

**BUDAYA KOMUNIKASI DIGITAL PADA MEDIA
STREAMING
(ETNOGRAFI VIRTUAL INTERAKSI ANTAR USER PADA LIVE
KONTEN PORNOGRAFI PADA BIGO LIVE)**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi**



**UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA
2020**

**BUDAYA KOMUNIKASI DIGITAL PADA MEDIA
STREAMING**

**(ETNOGRAFI VIRTUAL INTERAKSI ANTAR USER PADA LIVE
KONTEN PORNOGRAFI PADA BIGO LIVE)**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
JAKARTA
2020**

***DIGITAL COMMUNICATION CULTURE IN STREAMING MEDIA
(VIRTUAL ETHNOGRAPHY FROM USER INTERACTIONS ON LIVE
PORNOGRAPHY CONTENT ON BIGO LIVE)***

THESIS

***Proposed as One of the Conditions for Obtaining a Bachelor's Degree in
Communication Science***



***UNIVERSITY SATYA NEGARA INDONESIA
FACULTY OF SOCIAL SCIENCE AND POLITICAL SCIENCE
JAKARTA***

2020

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

PERNYATAAN KEASLIAN/ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, (SKRIPSI) ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Satya Negara Indonesia maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Jakarta, Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



(Okta Mara)

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
TANDA PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : OKTA MARA

NIM : 051603503125097

Judul : Budaya Komunikasi Digital Pada Media Streaming
(Etnografi Virtual Interaksi Antar User Pada Live Konten
Pornografi Pada Bigo Live)

Program Studi : ILMU KOMUNIKASI

Peminatan : Hubungan Masyarakat (HUMAS)

Telah disetujui oleh tim pembimbing untuk diajukan dalam sidang skripsi

Jakarta, 6 Agustus 2020

Menyetujui,

Dosen Pembimbing II

Dosen Pembimbing I

Fitri Saraswati M., M.Sc

Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos., MM

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dekan FISIP

Sandra Olifia, M.Si

Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos., M

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : Okta Mara
NIM : 051603503125097
JUDUL : Budaya Komunikasi Digital Pada Media Streaming (Etnografi Virtual Interaksi Antar User Pada Live Konten Pornografi Pada Bigo Live)

PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
PEMINATAN : Hubungan Masyarakat

Jakarta, Agustus 2020

Menyetujui,

Ketua Penguji : **Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos, MM** (.....)

Penguji 1 : **Agus Budiana, M.Ikom** (.....)

Penguji 2 : **Achmad Budiman Sudarsono, M.Ikom** (.....)

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dekan Fisip

(Sandra Olifia, M.Si)

(Dr. Radita Gora Tayibnapis, Sos, MM)

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

Nama : Okta Mara
NIM : 051603503125097
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
PEMINATAN : Hubungan Masyarakat
Budaya Komunikasi Digital Pada Media Streaming (Etnografi Virtual Interaksi Antar User Pada Live Konten Pornografi Pada Bigo Live)

Jumlah Halaman : XI + 108 Halaman + 23 Lampiran
Bibliografi : 21 Buku (2002-2019); 1 Skripsi; Internet; 6 Media

ABSTRAK

Bigo Live merupakan aplikasi yang berbasis media sosial dan merupakan aplikasi yang digunakan untuk menyiarkan kegiatan diri sendiri secara online yang dapat ditonton oleh para pengguna lain secara *live streaming* atau *real time* yang didalamnya menyebarkan konten vulgar dan sebagai ajang untuk memproduksi konten negatif yang erat dengan pornografi dan membuat Bigo terindikasi layanan *live streaming* negatif.

Landasan teori yang digunakan adalah *computer mediated communication* (CMC) adalah jenis-jenis program aplikasi yang digunakan untuk melakukan komunikasi antara dua orang atau lebih untuk berinteraksi melalui komputer yang berbeda dan berada di tempat yang berbeda menggunakan alat pendukung komputer melalui program aplikasi yang ada pada komputer tersebut.

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis karena mengkaji kehidupan secara alami dan terbebas dari manipulasi. Pendekatan penelitian etnografi virtual. Metode penelitian kualitatif deskriptif. Menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi secara online, wawancara, dan dokumentasi. Menganalisis data menggunakan level analisis media siber (etnografi virtual).

Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa didalam Aplikasi Bigo Live terdapat sebuah budaya yang mendominasi yakni materi pornografi sehingga budaya komunikasi antar pengguna didalamnya syarat akan interaksi komentar vulgar dan tidak senonoh yang secara langsung mengeksploitasi tubuh wanita sehingga melanggar etika dalam penggunaan media sosial dan melanggar Pasal 4 ayat (1) UU tentang Pornografi dan merupakan suatu tindakan pidana yang diatur dalam Pasal 27 Ayat (1) UU ITE.

Konten pornografi dalam aplikasi Bigo Live didasari oleh adanya praktek transaksi pemberian hadiah yang dapat diuangkan, sehingga menjadi latar belakang para *broadcaster* untuk tetap memproduksi tayangan yang bermuatan unsur pornografi yang menjadi komoditas didalamnya.

Kata kunci : **Bigo Live, Pornografi, Teori CMC**
Pembimbing I : **Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos.,MM**
Pembimbing II : **Fitri Sarasati M., M.Sc**

The Faculty of Social and Political Sciences

University of Satya Negara Indonesia

Name : Okta Mara
Students' Registration Number : 051603503125097
Field of Study : Communication
Specialization : Public Relations
Digital Communication Culture In Streaming Media (Virtual Ethnography From User Interactions On Live Pornography Content On Bigo Live)

Pages : XI + 108 pages + 23 attachment
Bibliography : 21 Book (2002-2019); 1 Thesis; Internet; 6 Media

ABSTRACT

Bigo Live is an application that is based on social media and is an application that is used to broadcast self-activities online that can be watched by other users in live streaming or real time in which spread vulgar content and as a venue for producing negative content that is closely linked to pornography and making Bigo indicated a negative live streaming service.

The theoretical basis used is computer mediated communication (CMC) are types of application programs used to communicate between two or more people to interact through different computers and are in different places using computer support tools through application programs that exist on the computer the.

This research uses a constructivist paradigm because it examines life naturally and is free from manipulation. Virtual ethnographic research approach. Descriptive qualitative research methods. Using data collection techniques in the form of online observation, interviews, and documentation. Analyzing the data using the cyber media analysis level (virtual ethnography).

The results obtained show that in the Bigo Live Application there is a culture that dominates, namely pornographic material so that the communication culture between users in it is a requirement for the interaction of vulgar and indecent comments that directly exploit women's bodies so that they violate ethics in the use of social media and violate Article 4 paragraph (1) The Law on Pornography is a criminal act regulated in Article 27 Paragraph (1) of the ITE Law.

The pornographic content in the Bigo Live application is based on the practice of transactions that provide cashable prizes, so that it becomes a background for broadcasters to continue producing content content, pornographic elements that are a commodity in it.

Keyword : **Bigo Live, Pornografi, Teori CMC**
Advisor I : **Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos.,MM**
Advisor II : **Fitri Sarasati M., M.Sc**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta karunia-Nya kepada penulis dan tak lupa shalawat serta salam penulis ucapkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Semoga kita mendapatkan shafa'atnya serta segala limpahan nikmat, kekuatan, karunia, dan ketabahan sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “Budaya Komunikasi Aplikasi Bigo Live Etnografi Virtual Interaksi Antar User Pada Live Konten Pornografi Pada Bigo Live”.

Dalam proses pembuatan Skripsi ini penulis tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua penulis Edwar Baiki selaku ayah dan ibu penulis Afrita Triana yang telah senantiasa mendoakan dan mendukung selama berjalannya pembuatan Skripsi ini. Dan tak lupa penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dra. Merry L. Panjaitan MBA selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia.
2. Bapak Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos, MM selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia yang juga sekaligus selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Fitri Sarasati M., M.Sc selaku pembimbing II yang sudah memberikan masukan dan arahan pada skripsi ini

4. Ibu Sandra Olifia, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia.
5. Bapak Agus Budiana, M.Ikom selaku dosen penguji 1 yang memberikan pengarahan kepada penulis untuk memperbaiki skripsi ini.
6. Bapak Achmad Budiman S., M.Ikom selaku dosen penguji 2 yang memberikan pengarahan kepada penulis untuk memperbaiki skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia yang telah banyak memberikan ilmu dari awal perkuliahan hingga saat ini.
8. Fenny yunindri yang selalu memberikan semangat dan support kepada penulis.
9. Teman-Teman seperjuangan dari awal perkuliahan (Ucok Awang Ici Sanjaya dan Badruzaman Kumar)
10. Teman-Teman bangku tong belakang (Ivan sidartono, Wida kopel, Adam kantung, Budi kumis, Kibo, Jabul, Rido, Dimas habib, Martin, mas Kus gondrong), dan Ruang belajar kopel.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan Skripsi ini.

Jakarta, 6 Agustus 2020

Penulis,



OKTA MARA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN/ORISINALITAS	i
TANDA PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Pertanyaan Penelitian	16
1.3.Tujuan Penelitian	17
1.4.Manfaat Penelitian	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
2.1.Landasan Teoritis	18
2.1.1.Teori Komunikasi Termediasi Komputer (Computer Mediated Communication)	18
2.1.2 Fokus Konsep	20
2.2.Landasan Konseptual	21
2.2.1 Media Baru	21
2.2.2 Jenis-Jenis Media Sosial	26
2.2.3 Konten Ilegal (Pornografi) di Media Sosial	27
2.2.4 Komunitas Virtual	29
2.3.Alur Pemikiran	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35

3.1. Waktu dan Tempat Penelitian	35
3.2. Desain Penelitian	35
3.2.1 Paradigma Penelitian	35
3.2.2 Pendekatan Penelitian	37
3.2.3 Metode penelitian	40
3.2.4 Sifat penelitian	42
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	43
3.4. Instrumen Pengumpulan Data	44
3.5. Teknik Analisis Data	46
3.5.1 Level Analisis Media Siber (Etnografi Virtual)	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
4.1. Subjek Penelitian	50
4.1.1 Kasus Pornografi Online Pada Bigo Live	50
4.1.2 Gambaran Umum Bigo Live	52
4.1.3 Logo Bigo Live	54
4.1.4 Fitur-fitur dalam aplikasi Bigo Live	54
4.1.5 User Agreement	57
4.2. Hasil Penelitian	61
4.3. Pembahasan	95
BAB V PENUTUP	102
5.1. Kesimpulan	102
5.2. Saran	104
5.2.1 Saran Teoritis	104
5.2.2 Saran Praktis	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	

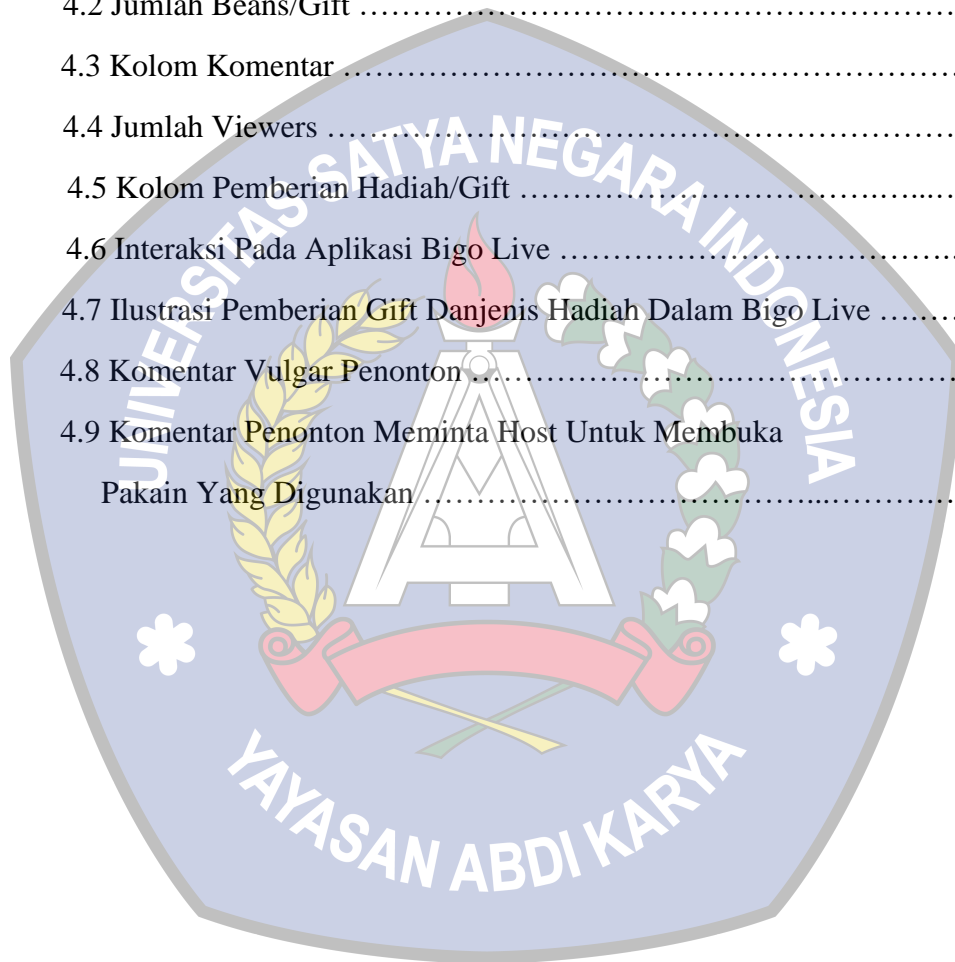
DAFTAR TABEL

3.1 Tabel Level Dalam Analisis Media Siber	49
--	----



DAFTAR GAMBAR

2.1 Alur Pemikiran	33
3.1 Level Dalam Anislis Media Siber	47
4.1 Identitas User	55
4.2 Jumlah Beans/Gift	55
4.3 Kolom Komentar	56
4.4 Jumlah Viewers	56
4.5 Kolom Pemberian Hadiah/Gift	57
4.6 Interaksi Pada Aplikasi Bigo Live	64
4.7 Ilustrasi Pemberian Gift Dan jenis Hadiah Dalam Bigo Live	65
4.8 Komentar Vulgar Penonton	67
4.9 Komentar Penonton Meminta Host Untuk Membuka Pakaian Yang Digunakan	87



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu dampak dari perkembangan zaman yang kian harinya mengalami kemajuan yang pesat. Banyak hal yang melatarbelakangi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut, salah satunya adalah adanya kebutuhan umat manusia yang semakin harinya dituntut untuk dapat menjalankan segala sesuatunya dengan lebih mudah dan efektif.

Teknologi komunikasi dan informasi saat ini telah mencapai tingkat kebutuhan vital bagi manusia. Bukan saja dalam pemanfaatannya sebagai saluran komunikasi informasi antara individu dalam interaksi sosial, tetapi juga dalam lingkup yang lebih luas antar lembaga dengan lembaga, antar wilayah dengan wilayah hingga antar negara dan benua di mana teknologi sudah mengambil peran penting di dalam nya.

Kemajuan teknologi membawa perubahan pada masyarakat tradisional menjadi masyarakat modern seperti halnya perubahan sosial yang signifikan dari cara berkomunikasi, mencari informasi dan bersosialisasi di masyarakat, organisasi/perusahaan hingga keluarga. Jika sebelumnya pentingnya berkomunikasi secara langsung selalu digunakan oleh masyarakat dalam menyampaikan informasi. Kini tanpa bertatap muka langsung, masyarakat bisa

saling bertukar informasi, melalui teknologi *online chat*, *video call*, atau melalui sosial media yang difasilitasi oleh teknologi internet.

Perubahan sosial secara umum dapat diartikan sebagai suatu proses pergeseran atau berubahnya struktur atau tatanan didalam masyarakat, meliputi pola pikir yang lebih inovatif, sikap, serta kehidupan sosialnya untuk mendapatkan penghidupan yang lebih bermatabat. Teknologi saat ini memungkinkan masyarakat modern untuk berinteraksi, bekerjasama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.

Perubahan sosial dalam berbagai aspek semakin mudah dan terjangkau oleh teknologi sebagai sarana prasana komunikasi, maka semakin mudah antara masyarakat modern satu dengan lainnya untuk saling berinteraksi, yang akan membuat suatu perubahan pola budaya baru diantara mereka dalam segala aspek-aspek di dalamnya. hal ini akan semakin jelas terlihat dampak Teknologi Komunikasi tersebut terhadap Aspek-aspek Sosial di Dalam Suatu Perubahan Sosial yang sedang terjadi.

Teknologi saat ini sangat melesat cepat terutama dalam penggunaan internet yang semakin hari mengalami banyak kemajuan. Internet juga memegang banyak peranan penting dalam kehidupan manusia, berbagai aplikasi pun hadir untuk memenuhi kebutuhan pengguna didalamnya. Mulai dari aplikasi sosial media, games online, hingga aplikasi *live chat streaming*. Peran internet dalam kehidupan sehari-hari telah menjadi gaya hidup masyarakat luas.

Keberadaan internet juga memudahkan manusia untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa harus merasa terhalang oleh jarak dan waktu, dengan adanya internet arus informasi sangat tidak terbatas dan menguntungkan semua manusia di seluruh dunia untuk berbagi informasi dan berkomunikasi kapanpun dan di manapun. Selain informasi juga terdapat hiburan yang ada di internet. Hal tersebut di zaman modern ini kerap dimunculkan pada platform media social. Platform media sosial terbukti efektif membuat kreasi yang inovatif dan dapat menghibur pengguna internet.

Media sosial atau yang kerap disebut “sosmed” sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat sekarang ini. Kehadiran media sosial memudahkan arus lalu lintas informasi mengenai apa saja dengan mudah menyebar kepada setiap orang. Kondisi tersebut mengubah cara berkomunikasi masyarakat. Jika dahulu perkenalan selalu diiringi dengan pertukaran kartu nama atau nomor telepon, maka saat ini setiap kali bertemu orang baru, orang-orang justru cenderung untuk bertukar alamat akun atau membuat pertemanan di media sosial. Penggunaan media sosial saat ini lebih banyak digunakan untuk menunjukkan eksistensi diri yang berlebihan hingga terkadang tidak ada batas antara kehidupan nyata dan kehidupan di dunia maya.

Media sosial bagi masyarakat sekarang merupakan hal yang penting tidak hanya sebagai tempat memperoleh informasi yang menarik tetapi juga sudah menjadi *lifestyle* atau gaya hidup. Banyak remaja dan dewasa yang tidak ingin di anggap ketinggalan zaman karena tidak memiliki akun media sosial. Media sosial bagi para penggunanya biasanya di gunakan untuk mengekspresikan diri,

segala tentang dirinya kepada banyak orang terutama teman-teman dan media sosial juga bisa di jadikan sebagai tempat untuk berinteraksi sekaligus untuk menghasilkan uang.

Banyaknya aplikasi-aplikasi media sosial tentunya menghadirkan konten yang bervariasi mulai dari *online chat*, *live streaming*, forum diskusi online, yang di dukung audio visual, gambar digital, file audio dan berbagai macam jenis konten lain nya yang bisa di kategorikan untuk hiburan, inspiratif, edukatif, ataupun informatif. Hingga berbagai bentuk konten media lainnya yang terbentuk melalui buatan dari para pengguna sistem atau layanan online yang seringkali dilakukan lewat sebuah situs media sosial.

Aplikasi media sosial menghadirkan konten-konten yang bervariasi jika di lihat dari sifat nya seperti konten yang menghibur dimana pembuat konten ini fokusnya untuk menghilangkan Kejenuhan yang ditimbulkan oleh rutinitas pekerjaan atau berbagai masalah pribadi sehari – hari yang sedang dihadapi seringkali membuat orang mengakses media sosial untuk menghibur diri. Konten – konten yang lucu, vlog atau *live chat streaming* biasanya merupakan jenis konten yang menghibur para *followers* di media sosial.

Selain konten yang menghibur, jenis konten yang inspiratif bisa membuat para follower media sosial aktif. Setiap pribadi manusia tentu saja selalu memiliki masalah dalam kehidupan sehari–hari. Masalah– masalah tersebut secara psikologis membuat banyak orang menjadi stress atau bahkan depresi. Biasanya, orang yang sedang memiliki masalah, stress, atau bahkan depresi

membutuhkan motivasi dan inspirasi. Seperti konten - konten sederhana berupa teks quotes yang disajikan dalam bentuk gambar-gambar dua dimensi.

Media sosial juga menghadirkan konten yang bersifat edukatif, perubahan teknologi yang cepat ikut merubah pola belajar masyarakat, banyak orang yang memanfaatkan internet sebagai sarana belajar secara otodidak. seperti situs web dan kanal YouTube yang berisi konten-konten edukatif sehingga bisa digunakan untuk belajar apa saja. Dan dapat memilih bahan edukasi yang lebih praktis dengan cara menonton sebuah video tutorial dari kreator tertentu kemudian dapat di praktekkan secara langsung.

Konten media sosial juga dapat menjadi sumber informasi atau bisa di bilang informatif Konten ini bisa berupa konten yang menyajikan berita – berita terkini sampai dengan infografis yang menyajikan data – data statistik tentang topik tertentu, yang dapat memberikan informasi kepada pengguna media sosial melalui gadget atau smartphone dalam bentuk gambar atau video yang menarik seperti akun media sosial Instagram atau pun kanal youtube sebuah portal berita.

Lebih dari separuh penduduk di Indonesia telah "melek" media sosial. Ini adalah temuan riset dari We Are Social www.wearesocial.com, perusahaan media sosial asal Inggris, bersama dengan Hootsuite. Dalam laporan "*Digital Around The World 2019*", terungkap bahwa dari total 268,2 juta penduduk di Indonesia, 150 juta di antaranya telah menggunakan media sosial. Dengan demikian, angka penetrasinya sekitar 56 persen. Hasil riset yang diterbitkan 31 Januari 2019 lalu itu memiliki durasi penelitian dari Januari 2018 hingga

Januari 2019. Terjadi peningkatan 20 juta pengguna media sosial di Indonesia dibanding tahun lalu. Generasi milenial yang umum disebut generasi Y serta generasi Z mendominasi penggunaan media sosial. Pengguna media sosial di Indonesia paling banyak berada pada rentang usia 18-34 tahun. Pengguna pria lebih mendominasi, di mana pada rentang usia 18-24 tahun, jumlahnya mencapai 18 persen, lebih unggul dari pengguna wanita dengan persentase 15 persen (Wahyunanda Kusuma Pertiwi, 2019).

Menurut Rustiana dalam jurnal “Persepsi Digital Dependent terhadap Pemanfaatan Media Sosial dan Dampak Sosial Ekonominya” beberapa peneliti memberi istilah pada generasi ini dengan nama generasi Z (disingkat Gen-Z). Selain ketergantungan yang tinggi terhadap akses internet/media sosial menurut Kleinschmit (2015, h. 1), beberapa karakteristik lain kelompok ini adalah pertama, kebiasaan konsumsi media berbeda dari generasi sebelumnya (bahkan dari generasi milenial) Generasi yang dibesarkan saat budaya internet telah lahir disebut dengan digital native atau generasi milenial. Ibrahim (2011) mengatakan bahwa generasi ini dipandang sebagai generasi masa depan yang diasuh dalam lingkungan budaya baru. Media digital yang interaktif, Rata-rata konsumsi penggunaan smartphone mereka adalah 15,4 jam per minggu atau lebih. Generasi ini mengonsumsi konten televisi per minggu sebanyak 13,2 jam. Konsumsi ini secara signifikan kurang dari konsumsi serupa yang dilakukan oleh generasi *baby boomer* dan generasi X (Rustiana, 2018).

