**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Konteks Penelitian**

Di era globalisasi saat ini , perkembangan tekonologi menjadi serba canggih dan praktis.Manusia yang hidup di jaman sekarang bisa dengan mudah mengakses internet hanya dengan *mobile phone* berbasis android , tidak hanya teknologi saja , pola hidup manusia sekarang ini menjadi modern dan serba mudah. Hal ini bisa dilihat dari penggunaan teknologi komunikasi dan informasi terkini untuk berkomunikasi satu sama lainnya.

Media sosial menjadi salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia di era globalisasi saat ini , dengan adanya media sosial para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi , berbagi dan menciptakan isi meliputi jejaring sosial , *blog* , *wiki ,* forum dan dunia firtual.

Jika media tradisional menggunakan media cetak , maka media sosial menggunakan internet . media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk bertartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka , memberi komentar , serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Saat ini teknologi internet dan *mobile phone* semakin maju dan media sosialpun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses berbagai macam media sosial bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan internet dalam sebuah *mobile phone*. Di dukung dengan teknologi informasi dan komunikasi di dunia maya akhirnya menjadi salah satu aktivitas yang sering dijalani dalam kehidupan sehari – hari.

Saat ini, **konten video** merupakan salah satu sarana terbaik untuk meyajikan beragam pesan maupun hiburan. Selain itu, hal berbau video pun juga dapat diandalkan untuk melakukan interaksi sosial. Saat ini menyampaikan sesuatu di [media sosial](https://jalantikus.com/tips/jangan-share-status-media-sosial/) melalui video semakin banyak digunakan. Sebab, video memang bisa mengekspresikan emosi seseorang kepada teman-teman dunia mayanya.

Sudah banyak aplikasi media sosial yang menawarkan layanan video di dalam kontennya seperti *facebook live* , p*eriscope* , *cliponYu* ,*zaemi* dan lain sebagainya. Seiring dengan konsumsi data yang kian tinggi dan *tren digital* , deretan aplikasi *live streaming* makin bermunculan, pengalaman mengonsumsi video secara langsung memang segmen yang banyak diincar oleh perusahaan teknologi. Mulai dari facebook , twitter hingga perusahaan lokal sudah merilis layanan *live streaming*.

Dari sisi penggunaan aplikasi *live streaming* bisa dimanfaatkan pengguna untuk berbagi pengalaman atau momen khusus , hingga mengabarkan berbagai peristiwa.

Salah satu aplikasi terbaru *live streaming* **fenomenal saat ini yaitu Bigo Live yang mulai digandrungi khususnya oleh mahasiswa .** Bigo Live adalah aplikasi media streaming video ( *broadcasting video* ) melalui smartphone android dan perangkat berbasis ios . Aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk menyiarkan aktivitas diri sendiri secara *online* melalui kamera *smartphone* yang bisa dilihat oleh *member- member* Bigo Live lainnya saat itu juga, pengguna bisa menunjukan talenta dan berbagai ketertarikan mereka , menyiarkan kehidupan pengguna , membangun penggemar serta menarik khalayak.

 Terdapat beberapa fitur dalam Bigo Live , diantaranya *Live Broadcasting* yang memungkinkan pengguna berbagi tutorial *fashion* , *make up* , tari dan menyanyi fitur ini juga dimanfaatkan untuk berdiskusi tentang film. Fitur *real – time interaction* mendekatkan pengguna dengan khalayaknya dalam sesi siaran langsung , melakukan chatting dengan penyiar favorit juga bisa dilakukan dengan fitur ini. Fitur lainnya yaitu follow broadcaster.pengguna bisa menerima notifikasi saat mereka menjalankan siaran. Sebagai sebuah apresiasi , dalam aplikasi ini tersedia *virtual gift* yang berupa pengiriman hadiah hati,lolipop, dan kado lainnya untuk penyiar favorit secara *real time.*

Aplikasi ini merupakan jejaring sosial baru yang makin terkenal dalam komunitas online , terlebih bagi komunitas teknologi , Bigo Live dikenal sebagai aplikasi untuk membuat streaming online. Aplikasi Bigo live ini merupakan aplikasi yang menyedot banyak kuota, karena membuat pemakainya full *streaming*, tapi tidak akan terasa jadi masalah, jika aktivitasnya *tercover unlimited wifi.*

Bigo Live bisa digunakan untuk hal positif, Sesuai fungsinya sebagai *personal broadcast streaming*, banyak orang yang mendemonstrasikan bakat-bakatnya secara live streaming melalui platform Bigo Live , misalnya : tutorial cara memakai hijab, tutorial cara memakai dasi, tutorial cara memasak, guru yang sedang mengajar jarak jauh pada murid-muridnya, dan sebagainya. Namun, broadcaster positif semacam itu pemirsanya kalah jauh dengan para wanita muda cantik yang memamerkan kecantikan dan kemolekan tubuhnya.

