1" \o "Dunia virtual (halaman belum tersedia)). Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. di era komunikasi global seperti sekarang ini banyak sekali bermunculan situs – situs *social networking* yang cukup menarik perhatian para *netizen. Social networking* adalah sebuah bentuk layanan internet yang di tujukan sebagai komunitas online bagi orang yang memiliki kesamaan aktivitas, ketertarikan pada bidang tertentu, atau kesamaan latar belakang tertentu. Contoh situs - situs *social networking* antara lain seperti facebook, twiter, friendster, my space, instagram, path, snapchat, dan yang terbaru adalah bigo live yang sekarang ini marak digemari oleh *netizen* di dunia. Dengan adanya media sosial tersebut, dapat memudahkan semua orang untuk menyebarluaskan konten - konten mereka sendiri, serta bisa berinteraksi langsung dengan produsen atau idola - idola mereka secara *real time* dengan berbasis video *streaming.*

Bigo Live adalah aplikasi *broadcast* dalam bentuk video *live streaming*, aplikasi ini merupakan aplikasi yang di gunakan untuk menyiarkan kegiatan diri sendiri secara *online* melalui kamera *smartphone* dan bisa di tonton oleh member-