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta

orang. Dari angka tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Tidak bisa di pungkiri media sosial memang tidak bisa lepas dari kehidupan masyarakat sekarang dan penggunaanya terus bertambah. Berdasarkan laporan terbaru We Are Social, pada tahun 2020 disebutkan bahwa ada 175,4 juta pengguna internet di Indonesia. Dibandingkan tahun sebelumnya, ada kenaikan 17% atau 25 juta pengguna internet di negeri ini (Kominfo, “Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang” dari https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker).

Data diatas menunjukkan bahwa Media sosial telah menjadi bagian dari gaya hidup modern untuk berbagai aktivitas, seperti untuk sekedar mencari hiburan, mencari informasi, transaksi online dan alat untuk kepentingan pendidikan maupun bisnis. Media sosial mempunyai peran sangat penting dalam mengubah secara radikal gaya hidup orang berkomunikasi dan berinteraksi dan setiap tahun nya pengguna media sosial terus meningkat seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan kemajuan internet.

Media Sosial sudah menjadi aplikasi paling populer dikalangan Warganet Indonesia mengutip dari kata data pengguna aktif sosial media di Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 20% di tahun 2019 yakni mencapai 150 juta pengguna aktif. Itu artinya, sekitar 57 persen dari seluruh penduduk Indonesia sudah menggunakan sosial media dari jumlah total penduduk Indonesia sebesar 264 juta. Jumlah ini membawa Indonesia sebagai salah satu negara dengan pengguna aktif media sosial yang penggunaannya dalam sehari rata-rata

mencapai 7 jam 59 menit (Dwi handayani, 2019 “Berapa Pengguna Internet di Indonesia?” <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/09/berapa-pengguna-internet-di-indonesia>).

Internet berperan sebagai penunjang media komunikasi dan informasi yang banyak memberikan dampak positif, namun tidak sedikit juga terjadi penyalahgunaan yang justru membawa dampak negatif. Termasuk penyalahgunaan illegal content melalui media sosial. Konten ilegal (illegal content) adalah kejahatan dengan memasukkan data atau informasi yang tidak benar, tidak etis, melanggar hukum, dan atau melanggar ketertiban hukum di internet. Jenis dari illegal content itu berupa pornografi/vulgar, pelanggaran hak cipta, terorisme virtual, dan perjudian dengan menggunakan media siber (Rulli Nasrullah, 2015:193).

Kemajuan teknologi begitu terasa di setiap kalangan, mulai khalayak dari menengah ke bawah sampai menengah ke atas. Tidak dipungkiri bahwa semua yang dilakukan manusia tidak luput dengan yang namanya teknologi, begitu pun dengan media massa. Dulu media massa hanya berupa lembaran kertas. Kini berevolusi seiring kemajuan teknologi, seperti televisi, radio, dan online. Dampaknya, kita semakin mudah mengakses informasi, baik informasi umum bahkan sampai yang berbau negatif. Sudah menjadi rahasia umum di era modern ini konten-konten video porno mudah diakses semua orang. Hal tersebut dapat dilihat di Whatsapp, Line, Instagram, Twitter, Bigo Live, dan lain-lain. Media komunikasi yang memudahkan masyarakat mendapatkan

informasi juga dapat dengan mudah dipakai akses untuk hal tabu berbau pornografi.

Pornografi dalam kamus besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai penggambaran tingkah laku secara erotis dengan lukisan atau tulisan untuk membangkitkan nafsu birahi. Atau bahan bacaan yang dengan sengaja dan semata mata dirancang untuk membangkitkan nafsu birahi dalam seks. Perkembangan teknologi informasi berdampak pada revolusi bentuk kejahatan yang konvensional menjadi lebih modern. Jenis kegiatannya mungkin sama namun dengan media yang berbeda yaitu dalam hal ini internet.

Konten pornografi, merupakan penyimpangan dari Pasal 27 ayat (1) UU ITE yang mengatur Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan. Dapat di ancam dengan hukuman pidana dan merupakan salah satu pelanggaran berat di negara Indonesia.

Media daring atau online menyediakan fasilitas untuk berbagi, bersosialisasi, dan berkomunikasi kepada penggunanya kapanpun dan dimanapun, karena sifatnya tanpa di batasi jarak dan waktu tetapi tidak jarang juga pengguna media sosial juga menggunakannya untuk hal-hal seperti mengindikasikan konten pornografi yang secara fungsi sudah menyalahi fungsi dari media sosial dan merupakan pelanggaran undang-undang yang berlaku di negara Indonesia khususnya undang-undang Informasi dan Transaksi

Elektronik Pasal 27 ayat (1) UU Nomor 11 tahun 2008 tentang penyebaran dan pembuatan konten pornografi.

Media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (*fasilitator*) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial (Van Dijk (2013) (Fuchs dalam Nasrullah, 2015:11). Fasilitas media sosial ini lah yang sering di salah gunakan oleh beberapa pengguna untuk di jadikan wadah pornografi bahkan prostitusi online.

Aplikasi media sosial berpengaruh terhadap konten yang disajikan. Media sosial memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif antara lain memperluas jaringan pertemanan, mendapatkan informasi yang bermanfaat. Dampak negatifnya adalah tidak semua pengguna media sosial merupakan pengguna yang sopan dalam bertutur kata atau berbagi konten contoh nya banyak nya konten-konten di media sosial yang berbau vulgar. Definisi vulgar di sini ialah berisikan unsur-unsur yang bertentangan dengan nilai-nilai tradisi dan budaya Indonesia Konten-konten itu sangat tidak bisa diterima dalam nilai-nilai etika dalam budaya Indonesia.

Banyak nya konten-konten berbau vulgar di media sosial seperti aplikasi twitter yang menjadi salah stau sarang beredarnya konten pornografi dan transaksi jual beli pelacuran serta menjadi media baru dalam praktik prostitusi. atau oknum yang live streaming di aplikasi Bigo Live dan terindikasi konten-konten vulgar yang menampilkan gambar-gambar atau video yang tidak

senonoh dan bertentangan dengan kebudayaan Indonesia yang mengakibatkan beberapa orang tidak nyaman atau menyebabkan konflik dalam menggunakan media sosial.

Merujuk pada *antaranews.com* baru-baru ini Kemenkominfo menanggapi seorang youtuber K**i H**e karena membuat konten di chanel youtube nya yang mengarah pada adegan yang terindikasi konten vulgar dan melanggar UU ITE hal ini menunjukkan bahwa media sosial selain dapat memberi manfaat yang positif tetapi juga dapat membawa efek *negative* yang bagi beberapa pengguna nya di peruntukkan untuk mencari keuntungan semata tanpa melihat akibat yang di timbulkan akibat dari sebuah konten tersebut (Abdu Faisal, 2019, “Menkominfo tanggap konten vulgar di media sosial” dari <https://www.antaranews.com/berita/1148892/menkominfo-tanggapi-konten-vulgar-di-media-sosial>).

Media sosial telah menjadi bagian dari sebagian besar masyarakat Indonesia. Selain itu media sosial saat ini juga telah di jadikan sebagai tempat untuk saling mendapatkan dan menyebarkan informasi. Tetapi di dalam penggunaanya tentu harus ada etika dalam penggunaan media sosial agar tidak terjadi pelanggaran dalam penggunaannya yang mengakibatkan permasalahan sosial yang terjadi akibat kurangnya kesadaran masyarakat dalam beretika dalam sosial media.

Media sosial memang menitik beratkan pada kebebasan kepada penggunanya untuk mengakses, melihat, mendengar menyebarkan, dan berkomentar terhadap suatu konten dalam aplikasi media sosial namun dengan

adanya kebebasan diatas, etika dalam berkomunikasi di media sosial tidak lagi diperhatikan sehingga menimbulkan permasalahan etika dalam berkomunikasi seperti penyebaran sara dan pornografi, mengakui hasil karya orang lain, berkomentar menggunakan kosa kata yang kasar, dan masih banyak lainnya.

Munculnya media siber baru dapat mempermudah pengguna untuk mengembangkan cara berkomunikasi tanpa tatap muka. Semakin berkembangnya internet membuat perkembangan media siber semakin banyak, jenis-jenis media siber juga semakin bermunculan sesuai perkembangan internet itu sendiri salah satu nya adalah Bigo Live yang sedang digunakan oleh banyak pengguna media sosial.

Menurut Mu Tmm Bigo Live salah satu aplikasi media sosial yang memberikan perangkat Live Streaming adalah Bigo Live. Bigo Live adalah aplikasi broadcast dalam bentuk live streaming yang dikhususkan untuk pengguna smartphone Android dan IOS. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk menyiarkan kegiatan diri sendiri secara online melalui kamera smartphone dan bisa ditonton oleh para pengguna Bigo Live yang lain saat itu juga. Bigo Live juga menjadi salah satu aplikasi sosial media terpopuler dengan lebih dari sepuluh juta unduhan.

Live streaming ini adalah suatu teknologi yang digunakan untuk memainkan file audio dan video secara langsung maupun merekam dari sebuah mesin *web server*. Teknologi ini adalah teknologi yang memberikan akses secara langsung untuk melihat file video, audio atau keduanya kapanpun dan dimanapun tanpa melalui proses download atau unduh Aplikasi ini merupakan

aplikasi yang digunakan untuk menyiarkan kegiatan diri sendiri secara online melalui kamera smartphone dan bisa ditonton oleh para pengguna Bigo Live yang lain saat itu juga, namun dengan adanya fasilitas di atas beberapa pengguna atau yg biasa di sebut “*Host*” atau penyiar menggunakannya untuk mencari keuntungan dengan menampilkan konten pornografi dan bisa di akses atau dilihat oleh banyak pengguna aplikasi Bigo Live ini.

Dikutip dari Kementrian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) melakukan pengawasan dan pemantauan terhadap kinerja media sosial Bigo Live dan berhasil memblokir sekitar 200 ribu konten negative yang ada di dalam aplikasi ini dan juga bersama dengan pimpinan Bigo Live Indonesia melakukan penandatangan MoU tentang penanganan konten pornografi secara bersama-sama dengan menggunakan sistem *Artificial Intelligence* (AI). Pemblokiran dilakukan berdasarkan temuan tim monitoring dan laporan dari pengguna BIGO (Kominfo, 2019, “Pemblokiran Konten Negatif oleh Bigo Live” dari <https://aptika.kominfo.go.id/2019/03/pemblokiran-konten-negatif-oleh-bigo-live/>).

Pada era Sekarang pornografi sudah beredar dan dapat kita mencarinya dengan mudah melalui alat komunikasi yang kita gengam. Seperti yang dapat kita akses dalam aplikasi Bigo live, aplikasi yang berbasis *live streaming* ini banyak menampilkan konten yang bersifat vulgar yang mana penonton aplikasi tersebut dalam peyiar tertentu dapat membangkitkan gairah seksualitas dalam diri penonton.

Media sosial sangat berkaitan dengan komunikasi, Mengacu kepada buku Dinamika Komunikasi (Effendy:2015), komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap dan perilaku, baik langsung secara lisan, maupun tak langsung melalui media. Media merupakan wadah untuk membawa pesan dari proses komunikasi.

Pesan-pesan negative merupakan salah satu unsur yang terkandung di dalam sebuah aplikasi media sosial Bigo Live, seperti yang dilakukan oleh Host atau penyiar dengan sengaja menampilkan gambar-gambar yang seksi atau vulgar pada bagian foto profil akun dengan tujuan untuk menyampaikan pesan kepada para *viewer* atau pengunjung bahwa di dalam akun tersebut *viewer* atau pengunjung dapat menonton aktivitas Live Streaming yang mengarah kepada pornografi yang banyak di sukai para pengguna aplikasi ini. Banyak aplikasi media sosial seperti twitter, instagram dan Facebook yang juga banyak memuat konten-konten pornografi, dari sekian aplikasi diatas Bigo Live lah yang hampir di setiap kontennya menampilkan konten pornografi dan merupakan aplikasi sosial media *live streaming* terpopuler dibandingkan dengan aplikasi *live streaming* yang lain, dengan lebih dari sepuluh juta unduhan, keunikan Bigo Live lainnya yaitu memiliki nilai ekonomi dengan cara mengeksploitasi tubuh wanita menggunakan sistem poin yang biasa disebut beans yang dapat ditukarkan dengan uang tunai.

Bigo Live juga menyediakan fitur *comment*, sehingga para pengunjung atau *viewers* dapat berkomentar di setiap tayangan live yang dihadirkan penyiar, hal

ini menyebabkan beberapa komentar yang di tulis oleh pengunjung mengandung pesan yang negative seperti ajakan untuk berhubungan badan, meminta host untuk membuka pakain atau meminta host untuk melakukan gerakan-gerakan yang membangkitkan gairah seksualitas hal ini tentu membawa pesan yang negative kepada *viewers* yang lain.

Pesan-pesan negative menimbulkan budaya berkomunikasi di media sosial yang buruk sehingga membentuk kesan negative pada aplikasi ini. Dalam sebuah aplikasi media sosial tentunya terdapat budaya komunikasi yang berlangsung didalamnya, Dalam tradisi antropologi, Clifford Geertz (Martin dan Nakayama, 2007:47) (dalam Nasrullah, 2019:12-13) mengartikan budaya sebagai nilai yang secara historis memiliki karakteristiknya tersendiri dan bisa dilihat dari simbol yang muncul. Simbol ini bermakna sebagai suatu sistem dari konsep ekspresi komunikasi diantara manusia yang mengandung makna dan yang terus berkembang seiring pengetahuan manusia dalam menjalani kehidupan.

Budaya komunikasi pada dasarnya merupakan nilai-nilai yang muncul dari proses interaksi antar individu yang berlangsung secara terus menerus. Media sosial juga dapat mengubah nilai-nilai budaya komunikasi dalam masyarakat, misalnya budaya masyarakat Indonesia dikenal dengan budaya sopan santun. Dengan media sosial, terjadi pergeseran nilai karena seseorang dapat memberi kritik tajam, hujatan, berkomentar yang tidak senonoh bahkan makian secara langsung terhadap individu atau kelompok lain tanpa memikirkan konsekuensi pada sang terhujat.

Pada awalnya Bigo Live Bigo mencoba memberikan kesempatan penggunanya untuk menunjukkan bakat mereka mulai dari menyanyi hingga bakat dalam memilih mode pakaian namun konsep positif dari Bigo dalam perkembangannya banyak dimanfaatkan pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab untuk menyebarkan konten vulgar dan sebagai ajang untuk memproduksi konten negatif yang erat dengan pornografi dan membuat Bigo terindikasi layanan *Live Streaming* Negative.

Bigo Live termasuk aplikasi live streaming yang populer dan terindikasi aktivitas seksual atau vulgar sehingga menghasilkan budaya komunikasi yang buruk antar pengguna aplikasi dengan teknologi dalam waktu dan lokasi tertentu sehingga menimbulkan masalah budaya berkomunikasi pada media sosial. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis termotivasi untuk menulis skripsi dengan mengangkat sebuah judul: **“BUDAYA KOMUNIKASI DIGITAL PADA MEDIA STREAMING (ETNOGRAFI VIRTUAL INTERAKSI ANTAR USER PADA LIVE KONTEN PORNOGRAFI PADA BIGO LIVE)”**

1.2 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana budaya komunikasi dalam interaksi antar pengguna Bigo Live?
2. Bagaimana atau apa bentuk pelanggaran pelanggaran etika media sosial yang di lakukan oleh pengguna aplikasi Bigo Live?
3. Mengapa terjadi suatu bentuk komunitas virtual pada konten vulgar Bigo Live?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan di atas, maka ada beberapa tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana budaya komunikasi antar pengguna Bigo Live.
2. Untuk mengetahui apa saja pelanggaran etika media sosial yang dilakukan oleh pengguna Bigo Live.
3. Untuk mengetahui mengapa terjadi suatu bentuk komunitas virtual yang di dalamnya terdapat konten vulgar pada aplikasi Bigo Live.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi perkembangan ilmu komunikasi, dan juga menambah pengetahuan, serta dapat menangani kasus tentang media sosial yang berhubungan erat dengan penyebaran konten pornografi online.

b. Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah wawasan dan memberikan motivasi kepada seluruh pengguna media sosial agar dapat menggunakan media daring secara sehat serta tidak melanggar norma-norma dan undang-undang yang ada.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teoritis

2.1.1 Teori Komunikasi Termediasi Komputer (Computer Mediated Communication)

Dalam era teknologi informasi hari ini, mode komunikasi yang kita jalani telah diperantarai Internet dan telah bergerak secara cepat menuju apa yang disebut dengan *computer-mediated communication* (CMC) atau komunikasi yang dimediasi oleh komputer. Dalam konteks ini, *computer-mediated communication* (CMC) dipandang sebagai integrasi teknologi komputer dengan kehidupan kita sehari-hari (Andrew F. Wood dan Matthew J. Smith, 2005: 4).

Salah satu aspek yang muncul dari perkembangan media baru yang mempertemukan individu atau kelompok di arena virtual dalam berkomunikasi yakni komunikasi yang termediasi computer (CMC). Komputer, telepon genggam atau perangkat yang terkoneksi lainnya pada dasarnya tidak sekedar menjadi media yang memperantai proses distribusi dan sirkulasi pesan, tetapi sebagai medium layaknya aspek serta lingkungan dalam komunikasi tatap muka. Hanya saja, komunikasi yang terjadi di media siber lebih banyak tergantung pada teks, baik teks dalam pengertian sesungguhnya maupun simbol, ikon, atau penanda lain yang mewakili maksud dari pesan. (Nasrullah, 2014:79).

Computer Mediated Communication (CMC) adalah jenis-jenis program aplikasi yang digunakan untuk melakukan komunikasi antara dua orang atau lebih untuk berinteraksi melalui komputer yang berbeda dan berada di tempat yang berbeda pula. Intinya adalah bagaimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi satu dengan lainnya dengan menggunakan alat pendukung komputer melalui program aplikasi yang ada pada komputer tersebut (Stephen W. Littlejohn, Karen A. Foss 2009: 162-163).

Hal yang dimaksud di sini bukanlah bagaimana dua mesin atau lebih dapat saling berinteraksi, namun bagaimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi satu dengan lainnya dengan menggunakan alat bantu komputer melalui program aplikasi yang ada pada komputer tersebut. Dengan ini dapat diketahui, bahwa yang diperlukan partisipan CMC dalam menjalankan komunikasi dengan komunikannya harus melibatkan dua komponen, yaitu komputer dan jaringan internet (Thurlow, dkk, 2004:5).

Computer Mediated Communication memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan menggunakan alat komunikasi yang terintegrasi sistem komputer, dengan didukung akses internet dan aplikasi-aplikasi yang memungkinkan kita untuk membaca berita teraktual secara online, bermain game virtual yang memungkinkan kita seolah-olah bermain dengan seseorang tetapi orang tersebut tidak berada di dekat kita, dan kita dapat berbicara, atau berdiskusi, dengan seseorang dimanapun mereka berada, kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan akses internet.

2.1.2 Fokus Konsep

Thurlow, dkk dalam bukunya yang berjudul *Computer Mediated Communication Social Interaction And The Internet* sekitar 20 persen pengguna internet terlibat dalam beberapa jenis aktivitas seksual online mulai dari mencari informasi atau saran mengenai tentang kesehatan seksual dan percintaan dan terlibat dalam obrolan yang berorientasi seksual untuk melihat gambar erotis atau membeli bahan-bahan yang berhubungan dengan erotis.

a. *Cybersex and Cyberporn*

pesan erotis sugestif atau eksplisit atau fantasi seksual yang dipertukarkan melalui komputer dan terhubung dengan orang lain yang sedang online pada saat yang sama dengan mengekspresikan seksualitas, seperti untuk bersenang-senang, atau berfantasi melalui ruang siber, jadi secara tidak langsung cyber sex dan cyber porn merupakan salah satu kegiatan di internet yang berhubungan dengan seksual dengan melakukan aktivitas-aktivitas untuk membangkitkan hasrat seksual yang dilakukan secara online.

b. *Interpersonal attraction (ketertarikan interpersonal)*

Dalam internet banyak hal terjadi salah satunya adalah ketertarikan interpersonal yang terjadi di dalam dunia maya atau online hal ini dibuktikan dengan adanya situs kencan berbasis

online yang memfasilitasi seseorang untuk mencari pasangan melalui media CMC yang instan dan interaktif, CMC membuat aktivitas mencari seseorang lebih mudah dengan bantuan internet.

c. *Online Community* (Komunitas Online)

Komunitas online adalah agregasi sosial yang muncul dan berkumpul dari internet, yang nyata namun saling berinteraksi lewat komunikasi virtual atau menggunakan internet sebagai alat komunikasi yang menggambarkan kekuatan hubungan antara orang-orang di jaringan yang luas.

2.2 Landasan Konseptual

2.2.1 Media Baru

a. Pengertian Media Baru

Media baru adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai media baru adalah digital, seringkali memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, interaktif dan tidak memihak (Widjayanti, 2016:348). Secara sederhana media baru adalah media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet secara khususnya, termasuk di dalamnya adalah web, blog,

online social network, online forum dan lain-lain yang menggunakan komputer sebagai medianya.

Melalui media baru, seseorang dapat mengekspresikan emosi tertentu yang dialaminya atau mengungkapkan diri (self-disclosure), sama seperti tatap muka. Pengungkapan diri adalah komunikasi yang disengaja melalui perilaku verbal yang menjelaskan tentang pengalaman atau perasaan seseorang (Devito 2011:59- 61).

Rogers dalam Anis Hamidati menguraikan tiga sifat utama yang menandai kehadiran teknologi komunikasi baru, yaitu *interactivity*, *demassification*, dan *asynchronous*. *Interactivity* merupakan kemampuan sistem komunikasi baru (biasanya berisi sebuah komputer sebagai komponennya) untuk berbicara balik (*talk back*) kepada penggunaanya. Hampir seperti seorang individu yang berpartisipasi dalam sebuah percakapan. Dalam ungkapan lain, media baru memiliki sifat interaktif yang tingkatannya mendekati sifat interaktif pada komunikasi anatarpribadi secara tatap muka.