Di dalam Bigo Live , Semakin banyak orang yang suka dengan broadcast streaming kita, semakin banyak *follower* yang akan kita punya.. Salah satu keistimewaan dari Bigo live ini yaitu dapat menghasilkan uang *cash* dari hasil kita broadcasting secara live , semakin banyak orang yang mengunjungi ke *channel* broadcast milik kita dan memberikan *gift* ( istilah pemberian hadiah melalui *icon* ) semakin banyak orang yang memberikan gift kepada broadcaster maka akan semakin banyak diamond yang terkumpul , yang pada akhirnya nanti Diamond ini bisa ditukarkan menjadi uang cash , minimal penarikan adalah 6700 diamond atau setara dengan Rp 2.000.000.

Dari segi penggunaannya aplikasi Bigo live tidaklah sama dengan aplikasi *Camfrog* atau sejenisnya , Karena dalam Bigo live disuguhkan berbagai “ *channel* ” pengguna aktif yang bisa langsung ditonton dengan cara tap salah satu *broadcaster* ( penyiar ) maupun *Viewer* ( penonton ) . Aplikasi ini bisa diperoleh secara gratis lewat toko aplikasi smartphone kita.

Bigo Live sendiri dikembangkan *developer* Bigo asal Singapura yang bernama Kelly Zhang dan diluncurkan pada bulan Maret 2016 . Aplikasi ini dari segi konsep sebenarnya tidak jauh berbeda dengan layanan streaming milik *Periscope* atau *Facebook Live*. Bedanya aplikasi ini memungkinkan para pemirsa tayangan streaming untuk memberikan hadiah virtual kepada penyiar atau yang disebut dengan *broadcaster* seperti pada layanan Cliponyu.

[Bigo Live](http://www.bigo.tv/new_index_pc.html) sendiri berasal dari Singapura, di bawah naungan perusahaan Bigo yang juga mempunyai produk lain seperti *Bigo Call.* Mungkin karena konsepnya yang bisa disebut menggabungkan antara layanan *Periscope* dan Cliponyu yang memungkinkan setiap orang memiliki siaran streaming-nya sendiri, Bigo Live lantas laris manis di Thailand, Singapura, dan Indonesia. Hal ini bisa dilihat di beranda Facebook maupun timeline Twitter Bigo Live yang mempromosikan layanan mereka dengan berbagai macam bahasa selain bahasa Inggris.

Banyaknya*official broadcaster* (pengguna yang bekerja sama dengan Bigo Live untuk melakukan siaran) dari masing-masing negara menjadi salah satu tanda Bigo Live mendapat sambutan baik di negara-negara tersebut. Bigo Live pada awalnya didesain untuk mengakomodir para pengguna internet yang memiliki bakat seperti menyanyi, menari, memasak, dan lain sebagainya untuk bisa lebih dikenal melalui tayangan live berkembang begitu pesat di kawasan Asia Tenggara. Dari catatan unduhan di *Google Play* saja, Bigo Live mendapat unduhan dengan total lebih dari 5 juta.

Sambutan yang luas dari konsumennya di Indonesia membuat Bigo Live antusias untuk membuka kantor operasional di Indonesia*. Country BD Manager* Bigo Live Kelly Zhang kepada [Okezone](http://techno.okezone.com/read/2016/07/27/207/1448238/serius-di-indonesia-bigo-live-siap-bangun-kantor-resmi) menyebutkan pihaknya sudah menjajaki pembukaan kantor di Indonesia , termasuk mengontak pihak Kementerian Kominfo. Mereka juga berminat merekrut karyawan lokal dan meletakkan konten di server Indonesia.