Sifat kedua dari teknologi komunikasi baru adalah *demassification* atau yang bersifat massal. Maksudnya, kontrol atau pengendalian sistem komunikasi massa biasanya berpindah dari produsen kepada konsumen media. Sifat yang ketiga adalah *asynchronous*, artinya teknologi komunikasi baru mempunyai kemampuan untuk mengirimkan dan menerima pesan pada waktu-waktu yang dikehendaki oleh setiap individu peserta.

b. Fungsi Media Baru

Media baru memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Berfungsi menyajikan arus informasi yang dapat dengan mudah dan cepat diakses dimana saja dan kapan saja. Sehingga memudahkan seseorang memperoleh sesuatu yang dicari atau dibutuhkan yang biasanya harus mencari langsung dari tempat sumber informasinya.
- 2) Sebagai media transaksi jual beli. Kemudahan memesan produk melalui fasilitas internet ataupun menghubungi customer service.
- 3) Sebagai media hiburan. Contohnya: game online, jejaring sosial, streaming video, dan lain sebagainya.
- 4) Sebagai media komunikasi yang efisien. Penggunaannya dapat berkomunikasi dengan siapapun tanpa terkendala jarak dan waktu, bahkan dapat melakukan *video conference*.
- 5) Sebagai sarana pendidikan dengan adanya e-book yang mudah dan praktis. Bagi mahasiswa dan pelajar penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik, lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, memungkinkan dilakukan dimana saja dan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Herliani, 2015).

c. Karakteristik Media Baru

McQuail (2010:124) menjelaskan, ciri utama media baru yaitu: pertama, adanya saling keterhubungan, kedua, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, ketiga, interaktivitasnya, keempat, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka dan yang terakhir sifatnya ada di mana mana.

Media baru muncul sejalan dengan perkembangan teknologi digital. Media baru seperti halnya dengan media yang sudah ada (televisi, radio, dan surat kabar) juga mempunyai karakteristik tersendiri antara lain interaktif, hipertekstual, jaringan, maya, simulasi dan digital. Media baru mempunyai karakteristik tersendiri jika dibandingkan dengan media lain.

Karakteristik yang pertama interaktif, karakteristik ini menjadi salah satu kunci dari media baru karena jika dibandingkan dengan media lama seperti televisi, radio dan surat kabar, media baru diakui paling interaktif meskipun di media lama sudah banyak yang dapat bersifat dua arah seperti kuis, ngobrol, dan sebagainya dengan penonton di rumah tetapi itu tetap melalui tahap seleksi atau gatekeeping dari media tersebut. Setiap orang dapat berinteraksi, bertukar informasi, bisnis dan sebagainya hanya dengan internet atau media baru ini.

Karakteristik media baru yang kedua adalah hipertekstual, hipertekstual berarti setiap informasi yang sudah ada di media lama seperti televisi, radio, dan surat kabar kembali dimasukkan kedalam media baru dengan tampilan yang sudah disesuaikan dengan tampilan media baru. Digunakan sebagai database perpindahan media dari lama ke media baru sehingga informasi yang dahulu tidak hilang begitu saja.

Yang ketiga, jaringan (networking), jaringan berarti di dalam media baru internet terdapat beberapa jaringan yang saling menguatkan untuk mempermudah orang menemukan dan menggunakan internet dalam mencari informasi. Jaringan-jaringan ini antara lain adalah The World Wide Web (www), Situs media sosial, blog networks dan sebagainya.

Yang keempat adalah maya atau virtual. Karakteristik ini menjadi karakteristik yang melemahkan bagi media baru internet, karena sifatnya yang maya sehingga identitas seseorang atau kelompok di dalam media baru internet menjadi tidak jelas dan tidak bisa dipercaya sepenuhnya.

Yang kelima, adalah simulasi. Dalam zaman digital memiliki hubungan yang dekat dengan peniruan atau simulasi. Setiap media mempunyai akibat akan ditirukan oleh khalayak, sama halnya dengan media lama. Media baru menirukan beberapa dari media lama yang masih diangkat dimasukkan kedalam media baru.

Khalayak pengguna media baru ke dunia nyata yang mempengaruhi hidupnya. Simulasi berarti melakukan peniruan atau imitasi dari suatu hal kedalam kehidupannya sehingga dapat lebih berguna bagi dirinya.

Karakteristik media baru yang terakhir adalah digital. Dalam dunia digital semua diproses menggunakan mesin yang digerakkan oleh system informasi yang diolah oleh kode atau nomor yang dibuat oleh manusia.

Hadirnya media baru, dapat mempermudah kegiatan atau pekerjaan, mengakses informasi, berbisnis, berkomunikasi dan masih banyak yang lainnya, sehingga bisa diartikan bahwa media baru membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan manusia.

2.2.2 Jenis-Jenis Media Sosial

Rulli Nasrullah, (2015:40-49) membagikan beberapa jenis media sosial yang sedang berkembang di dunia internet. Adapun jenis-jenis media sosial diantaranya ialah:

- a. *Social networking*, Merupakan sarana yang bisa digunakan pengguna untuk melakukan hubungan sosial di dunia virtual hingga dampak yang ditimbulkan baik nilai-nilai etika dan moral. Karakter utama dari jejaring social ialah pengguna membentuk jaringan pertemanan baik terhadap yang sudah mengenal maupun belum di dunia nyata (offline).

- b. *Blog*, Merupakan media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk berbagi aktivitas keseharian. Konten yang disediakan oleh blog cenderung user experience atau pengalaman pengguna. Karakteristik blog ialah penggunaannya adalah pribadi dan konten yang dipublikasikan juga terkait pengguna itu sendiri. Namun seiring perkembangan media sosial ini sekarang digunakan oleh institusi tertentu.
- c. *Microblogging*, Media sosial ini hampir mirip dengan Blog namun yang membedakan ialah keutamaan mempublikasikan pendapat dari pengguna. Media ini merujuk kepada twitter yang dapat menyebarkan informasi, mempromosikan pendapatnya, hingga membahas isu terkini kepada pengguna lainnya.
- d. *Media sharing*, Keutamaan media sosial ini ialah disediakannya konten untuk berbagi dokumen, video, audio, gambar kepada sesama penggunaannya.
- e. *Social bookmarking*, Media sosial ini digunakan oleh khalayak untuk mencari informasi baik secara teks, video, maupun foto melalui keyword atau kata kunci tertentu secara singkat. Hingga kemudian pengguna akan diarahkan kepada sumber informasi itu berada.

2.2.3 Konten Ilegal (Pornografi) di Media Sosial

Kemajuan teknologi khususnya internet sering di salah gunakan untuk menyebarkan konten-konten ilegal yang dapat diakses dan dilihat

oleh pengguna yang lain. Menurut Rulli Nasrullah sebagai pakar media sosial “Konten Ilegal adalah kejahatan dengan memasukkan data atau informasi yang tidak benar, tidak etis, melanggar hukum, dan atau melanggar ketertiban hukum ke internet (Nasrullah,2014:192).

Konten ilegal dibagi beberapa jenis, yaitu: “(1) Pornografi, yakni dengan sengaja mengunggah, menampilkan, mendistribusikan, dan mengunduh gambar-gambar tidak senonoh (porno) melalui media siber yang dapat diakses para pengguna internet. (2) Pelanggaran hak cipta (*Copyright*), yakni aktivitas penggandaan hak cipta yang dilakukan dengan tidak sah menyebarluaskan melalui internet atau menjual kepada pihak lain. (3) Terorisme virtual, yakni tindakan yang dengan sengaja melakukan ancaman kepada pihak lain, misalnya mengirimkan surat elektronik kepada lembaga negara yang berisi ancaman. (4) Perjudian dengan menggunakan sarana media siber (Nasrullah, 2014:192).

Media sosial yang semakin maju dan bervariasi sudah menjadi candu yang membuat penggunanya tiada hari tanpa membuka media sosial. Media sosial merupakan alat komunikasi baru yang dikembangkan dari internet untuk saling berinteraksi. Seperti yang disebutkan Rulli Nasrullah “media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain.” Ikatan sosial tersebut dapat berupa pembentukan komunitas atau interaksi secara individu ke individu lainnya (Nasrullah, 2015:11).

Hadirnya media sosial membawa dampak besar terhadap peradaban umat manusia yang hidup di era sekarang, dengan media sosial seseorang dapat berinteraksi, berkomunikasi, mengirim pesan dalam bentuk audio visual yang terkoneksi dengan internet, namun kemajuan ini dimanfaatkan oleh beberapa orang untuk menyebarkan/membuat konten ilegal, sesuai dengan jenis-jenis konten ilegal yang dijelaskan oleh Rulli Nasrullah diatas yang termasuk dalam konten ilegal salah satu yang paling banyak adalah konten pornografi.

Karakteristik media sosial yang dapat di lihat dan diakses siapapun pengguna yang memiliki jaringan internet di dalam nya terdapat banyak sekali konten-konten yang di sebarakan secara luas dengan waktu yang sangat singkat. Namun, begitu banyaknya konten yang menyebar, banyak konten yang tidak dapat di filterisasi seperti konten pornografi yang menyebar luas di media sosial dengan berbagai macam bentuk pornografi digital.

2.2.4 Komunitas Virtual

Saat ini internet bukan hanya sebagai wadah untuk saluran komunikasi modern tapi juga sebagai tempat berkumpulnya para kelompok-kelompok sosial. Berbagai forum dan komunitas terbentuk dan berkembang melalui kehadiran internet. Komunitas virtual adalah komunitas-komunitas yang muncul di dunia komunikasi elektronik atau dunia maya. Ruang chatting, e-mail, media sosial dan kelompok-kelompok diskusi via

elektronik adalah contoh baru tempat tempat yang dapat dipakai oleh komunitas untuk saling berkomunikasi.

Dalam konteks budaya, internet merupakan lokasi terjadinya simbol-simbol budaya dan bagaimana entitas didalamnya mengekspresikan diri. Komunitas virtual merupakan bentuk baru dari relasi sosial antar individu di internet yang digunakan untuk saling berkomunikasi yang menawarkan beragam akses tanpa batas dan kadang tidak terduga dalam lapangan penilitan (Nasrullah, 2019:70).

Komunitas virtual disatukan oleh kesamaan pekerjaan, hobi atau faktor penyatu lainnya, di mana media integrasi dan komunikasinya sudah menggunakan internet. Biasanya, cakupan komunitas online ini lebih luas dan global hingga ke seluruh dunia yang tergabung dalam sebuah aplikasi media sosial yang bergabung karena kebutuhan berbagi informasi dan memiliki minat yang sama untuk bergabung dalam komunitas tersebut.

2.2.5 Budaya Komunikasi Virtual

Merujuk arti budaya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:169), budaya bisa diartikan sebagai; 1) pikiran, akal budi; 2) adat istiadat; 3) sesuatu mengenai kebudayaan yang sudah berkembang (beradab, maju); dan 4) sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sudah sukar diubah. Budaya pada dasarnya merupakan nilai-nilai yang muncul dari proses interaksi antar individu. Nilai-nilai ini diakui, baik secara langsung atau tidak, seiring dengan waktu yang dilalui dalam interaksi tersebut (Nasrullah, 2019: 12).

Secara pendekatan teori misalnya dalam tradisi antropologi, Clifford Geertz (Martin dan Nakayama, 2010:47) (dalam Nasrullah, 2019:12-13) mengartikan budaya sebagai nilai yang secara historis memiliki karakteristiknya terdiri dan bisa dilihat dari symbol–symbol yang muncul. Symbol tersebut bermakna sebagai sebuah sistem dari konsep ekspresi komunikasi di antara manusia yang terus berkembang seiring pengetahuan manusia dalam menjalani kehidupan ini. Oleh karena itu, dalam definisi ini budaya merupakan nilai, kebiasaan, atau kepercayaan yang akan terus berkembang.

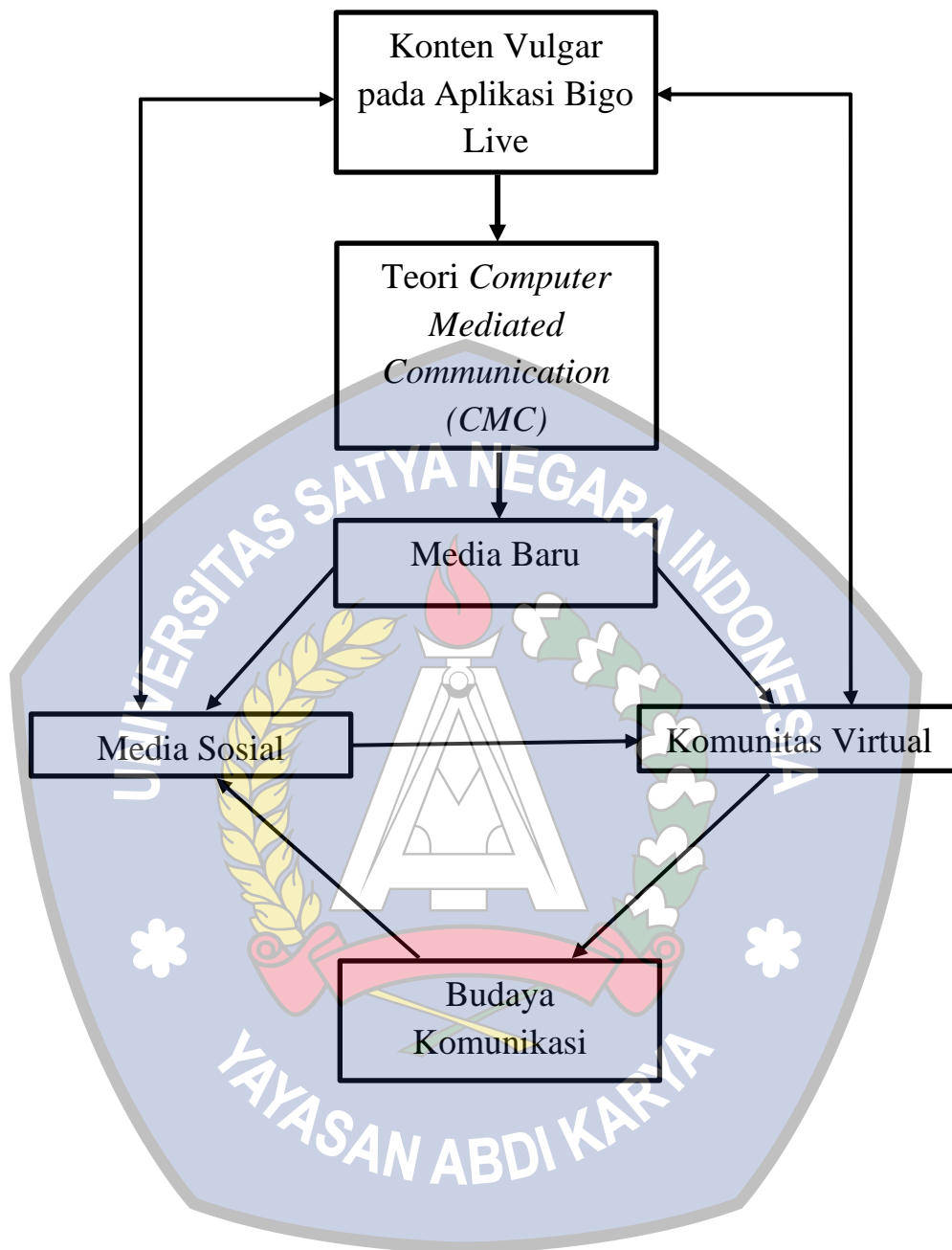
Komunikasi virtual adalah komunikasi dimana proses penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan (melalui) cyberspace / ruang maya yang bersifat interaktif. Cyberspace atau ruang virtual menurut William Gibson 1984, adalah sekumpulan data, representasi grafik demi grafik, dan hanya bisa diakses melalui komputer. Ruang siber digambarkan oleh Gibson jauh sebelum teknologi internet berkembang (Nasrullah, 2019:15-16).

Menurut Rulli Nasrullah, makna dari budaya virtual merupakan “Praktik sosial maupun nilai-nilai dari komunikasi dan interaksi antar pengguna yang muncul di ruang siber dari hubungan antara manusia dan teknologi maupun antar manusia dengan perantara teknologi. Budaya itu diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi melalui jaringan internet serta jaringan terbentuk diantara pengguna” (Nasrullah, 2019:18).

Budaya komunikasi pada dasarnya merupakan nilai-nilai yang muncul dari proses interaksi antar individu yang berlangsung secara terus menerus. Budaya komunikasi pada konteks penelitian ini adalah bentuk dan cara-cara berinteraksi di media sosial. Cara berinteraksi ini tentunya dilandasi oleh nilai-nilai yang telah terkonstruksi di dalam diri digital natives atau bisa disebut generasi yang hidup pada masa teknologi sosial digital online, sebagai sebuah perwujudan dari penggunaan teknologi baru yang terjadi secara terus menerus dan membentuk budaya komunikasi dengan sendirinya.

2.3 Alur Pemikiran

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan, yaitu teori *Computer Mediated Communication (CMC)* maka penulis membuat skema alur pemikiran dalam penelitian ini yang ditunjukkan pada Gambar 2.1. Yang menjadi acuan garis besar penelitian yang dilakukan oleh penulis.



Gambar 2.1

Dilihat dari gambar diatas penelitian ini berpedoman pada teori CMC *computer mediated communication*, yang berkaitan dengan penyebaran konten vulgar di aplikasi Bigo Live dimana komunikasi yang termediasi komputer dan berhubungan dengan media baru yang bersifat umum dan terkoneksi kepada media sosial sehingga membentuk komunitas virtual dan menyebabkan timbulnya budaya komunikasi pada aplikasi Bigo Live.



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh penulis dengan mengamati pengguna yang sedang melakukan Live Streaming pada aplikasi media sosial Bigo Live, dan tempat penelitian dilakukan di kediaman penulis yang terletak di Jl. Cidodol Raya Rt.8 Rw.06, Grogol Selatan, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan.

3.2 Desain Penelitian

3.2.1 Paradigma Penelitian

Paradigma adalah basis kepercayaan utama untuk metafisika dari sistem berpikir: basis dari ontology, epistemologi, dan metodologi. Dalam pandangan filsafat, paradigma memuat pandangan-pandangan awal yang membedakan, memperjelas, dan mempertajam orientasi berpikir seseorang. Dengan demikian paradigma membawa konsekuensi praktis bagi perilaku, cara berpikir, interpretasi, dan kebijakan dalam pemilihan masalah Agus Salim (2006:96).

Penulis menyadari paradigma menjadi penting karena sebagai pijakan pertama dalam meneliti suatu masalah. Paradigma membantu peneliti melihat konstruksi sosial yang dibangun oleh setiap entitas didalamnya. Setiap paradigma melihat sebuah realitas dengan sudut pandang yang berbeda dalam setiap masalah. Paradigma berkaitan erat dengan bagaimana seseorang

peneliti melihat suatu masalah sesuai dengan cara peneliti mendapatkan hasil tertentu.

Paradigma yang digunakan peneliti untuk melihat fenomena diatas menggunakan paradigma konstruktivisme. Peneliti menyadari bahwa paradigma konstruktivisme tepat dalam melakukan penelitian ini karena lebih mengkaji kehidupan secara alami dan terbebas dari manipulasi karena analisis di ambil berdasarkan observasi dan fakta yang ada.

Paradigma konstruktivis, yaitu paradigma yang hampir merupakan antitesis dari paham yang meletakkan pengamatan dan objektivitas dalam menemukan suatu realitas atau ilmu pengetahuan. Paradigma ini memandang ilmu sosial sebagai analisis sistematis terhadap socially meaningful action melalui pengamatan langsung dan terperinci terhadap pelaku sosial yang bersangkutan menciptakan dan memelihara/mengelola dunia sosial mereka (Hidayat, 2003:3).

Arifin (2012:140) mengatakan paradigma konstruktivis memandang bahwa kenyataan itu hasil konstruksi atau bentuk dari manusia itu sendiri. Kenyataan ada sebagai hasil bentuk dari kemampuan berpikir seseorang. Pengetahuan hasil bentukan manusia itu tidak bersifat tetap tetapi berkembang terus. Dan kebenaran suatu realitas sosial dilihat sebagai hasil konstruksi sosial, dan kebenaran suatu realitas sosial bersifat relatif.

3.2.2 Pendekatan Penelitian

Sebuah penelitian tidak dapat terlepas dari pembicaraan mengenai pendekatan yang melatarbelakangi. Untuk memahami penelitian tidaklah cukup hanya membahas mengenai metode/cara untuk melakukan suatu penelitian. Oleh karena itu, sebelum membahas mengenai bagaimana metode dan prosedur melakukan suatu penelitian perlu untuk terlebih dahulu memahami teori dan pendekatan yang melatarbelakangi sebuah penelitian.

Maka dari itu peneliti menggunakan pendekatan penelitian Etnografi Virtual untuk mengkaji dan memahami realitas sosial yang berkembang dalam masyarakat postmodern yang mengalami revolusi informasi dan budaya yang bertujuan untuk memahami konteks kehidupan masyarakat virtual di dunia maya, sehingga mampu menuturkan suatu fenomena di dunia virtual.

Etnografi secara bahasa berasal dari bahasa Yunani gabungan kata *ethos* yang berarti warga suatu bangsa atau masyarakat dan kata *graphein* yang berarti tulisan atau artefak. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, etnografi bisa diartikan sebagai (1) deskripsi tentang kebudayaan suku-suku bangsa yang hidup; (2) ilmu tentang pelukisan kebudayaan suku-suku bangsa yang hidup tersebar dimuka. Secara sederhana etnografi adalah artefak (peninggalan budaya) yang berasal dari suatu masyarakat (Nasrullah, 2019:5).

Etnografi tidak sekadar cara untuk melihat (*a way of seeing*) realitas budaya sebuah kelompok (Wolcott, 2008: 71) (dalam Nasrullah, 2019) atau pekerjaan untuk mendeskripsikan budaya (*the work of describing a cultures*) semata. Metode ini juga menjelaskan bagaimana masa lalu dan masa depan kelompok masyarakat itu. Menyadarkan kelompok atau masyarakat melalui pendekatan tentang dominasi serta hegemoni kekuasaan, praktik praktik ketidaksetaraan agama, ras, maupun gender. Etnografi bukan seka-dar mengeksplorasi catatan-catatan tentang artefak kebudayaan semata, melainkan juga meneliti lebih mendalam bagaimana artefak itu bisa ada dan berlaku di sebuah kelompok.

Etnografi komunikasi sebenarnya menggabungkan bidang antropologi dan linguistik untuk mengurai artefak percakapan yang terjadi antarindividu dalam sebuah komunitas. Fokus studi terhadap percakapan dan bahasa pada dasarnya harus bisa menjelaskan dan menganalisis bagaimana penutur (*native speakers*) menggunakan bahasa dalam berkomunikasi pada situasi yang nyata (*communicative competence*) dibanding bagaimana cara penutur menggunakan kata-kata atau kalimat yang benar secara gramatikal (*linguistic competence*). Percakapan yang terjadi antarindividu dalam sebuah komunitas atau masyarakat tidak sekadar terlihat pantas atau sesuai, tetapi juga harus dipertimbangkan aspek atau konteks sosial budayanya. Ada nilai-nilai, norma, juga aturan yang berlaku yang menjadi dasar berkomunikasi (Nasrullah, 2019:6).

Christine Hine (2000, 2015) (dalam Nasrullah, 2019) menyatakan bahwa etnografi virtual merupakan metodologi yang digunakan untuk menyelidiki internet dan melakukan eksplorasi terhadap entitas (*users*) saat menggunakan internet tersebut. Etnografis virtual juga untuk merefleksikan implikasi-implikasi dari komunikasi termediasi di internet (*CMC*).

Robert V. Kozinets (2012: 39) menyatakan bahwa netnografi merupakan bentuk khusus atau spesial dari riset etnografi yang disesuaikan untuk mengungkap kebiasaan unik dari berbagai jenis interaksi sosial yang termediasi oleh komputer (internet) termasuk dalam bidang *marketing*. Netnografi juga bisa didefinisikan sebagai metodologi riset kualitatif yang mengadaptasi teknik riset etnografi untuk mempelajari budaya dan komunitas yang terjadi dalam komunikasi termediasi komputer atau *computer-mediated communications* (Kozinets, 2002: 65, 2010) (Nasrullah, 2019).

Jorgen Skageby (dalam Daniel, 2011:410) menjelaskan bahwa *online ethnographical* atau etnografi online merupakan metode yang digunakan secara kualitatif untuk memahami apa yang terjadi pada komunitas virtual. Dengan menggunakan observasi atau wawancara secara online, teknik ini mencoba memaparkan tentang kebiasaan komunitas yang lebih spesifik dan penggunaan teknologi dalam berkomunikasi (Nasrullah, 2019)

Katie J. Ward (1999) menggunakan istilah *cyber-ethnographic* sebagai sebuah teknik untuk meneliti komunitas virtual-termasuk

komunitas konsumen virtual atau *virtual consumer communities* sebagai pengungkap beragam informasi yang didapat dari anggota komunitas virtual tersebut, baik berupa pemikiran, pengalaman, sampai pada produk dan jasa (Nasrullah, 2019).

Berdasarkan penjelasan diatas, alasan penulis menggunakan pendekatan Etnografi Virtual didasari atas teori yang digunakan penulis yakni teori *computer-mediated communications (CMC)* untuk meneliti sekaligus menganalisis realitas fenomena budaya komunikasi yang ada didunia virtual dan menjelaskan fokus atau entitas (anggota) komunitas virtual dari riset yang dilakukan dengan medium internet.

3.2.3 Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang memungkinkan seorang peneliti untuk menginterpretasikan dan menjelaskan suatu fenomena secara holistik dengan menggunakan kata-kata, tanpa harus bergantung pada sebuah angka. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Moleong, 2011:4).

Secara umum penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami dunia makna yang disimbolkan dalam perilaku masyarakat menurut perspektif masyarakat itu sendiri. Dan penelitian kualitatif adalah salah satu metode untuk mendapatkan kebenaran dan tergolong sebagai penelitian ilmiah yang

dibangun atas dasar teori-teori yang berkembang dari penelitian dan terkontrol atas dasar empirik.

Jadi dalam penelitian kualitatif ini bukan hanya menyajikan data apa adanya melainkan juga berusaha menginterpretasikan korelasi sebagai faktor yang ada yang berlaku meliputi sudut pandang atau proses yang sedang berlangsung. Sedangkan metode penelitian kualitatif menurut Lexy J. Moleong berdasarkan pada pondasi penelitian, paradigma penelitian, perumusan masalah, tahap-tahap penelitian, teknik penelitian, kriteria dan teknik pemeriksaan data dan analisis dan penafsiran data.

Menurut M. Harris (1968), sebagaimana dikutip Creswell (2007: 68) Dalam (Nasrullah, 2019) etnografi merupakan desain penelitian kualitatif di mana seorang peneliti mendeskripsikan dan menginterpretasi pola-pola yang saling dipertukarkan dan dipelajari dari kelompok budaya tentang nilai-nilai, kebiasaan, kepercayaan, maupun bahasa, secara mendalam, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta atau fenomena budaya komunikasi yang muncul dalam komunikasi yang termediasi komputer.

Sehubungan dengan masalah-masalah penelitian ini, peneliti ingin mengetahui cara pandang obyek penelitian lebih mendalam yang tidak bisa diwakili dengan angka-angka statistik. Pendekatan yang dilakukan bertujuan menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata bertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, sehingga data yang dikumpulkan adalah data yang berupa kalimat maupun gambar dan bukan angka-angka. Data-data ini merupakan naskah wawancara, catatan

lapangan, foto, video, dokumen pribadi, memo, ataupun dokumen lainnya yang bermanfaat bagi penelitian ini.

3.2.4 Sifat penelitian

Jenis penelitian ini bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif dianggap sesuai dengan penelitian ini, karena peneliti ingin menggambarkan bagaimana budaya komunikasi pengguna dan terbentuknya komunitas virtual di Bigo Live saat sedang melakukan Live Streaming. Yang menghasilkan data-data deskriptif mengenai kata-kata lisan maupun tertulis dan tingkah laku yang dapat diamati dari orang-orang yang di teliti (Taylor dan Bogdan, 1984:5) (dalam Suyanto, Bagong & Sutinah, 2005:166).

Menurut Whitney (1960) dalam Nazir (2003 : 54) metode penelitian deskriptif merupakan suatu metode penelitian yang mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena, metode penelitian deskriptif juga ingin mempelajari norma-norma atau standar-standar.

Penelitian deskriptif kualitatif dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang keadaan-keadaan nyata sekarang yang sementara berlangsung. Pada hakikatnya penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek dengan

tujuan membuat deskriptif, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta atau fenomena yang diselidiki.

Tujuan dari penelitian yang bersifat deskriptif adalah untuk memberikan gambaran yang sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta, sifat, dan hubungan fenomena-fenomena yang diteliti untuk memberikan gambaran yang sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta, sifat, dan hubungan fenomena-fenomena yang diteliti.

Alasan peneliti memilih penelitian bersifat deskriptif ini adalah untuk menganalisis realitas fenomena budaya komunikasi yang ada di dalam aplikasi Bigo Live yang bersifat deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Metode ini berguna untuk mendapatkan data yang nyata terjadi dilapangan pada saat melakukan penelitian sehingga setelah mendapatkan data kemudian dianalisis.

Penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian ini karena dipandang sangat tepat sehingga penulis dapat mendeskripsikan berbagai sumber data dan informasi baik itu dari berbagai pendapat ahli dan berdasarkan observasi atau wawancara yang dapat dijadikan sebagai suatu data yang dapat membantu dalam penelitian ini.

3.3 Subyek dan Obyek Penelitian

Penelitian kualitatif tidak dimaksudkan untuk membuat generalisasi dari hasil penelitiannya. Oleh karena itu, pada penelitian kualitatif tidak dikenal adanya populasi dan sampel (Suyanto, Bagong & Sutinah, 2005:171).

Penelitian kualitatif menggunakan Subjek. Subjek dalam penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda ataupun lembaga (organisasi) dan Didalam subjek penelitian inilah terdapat objek penelitian.

Dalam penulisan ini, yang menjadi subjek penelitian adalah para pengguna aplikasi media sosial Bigo Live yang melakukan aktivitas *Live Streaming* atau siaran langsung atau pun yang menonton siaran tersebut. Kemudian yang menjadi objek penulis adalah Budaya komunikasi yang terjadi pada aktivitas Live Streaming dalam aplikasi Bigo Live tersebut.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian kualitatif merupakan proses penelitian yang berkesinambungan sehingga tahap pengumpulan data, pengolahan data dan analisis data dilakukan secara bersamaan selama proses penelitian Dalam penelitian kualitatif pengolahan data tidak harus dilakukan setelah data terkumpul, atau analisis data tidak mutlak dilakukan setelah pengolahan data selesai. Dalam hal ini sementara data dikumpulkan, peneliti dapat mengolah dan melakukan analisis data secara bersamaan (Suyanto, Bagong & Sutinah, 2005:172).

1. Observasi Secara Online

Pengamatan atau observasi merupakan prosedur awal yang harus dilakukan oleh etnografer dalam melakukan penelitian. Selain lokasi atau lapangan penelitian etnografi virtual berada di internet, observasi juga menjadi alat utama untuk melihat bagaimana proses, interaksi, komunikasi, informasi individu, sampai artefak budaya apa yang muncul dan ada di

komunitas virtual tersebut. Dengan demikian, observasi merupakan aktivitas yang dilakukan etnografer yang tidak sekadar melihat fenomena atau gejala awal tetapi juga dilakukan dalam rangka pengumpulan data (Nasrullah, 2019:93).

2. Wawancara Terstruktur

Dalam wawancara terstruktur pewawancara menyampaikan beberapa pertanyaan yang sudah disiapkan pewawancara sebelumnya (Ester Kunjara, 2006:68), jadi wawancara terstruktur adalah wawancara yang dilakukan dengan terlebih dahulu membuat pertanyaan dan kemudian menyusun pertanyaan dalam bentuk daftar-daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada informan yakni pengguna aplikasi Bigo Live.

Jawaban yang muncul biasanya telah dibatasi. Hal ini dilakukan agar ketika informan memberikan keterangan yang diberikan tidak melantur terlalu jauh dari pertanyaan. Menyusun daftar pertanyaan dilakukan agar dapat mempermudah peneliti dalam mengingat hal-hal yang akan ditanyakan pada informan. Sehingga melalui wawancara terstruktur informasi yang hendak dicari dapat tersusun dengan baik dan kemungkinan pertanyaan yang terlewatkan menjadi sedikit sehingga informasi yang diperoleh bisa diperoleh lebih lengkap.

3. Dokumentasi

Observasi dan wawancara terstruktur juga dilengkapi dengan dokumentasi. Menurut Moleong, “dokumentasi merupakan setiap bahan atau data yang tertulis, foto atau data film, lain dengan record yang tidak

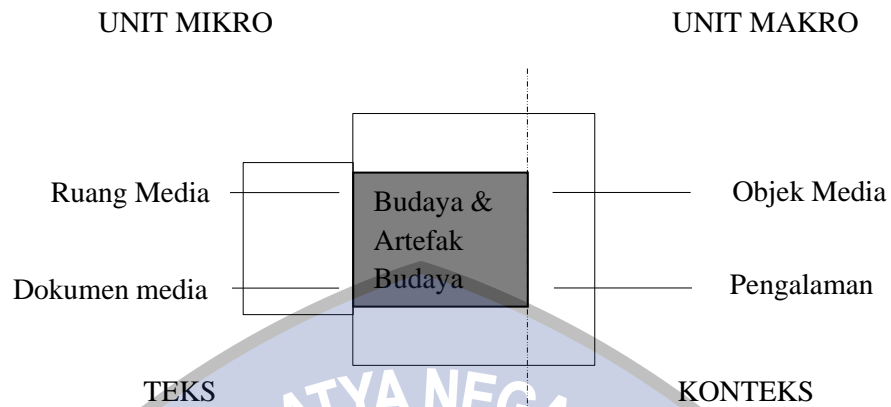
dipersiapkan oleh penulis (Moleong, 2008:216). Penulis mengambil data-data dari catatan maupun dokumentasi yang sesuai dengan masalah yang diteliti diantaranya yaitu, fact sheet Bigo Live, Screenshoot dan dokumentasi lain-lain dengan informan. Serta hal-hal lain yang berkaitan dengan penelitian untuk memperkuat data tentang penyebaran konten ilegal pornografi pada aplikasi Bigo Live.

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Level Analisis Media Siber (Etnografi Virtual)

Analisis media siber (AMS) merupakan perpaduan dan sekaligus memandu proses menganalisis etnografi virtual. Dalam menganalisis budaya di internet AMS memerlukan unit analisis, baik pada level mikro maupun makro. Dua unit analisis ini bisa disederhanakan dalam teks dan konteks. Di level mikro peneliti menguraikan bagaimana perangkat internet, tautan yang ada, sampai hal-hal yang bisa dilihat di permukaan. Sementara di level makro peneliti melihat konteks yang ada dan menyebabkan teks itu muncul serta alasan yang mendorong kemunculan teks tersebut. Level mikro-makro pada praktiknya terbagi menjadi empat level, yakni ruang media (*media space*), dokumen media (*media archive*), objek media (*media object*), dan pengalaman (*experiential stories*), (Nasrullah, 2019:44). Sebagaimana dijelaskan dalam gambar berikut ini:

Gambar 3.1 Level Dalam Analisis Media Siber



Sumber: Nasrullah, R. 2014b. Teori dan Riset Cybermedia, Jakarta: Prenada Media.

a. Level Ruang Media

Level ini dapat mengungkap bagaimana struktur yang ada dari medium di internet. Medium ini merupakan lokasi atau tempat budaya terjadi dan komunitas berinteraksi. Pada level ini peneliti memosisikan dirinya sebagai pengamat dan partisipan. Fokus data yang dikumpulkan tidak sekedar melihat tampilan yang ada di media siber, tetapi juga melihat dari prosedur media tersebut (Nasrullah, 2019:45). Misalnya, menguraikan bagaimana prosedur memiliki akun, cara mempublikasikan tulisan, mengatur (*setting*) atau siapa saja yang dapat melihat sebuah teks.

b. Level Dokumen Media

Level dokumen media digunakan untuk melihat bagaimana isi atau konten—sebagai sebuah teks dan makna yang terkandung didalamnya—diproduksi dan disebarluaskan melalui internet. Level ini pada dasarnya menjawab faktor apa (*what*) yang menjadi artefak

budaya. Teks yang dibangun oleh pengguna (*encoding*) menjadi sorotan penting dalam level ini untuk diterjemahkan (*decoding*) (Nasrullah,2019:51). Di level ini peneliti dapat mengeksplorasi artefak budaya serta bagaimana entitas itu memproduksi sebagai bagian dari interaksi dalam komunitas virtual. Karena teks yang diproduksi menjadi bukti adanya konteks, situasi atau pertukaran nilai-nilai di tengah komunitas di internet.

c. Level Objek Media


Pada level ini objek media merupakan unit yang spesifik karena peneliti bisa melihat bagaimana aktivitas dan interaksi pengguna atau antarpengguna, baik dalam unit mikro maupun unit makro. Dalam level ini data penelitian dapat berasal dari teks yang ada di media siber maupun konteks yang berada di sekitar teks tersebut (Nasrullah,2019:54). Jika pada level dokumen media peneliti hanya memfokuskan pada teks dari produser, pada level ini peneliti akan mengalihkan pada bagaimana teks itu ditanggapi atau berinteraksi dengan pengguna siber lainnya.

d. Level Pengalaman

Level pengalaman merupakan gambaran secara makro bagaimana anggota komunitas hidup di dunia offline. Ini dimaksudkan bahwa apa yang muncul di realitas online memiliki relasi dengan dunia nyata. Pada level ini, etnografer mengungkap realitas di balik teks

yang diunggah atau dikreasikan. Di level ini peneliti bisa menghubungkan realitas yang terjadi di dunia virtual dengan realitas yang ada di dunia nyata. Level ini merupakan konsepsi bahwa internet hanyalah salah satu medium yang digunakan oleh entitas untuk melakukan interaksi (Nasrullah,2019:55).

Secara garis besar level-level dalam Analisis Media Siber dapat dilihat di bawah ini:



Level	Objek
Ruang media (<i>media space</i>)	Struktur perangkat media dan penampilan, terkait dengan prosedur perangkat atau aplikasi yang bersifat teknis.
Dokumen media (<i>media archive</i>)	isi, aspek pemaknaan teks/grafis sebagai artefak budaya.
Objek media (<i>objek media</i>)	Interaksi yang terjadi di media siber, komunikasi yang terjadi antar anggota komunitas.
Pengalaman (<i>experiential stories</i>)	motif, efek, manfaat atau realitas yang terhubung secara <i>offline</i> maupun <i>online</i> termasuk mitos.

Tabel 3.1

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Subyek Penelitian

4.1.1 Kasus Pornografi Online Pada Bigo Live

Kata pornografi tentunya sudah sering sekali kita dengar, pornografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *pornographos* yang terdiri dari dua kata *porne* (a prostitute) berarti prostitusi, pelacuran dan *graphein* (to write, drawing) berarti menulis atau menggambar. Dalam penelitian ini penulis menemukan tindakan Pornografi yang di klasifikasikan menjadi beberapa bagian, yaitu:

Tindak pornografi yang pertama yakni Pornosuar, dimana aktor atau host mengeluarkan suara-suara yang bersifat rayuan seksual dengan nada yang vulgar dan secara langsung atau tidak memberi penggambaran objek seksual maupun aktivitas seksual kepada lawan bicara atau pendengar sehingga berakibat kepada efek rangsangan seksual terhadap orang yang mendengar atau menerima informasi seksual itu.

Klasifikasi kedua yakni, merupakan Pornografi dalam bentuk teks yang dilakukan oleh penonton atau viewers yang berkomentar dengan kata-kata yang tidak senonoh dan mengarah kepada unsur pornografi. Klasifikasi selanjutnya adalah Pornoaksi yakni host melakukan gerakan-gerakan yang menonjolkan bagian tubuh yang menimbulkan rangsangan seksual sampai dengan menampilkan bagian payudara dan alat vital yang di sengaja atau tidak disengaja dengan tujuan untuk

membangkitkan nafsu seksual bagi yang menyaksikan tayangan *Live Streaming* tersebut.

Dari klasifikasi yang penulis temukan di atas pada era teknologi komunikasi sekarang sangat mudah sekali mengakses konten pornografi online salah satunya adalah aplikasi Bigo Live yang didalamnya terdapat unsur pornografi, aplikasi yang berbasis *Live Streaming* ini banyak sekali menampilkan konten vulgar dengan tujuan untuk menarik penonton dan mendapatkan *gift/bean* atau bisa diartikan keuntungan yang di dapatkan dari *viewers*, maka dari itu setelah melakukan observasi pada aplikasi Bigo Live penulis banyak menemukan perempuan atau host dengan sengaja mempertontonkan kemolekan tubuhnya untuk mencari keuntungan dari hal tersebut yang tentunya terindikasi sebagai prostitusi secara online.

Bigo Live belakangan jadi pusat perhatian karena menimbulkan kontroversi. Konten didalam Aplikasi streaming video yang berasal dari singapura ini banyak menampilkan host cantik dan dicekal pemerintah karena tersandung masalah pornografi. Salah satu kasus Bigo Live adalah pemerintah indonesia khususnya kemenkominfo memblokir aplikasi ini karena terindikasi konten pornografi dan pihak Bigo Live bernegosiasi dengan pihak pemerintah indonesia dengan mendirikan kantor representatif di indonesia tujuannya adalah agar hal-hal yang tidak senonoh tidak terjadi lagi kedepannya dengan merekrut orang indonesia untuk *me-manage* atau mengawasi konten-konten yang ada di Bigo Live.

Kontroversi Bigo Live semakin mencuat saat salah satu pengguna aplikasi ini diusut oleh pihak kepolisian karena menggunakannya untuk menyebarkan konten pornografi secara langsung yakni menyiarkan aktifitas hubungan seksual secara langsung sehingga dapat ditonton oleh semua pengguna aplikasi ini dan diwadahi oleh aplikasi jejaring sosial Bigo Live sehingga melanggar Undang-undang Pornografi dan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Untuk menjelaskan lebih mendalam mengenai pelanggaran-pelanggaran yang ada pada aplikasi Bigo Live penulis akan membahas pada bagian hasil penelitian.

4.1.2 Gambaran Umum Bigo Live

Bigo Live merupakan aplikasi live streaming yang diluncurkan oleh perusahaan asal Singapura yaitu BIGO Technology. Didirikan pada Maret 2016 dan berkantor pusat di Singapura, BIGO Technology PTE. LTD. adalah perusahaan internet inovatif yang menyediakan layanan berbasis video. Produknya meliputi Bigo Live, Like, Hello dan Cube TV, mulai dari live streaming, editor video, hingga komunitas sosial

Semenjak diluncurkan pada bulan Maret 2016, Bigo Live menjadi sangat populer di seluruh dunia dan langsung menjadi aplikasi yang meraih peringkat pertama di Apple App Store Thailand dan Vietnam. Peluncuran BIGO Live di Indonesia diharapkan dapat menyalurkan bakat penggunanya untuk berbagi hobi, bakat dan keahlian kepada semua orang. BIGO Live menggunakan

platform streaming mobile, sehingga Anda dapat melakukan live video kapan pun dan dimana pun anda berada.

Bigo Live bisa didapatkan dengan cara mengunduh aplikasinya di *App Store*, *Android APK*, atau *Google Play*. Dari halaman muka (*homepage*) Anda akan melihat banyak *thumbnail* dari orang-orang yang telah melakukan *broadcasting*. Anda dapat melihat mereka mempertontonkan keahlian mereka seperti bernyanyi, menari, memasak, memberikan tutorial merias wajah, sekedar *chitchat*, memberikan tutorial tentang *gaya/fashion*, berbincang mengenai film dan banyak hal lainnya.

Bigo Live menjadikan semua orang dapat menjadi broadcaster (penyiar), setiap orang dapat menunjukkan bakat dan berbagi ilmu dengan orang lain dalam bentuk video dan ngobrol secara langsung. Meskipun baru dirilis di Indonesia, sudah banyak para penyiar favorit mulai dari kalangan artis hingga orang biasa yang memiliki keahlian tertentu menjadi lebih terkenal di dunia Bigo. Bigo Live adalah aplikasi jejaring sosial yang paling terbaru dan makin terkenal dalam komunitas *online*. Bagi komunitas teknologi terutama kaum muda, Bigo Live dikenal sebagai aplikasi untuk membuat konten layanan streaming online. Proses observasi dimulai dari bulan Mei-Juni 2020 di mana penulis menemukan ada dua jenis pengguna pada aplikasi Bigo Live ini yakni :

1. Penyiar/Host

Penulis mengamati proses *Live Streaming* pada aplikasi Bigo Live yang di dalam nya terdapat Host/penyiar yang melakukan aktivitas Live Streaming untuk dapat ditonton oleh pengguna yang lain atau penonton.

2. Penonton

Dalam aplikasi Bigo Live terdapat penonton yang dapat menyaksikan *Live Streaming* host/penyiar yang menyiarkan aktifitas dirinya.

4.1.3 Logo Bigo Live

Aplikasi Bigo Live menggunakan logo dinosaurus sebagai logo utama dengan dominasi warna putih dan biru yang menjadi ciri dari warna yang digunakan dalam aplikasi Bigo Live ini.

4.1.4 Fitur-fitur dalam aplikasi Bigo Live

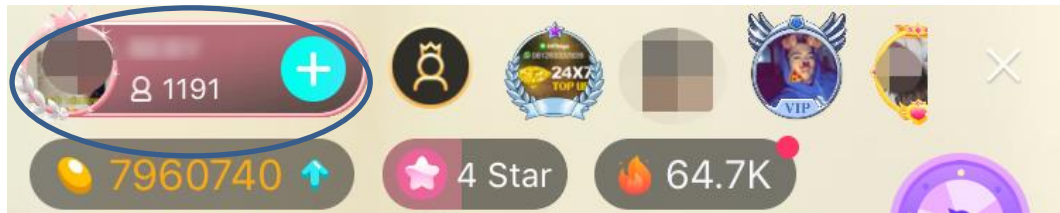
Pada aplikasi Bigo Live terdapat beberapa fitur di dalamnya yang dapat digunakan untuk mengoperasikan aplikasi ini yakni:

1. Menu awal

Pada menu awal ini terdapat *headline* dari para broadcaster yang dapat di pilih secara bebas oleh pengguna untuk menyaksikan *Live Streaming* dari host/broadcaster sesuai pilihan dari pengguna pada bagian ini host dapat menggunakan foto asli atau pun bukan foto asli yang menarik, dengan tujuan untuk menarik *viewers* atau penonton.