Meskipun antusiasme konsumen lokal tinggi, potensi penyalahgunaannya tidak kalah besar. Sama seperti layanan media sosial yang lain, Bigo Live menyimpan potensi besar untuk hal-hal yang berbau seks dan pornografi. Beberapa rekaman siaran Bigo Live yang diunggah di *YouTube* dan beberapa situs lain tercatat memiliki konten yang menyerempet topik tersebut.

Seharusnya jika ingin bisa lebih berkembang dan aman untuk digunakan segala usia, Bigo Live harus menyematkan fitur kontrol usia atau fitur sejenisnya dan proaktif memberikan teguran untuk*broadcaster* yang menyiarkan siaran yang tidak pantas. Setidaknya hingga kini pemerintah Indonesia yang terkenal reaktif terhadap konten negatif belum melarang Bigo Live untuk mengudara di Indonesia, hanya saja saat ini sosial media Bigo live ini semakin ketat pengawasannya bagi yang melanggar peraturan akan terkena *baned* dari pusat dan ia tidak diperkenankan untuk melakukan live streaming lagi.

Dewasa ini layanan streaming popular Bigo live tersebut ternyata tengah diblokir di Indonesia, kabar tersebut dikonfirmasi langsung oleh Menteri komunikasi dan Informatika Rudiantara. Beliau mengatakan Bigo masih diblokir karena mengandung konten *nudity* (14/12/2016).

Permintaan untuk memblokir akses Bigo ini juga telah disampaikan kepada seluruh penyedia jasa internet di Indonesia untuk memblokir *Domain Name System* milik aplikasi Bigo. Tercatatat sejak dua pekan terakhir , ada 10 DNS yang digunakan untuk melayani Bigo, dan semuanya sudah dinotifikasi ke para penyedia jasa internet untuk diblokir.

Namun demikian , yang baru diblokir hanya sekedar DNS saja belum termasuk alamat IP . sehingga Bigo tetap masih bisa diakses khususnya lewat aplikasi meski fiturnya dibatasi. Maraknya konten pornografi di Bigo live tak bisa dilepaskan dari konsep mengumpulkan gift dari pengunjung ke channel broadcast pemilik akun yang bisa ditukarkan menjadi uang tunai.

Fenomena penggunaan Bigo live di kalangan mahasiswapun kini tengah menjamur, banyak mahasiswa yang menggunakan aplikasi ini untuk ajang eksistensi diri melakukan video streaming tentang dirinya dalam melakukan aktivitas apapun yang ia lakukan sehari – hari , juga untuk menghasilkan uang cash hasil dari broadcasting secara live , dari berbagai banyak pilihan broadcaster , sebagian besar dari mereka didominasi perempuan , banyak diantara mereka yang terkadang rela melakukan hal – hal unik dan juga melampaui batas , yaitu dengan menunjukan bagian intim mereka dengan tampil berpakaian *sexy* , bahkan banyak diantaranya yang sengaja menari erotik demi menghasilkan *diamond- diamond gift* yang ketika sudah terkumpul dapat ditukarkan dengan uang *cash*.

Hal ini tentu sangat disayangkan , mengingat semua lapisan masyarakat dari berbagai usia dapat menggunakan aplikasi ini secara gratis dan mudah, untuk menggunakan aplikasi Bigo live kita hanya perlu mendownload di aplikasi store kemudian menggunakan akun facebook , twitter atau google yang kita miliki.

Namun tidak semua para broadcaster menampilkan hal – hal yang negatif , banyak juga para *Broadcaster* yang menampilkan bakat- bakat mereka mulai dari menyanyi , melakukan promosi acara ataupun ada juga yang bernuansa religius ( seperti berdakwah dan mengaji ).

Media sosial merupakan situs dimana penggunanya dapat berinteraksi dengan pengguna lain dan dapat menampilkan eksistensi diri mereka. Media sosial juga sebagai tempat untuk membagi kegiatan atau aktifitas pengguna. Pengguna juga tidak dirumitkan dalam pembuatan media sosial dan tidak ada batasan ruang dan waktu dimana pengguna dapat membuka media sosal dalam waktu 24 jam. Sehingga memberikan kecanduan bagi para pengguna media sosial
konsumsi internet masyarakat Indonesia sangat tinggi dalam penggunaan media sosial. Penggunaan media sosial mengakibatkan berubahnya gaya komunikasi serta karakteristik masyarakat.