2. Identitas>Nama User

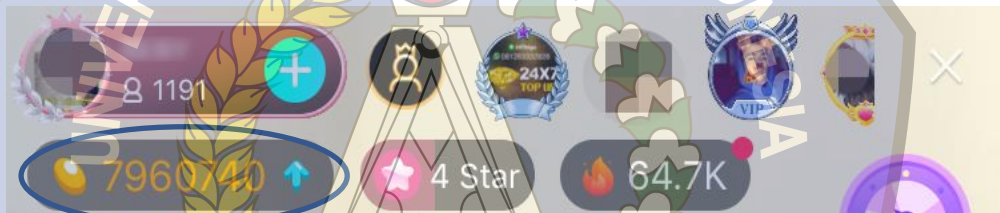
Penulis menemukan identitas user name/ Id broadcaster yang sedang *Live*. Dalam penggunaan Id ini pengguna dapat menggunakan nama sesuai KTP dan dapat pula menggunakan nama samaran dan membuatnya dengan semenarik mungkin agar menarik perhatian penonton.



(Gambar 4.1 identitas User)

3. Beans/Point

Pada bagian ini terdapat seperti lambang kacang berwarna emas yang menunjukkan berapa hadiah yang telah dikumpulkan oleh *broadcaster* yang diberikan oleh *viewers* atau penonton dalam bentuk point yang nanti nya dapat di uangkan.



(Gambar 4.2 jumlah beans)

4. Kolom komentar

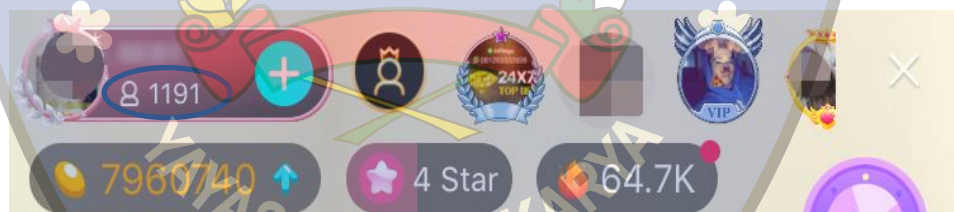
Penulis juga menemukan kolom komentar dimana penonton dapat berinteraksi dengan host secara langsung melalui kolom komentar sehingga antara host dan viewers dapat berkomunikasi dua arah. Viewers bebas bertanya atau meminta host melakukan suatu aktivitas pada saat Live streaming berlangsung sehingga dapat memenuhi kebutuhan berkomunikasi pada aplikasi Bigo Live tersebut.



(Gambar 4.3 kolom komentar)

5. Jumlah Viewers

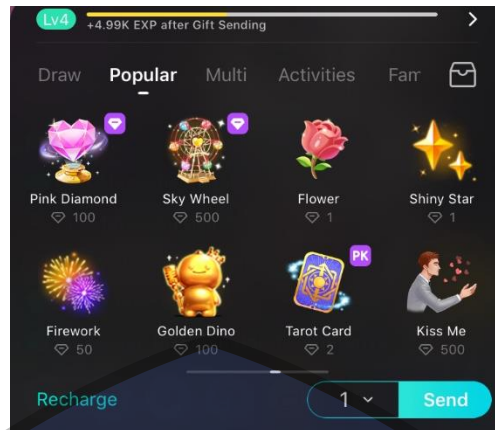
penulis menemukan adanya jumlah penonton yang berada di kiri atas layar. Ini berguna untuk mengetahui berapa orang yang sedang menonton atau masuk di room salah satu host.



(Gambar 4.4 jumlah viewers)

6. Gift

Penulis menemukan kolom gift yang dapat di berikan oleh penonton kepada host. Gift biasanya diberikan kepada broadcaster dari viewers sebagai bentuk penghargaan kepada broadcaster karena telah menghiburnya atau mengikuti apa yang diminta oleh viewers telah diikuti oleh host/broadcaster.



(Gambar 4.5 kolom pemberian hadiah)

4.1.5 *User Agreement*

Pada Bigo Live terdapat user agreement yang mengatur *Broadcaster* maupun *Viewers* diantaranya sebagai berikut:

a. *Privacy*

Pada laman Bigo.tv menjelaskan adanya sistem privacy yang berisi “Anda telah membaca dan sepenuhnya memahami kebijakan privasi, yang menjelaskan bagaimana kami menangani data yang Anda berikan kepada kami atau dihasilkan saat Anda menggunakan layanan kami.”

b. *Terms of Use*

Kemudian pada laman Bigo.tv juga menjelaskan ketentuan-ketentuan yang penggunaan aplikasi Bigo Live seperti; “(1) Keakuratan informasi pengguna, (2) Pelarangan pembuatan akun untuk orang lain, (3) Pemasangan iklan oleh pihak Bigo Live, (4) Harus mematuhi peraturan yang diberikan Bigo Live, (5) Memberikan tayangan yang nyaman untuk public yaitu tidak menyiarkan konten ilegal seperti pornografi, perundungan, kata kasar dan hal-hal yang menurut Bigo Live merupakan konten negatif, (6) Tidak boleh menyamar sebagai orang lain, (7) Dilarang mempublikasikan informasi pribadi orang lain, (8) perizinan tentang lisensi dan keaslian dari hak cipta baik itu karya music dan seni lainnya, (9) Tidak

mempublikasikan tautan berbahaya, (10) Pihak Bigo Live berhak untuk memutuskan kemitraan dengan pengguna apabila ditemukan pelanggaran oleh pengguna itu sendiri, (11) Mengganti rugi kerugian yang diterima Bigo Live apabila ditemukan pelanggaran oleh pengguna yang merugikan pihak Bigo Live.”

c. Intellectual Property Rights

Pada laman ini menjelaskan tentang seluruh properti dalam fitur *Bigo Live* dan disediakan pihak Bigo Live adalah sepenuhnya milik Bigo Live yakni: “Semua teks, data, gambar, grafik, informasi audio dan / atau video dan materi lainnya dalam Layanan yang disediakan oleh Bigo Live adalah milik Bigo Live dilindungi oleh hak cipta, merek dagang dan / atau undang-undang hak properti lainnya. Tidak ada dalam Perjanjian ini yang dapat ditafsirkan sebagai pemberian lisensi hak kekayaan intelektual apa pun atau materi tersebut oleh Bigo Live kepada Anda.”

d. Terminating Services

Bigo juga menyediakan layanan untuk pengguna yang mendapatkan masalah ketika *live streaming* yang menyatakan “Anda dapat mengakhiri Layanan Bigo Live dan Perjanjian ini dengan mencabut akun Bigo Live Anda. Anda dapat menghubungi kami di: feedback@bigo.tv.”

e. Disclaimers

Pada laman ini Bigo menjelaskan bahwa semua tuduhan diluar kuasa Bigo bukan menjadi tanggung jawab pihak Bigo yakni:

1. “Anda bertanggung jawab penuh atas segala risiko yang terlibat dalam menggunakan Layanan Bigo Live. Setiap penggunaan atau kepercayaan pada Layanan Bigo Live akan menjadi risiko Anda sendiri.

2. Dalam keadaan apa pun Bigo Live tidak menjamin bahwa layanan akan memenuhi persyaratan Anda, atau menjamin bahwa layanan tidak akan terganggu. Ketepatan waktu, keamanan, dan akurasi layanan juga tidak dijamin. Anda mengakui dan setuju bahwa layanan ini disediakan oleh Bigo Live berdasarkan "sebagaimana adanya". Bigo Live tidak membuat pernyataan atau jaminan dalam bentuk apa pun baik tersurat maupun tersirat mengenai operasi dan penyediaan Layanan tersebut atau bagian daripadanya. Bigo Live tidak akan bertanggung jawab atas kualitas, ketepatan waktu, keakuratan, atau kelengkapan layanan dengan cara apa pun dan tidak akan bertanggung jawab atas segala konsekuensi yang mungkin timbul dari penggunaan Anda atas layanan tersebut.
3. Bigo live tidak menjamin keakuratan dan integritas tautan eksternal apa pun yang dapat diakses dengan menggunakan layanan dan/atau tautan eksternal apa pun yang telah ditempatkan untuk kenyamanan Anda. Bigo Live tidak akan bertanggung jawab atas konten situs yang ditautkan atau tautan apa pun yang terkandung dalam situs tertaut, dan Bigo Live tidak akan bertanggung jawab atau bertanggung jawab, secara langsung atau tidak langsung, atas kehilangan atau kerusakan apa pun sehubungan dengan penggunaan Layanan. oleh Anda. Selain itu, Bigo Live tidak akan bertanggung jawab atas isi dari halaman web apa pun yang Anda arahkan melalui tautan eksternal yang tidak berada di bawah kendali Bigo Live.
4. Bigo Live tidak akan bertanggung jawab atas gangguan atau kekurangan lain dalam Layanan yang disebabkan oleh keadaan force majeure, atau yang di luar kendali Bigo Live. Namun, sejauh mungkin, Bigo Live akan berupaya untuk meminimalkan

kerugian dan dampak yang ditimbulkan pada Anda.”

f. Legal Jurisdiction

pada laman ini menjelaskan perjanjian yang diterapkan sesuai dengan pengaturan yang ada di singapura yakni:

“Perjanjian ini akan diatur oleh dan ditafsirkan sesuai dengan hukum Singapura, tanpa memperhatikan pilihan prinsip-prinsip hukum. Setiap perselisihan yang timbul karena atau sehubungan dengan Perjanjian ini, termasuk pertanyaan apa pun tentang keberadaannya, keabsahan atau penghentiannya, harus dirujuk dan akhirnya diselesaikan dengan arbitrase yang dikelola oleh Singapore International Arbitration Centre sesuai dengan Aturan Arbitrase dari Singapore International Arbitration Pusat untuk saat ini berlaku, aturan mana yang dianggap dimasukkan dengan referensi dalam pasal ini. Kursi arbitrase adalah Singapura. Bahasa arbitrase adalah bahasa Inggris”

g. Other Terms

Pada laman ini menjelaskan ketentuan-ketentuan lain yakni :

“(1) Perjanjian ini merupakan keseluruhan perjanjian barang yang disepakati dan hal-hal lain yang relevan antara kedua belah pihak. Selain sebagaimana ditentukan oleh Perjanjian ini, tidak ada hak lain yang diberikan oleh salah satu Pihak pada Perjanjian ini. (2) Jika ada ketentuan dalam Perjanjian ini yang dianggap batal atau tidak dapat dilaksanakan oleh pihak yang berwenang, secara keseluruhan atau sebagian, dengan alasan apa pun, ketentuan lainnya dari Perjanjian ini akan tetap valid dan mengikat. (3) Judul dalam Perjanjian ini telah ditetapkan demi kenyamanan, dan akan diabaikan dalam interpretasi Perjanjian ini.

4.2 Hasil Penelitian

Media sosial terus berkembang membuat interaksi di ruang siber semakin terasa nyata dengan perkembangan fitur yang disediakan oleh media sosial. Bigo Live diluncurkan pertama kali pada bulan Maret 2016 di seluruh dunia. Di Indonesia, Bigo Live hadir dan diresmikan pada tanggal 1 Juni 2016. Bigo Live merupakan salah satu aplikasi media sosial yang memiliki fitur *live video streaming* dan *video call*, sehingga memudahkan penggunanya untuk melakukan interaksi dengan bertatap muka dan terasa lebih nyata.

Banyaknya penyebaran konten pornografi di aplikasi media sosial khususnya Bigo Live yang dilakukan oleh pengguna media sosial, penulis melakukan analisis dengan mewawancarai pengguna sekaligus host yang aktif pada aplikasi Bigo Live sebagai penguat data. Dari penelitian yang telah penulis lakukan penulis mendapatkan temuan yang dapat menggambarkan mengenai budaya komunikasi antar user Bigo Live dalam konten pornografi dan pelanggaran-pelanggaran yang terdapat dalam aplikasi Bigo Live, terlihat dari hasil wawancara dan observasi langsung pada aplikasi Bigo Live.

Penulis menemukan hambatan dalam memperoleh akses langsung kepada pengguna aplikasi Bigo Live khusus nya host perempuan yang aktif dalam menyebarkan/menyiarkan konten-konten pornografi karena terkait masalah identitas dan beberapa pengguna bukan host. Penulis berhasil menemukan akses untuk mewawancarai *host* tetapi dengan surat perjanjian yang menyatakan bahwa identitas informan disamarkan dan tidak dipublikasikan dimanapun,

selanjutnya penulis juga berhasil mewawancarai pengguna aplikasi Bigo bukan host.

Informan pertama yang penulis wawancarai adalah seorang perempuan berinisial PR, Informan PR merupakan *host* aktif Bigo Live yang berusia 23 tahun, selanjutnya Informan yang penulis wawancarai adalah seorang laki-laki berinisial BR yang berusia 25 tahun yang merupakan pengguna aplikasi Bigo Live (bukan *host*) dan yang terakhir adalah IR seorang laki-laki berusia 25 tahun yang juga pengguna aplikasi Bigo Live (bukan *host*).

Dalam penelitian ini penulis melakukan koding data awal atau *open coding* dengan mengelompokkan hasil transkrip wawancara yang berada dalam satu tema-tema besar, dan mengkategorikan data secara teliti lalu meninjau data atau mengidentifikasi konsep dengan cermat, Selanjutnya penulis melakukan *axial coding* dengan meletakkan data secara bersama-sama dan menggabungkan hasil data wawancara yang sudah dikelompokkan berdasarkan tema-tema besar, terakhir penulis melakukan *selective coding* dengan menggunakan software NVIVO untuk menyeleksi tema-tema besar yang sudah digabungkan dan menyeleksi tema-tema besar tersebut menjadi tema terpilih berikut hasil tema terpilih yang sudah diseleksi melalui software NVIVO:

Penulis mencoba menggali informasi mengenai awal host mengenal aplikasi Bigo Live, Informan PR mengaku sudah menggunakan aplikasi Bigo Live dari tahun 2016, PR mengatakan bahwa awal dia mengetahui aplikasi ini karena dari temannya yang juga seorang host Bigo Live dan sering diajak untuk siaran

langsung bersama di akun temannya, sehingga PR penasaran dan langsung menginstal aplikasi ini dan masih aktif menjadi *host* hingga sekarang.

Dari pemahaman tentang karakteristik media sosial, aplikasi Bigo Live mempunyai empat karakteristik, yakni sebagai berikut:

a. Network

Menurut PR sebelum bisa melakukan Live Stream dia harus mempunyai perangkat yang dapat menghubungkan ke internet dan kuota internet agar dapat terhubung dengan pengguna yang lain.

“ya paling penting mah kuota kalo ga mah pake wifi, kan ini online ya jadi harus ada kuota internet, sama handpone udah gitu doang.”

Juga didukung oleh pernyataan oleh informan IR dan BR:

“ya pake hp lah, lebih simple aja sih tapi gue ga tau juga sih kalo bisa lewat laptop.”

“pake hape gua waktu itu ngakses nya.”

b. Information

Pada saat *live stream* host dapat memberikan informasi kepada penonton yang menonton tayangan tersebut berikut penuturan informan PR:

“ya gambarannya kaya gue ngobrol aja depan kamera, ntar ada yang masuk tuh di room gue terus nanya-nanya yaudah gue jawab-jawab in kalo ada yang komen atau nanya-nanya gitu. sama biasanya biar ga boring gue puterin lagu aja gitu.”

c. Interactivity

Saat live stream *host* dan *viewers* dapat berinteraksi, adanya pola interaksi dalam aplikasi Bigo Live memungkinkan adanya interaksi secara dua arah, berikut penjelasan informan PR:

“eeee, jadikan live tuh gue paling cerita-cerita aja si mengenai keseharian gue, ya terus gue baca-baca sama jawabin komen-komen viewers pake suara.”

Hal ini diperkuat oleh gambar yang menunjukkan interaksi komentar yang terjadi pada Bigo Live:



(Gambar 4.6 interaksi pada aplikasi Bigo Live)

Selanjutnya penulis mendapatkan fakta bahwa pada aplikasi bigo live ini dapat menghasilkan uang awalnya PR menggunakan aplikasi ini hanya untuk mencari relasi atau memperbanyak teman namun lama kelamaan ternyata dapat menghasilkan uang berikut pernyataan dari informan PR:

“ya awalnya si buat asik-asikan aja ama nyari temen, kan enak tuh kenalan ama banyak orang di internet.”

yang pastinya gue dapet duit dari hasil gift dari viewers gue, ntar bisa di tukerin jadi duit, samaa yaitu gue dapet temen baru sama followers ig gue jadi banyak gitu hehehhe.”

Pernyataan ini di perkuat oleh gambar dari viewers yang memberikan gift dalam bentuk gambar animasi yang mencium host yang apa bila dihitung dengan perbandingan harga diamond dapat dikonversikan ke rupiah menjadi berkisar Rp.214.000.



(Gambar 4.7 ilustrasi pemberian gift dan jenis hadiah dalam Bigo Live)

Setelah mendapatkan informasi mengenai alasan informan PR menginstal aplikasi Bigo Live penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana gambaran pada saat host sedang melakukan *live streaming* dan penulis mendapatkan jawaban bahwa pada saat sedang *live*, PR menceritakan kegiatan sehari-hari nya kepada *viewers* dan sesekali membahas hal-hal yang berbau pornografi dengan tujuan

untuk menyenangkan penonton dan mendapatkan *gift* yang lebih banyak jika informan membahas hal-hal yang vulgar, berikut pernyataan PR:

“ya gambarannya kaya gue ngobrol aja depan kamera, ntar ada yang masuk tuh di room gue terus nanya-nanya yaudaeh gue jawab-jawab in kalo ada yang komen atau nanya-nanya gitu. sama biasanya biar ga boring gue puterin lagu aja gituu.”

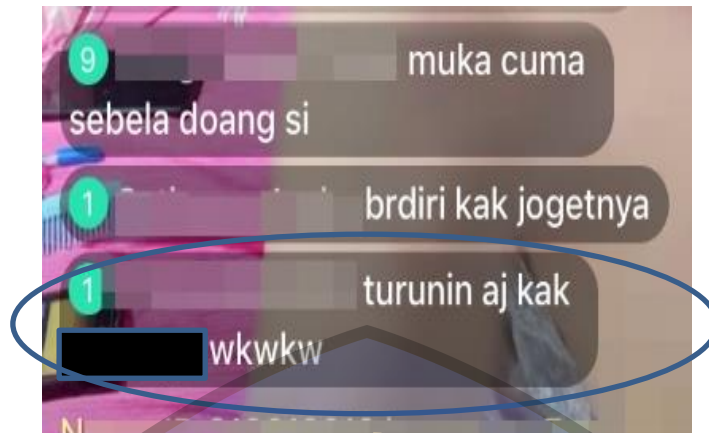
“biasanya sih gue kaya ngobrol-ngobrol biasa ajaa, pada seneng ko banyak juga yang komen, tpi kadang-kadang gue bahas-bahas yang agak-agak seksi-seksi gitu makin banyak si yang komen hehehehe.”

Tertarik dengan pernyataan PR yang menyinggung mengenai hal-hal yang vulgar penulis ingin menggali informasi yang lebih mengenai pornografi di Bigo Live, penulis menemukan indikasi pornografi yang ditimbulkan oleh komentar penonton yang menurut informan PR tidak menyenangkan dan tentunya melanggar peraturan Bigo Live yang sudah penulis jelaskan di atas pada bagian *terms of use* berikut pernyataan dari informan PR:

“ga semua si, soalnya kan banyak yg komen jadi kadang ke skip atau menurut gue pertanyaan nya uda kelewat batas.”

“kadang ada yang nanya “gue masih perawan ga? udah pernah ML ga?” ya kalo kaya gitu ga gue tanggepin.”

Untuk menguatkan informasi tersebut penulis mengobservasi langsung pada aplikasi Bigo Live dengan mengamati salah satu *host* yang sedang melakukan siaran langsung berikut hasil observasi yang penulis temukan:



(Gambar 4.8 komentar vulgar penonton)

Pada gambar diatas dapat terlihat komentar dari penonton yang melontarkan kata-kata yang tidak senonoh yakni meminta host untuk menurunkan celana dalamnya yang tentunya melanggar etika dalam bermedia sosial.

Tidak sampai disitu, penulis ingin mengetahui lebih lanjut bagaimana penyebaran konten pornografi yang ada di Bigo, dan penulis menemukan jawaban, rata-rata untuk konten-konten yang vulgar sering terjadi diantara jam 12 malam ke atas dan informan PR mengungkapkan bahwa, jika ia melakukan tayangan yang mengarah kepada hal-hal yang vulgar dengan sengaja untuk mengejar keuntungan dari hal tersebut, berikut penjelasan

PR:

“tergantung si, biasanya kalo uda lewat jam 12 malem gue live nya agak kebuka bajunya, terus kalo gue lagi kejar target doang”

“kalo gue seringnya malem si kalo gue lagi pake baju yg agak kebuka karena kalo malem biasanya lebih banyak yang nonton gitu,

terus lebih pada aktif yang komen ama ngasi gift. kalo gue lagi pake baju yang agak ketutup biasanya siangan.”

Penulis juga menanyakan mengenai bagaimana reaksi penonton yang menyaksikan tayangan yang mengarah kepada pornografi yang dilakukan oleh PR, dan penulis mendapatkan informasi rata-rata komentar yang dilontarkan penonton mengarah kepada kalimat yang vulgar, berikut pemaparan PR:

“wah kalo lagi pake yang kebuka kaya gue lagi pake tanktop doang gitu malah rata-rata yang komen jorok semua, tapi gue tanggepin kaya becandaan aja sih buat ketawa-ketawa aja hehehehe.”

ya kaya tadi gue bilang pasti ada aja yang komen jorok, gue pake baju yang sopan aja masih ada aja yang komen jorok apa lagi kalo gue pake baju yg agak kebuka, wah komennya negative semua hehehehe

*“kaya minta nurunin ”**“(pakaian dalam wanita) gue lah, gue di suruh ngasi liat yang engga-engga lah, terus komentar nya kasar terus ga sopan kaya bilang ”*****” (kelamin laki-laki) gitu deh pokonya.”*

Dilihat dari pemaparan PR, hal yang dilakukan PR yang dengan sengaja melakukan tayangan yang berisi pornografi dan komentar yang dilakukan oleh penonton tentunya jika dilihat dari sisi penggunaan media sosial sangat melanggar norma kesusilaan yang dijelaskan dalam UU ITE Pasal 27 ayat (1) yang berbunyi,

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya

Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan. dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.

Setelah mendapatkan informasi mengenai bagaimana gambaran jika informan PR sedang melakukan Live Stream penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana awal PR mulai melakukan tayangan vulgar di Bigo Live sehingga informan berani untuk melakukan hal tersebut hingga sekarang, menurut pernyataan PR, hal yang membuatnya tertarik untuk melakukan tayangan yang vulgar adalah ketika PR melihat seorang temannya yang juga seorang host Bigo Live memiliki pengikut atau penonton yang banyak pada saat sedang *live streaming* karena menggunakan pakaian yang relatif terbuka atau bisa dibilang pakaian yang mengundang nafsu seksual bagi yang menonton, berikut pernyataan PR:

“awalnya gue ngeliat temen gue, ko dia yang masuk room nya banyak, terus yang ngegift juga lumayan banyak, gue tanya aja ama temen gue caranya gimana, dia bilang “lu pake baju yang seksi” yaudah gue ikutin eh bener aja yang nonton gue jadi banyak, jadi gue ikutan aja hehehehe.”

Jika dilihat dari pemaparan PR, terlihat bahwa jika ingin mempunyai penonton atau penghasilan yang maksimal, host harus melakukan suatu tradisi yang ada pada aplikasi tersebut yakni dengan membuat tayangan yang berbau pornografi dengan alasan untuk mencari keuntungan, dilihat dari hal diatas terlihat bahwa budaya yang ada di aplikasi Bigo Live bisa di

identikan dengan konten yang bermuatan hal pornografi dan melanggar norma kesusilaan untuk mencari keuntungan berupa uang yang dapat dihasilkan dengan menyiarkan konten ilegal berbau pornografi.

Dalam konteks komunikasi konten yang disajikan oleh Informan PR selaku host, yakni dengan menyampaikan pesan yang mengarah kepada tindakan vulgar melalui medium media sosial dan terhubung dengan internet yakni dengan mengkomunikasikan pesan dalam bentuk visual atau pun lisan yang kemudian pesan yang mengandung pornografi tersebut disajikan sebagai pesan yang memiliki nilai jual dipasaran. Cara ini digunakan oleh PR yang menjadikan konten ilegal pornografi sebagai alat yang mempunyai nilai jual.

Menyadari informan sudah mulai terbuka kepada penulis, penulis berinisiatif untuk memperdalam mengenai konten pornografi yang ada pada aplikasi Bigo Live sehingga dapat menjelaskan secara terperinci mengenai apa saja aktivitas pornografi yang ada didalam aplikasi Bigo Live ini, dan penulis mendapatkan fakta bahwa ada banyak macam variasi yang digunakan *host* Bigo Live untuk mendapatkan perhatian penonton yakni bukan hanya dengan menggunakan busana yang memancing ketertarikan seksual bagi yang menonton *live streaming* tersebut, namun dengan berbagai macam jenis tayangan, diantaranya dengan mengikuti challenge yang diberikan penonton yang nantinya jika host mengikuti tantangan dari penonton melakukan tarian tarian yang erotis, mengeksploitasi bagian dada, mengeluarkan nada-nada suara yang memancing hasrat seksual, dan

bermacam cara-cara yang lain yang digunakan untuk menyenangkan penonton dari tayangan tersebut, berikut pernyataan PR:

“ya banyak, kaya dia ikutan challenge dari viewers ya kaya di suruh berdiri biar keliatan semua badan teros ya joget yang seksi gitu sambil pake baju yang bisa di bilang setengah telanjang gitu-gitu deh kalo dia mau ntar di kasi gift ama penonton.”

“banyak kalo temen gue yang begitu, mereka mau aja di suruh ama viewers kaya ngelakuin yang kaya gitu-gitu tapi syaratnya harus dikasi gift dulu.”

“kaya mereka joget-joget tapi yang seksi gitu joget nya kaya nungging-nungging hehehhe, terus ada juga yang mainin dada nya di jepit-jepit gitu terus ada yg hampir keliatan full dada nya, ada yang ndesah ndesah juga, ya gitu deh pokok nya biar banyak yang nonton terus banyak yang ngasi gift.”

Pernyataan diatas di perkuat dari hasil observasi penulis dalam bentuk gambar di bawah ini yang memperlihatkan host sedang melakukan kegiatan-kegiatan yang menggambarkan keterangan dari informan PR:

Dari penjelasan diatas dapat dilihat bagaimana salah satu bentuk isi dari Bigo Live yang memang dengan jelas bermuatan hal negatif atau konten ilegal terlihat dari interaksi dari *host* dengan penonton, yang dari kedua jenis *user* ini sama-sama ikut terlibat dalam memproduksi konten pornografi, oleh karena itu penulis ingin membahas bagaimana bentuk-bentuk lain dari interaksi antar penonton dengan host berikut keterangan informan PR:

“paling ada yang ngajak live bareng gitu ya gue liat dulu orang nya kaya gimana, terus gue bilang aja gift dulu kalo mau live bareng, terus kalo dia macem-macem pas live langsung gue end aja.”

“kaya dulu temen gue pernah lagi live bareng viewers cowo, terus dia ngeluarin itunya (alat kelamin) parah deh makanya gue jarang si mau kalo ada yang ngajak live bareng.”

Dilihat dari keterangan informan diatas, dapat digaris bawahi bahwa dalam aplikasi Bigo Live interaksi yang terjadi antara penonton dengan *host* tidak hanya sebatas dengan berkomentar melainkan *host* dapat melakukan *live streaming* bersama dengan penonton, tetapi jika memperhatikan hasil wawancara diatas, penonton dengan sengaja memperlihatkan alat kelaminnya yang dapat ditonton oleh orang banyak semakin memperjelas bahwa dalam interaksi pada aplikasi Bigo Live ini benar-benar dari berbagai sisi dimanfaatkan untuk menyebarkan konten pornografi secara masif.

Setelah mendapatkan informasi bagaimana bentuk-bentuk pornografi yang ada pada aplikasi Bigo Live penulis ingin mengetahui bagaimana pandangan seorang *host* terhadap konten-konten yang ada pada aplikasi Bigo live, berikut pemaparan informan PR:

“dulu sih awal-awal gue instal BIGO ga begitu ya kaya biasa aja ngobrol-ngobrol doang, tapi makin kesini-kesininya jadi banyak yang make buat live yang porno-porno gitu ya kalo bisa di bilang iya sih rata-rata nya isinya kaya gitu semua.”

Dilihat dari hasil wawancara diatas bahwa pada awalnya aplikasi Bigo Live tidak digunakan untuk tindakan-tindakan yang mengarah kepada pornografi

tetapi oleh pihak pihak yang ingin mencari keuntungan yakni dengan mengkonstruksi nilai-nilai positif menjadi hal-hal yang bersifat negatif, dan jika dilihat dari keterangan informan, PR mengakui bahwa pada aplikasi Bigo Live rata-rata konten yang ada didalam nya mengandung muatan pornografi berikut penjelasan informan:

“Eeee, gimana ya sebenarnya uda bukan jadi rahasia umum sih, kalo di Bigo banyakan yang ngelakuin porno-porno kaya challenge gitu jadi penonton nyuruh host joget atau ngelakuin gerakan-gerakan yang intim gitu ya tujuan nya buat dapetin gift dari penonton terus bisa dikonvert jadi duit.”

Penulis juga mendapatkan informasi mengenai pandangan informan terhadap konten-konten yang mengarah kepada tindakan yang melanggar etika dan undang-undang yang ada di Indonesia sehingga berpotensi mendapatkan hukuman pidana, berikut pemaparan PR:

“yaa sebenarnya udah ada aturannya ga boleh yang ngarah-ngarah ke pornografi gitu, karena ada yang ngawasin jadi kalo ketahuan langsung di banned (di putusin koneksi live nya) ya tapi kalo ga begitu ya yang ngasi gift nya kurang banyak tapi ya kaya tadi gue bilang di Bigo itu uda bukan jadi rahasia umum lagi banyak yang ngarah ke porno, tapi ya kalo emang ada yang live nya yang agak seksual gitu ga lama-lama biar ga ke banned.”

Dari hasil wawancara diatas terlihat bahwa pihak Bigo Live sudah mengantisipasi penyebaran konten yang bermuatan pornografi dengan melakukan pengawasan terhadap pengguna yang sedang melakukan siaran namun hal tersebut masih bisa diatasi oleh *user* dengan tetap melakukan

tindakan-tindakan yang mengarah ke bentuk pornografi yakni dengan cara meminimalisir durasi apabila *host* ingin menunjukkan bagian intimnya secara utuh atau *full*. Dilihat dari hal diatas terdapat usaha-usaha yang dilakukan pengguna untuk tetap melakukan tindakan-tindakan vulgar yang semata-mata mencari keuntungan walaupun sudah ada peraturan dan pengawasan dari pihak bigo secara *real time* dari sini bisa dilihat bahwa materi pornografi sudah menjadi komoditas atau menjadi suatu jualan yang utama pada aplikasi Bigo Live.

Selain mengungkap lebih lanjut mengenai pornografi di Bigo Live penulis menemukan informasi bahwa ada transaksi didalamnya bukan hanya melalui *gift* atau memberikan hadiah dalam bentuk virtual, informan secara terbuka memberikan informasi mengenai bahwa ada praktek prostitusi didalamnya yakni dengan memberikan kontak yang nanti dapat dihubungi secara pribadi oleh penonton yang tertarik dengan salah satu *host* yang disukai namun pada bagian ini informan PR tidak menanggapi apabila ada yang mengirimkan *direct message* kepadanya yang mengajak untuk berhubungan seksual, tetapi PR mengungkapkan bahwa ada kerabat nya yang juga merupakan seorang *host* aktif Bigo Live yang melakukan praktek prostitusi melalui Bigo live, Berikut hasil wawancara dengan PR:

“ada sih, gue cantumin ig gue.”

“wah banyak banget ada aja yang ngehubungin mah tapi engga semua gue tanggepin.”

*“banyak banget kaya ngajakin gue BO (Booking Out, istilah transaksi seksual) gitu, dia mau bayar gue buat “****e” (ngelakuin hubungan seksual), ya tapi gue ga mau.”*

“eeee ada sih temen gue yang mau begituan, parah sih hehehehe.”

“jadi kan pas dia live ada yang nonton live nya temen gue, ya mungkin dia tertarik ama temen gue terus dia kontek dah tuh temen gue, gue gatau via apa mereka kontak-kontak an, terus ya udah temen gue nawarin harga, kalo cocok yah bungkuss hehehehe.”

Pernyataan diatas diperkuat dengan salah satu artikel di portal berita online yang penulis temukan dibawah ini :



Sumber : <https://hariansib.com/Kriminal/Jual-Korbannya-via-Bigo-Live-Mucikari-Prostitusi-Online-Ditangkap>

Dari penuturan PR diatas dapat dilihat bahwa memang media sosial khususnya Bigo Live juga dimanfaatkan untuk mempromosikan diri bagi beberapa oknum *host* yang ingin menawarkan jasa prostitusi secara online disini makin jelas bahwa konteks budaya yang ada pada aplikasi Bigo Live

selalu mengarah kepada tindakan yang melanggar norma kesusilaan dan melanggar undang-undang yang berlaku di negara Indonesia.

Terdapat berbagai jenis konten atau isi pada media sosial yang telah dibuat pengguna situs online, seperti forum internet yang memberikan manfaat pada orang-orang agar dapat membicarakan tentang berbagai topik-topik yang berbeda. Jenis lain dari konten yang telah dibuat pengguna situs online atau jejaring sosial yaitu seperti Facebook, Twitter, Instagram, dimana para pengguna media tersebut dapat berinteraksi dengan orang lain, menulis atau menyampaikan sebuah pesan atau chatting sesuai dengan konten yang disediakan dalam media sosial tersebut.

Didasari dengan bentuk penyalahgunaan media sosial Bigo Live di atas tentunya hal tersebut bisa dikategorikan sebagai *cyberporn* atau prostitusi secara online, yang secara tidak langsung jika dilihat dari beberapa pernyataan dari informan di atas bahwa konten yang mengandung unsur pornografi memiliki massa yang banyak pada aplikasi ini, dan penulis mendapatkan informasi bahwa adanya organisasi atau komunitas pada aplikasi ini yang dengan sengaja merekrut *talent-talent* perempuan untuk dijadikan host dengan konten yang dengan sengaja diarahkan untuk mengarah kepada tindakan pornografi, berikut pernyataan PR:

“eeee kalo komunitas gitu kaya manajemen gitu kali ya kalo di Bigo, ada orang yang ngumpulin host-host bigo yang mau buka-buka an terus di ajak buat masuk dalam manajemen mereka gitu sih yg gue tau.”

Menyadari pemaparan informan diatas, bahwa adanya suatu organisasi yang membawahi *talen-talent* perempuan yang secara tidak langsung menyetujui untuk memperlihatkan bagian intim tubuhnya secara langsung kepada orang banyak, disini terlihat bahwa suatu konten pornografi yang ada pada aplikasi Bigo Live berpotensi mendapatkan jumlah penonton yang banyak yakni siaran dengan pakaian yang menggoda. Misalnya hanya menggunakan celana pendek, tank top, dan pakaian lain yang berpotensi mengumbar aurat dan bagian pribadi dari si penyiar. Pakaian yang menggoda itu biasanya diiringi oleh aktivitas yang dilakukan penyiar dalam siarannya. Seperti menari, dari yang biasa sampai menjurus kearah striptis para pengguna di aplikasi Bigo Live berlomba-lomba memberikan konten siaran yang tidak senonoh karena memang berpotensi menghasilkan keuntungan yang besar.

Penulis menyadari adanya massa dalam jumlah banyak yang menonton tayangan dari *host* dalam bentuk siaran yang menggugah hasrat seksual secara tidak langsung membentuk komunitas secara virtual karena memiliki suatu kesamaan minat dan tujuan yakni untuk menikmati tayangan yang diberikan oleh host yang dapat merangsang diri sendiri dan mungkin dapat merangsang hasrat seksual yang menonton sambil memperlihatkannya kepada orang lain yang dalam beberapa kasus sering dijumpai di tayangan Bigo Live. Pernyataan ini dibuktikan oleh pendapat dari informan PR yang mengungkapkan bahwa ia di setiap live bisa mendapatkan penonton yang lumayan banyak, berikut pernyataan informan:

“ya lumayan banyak sih kadang bisa sampe 800 orang lebih, mungkin karena followers gue juga uda lumayan banyak juga sih kayanya, jadi pas gue live ada notif di hp nya mereka, kan gue juga udah lama maen Bigo jadi uda kaya penonton yang setiap gue live mereka pasti nonton.”

Setelah melakukan wawancara dengan PR yang merupakan seorang *host* Bigo Live penulis ingin melihat sudut pandang dari pengguna Bigo Live yang bukan *host* melainkan sebagai penonton agar dapat mendukung penelitian ini, informan yang penulis wawancarai berinisial IR dan BR adalah merupakan laki-laki yang aktif dalam menonton tayangan di aplikasi Bigo Live.

Berhasil mewawancarai informan IR dan BR penulis mendapatkan data yang cukup berkesinambungan dengan penuturan PR, khususnya dalam permasalahan pornografi yang ada diaplikasi Bigo Live, Informan IR dan BR mengaku sudah menggunakan Bigo Live dari beberapa tahun yang lalu dan mengetahui aplikasi ini karena diberitahukan oleh teman sedangkan IR mengetahui aplikasi ini melalui iklan yang ada di salah satu platform media sosial yang berbasis video yakni Youtube. Menyadari dari awal wawancara dimulai informan dengan tidak sengaja sudah menyinggung mengenai hal pornografi pada aplikasi ini semakin meyakinkan penulis bahwa pornografi memang mendominasi pada aplikasi ini, berikut penuturan informan IR:

“gue dari 2018 instal bigo”

“gue awal awal tau bigo awal nya gara-gara ngeliat youtube, tau tau muncul dah tu video yang nayangin tayangan yang ada di bigo.”

“ya namanya cowo, ya gue penasaran lah yang gitu-gitu you know lah, gue liat beberapa video sejenis yang agak vulgar gitu, tapi tulisan judul nya bigo yaudah terus gue download aja. “

“iya kaya dia nyediain cewe cewe yang cantik, sexy kita bisa pilih mau nonton yang mana, yang pastinya mantep hahahaha.”

Pernyataan ini dipertegas oleh informan BR:

“gua tau aplikasi bigo awal tahun 2019 an lah.”

“gua dikenalin sama temen gua, waktu main sama temen di rumah dia.”

“waktu itu sekitar jam 10 malem, jujur gua belum pernah kenal yang namanya aplikasi video ini terus gua liat kok enak ya bisa ngeliat cewek mantep tinggal pilih hahahaha.”

“waktu awal gua main gua liat di halaman awal ada kaya host host yang di rekomendasiin sama bigo nya, seksi-seksi sih banyak yang dj dj atau model model yang ngisi room nya.”

Media sosial merupakan suatu teknologi yang dapat menghubungkan banyak pengguna media sosial lain dengan bantuan internet tentunya sebelum menggunakannya harus mendownload dan mendaftarkan diri, untuk menghindari hal-hal penyalah gunaan, salah satu yang penulis dapatkan adalah kemudahan dalam meregistrasikan diri pada aplikasi ini jika dikaji lebih jauh aplikasi ini dapat diinstal oleh siapapun tidak mengenal

umur, gender ataupun yang lainnya dan mudah untuk melewati proses pendaftaran ataupun registrasinya, apabila aplikasi ini diinstal oleh anak-anak yang masih belum pantas untuk melihat tayangan-tayangan yang ada di Bigo Live tentunya sangat berpengaruh kepada *Psikis* atau mental anak tersebut, berikut penuturan dari informan IR dan BR:

“menurut gue gampang si tinggal daftar biasa doang, lu bisa ngeliat cewe-cewe yang ada di bigo lagi live.”

“gampang banget waktu itu gua nyoba, cuman masukin nomor hape kalo gak salah terus langsung masuk langsung bisa liat yang mantep mantep.”

Masalah pornografi akan menimbulkan masalah yang kompleks dan merusak moral anak bangsa, karena anak yang masih dibawah umur jika melihat pornografi dapat merusak mental maupun intelektual, karena akan berpotensi menjadi kecanduan pornografi dan bisa berakibat terjadinya kasus pelecehan seksual oleh anak-anak yang belum mengerti akan dampak dari pornografi ini sendiri.

Setelah mendapatkan info mengenai mudahnya mengakses pornografi pada aplikasi Bigo ini penulis ingin mengetahui bagaimana pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi ini, dan benar saja aplikasi Bigo Live dimanfaatkan oleh informan untuk mencari kesenangan dengan melihat tayangan-tayangan yang diberikan oleh *host* yang bermuatan pornografi di dalamnya, berikut keterangan informan IR:

“ya yang seksi-seksi lah, gue sih jujur aja, ya gue pengen ngeliat cewe-cewe yang lagi live tapi ya yang seksi-seksi terus buka-bukaan aja hahahaha.”

Dari penuturan IR diatas terlihat bahwa memang aplikasi ini dimanfaatkan untuk mencari konten yang bermuatan pornografi yang mayoritas mengeksploitasi tubuh wanita, tontonan tersebut berpotensi melanggar Undang Undang No 44/2008 tentang Pornografi. Di dalam UU Pornografi dinyatakan bahwa Pornografi adalah gambar, ilustrasi, suara, gambar bergerak, percakapan, gerak tubuh atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai media komunikasi yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual.

Pada dasarnya media sosial adalah situs atau layanan online yang memungkinkan pengguna tidak hanya mengonsumsi, tapi juga berpartisipasi membuat, mengomentari, dan menyebarkan beragam konten dalam berbagai format baik teks, gambar, audio, atau video. Dengan media sosial, pengguna bisa membangun percakapan, bahkan komunitas, karena media sosial juga mempermudah pertemuan beberapa atau banyak orang dengan minat yang sama.

Mayoritas pesan yang disampaikan netizen dalam kolom komentar aplikasi Bigo Live cenderung didominasi oleh pesan dengan sentimen negatif. Sentimen negatif ini kerap disampaikan baik dalam bentuk sarkasme maupun perkataan negatif secara vulgar dan frontal. Muatan pornografi yang diutarakan informan PR yang merupakan *host* di Bigo Live

mengenai adanya komentar vulgar dan frontal dari penonton yang menyaksikan siaran berisikan konten-konten pornografi juga dibuktikan dengan keterangan dari informan IR dan BR, berikut keterangan informan:

*“gue minta host ngeliatin t***(payudara) nya gitu, kalo ga ya gue komenin t*** (payudara) nya. ”*

*“pernah waktu itu gua nanya emang karena host nya cantik sexy bener, gua bilang t*** (payudara) nya gede bener luh hahaha.”*

Disini terlihat aktifitas komentar yang dilakukan oleh informan menunjukkan penggunaan bahasa yang vulgar dan frontal, pemakaian bahasa vulgar dalam mengomentari suatu fenomena dalam aplikasi Bigo Live sudah menjadi konsumsi pengguna aplikasi ini setiap saat, dan sudah akrab dengan berkomentar dengan pemakaian bahasa yang vulgar didalamnya. Kalimat vulgar merupakan ungkapan atau penggunaan kata yang dianggap tidak sesuai dengan bahasa standar dan disamakan dengan ungkapan-ungkapan yang kotor atau tidak senonoh.

Selanjutnya penulis mendapatkan informasi mengenai transaksi dan alasan banyaknya *host* termotivasi untuk menyiarkan tayangan yang vulgar yang dijelaskan oleh PR di perkuat dengan pernyataan dari informan IR dan BR di bawah ini:

“kalo ga salah paling murah Rp 99.000 sampe 1.8 juta baru deh tuh bisa ngasi gift ke host.”

“ya kaya tadi yang gue bilang kalo kita minta host ngelakuin sesuatu kaya joget yang seksi gitu kita harus kasih gift dulu ke mereka ya itu kalo di bigo disebut challenge.”

“ya kaya host nya lagi mau ngapain, terus dia ngasih minimal gift berapa, baru dia mau ngelakuinnya.”

Dari penjelasan informan diatas bisa dilihat bahwa memang ada suatu budaya yang dikonsumsi secara terus menerus pada aplikasi ini yakni besar kaitannya dengan wujud pornografi dimana *host* selaku penyiar mengikuti apa yang diminta oleh penonton dengan syarat harus memberikan *gift* atau hadiah yang harus dibeli dalam bentuk diamond dengan nilai yang disebutkan oleh informan diatas sebagai alat transaksi, agar suatu aktifitas yang diminta penonton dilakukan oleh *host*.

Sebuah perilaku yang didasari oleh kebiasaan akan membentuk sebuah kebudayaan yang kemudian akan menjadi standar dalam suatu komunitas, penggunaan kalimat dan visual yang vulgar dapat disaksikan disetiap berlangsungnya suatu tayangan di Bigo Live yang membuat makna budaya yang tertanam pada aplikasi Live Stream ini menjadi negatif atau dimanfaatkan untuk mengakses materi-materi pornografi yang termediasi komputer, hal ini bisa dilihat dari keterangan informan IR dibawah ini:

*“bisa di bilang kebuka semua bajunya, kalo ga kebuka ya bajunya pada ketat-ketat ya seksi lah, terus ada juga yang pake lingerie, terus ada yang pake ** (pakaian dalam bagian atas) ama ** (pakaian dalam bagian bawah) doang, ya rata-rata keliatan belahan semua lah hahahaha.”*

Hal ini juga didukung oleh pernyataan informan BR:

*“maksud nya kalo uda tengah malem gitu cewe-cewenya frontal kaya pake baju pada keliatan t**** (payudara) nya gitu terus ada juga yang joget-joget kaya striptis gitu.”*

Dari pernyataan kedua informan diatas terlihat bahwa materi pornografi menjadi identitas yang tertanam pada aplikasi Bigo Live yang menjadikan pornografi menjadi acuan untuk mendapatkan perhatian suatu entitas dalam aplikasi ini dan mempengaruhi setiap *user* yang menginstal aplikasi ini untuk terlibat dalam suatu budaya yang ada didalamnya.