Peneliti memilih menganalisa pengguna media sosial Bigo-Live karena ingin mengetahui bagaimana penggunaan media sosial bigo live di Kalangan mahasiswa Fisip unpas ,Berdasarkan Uraian Permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk melakukan lebih lanjut mengenai maraknya penggunaan aplikasi Bigo Live di sekitar kita , peneliti mengangkat permasalahan kedalam judul sebagai berikut : **“FENOMENA PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL BIGO LIVE (*LIVE STREAMING)* DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UNPAS”.**

* 1. **Fokus dan Pertanyaan Penelitian**

 **1.2.1 Fokus penelitian**

Untuk mempermudah penulis dalam menganalisis hasil penelitian , maka penelitian ini difokuskan pada penggunaan aplikasi media sosial Bigo Live di kalangan mahasiswa Fisip Universitas Pasundan.

**Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana Motif penggunaan aplikasi Bigo live di Kalangan mahasiswa Fisip Universitas Pasundan ?
2. Bagaimana Tindakan mahasiswa menggunakan aplikasi Bigo live di kalangan mahasiwa Fisip Universitas Pasundan ?
3. Bagaimana Makna dari penggunaan Bigo live di kalangan mahasiswa Fisip Universitas Pasundan ?

**1. 3 Tujuan Penelitan**

1. Untuk mengetahui bagaimana motif penggunaan media sosial Bigo live di Kalangan mahasiswa Fisip Unpas
2. Untuk mengetahui Bagaimana tindakan mahasiswa menggunakan aplikasi Bigo live
3. Untuk mengetahui Bagaimana makna dari penggunaan Bigo live di kalangan mahasiswa Fisip Unpas

**1.4 Kegunaan penelitian**

**1.4.1 Kegunaan teoritis**

1. Secara teoritis, peneliti ini diharapkan dapat memperkaya wacana kajian ilmu komunikasi tentang penggunaan media sosial Bigo Live **(** *live streaming* **)** di kalangan mahasiswa Fisip Unpas.
2. Penelitian ini dapat melengkapi kepustakaan bidang kajian ilmu jurnalistik, terutama berkenaan dengan pengunaan media sosial Bigo Live **(** *live streaming* **)** di kalangan mahasiswa Fisip Unpas.

**1. 4.2 Kegunaan Praktis**

1. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak-pihak yang terlibat dalam bidang kajian fenomena penggunaan Bigo Live di kalangan mahasiswa Fakultas Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundang Bandung 2016.
2. Bagi Mahasiswa Imu Komunikasi, di harapkan mampu memanfaatkan hasil dari penelitian ini sebagai bahan referensi berkenaan dengan fenomena penggunaan Bigo Live di kalangan mahasiswa Fakultas Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan.

**1.5 Kerangka Pemikiran**

Pada penelitian ini , peneliti menggunakan studi fenomenologi yaitu penelitian dengan melihat realitas yang ada di sekitar kehidupan manusia. Fenomenologi menganalisis gejala- gejala yang berkaitan dengan realitas sosial dan bagaimana bentuk – bentuk tertentu dari pengetahuan memberikan kontribusi kepada keadaan tersebut.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada teori fenomenologi yang mengarah kepada aliran Alfred Schutz seorang filsuf fenomenologi dan merupakan orang yang pertama kali mempraktikan fenomenologi didunia ilmu sosial.

Alfred Schutz merupakan orang pertama yang mencoba menjelaskan bagaimana fenomenologi dapat diterapkan untuk mengembangkan wawasan ke dalam dunia sosial. Schutz memusatkan perhatian pada cara orang memahami kesadaran orang lain, akan tetapi ia hidup dalam aliran kesadaran diri sendiri. Perspektif yang digunakan oleh schutz untuk memahami kesadaran itu dengan konsep intersubyektif. Yang dimaksud dengan dunia intersubyektif ini adalah kehidupan-dunia (life-world) atau dunia kehidupan sehari-hari.[[1]](#footnote-1)

Dunia kehidupan sehari-hari ini membawa Schutz mempertanyakan sifat realitas sosial para sosiolog dan siswa yang hanya peduli dengan diri mereka sendiri. Dia mencari jawaban dalam kesadaran manusia dan pikirannya. Baginya, tidak ada seorang pun yang membangun realitas dari pengalaman intersubjective yang mereka lalui. Kemudian, Schutz bertanya lebih lanjut, apakah dunia sosial berarti untuk setiap orang sebagai aktor atau bahkan berarti baginya sebagai seorang yang mengamati tindakan orang lain? Apa arti dunia sosial untuk aktor/subjek yang diamati, dan apa yang dia maksud dengan tindakannya di dalamnya? Pendekatan semacam ini memiliki implikasi, tidak hanya untuk orang yang kita pelajari, tetapi juga untuk diri kita sendiri yang mempelajari orang lain. Instrument yang dijadikan alat penyelidikan oleh Scutz adalah memeriksa kehidupan bathiniyah individu yang direfleksikan dalam perilku sehari-harinya.