Sebuah ruang virtual menjadi lokasi dimana interaksi sosial berjalan dan lama kelamaan menjadi suatu budaya diinternet, Segala hal yang berbau seks akan menjadi hal yang super menarik untuk dilihat khususnya bagi laki-laki. Semakin mudahnya akses internet tentunya semakin mudah untuk mengakses materi yang bermuatan pornografi hal ini lah yang dimanfaatkan oleh pengguna Bigo Live khususnya *host* perempuan yang memamerkan kemolekan tubuhnya dengan jelas didepan kamera, hal ini lah yang menjadi alasan pengguna aplikasi ini khususnya kaum laki-laki menginstal aplikasi Bigo Live, hal ini diterangkan oleh informan IR di bawah ini:

“jelas lebih banyak yang nonton vulgar lah, karena menurut gue alasan orang yang instal Bigo ya buat nyari yang vulgar sih apalagi yang instal banyakan yang cowo menurut gue sih.”

“ya kalo gue pribadi Cuma buat seneng-senang aja, karena ya gue suka aja ngeliat cewe-cewe cantik, seksi lagi pakainnya.”

“Senada dengan IR, BR pun mengungkapkan hal yang sama:

“ya pastinya buat ngeliat yang enak enak lah, karena rata-rata begitu semua isinya hahaha.”

“gua sih pure buat nyari tontonan yang bisa ngehibur gua, siapa sih yang engga suka ngeliat begituan ya kalo cowo normal mah pasti seneng, soalnya gini, gua bisa aja buka situs porno langsung kalo gua mau, tapi ini kan beda gua bisa nonton live, terus juga bisa kaya ngobrol langsung ama hostnya jadi nya kan lebih seru aja.”

Realitas yang terjadi diatas menjadi salah satu budaya yang ada didunia virtual khususnya Bigo Live dimana pornografi dari segi komunikasi atau pun visual sudah menjadi konsumsi massal didalamnya. Konteks waktu juga ikut terlibat dalam penyebaran konten pornografi di Bigo Live, kondisi ini bisa dilihat dari bagaimana sebuah tayangan atau konten yang dipublikasikan di media sosial Bigo Live yakni pemilihan waktu yang efektif untuk memproduksi suatu konten yang bermuatan negatif, berikut pendapat yang disampaikan informan IR:

“biasanya malem gue, pas uda balik ke rumah.”

“ya jam sebelas dua belasan lah.”

“karena biasanya yang berani buka-bukaan biasanya jam-jam segitu mulainya.”

Hal yang sama juga disampaikan oleh BR:

“gua mah kapan aja gw mau, kan bisa kapan aja nontonnnnya, tapi gua lebih suka tengah malem sih.”

“diatas jam dua belasan lah.”

“karena cewenya bar-bar kalo uda jam segitu hahahaha.”

Informan IR dan BR juga mengakui bahwa Bigo Live memang menjadi media sosial yang menjadi wadah untuk mencari tayangan *real time* yang bermuatan pornografi dibandingkan dengan media sosial lain yang juga dapat berinteraksi dengan pengguna lain, disini terlihat bahwa Bigo Live dijadikan sebagai medium untuk mencari materi pornografi berikut pendapat dari informan IR:

“ya di bigo lah pasti.”

“hahahaha karena kalo di ig jarang ada yang mau buka-bukaan.”

Informan IR mengakui bahwa media sosial Bigo Live memang aplikasi yang didalamnya banyak terdapat konten vulgar yang dapat menyenangkan dirinya dibanding media sosial Instagram yang juga dapat melakukan tayangan *live stream*.

Hal ini juga dikuatkan dengan pendapat dari informan BR yang merasa aplikasi *live streaming* yang lain seperti Nono Live tidak se vulgar aplikasi Bigo Live, berikut pernyataan informan BR:

“eee apaya, nono live pernah gua, tapi ga lama uda gua apus.”

“lebih enak bigo sih.”

“kalo di nono kurang vulgar host nya.”

Pembahasan mengenai adanya transaksi jual beli seksual yang sebelumnya dijelaskan oleh informan pertama yaitu PR mengenai pemberian hadiah atau *gift* kepada host juga di jelaskan oleh informan IR yang mengakui bahwa ia pernah melakukan pemberian hadiah kepada *host* dengan tujuan untuk memuaskan keinginannya, berikut pemaparan informan IR:

“pernah.”

“kaya gue minta dia joget, terus pernah juga gue minta turuin tali BH nya satu hahahaha.”

“ya mau lah orang udah di kasih gift mau ga mau lah harus ngikutin, tapi tergantung host nya juga dia lagi mau challenge apaan.”

Pernyataan ini dukung oleh hasil observasi penulis yang menemukan komentar penonton yang meminta host untuk mengikuti keinginannya:



(Gambar 4.9 komentar penonton meminta *host* untuk membuka pakaian yang digunakan)

Selanjutnya penulis juga mendapatkan informasi mengenai berapa besaran uang yang harus dikeluarkan untuk dapat memberi *gift* kepada *host*, berikut penuturan informan IR:

“ya kalo di rupiahin sekitar dua ratus ribu lah, tapi itu bisa beberapa kali kasih gift.”

Dari penuturan informan diatas terlihat bahwa memang ada upaya komunikasi yang menggiring penonton untuk terlibat dalam suatu praktek transaksi ilegal yang secara harfiah tergolong kepada tindakan pornografi dalam bentuk komentar ataupun porno aksi yakni dalam bentuk tindakan memamerkan atau menonjolkan suatu bagian tubuh yang intim secara terbuka dalam suatu tayangan video yang dilakukan secara sadar oleh *host*.

Mengakhiri wawancara dengan informan IR dan BR penulis ingin mengetahui secara langsung bagaimana tanggapan informan mengenai maraknya tayangan yang bermuatan pornografi dan budaya komunikasi yang buruk pada aplikasi media sosial Bigo Live, jelas saja IR dan BR mengakui bahwa aplikasi ini memang didominasi tayangan vulgar dan banyak orang yang menginstal aplikasi ini untuk mencari kesenangan dalam bentuk materi pornografi, berikut pemaparan IR:

“menurut gue iya, karena gue perhatiin isi dari aplikasi bigo ini bisa dibidang host nya banyak yang seksi-seksi, terus komen komen penonton nya juga pada ga bener.”

Dan didukung oleh BR yang mengakui bahwa informan menggunakan Bigo Live untuk mencari materi pornografi, berikut pemaparan BR:

“bisa di bilang iya, gua ga munafik, gua juga kaya gitu, instal bigo buat nonton, yaaa bisa di bilang ngarah ke porno lah.”

dari hasil wawancara dengan informan PR, IR dan BR ketiga informan memberikan jawaban yang secara global mempunyai kesamaan makna yakni dalam aplikasi Bigo Live terdapat suatu budaya yang mendominasi yaitu muatan konten yang mengarah kepada tindakan pornografi dalam bentuk tulisan ataupun porno aksi dalam bentuk aktivitas visual yang condong kearah tayangan vulgar dan interaksi budaya komunikasi antar pengguna yang frontal, vulgar dan tidak senonoh yang melanggar etika dalam penggunaan media sosial dan secara tidak langsung membangun suatu komunitas didalamnya yang mempunyai tujuan yang sama yakni dalam bentuk materi pornografi.

Dalam konteks etnografi komunikasi terdapat delapan variabel yang layak dicermati dalam meneliti etnografi komunikasi yang di singkat menjadi *SPEAKING* (Fasold, 1990:44; Wardhaugh, 2002:246) (dalam Anshori, 2017:57) yang pertama yakni

Situation (situasi) yang dapat di tunjukkan melalui *setting* (latar) dan *scene* (layar atau pemandangan). sebuah peristiwa komunikasi akan memiliki latar atau layar (pemandangan yang berada di belakang peristiwa tersebut. Latar merujuk pada tempat dan waktu terjadi peristiwa

komunikasi. Selain itu, latar dapat juga menggambarkan suasana terjadinya sebuah dialog. Termasuk di dalamnya bagaimana peristiwa tutur mengandung situasi budaya dan sosial. Sementara layar (pemandangan) merujuk pada latar psikologis abstrak dari partisipan, komunikasi. Partisipan dapat mengubah layar (pemandangan) ini dengan bebas, misalnya mengubah dari serius menjadi santai atau sebaliknya, Dengan kata lain, situasi akan menentukan tuturan yang dihasilkan peristiwa komunikasi atau sebaliknya, latar digambarkan melalui sebuah deskripsi tempat, waktu, dan suasana. Suasana komunikasi yang hangat digambarkan melalui perilaku masing-masing partisipan dalam komunikasi tersebut. Dengan demikian, situasi berbeda dapat melahirkan tuturan yang berbeda pula. Dalam hasil penelitian ini situasi yang dapat penulis gambarkan pada saat komunikasi antar host dan penonton berlangsung, terjadi dalam sebuah ruang virtual yang terbilang santai atau nonformal dan kental dengan tutur bahasa yang bernuansa vulgar didalamnya sehingga suasana komunikasi yang terjadi dalam aplikasi Bigo Live mayoritas diisi oleh komunikasi yang vulgar dan tidak senonoh.

Kedua yakni *participant* (partisipan) dapat diartikan sebagai pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi. Partisipan bukan hanya penutur (*speaker*) atau petutur (*listener*), tetapi juga sumber informasi (*addressor*) dan audiens (pengguna informasi). Sering kali dalam berkomunikasi, partisipan bukan orang yang terlibat langsung dalam komunikasi, tetapi pihak-pihak yang berada di belakang informasi tersebut, termasuk aturan

atau ketentuan dalam berkomunikasi. Dalam sebuah berita di media massa, misalnya terdapat narasumber dan pembaca koran yang tidak secara langsung berhadapan dalam komunikasi massa tersebut. Keduanya dipertemukan melalui berita yang ditulis oleh wartawan. Narasumber berita dan pembaca koran tidak berhadapan langsung dalam sebuah komunikasi bersemuka (*face to face communication*), tetapi sekalipun searah pembaca mengetahui pandangan serta pendapat narasumber melalui berita tersebut. Pada saat lain, pembaca mungkin merespons gagasan tersebut dalam bentuk tulisan opini atau surat pembaca. Dengan kata lain, partisipan adalah pihak yang secara langsung atau tidak langsung berkaitan dengan peristiwa komunikasi. Dalam konteks penelitian ini partisipan adalah penonton atau viewers dari aplikasi Bigo Live yang ikut terlibat dalam interaksi pornografi yang terjadi pada aplikasi ini dan juga yang menjadi partisipan pada penelitian ini adalah pihak manajemen aplikasi ini, yang membuat regulasi atau kebijakan dalam aplikasi Bigo Live ini yang secara tidak langsung juga terlibat dalam menentukan peraturan mengenai konteks hal-hal berkomunikasi pada aplikasi ini.

Ketiga *ends* (tujuan) yang merupakan *outcomes* (luaran) dari komunikasi tersebut dapat dilihat dari sudut pandang budaya. sementara itu, *ends* juga dapat juga dapat berarti *goal*, yakni tujuan bersifat individual. sebuah kegiatan komunikasi memiliki tujuan dari pihak-pihak yang berkomunikasi, baik bersifat individual maupun kolektif (*institusioal*). Dalam penelitian ini tujuan dari komunikasi yang terjadi pada aplikasi bigo

live dalam konteks penelitian ini adalah host yang mengkomunikasi pesan-pesan dalam bentuk visual maupun suara yang syarat akan materi pornografi dengan tujuan untuk membuat penonton tertarik dengan *live stream* yang dilakukan host tersebut dan mendapatkan keuntungan pribadi dalam bentuk materi dari hal tersebut sehingga budaya komunikasi yang terjadi dalam aplikasi ini didominasi oleh pesan-pesan yang negatif dan menjadi suatu budaya yang ada aplikasi Bigo Live ini.

Keempat, *act sequence* (urutan tindakan), yaitu tindakan-tindakan yang dapat dilihat dari bentuk pesan (bagaimana sesuatu disampaikan) dan konten atau isi (apa yang disampaikan). dalam hal ini penting dilihat bagaimana budaya memengaruhi bentuk dan isi pesan, karena setiap budaya masyarakat membentuk cara bertutur (berkomunikasi) berbeda satu sama lain. pola komunikasi yang berdasar pada budaya tersebut akan memengaruhi bentuk dan isi pesan yang disampaikan partisipan. dalam praktik berkomunikasi, bentuk dan isi pesan tersebut disampaikan setiap orang dengan cara yang berbeda-beda. budayalah yang membedakan semua itu. Dalam konteks penelitian ini sebuah pesan disampaikan dalam bentuk aktivitas gerakan atau tari-tarian, ucapan dalam bentuk kalimat, dan teks yang konten atau isinya di pengaruhi oleh budaya yang terdapat dalam aplikasi ini yakni didominasi oleh pornografi sehingga rata-rata konten yang terdapat dalam aplikasi ini mengarah kepada tindakan pelanggaran pornografi yang mempengaruhi penonton atau *viewers* aplikasi ikut berkomentar ataupun menanggapi dengan bahasa yang vulgar pula.

Kelima, *key* (nada) dapat diartikan sebagai atmosfer atau spirit, nada dan cara yang mendorong sebuah peristiwa tutur dihasilkan. bagaimana sebuah komunikasi berlangsung didasari oleh spirit partisipan, misalnya apakah serius atau manasuka, senang hati atau malas, dengan sombong atau santun. semangat berkomunikasi ini akan menentukan keberhasilan seseorang meraih tujuan komunikasi. Jika dilihat dari hasil wawancara dengan host didukung dengan hasil observasi penulis, Atmosfer atau nada suara yang digunakan host dalam berkomunikasi pada aplikasi ini terkesan merayu atau dengan sengaja untuk membangkitkan hasrat seksual bagi yang menyaksikan tayangan tersebut dengan tujuan untuk menyenangkan *viewers* dan memanfaatkan kesenangan penonton untuk mencari keuntungan dengan cara merayu jika ingin tetap dapat menyaksikan tayangan seperti diatas harus memberikan *gift* atau hadiah yang menguntungkan *host* tersebut.

Keenam, *instrumentalities* (alat atau media), diartikan sebagai media atau alat yang digunakan untuk melangsungkan komunikasi. pada umumnya media komunikasi yang digunakan adalah media lisan dan tulisan, cetak maupun elektronik. media juga dapat berbentuk perangkat keras yang digunakan sebagai penghubung partisipan komunikasi, seperti telegram, telepon, dan lain-lain. selain itu instrumen juga dapat diartikan sebagai bentuk tuturan, baik itu bahasa mapun unit-unit bahasa, dialek, kode atau register. Pada penelitian ini *instrumentalities* atau alat yang digunakan untuk melangsungkan komunikasi yakni perangkat komputer atau

smartphone dan sudah terinstal aplikasi Bigo Live dan terkoneksi dengan internet yang dapat mentransfer data dalam bentuk gambar maupun suara yang sehingga proses komunikasi antar host dengan penonton dapat berlangsung secara *real time*.

Ketujuh, norm (ketentuan atau aturan berbahasa), yaitu aturan yang digunakan antar peserta komunikasi dalam berinteraksi dan menginterpretasi ujaran pada sebuah komunitas atau masyarakat. norma ini ditentukan oleh budaya yang membentuk aturan berkomunikasi tersebut dan hendaknya dipatuhi untuk keberhasilan komunikasi. Pada kasus Bigo Live sudah terdapat suatu aturan yang penulis jelaskan pada bagian *user agreement* yang melarang tindakan-tindakan yang mengarah kepada aktivitas pornografi, namun hal ini masih dilanggar oleh host maupun penonton aplikasi ini.

Kedelapan, Genres (jenis tuturan) yaitu bentuk tuturan seperti kuliah, iklan dialog, puisi, dan lain-lain. jenis ini akan menentukan tuturan yang digunakan. misalnya iklan menggunakan tuturan persuasif atau ajakan untuk menggunakan untuk menggunakan sebuah produk atau jasa. Sama halnya dengan iklan *genres* atau jenis tuturan yang digunakan *host* Bigo Live rata-rata juga menggunakan *genres* persuasif yang sifatnya mengajak untuk masuk kedalam ruangan virtual yang dimiliki oleh host tersebut dengan mencantumkan *headline* dalam bentuk tulisan yang vulgar yang mengajak untuk menyaksikan tayangan yang akan diproduksi oleh host tersebut, tidak hanya itu host juga pada saat melakukan live stream juga

menggunakan kalimat-kalimat dalam berkomunikasi secara lisan yang bersifat persuasif atau ajakan untuk beramai-ramai memberikan *gift* atau hadiah dengan *feedback* host akan melakukan aktivitas yang dalam konteks penelitian ini terindikasi pornografi.

4.3 Pembahasan

Media baru adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai media baru adalah digital, seringkali memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, mampat, interaktif dan tidak memihak. Secara sederhana media baru adalah media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan smartphone dan internet secara khususnya. Termasuk di dalamnya adalah web, blog, online social network, online forum dan lain-lain yang menggunakan komputer sebagai medianya. New media adalah sebuah media yang memfasilitasi interaksi antara pengirim dan penerima (Danaher dan Davis, 2003:462).

Penelitian ini menggunakan teori *Computer Mediated Communication* (CMC) adalah jenis-jenis program aplikasi yang digunakan untuk melakukan komunikasi antara dua orang atau lebih untuk berinteraksi melalui komputer yang berbeda dan berada di tempat yang berbeda pula. Intinya adalah bagaimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi satu dengan lainnya dengan menggunakan alat pendukung komputer melalui

program aplikasi yang ada pada komputer melalui program aplikasi yang ada pada komputer tersebut.

Penggunaan aplikasi Bigo Live untuk berinteraksi dengan orang lain sejalan dengan konsep dari *computer mediated communication* (CMC). Senada dengan pengertian yang diungkapkan oleh John December (1997, dalam Thurlow & dkk, 2004:16), mendefinisikan CMC sebagai sebuah proses dari komunikasi antar manusia melalui komputer, yang melibatkan orang, terletak pada konteks tertentu, dan mengikut sertakan dalam pembentukan media untuk berbagai tujuan.

Penggunaan teori CMC dalam meneliti masalah pornografi pada aplikasi Bigo Live memfokuskan pada aspek dalam teori ini yakni *Cybersex and Cyberporn*, dimana menggambarkan aktivitas seksual yang terjadi pada ranah dunia siber dan tergolong kedalam tindakan pelanggaran dalam penggunaan media sosial hal ini jelas terlihat dalam hasil penelitian yang menunjukkan adanya aktivitas *user* atau orang yang menggunakan aplikasi Bigo Live untuk memproduksi dan mengkonsumsi pornografi dan mengeksploitasi tubuh wanita yang dijadikan komoditas jual dan termediasi dengan komputer sehingga terhubung dengan orang lain yang sedang online pada saat yang sama dan bersama-sama.

Selain *Cybersex and Cyberporn* terdapat pula konsep *Interpersonal attraction* (ketertarikan interpersonal), Bigo Live merupakan salah satu media sosial yang berkonten seperti dunia entertainment, di mana setiap

konten yang ditampilkan dalam melakukan live sangat menentukan apakah dapat menarik orang untuk menonton dan tetap berada di room tersebut atau tidak, dalam hal ini terlihat oknum *host* Bigo yang ingin tampil dan ingin dilihat dalam bentuk visualisasi vulgar dan tidak senonoh yang dengan sengaja memanfaatkan ketertarikan seksual oleh pengguna aplikasi ini yang penulis temukan dalam hasil penelitian didominasi oleh orang-orang yang ingin mencari materi pornografi pada aplikasi Bigo dan meraup keuntungan dengan memanfaatkan hal tersebut, dari sini penulis mengambil kesimpulan bahwa dengan materi pornografi yang mendominasi dalam aplikasi bigo live membentuk suatu budaya komunikasi dan interaksi yang syarat akan hal-hal yang berbau pornografi yang menjadi identitas aplikasi ini.

Konsep selanjutnya adalah *Online Community*, Media baru yang ada di era sekarang dapat membentuk sebuah komunitas baru dalam suatu aplikasi yang terkoneksi dengan internet terkhusus aplikasi Bigo Live yang didalamnya orang atau pengguna aplikasi ini berkumpul dalam satu ruangan virtual yang didalamnya terdapat penonton dalam jumlah yang tidak sedikit dengan tujuan yang sama yakni gemar menonton penyiar perempuan yang memakai baju minim dan mencari kesenangan dengan menikmati tayangan yang bermuatan pornografi. Komunitas virtual terbentuk karena adanya interaksi yang dilakukan secara berulang kali dalam suatu room pengguna Bigo Live, di mana interaksi yang terjadi menimbulkan kesamaan cara pandang dan perasaan.

Dalam menganalisis penelitian ini penulis menggunakan analisis media siber dalam etnografi virtual untuk melihat budaya yang ada di dunia virtual guna melihat realitas yang ada di dalamnya dan mengungkap bagaimana budaya yang ada di aplikasi Bigo Live diproduksi, makna yang muncul, relasi dan pola, hingga bagaimana hal tersebut berfungsi melalui medium internet yang secara garis besar terbagi dalam dalam level analisis media siber etnografi virtual, yakni ruang media (*media space*), dokumen media (*media archive*), objek media (*media object*), pengalaman (*experiential stories*) nasrullah (Nasrullah,2019:45).

Ruang media (*media space*) berfokus pada menguraikan bagaimana prosedur memiliki akun, cara mempublikasikan tulisan, mengatur (*setting*) atau siapa saja yang dapat melihat sebuah teks dalam penelitian ini prosedur untuk memiliki sebuah akun di bigo live adalah harus mendownload aplikasi ini di *google play store* atau *app store* lalu membuat akun dengan mendaftarkan diri dengan memasukkan no telpon dan menunggu verifikasi kode nomor yang nantinya dikirimkan via sms dan di input kedalam *form* pendaftaran yang tertera pada halaman pendaftaran, berikutnya cara untuk mempublikasikan sebuah tulisan yakni dengan membuat nama user yang dikehendaki oleh pengguna, dan menuliskan deskripsi diri pengguna tersebut dalam hal ini penulis mengamati jika seorang pengguna adalah seorang host, maka ia akan membuat deskripsi mengenai dirinya dengan tulisan yang persuasif seperti ajakan untuk masuk kedalam *room* yang nantinya akan menayangkan *live stream* aktivitas dirinya seperti “*sepi nih*

temenin yuk”, “*sini masuk ada keindahan*”, dan lain-lain. Id user dan deskripsi ini bersifat *public* yang semua pengguna dapat melihat dan menjadi *headline* dari sebuah akun *host* Bigo Live tersebut.