Adapun studi fenomenologi bertujuan untuk menggali kesadaran terdalam para subjek mengenai pengalaman beserta maknanya. Sedangkan pengertian fenomena dalam Studi Fenomenologi sendiri adalah pengalaman atau peristiwa yang masuk ke dalam kesadaran subjek.

Penelitian ini dapat dilakukan dengan studi fenomenologi, sesuai dengan yang dikemukakan oleh **Wilson** dalam bukunya **Kuswarno** yang berjudul **Fenomenologi** sebagai berikut ;

 **Praktik fenomenologi adalah dengan cara mengembangkan kejadian dalam suatu kajian sebagaimana apa yang dihasilkan pekerjaan peneliti fenomenologi melalui berbagai publikasi. Analisis fenomenologi terhadap isi budaya media massa misalnya, menerapkan unsur-unsur melalui pendekatan untuk menghasilkan pemahaman refleksif keadaan yang saling mempengaruhi dunia kehidupan audiens dan materi program. (2009:21)**

Selaras dengan permasalahan yang peneliti angkat, peneliti melihat bahwa penggunaan aplikasi Bigo Live (*Live Streaming)* sebagai eksistensi diri dan ekplorasi diri kepada dunia luar, khususnya para pengguna aplikasi Bigo Live .

Pemikiran **Schutz** mengenai fenomenologi di dalam bukunya **Santana** Berjudul **Menulis Ilmiah**, mengatakan :

**Perilaku Manusia itu terkait dengan posisi yang dipilihnya ketika berada dilingkungannya. Maka itu, tindakan manusia memiliki kemungkinan merupakan kamuflase dari tindakan orang disekitarnya. (1010:101)**

Fenomenologi merupakan cara yang digunakan manusia untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung, dengan demikian fenomenologi menjadikan pengalaman nyata sebagai data pokok sebuah realitas.

Schutz membuat model tindakan manusia melalui proses yang dinamakan “tindakan” **Alfred Schutz** menurut **Kuswarno** dalam bukunya Fenomenologi, menjelaskan.

**Tindakan sejauh ini mengacu pada tindakan manusia dalam berhubungan suatu dengan yang lain dan lingkungannya (2009:39)**

Bagi Fenomenologi juga sama halnya, bahkan tindakan terutama ditunjukan kepada proses internal dari kesadaran (manusia), baik individu ataupun kolektif. Sekali tindakan itu ditransformasikan kedalam fikiran kita menjadi sulit keluar lagi dan ini mempunyai konsekuensinya pada usaha untuk memperluas sosiologi fenomenologis menjadi sebuah teori tentang masyarakat seperti juga tentang pribadi.

Teori Fenomenologi menjadi suatu alat bagi peneliti untuk mendalami serta mencari hakikat dari bagaimana sebuah fenomena yang sudah lama terjadi yakni penggunaan aplikasi Bigo Live *( live streaming* ) terhadap lingkungan sosialnya. Berorientasi pada kerangka pemikiran yang telah peneliti paparkan, berikut uraian bagan kerangka pemikiran dari permasalahan yang peneliti angkat.

**Gambar 1.1**

 **Bagan Kerangka Pemikiran**

 **Fenomena Penggunaan Aplikasi Media social Bigo live ( *live streaming* )**

 **Dikalangan mahasiswa Fisip Unpas**

 **FENOMENOLOGI**

 **ALFRED SCHUTZ (1899-1959)**

**Noumena**

1. **Motif penggunaan aplikasi Bigo Live**
2. **Tindakan penggunaan Aplikasi Bigo Live**
3. **Makna penggunaan aplikasi Bigo live**

**Sumber : Alfred Schutz Dan Modifikasi Peneliti Tahun 2017**

1. [↑](#footnote-ref-1)