Selanjutnya dokumen media (*media archive*), berfokus bagaimana isi atau konten—sebagai sebuah teks dan makna yang terkandung didalamnya—diproduksi dan disebarluaskan melalui internet pada level ini, akan melihat bagaimana teks yang dipublikasikan melalui media siber itu menjadi pusat perhatian yang terfokuskan pada teks, baik itu kalimat, foto maupun perwakilan visual lainnya, hal ini terlihat dari hasil penelitian dimana sebuah konten di bigo live diproduksi dalam bentuk tayangan yang menyiarkan kegiatan aktivitas diri melalui sebuah perangkat yang terhubung dengan internet atau smartphone yang dapat berinteraksi secara dua arah dalam bentuk video secara *live streaming* yang syarat akan hal-hal yang mengarah kepada bentuk-bentuk tindakan pornoaksi dalam visual tayangan yang menampilkan aktivitas seorang *host* perempuan yang dengan sengaja memamerkan kemolekan tubuhnya dengan tujuan agar menjadi pusat perhatian sehingga menarik banyak penonton.

Level berikutnya yakni objek media (*media object*) yang berfokus pada bagaimana aktivitas dan interaksi pengguna atau antar pengguna. Jika pada level dokumen media peneliti hanya memfokuskan pada teks dari produser, pada level ini peneliti akan mengalihkan pada bagaimana teks itu ditanggapi atau berinteraksi dengan pengguna siber lainnya, pada penelitian ini dapat dilihat pada level dokumen media bahwa terdapat sebuah konten diproduksi

dalam bentuk tayangan video yang disiarkan secara *live streaming* yang dapat berinteraksi secara dua arah antara *host* dan penonton yang dapat ikut berinteraksi dengan menanggapi aktivitas yang dilakukan oleh *host* dalam bentuk komentar pada kasus pornografi di bigo live penonton juga ikut andil dalam memaknai pornografi yang dilakukan oleh *host* dengan melakukan tindakan pornoteks yakni dengan melontarkan komentar yang tidak senonoh dan vulgar.

Level analisis yang terakhir adalah pengalaman (*experiential stories*) untuk melihat bagaimana masyarakat atau anggota komunitas di dunia offline. Ini dimaksudkan bahwa apa yang muncul di online memiliki relasi dengan dunia nyata. Pada level ini, etnografer mengungkap realitas dibalik konten yang diunggah atau dikreasikan dan melihat bagaimana motivasi seorang *host* dalam memproduksi tayangan yang bermuatan pornografi didalamnya, seperti menggunakan baju yang minim melakukan tarian-tarian yang dapat mengundang para penonton laki-laki untuk datang. Setelah mengetahui mengenai bentuk tayangan yang diproduksi dalam Bigo Live didominasi oleh konten yang bermuatan konten pornografi dan interaksi yang terjadi sangat kental dengan nuansa vulgar penulis mengetahui melalui temuan data penelitian, pornografi yang terjadi pada aplikasi Bigo live terjadi akibat adanya motivasi ekonomi. Seorang *host* yakni perempuan yang berpenampilan seksi, meliuk-liukan tubuhnya sambil mempertontonkan auratnya adalah produk yang berorientasi pada materi. Host wanita ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan poin hasil dari

saweran diamond para viewernya. Disini terlihat adanya hubungan aktivitas di dunia virtual dengan realitas didunia nyata atau *offline* yakni untuk memenuhi kehidupan didunia nyata.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis budaya komunikasi digital pada media streaming (etnografi virtual interaksi antar user pada live konten pornografi pada bigo live) penulis dapat menyimpulkan *Bigo Live* adalah aplikasi *broadcast* dalam bentuk video *live streaming* yang dikhususkan untuk pengguna gadget yang dapat terhubung ke dunia maya atau daring sehingga dalam penggunaannya memanfaatkan teknologi internet untuk memudahkan komunikasi antar pengguna dengan memanfaatkan sistem komputerisasi digital, aplikasi ini digunakan untuk menyiarkan suatu aktivitas secara *real time* yang dapat disaksikan oleh pengguna lain dan dapat berinteraksi secara dua arah atau bersifat *two ways communication*.

Bigo Live sebagai media sosial mempunyai massa didalamnya dan terhubung ke dalam dunia virtual. Aplikasi *Bigo Live* mempunyai sebuah budaya dan peraturan yang berlaku didalamnya, namun massa atau pengguna aplikasi ini tidak memiliki regulasi yang jelas dan mengikat masyarakatnya. Pihak *Bigo Live* jelas sudah menerbitkan aturan guna mengatasi penyebaran konten pornografi dalam bentuk tayangan visual maupun perkataan yang mengarah kepada hal-hal pornografi. Namun regulasi tersebut tetap dilanggar oleh masyarakat yang ada didalamnya.

Didalam Aplikasi Bigo Live terdapat sebuah budaya komunikasi maupun interaksi antar pengguna yang didalamnya didominasi oleh materi pornografi yang melanggar etika dalam penggunaan media sosial yang secara langsung mengeksploitasi tubuh wanita dan mengandung interaksi komentar yang vulgar dan tidak senonoh sehingga melanggar Pasal 4 ayat (1) UU tentang Pornografi dan merupakan suatu tindak pidana yang sudah diatur dalam Pasal 27 Ayat (1) UU ITE.

Konten pornografi yang mendominasi pada bigo live membentuk stigma negative tentang aplikasi ini namun tetap memiliki pengguna yang bisa dibilang tidak sedikit sehingga secara tidak langsung membentuk suatu komunitas secara virtual yang mempunyai suatu kesamaan minat yakni dalam hal pornografi, banyaknya konten pornografi dalam aplikasi Bigo Live didasari oleh adanya praktek transaksi pemberian hadiah yang dapat diuangkan, sehingga menjadi latar belakang para *broadcaster* untuk tetap memproduksi tayangan yang bermuatan unsur pornografi yang menjadi komoditas didalamnya.

Computer mediated communication (CMC) menawarkan kemudahan dalam berkomunikasi melalui sistem komputer yang terkoneksi dengan internet sehingga komunikasi dan interaksi dapat terjadi dalam ruang virtual, sejalan dengan konsep dari CMC dimana komunikasi antara dua orang atau lebih dapat berinteraksi melalui komputer yang berbeda dan berada di tempat yang berbeda pula, namun kemajuan ini dimanfaatkan oleh pengguna Bigo Live untuk memproduksi dan menyebarkan kegiatan atau aktifitas yang masuk kedalam ranah pornografi yang penggunaannya didasari oleh kepentingan pribadi yang dapat merugikan beberapa pihak secara langsung ataupun tidak langsung.

5.2 Saran

Dari hasil analisa penelitian, maka penulis memberikan saran yaitu:

5.2.1 Saran Teoritis

Bagi Fakultas ilmu komunikasi dan politik USNI khususnya jurusan ilmu komunikasi diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi studi mengenai penyebaran konten pornografi di media sosial.

Adapun, untuk riset lanjutan kedepannya penelitian ini dapat dikaji dalam perspektif etnografi kritis dalam membongkar kasus eksploitasi tubuh wanita dalam media streaming online.

5.2.2 Saran Praktis

- a. Bagi pengguna aplikasi media sosial Bigo Live agar lebih mendekatkan diri kepada Allah SWT. Agar lebih bijak dalam menggunakan aplikasi ini untuk hal-hal yang sifatnya positif agar tidak menimbulkan kerugian pada diri sendiri dan orang banyak.
- b. Bagi orang tua agar lebih berhati-hati dalam memberikan kebebasan pada anak dalam mengoperasikan smartphone agar tidak terkena dampak yang buruk dari pornografi di media sosial yang dapat mempengaruhi mental dan psikis pada anak.

- c. Bagi instansi pemerintahan yang berkaitan dengan penanganan masalah pornografi agar dapat lebih serius dalam mengatasi permasalahan penyebaran konten pornografi yang ada di Indonesia agar tidak merusak mental anak bangsa.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Andrew F. Wood dan Matthew J. Smith. 2005. *Online Communication: Linking Technology, Identity and Culture*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Anshori, Dadang S. 2017. *Etnografi Komunikasi Perspektif Bahasa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan—Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Danaher, P.J., Wilson, I and Davis, R. 2003. *A Comparison of Online and Offline Consumer Brand Loyalty, Marketing Science*. Horton, Paul B dan Chestern L Hunt. (1996). *Sosiologi Jilid 2 (edisi 6)* Diterjemahkan oleh: Amiruddin Ram dan Tita Sobari). Jakarta: Erlangga
- Devito, A Joseph. 2011. *Komunikasi Antar Manusia*. Edisi kelima. Tangerang: Karisma Publishing Group.
- Hamidati, Anis. 2011. *Komunikasi 2.0 Teoritisasi dan Implikasi*. Yogyakarta: Mata Padi Pressindo.)
- Hidayat, Dedy N. 2003. *Paradigma dan Metodologi Penelitian Sosial Empirik Klasik*. Jakarta: Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia.
- Kuntjara, Esther. 2006. *Penelitian kebudayaan, sebuah panduan praktis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Littlejohn, Stephen W., dan Karen A. Foss. 2009. *Encyclopedia of Communication Theory*. Thousand Oaks, California USA: SAGE Publication Inc.

- McQuail, Denis. 2002. *McQuail'S Mass Communication Theory*, 4th Edition, London, Sage Publication,
- Moleong, L.J. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L.J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori dan Riset Media Siber (Cyber Media)* Jakarta: Prenamedia Group.
- Nasrullah, Rulli. 2015 *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siositeknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nasrullah, Rulli. 2019. *ETNOGRAFI VIRTUAL, Riset Komunikasi, Budaya, Dan Siositeknologi Di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nazir, M. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Salemba Empat.
- Neuman, W. Laurence. 2014. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. New York: Pearson.
- Salim, Agus. 2006. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, Bagong & Sutinah. 2005. *Metode Penelitian Sosial, Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Thurlow, Crispin, Laura Lengel and Alice Tomic. 2004. *Computer Mediated Communication: Social Interaction and The Internet*. California: SAGE Publications.

Sumber Dari Internet

Abdu faisal, 2019 “Menkominfo tanggapi konten vulgar di media sosial” di akses pada 21 03 dari 2020

<https://www.antaranews.com/berita/1148892/menkominfo-tanggapi-konten-vulgar-di-media-sosial>

Dwi handayani, 2019 “Berapa Pengguna Internet di Indonesia?” di akses pada 21 03 2020 dari

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/09/berapa-pengguna-internet-di-indonesia>

Jurnal Komunikator, Rulli Nasrullah. 2012. Internet dan Ruang Publik Virtual, Sebuah Refleksi atas Teori Ruang Publik Habermas., vol 4 hal 30-31, diakses 5 april 2020 dari

<https://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/188/150>

Kompas.com, 2019 “separuh penduduk Indonesia sudah “melek” media sosial” diakses pada 20 03 2020 dari

<https://tekno.kompas.com/read/2019/02/04/19140037/separuh-penduduk-indonesia-sudah-melek-media-sosial>

Kominfo, 2013 “Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang” diakses pada 20 03 2020 dari

https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker

Lia Herliani, “Analisis Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Facebook sebagai Media

Promosi Anggota BUSAM (Bubuhan Samarinda)”, eJournal Ilmu Komunikasi, vol. 3, No. 4, 2015, hlm. 218.



Riwayat Hidup Penulis



**Okta
Mara**

Kontak Pribadi



0817-7002-5114



oktamara22@gmail.com



Jalan cidodol raya, Jl. Panjang, kebayoran lama no 107 RT/RW : 008/06
Jakarta Selatan

Tentang Saya

Saya adalah seorang mahasiswa S1 jurusan ilmu komunikasi di Universitas Satya Negara Indonesia (USNI) Jakarta

Biodata

Nama	Okta Mara
Tanggal Lahir	12 Oktober 1996
Domisili	Jakarta
Status	Lajang
Agama	Islam
Hobi	Music , Traveling & Photography
Tinggi / Berat	170 cm / 68 kg

Softskills

- Jiwa Kepemimpinan
- Komunikasi
- Kemampuan Analisa
- Kerjasama Tim

Pengalaman Kerja

PT. PANEN FASHION INDONESIA
(MAP GROUP)
Posisi : STAFF/PIC
Industri : Retail/ Merchandise

Keahlian Komputer

MS. Word	85%
MS. Excel	80%
Power Point	85%
Premiere Pro	85%
Photoshop	75%
Tehnnical Support	70%

Freelancer video editor (Event, Wedding, Company Profile, Product, dll)

Bahasa

Indonesia	Aktif
Inggris	Pasif

Pendidikan

Universitas Satya
Negara Indonesia

2016 - Sekarang
FISIP/ILMU KOMUNIKASI

SMAN 1 KAUR
BENGKULU

2011 - 2014
IPS

Transkrip Wawancara dengan informan PR (Host Bigo Live)

Judul Skripsi : Budaya Komunikasi Digital Pada Media Streaming
(Etnografi Virtual Interaksi Antar User Pada Live Konten
Pornografi Pada Bigo Live)

Waktu wawancara

Hari, Tanggal : Senin, 12 Juli 2020

Lokasi : Mampang, Jakarta Selatan

Nama Informan : PR

Umur : 23 Tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Host Official BIGO LIVE

Nama Pewawancara : Okta Mara

sejak kapan kamu instal bigo?

eee, uda lama sih kalo ga salah dari tahun 2016 awal gue tau Bigo

dari mana kamu tau aplikasi bigo ini?

gue awalnya kenal dari temen, dia sering ngajakin gue buat live bareng di akunnya dia, terus gue penasaran karena yang gue liat asik si kita bisa nge live gitu yaudah gue instal aja.

apa alasan kamu instal bigo?

ya awalnya si buat asik-asikan aja ama nyari temen, kan enak tuh kenalan ama banyak orang di internet.

apa keuntungan kamu dari aplikasi ini?

Yang pastinya gue dapet duit dari hasil gift dari viewers gue, ntar bisa di tukerin jadi duit, samaa yaitu gue dapet temen baru sama followers ig gue jadi banyak gitu hehehe.

gimana gambarannya pas kamu live?

ya gambarannya kaya gue ngobrol aja depan kamera, ntar ada yang masuk tuh di room gue terus nanya-nanya yaudaeh gue jawab-jawab in kalo ada yang komen atau nanya-nanya gitu. sama biasanya biar ga boring gue puterin lagu aja gitu.

pada saat lagi live stream jenis obrolan yang gimana kamu gunain? Kaya bahas apa gitu ?

eeee, jadikan live tuh gue paling cerita-cerita aja si mengenai keseharian gue, ya terus gue baca-baca sama jawabin komen-komen viewers pake suara.

obrolan-oborolan gimana yang bikin viewers kamu senang ama Live stream kamu?

biasanya sih gue kaya ngobrol-ngobrol biasa ajaa, pada seneng ko banyak juga yang komen, tpi kadang-kadang gue bahas-bahas yang agak-agak seksi-seksi gitu makin banyak si yang komen ama ngasih gift hehehehe

bahasan yang kaya gimana yang ga disukai oleh para viewers kamu?

Eee, gue ga tau juga si mereka ga suka nya yg kaya gimana, soalnya selama gue main bigo belum ada si yang bilang ga suka ama live gue, ya paling kalo ada yang ga suka di room gue ya mereka pada keluar aja gitu jadi ga ada yang bilang ga suka, ehhe tapi ada juga yang katanya "gue kurang seksi" yaudah dia keluar dari room gue.

kamu jawabin semua pertanyaan dari viewers kamu?

ga semua si, soalnya kan banyak yg komen jadi kadang ke skip atau menurut gue pertanyaan nya uda kelewat batas.

kelewat batas yang kaya gimana maksudnya?

kadang ada yang nanya "gue masih perawan ga? udah pernah ML ga?" ya kalo kaya gitu ga gue tanggepin.

pas kamu live, kamu selalu pake baju yang terbuka atau seksi?

tergantung si, biasanya kalo uda lewat jam 12 malem gue live nya agak terbuka bajunya, terus kalo gue lagi kejar target doang,

kapan waktu yang tepat/efektif untuk kamu melakukan live?

"kalo gue seringnya malem si kalo gue lagi pake baju yg agak terbuka karena kalo malem biasanya lebih banyak yang nonton gitu, terus lebih pada aktif yang komen ama ngasih gift. kalo gue lagi pake baju yang agak tertutup biasanya siangan."

biasa nya kamu live dimana?

gue biasanya di kamar, kan ga mungkin gue kalo di luar kamar ntar ada nyokap gue lagi bahas-bahas yang engga-engga mampus gue hehehehe.

kalo kamu lagi live pake baju yang kebuka komen-komennya gimana?

wah kalo lagi pake yang kebuka kaya gue lagi pake tanktop doang gitu malah rata-rata yang komen jorok semua, tapi gue tanggepin kaya becandaan aja sih buat ketawa-ketawa aja hehehehe.

contoh nya gimana?

kaya minta nurunin "BH" gue lah, gue di suruh ngasi liat yang engga-engga lah, terus komentar nya kasar terus ga sopan kaya bilang "K*****" gitu deh pokonya.

jadi rata-rata kalimat yang digunain viewers kamu vulgar ga?

ya kaya tadi gue bilang pasti ada aja yang komen jorok, gue pake baju yang sopan aja masih ada aja yang komen jorok apa lagi kalo gue pake baju yg agak kebuka, wah komennya negative semua hehehehe.

kamu pas lagi live sering gunain bahasa yang vulgar ?

iya ada sih gue ngeluarin bahasa yang begitu-begitu tapi ga setiap live juga karena gue tau rata-rata yang nonton gue cowo-cowo ya biar mereka seneng aja hehehe biar banyak yang ngasi gift kalo bahas-bahas gitu.

gimana awalnya kamu mau buka-bukaan pas lagi live?

awalnya gue ngeliat temen gue, ko dia yang masuk room nya banyak, terus yang ngegift juga lumayan banyak, gue tanya aja ama temen gue caranya gimana, dia bilang "lu pake baju yang seksi" yaudah gue ikutin eh bener aja yang nonton gue jadi banyak, jadi gue ikutan aja hehehehe.

jika ada viewers yang minta kamu ngelakuin hal-hal yang vulgar kamu tanggepin ga?

kalo gue pribadi si engga gue tanggepin si, yang begitu ya paling gue ketawa-ketawa aja

tapi kamu sendiri pernah ga ngeliat host atau temen kamu yang host bigo juga ngelakuin hal-hal yang vulgar yang di minta viewers?

ya banyak kalo temen gue yang begitu, mereka mau aja di suruh ama viewers kaya ngelakuin yang kaya gitu-gitu tapi syaratnya harus dikasi gift dulu.

yang kaya gimana maksudnya?

ya kaya gitu lah, kaya mereka joget-joget tapi yang seksi gitu joget nya kaya nungging-nungging hehehe, terus ada juga yang mainin dada nya di jepit-jepit gitu terus ada yg hampir keliatan full dada nya, ada yang ndesah ndesah juga, ya gitu deh pokok nya biar banyak yang nonton terus banyak yang ngasi gift.

pada saat live streaming tindakan atau gerakan visual seperti apa yang sering kamu gunakan?

ya kalo gue si jarang ya kalo ampe gerak-gerakin badan atau joget-joget gitu, kalo gue si lebih seneng ya ngobrol aja terus cerita-cerita aja udah gitu doang.

tapi kamu pernah tau ada host yang sampe ngelakuin gerakan-gerakan badan kaya mancing hasrat seksual?

ya banyak, kaya dia ikutan challenge dari viewers ya kaya di suruh berdiri biar keliatan semua badan teros ya joget yang seksi gitu sambil pake baju yang bisa di bilang setengah telanjang gitu-gitu deh kalo dia mau ntar di kasi gift ama penonton.

apa penonton bisa berinteraksi langsung dengan kamu bukan hanya via chat/komen?

paling ada yang ngajak live bareng gitu ya gue liat dulu orang nya kaya gimana, terus gue bilang aja gift dulu kalo mau live bareng, terus kalo dia macem-macam pas live langsung gue end aja.

maksud nya gimana-gimana ?

kaya dulu temen gue pernah lagi live bareng viewers cowo, terus dia ngeluarin itunya (alat kelamin) parah deh makanya gue jarang si mau kalo ada yang ngajak live bareng.

menurut kamu di bigo semua kontennya mengandung pornografi?

dulu sih awal-awal gue instal BIGO ga begitu ya kaya biasa aja ngobrol-ngobrol doang, tapi makin kesini-kesininya jadi banyak yang make buat live yang porno-porno gitu ya kalo bisa di bilang iya sih rata-rata nya isinya kaya gitu semua.

rata-rata host di bigo ngelakuin hal-hal yang bersifat porno untuk mendapatkan gift dari penonton?

Eeee, gimana ya sebenarnya uda bukan jadi rahasia umum sih, kalo di Bigo banyakan yang ngelakuin porno-porno kaya challenge gitu jadi penonton nyuruh host joget atau ngelakuin gerakan-gerakan yang intim gitu ya tujuan nya buat dapetin gift dari penoonton terus bisa diconvert jadi duit.

menurut kamu wajar ga si banyak yang bikin tayangan live stream yang vulgar di bigo ?

yaa sebenarnya udah ada aturannya ga boleh yang ngarah-ngarah ke pornografi gitu, karena ada yang ngawasin jadi kalo ketahuan langsung di banned (di putusin koneksi live nya) ya tapi kalo ga begitu ya yang ngasi gift nya kurang banyak tapi ya kaya tadi gue bilang di Bigo itu uda bukan jadi rahasia umum lagi banyak yang ngarah ke porno, tapi ya kalo emang ada yang live nya yang agak seksual gitu ga lama-lama biar ga ke banned.

biasa nya pas kamu live ada berapa viewers yang masuk ke room kamu ?

ya lumayan banyak sih kadang bisa sampe 800 orang lebih, mungkin karena followers gue juga uda lumayan banyak juga sih kayanya, jadi pas gue live ada notif di hp nya mereka, kan gue juga udah lama maen Bigo jadi uda kaya penonton yang setiap gue live mereka pasti nonton.

gimana cara kamu ngebangun kontak dengan baik dengan para viewers kamu?

ya gue ngebangun hubungan baik aja si, soalnya kan yang masuk room gue jugs random siapa aja bisa masuk cara gue dengan gue ga pernah ngehina atau mojokin kaya bilang "eh kalian nonton doang ga ngegift" nah kan kalo ngomong gitu bisa bikin mereka Bete terus ga mau masuk lagi ke room gue.

saat kamu live kamu ngasi tau ga ke viewer kontak pribadi kamu?

ada sih, gue cantumin ig gue.

ada yang ngehubungin ga?

wah banyak banget ada aja yang ngehubungin mah tapi engga semua gue tanggepin.

pernah ada yang jadi teman atau deket ama viewers?

ya ada sih ,jadi temenan terus sering chating an juga.

ada yang ngajak kamu ketemu langsung?

eeee ada sih tapi yang menurut gue bener aja kalo dari chat nya aja udah ga bener gue jugs ogah.

ada yang ngajak untuk berhubungan seksual ?

banyak banget kaya ngajakin gue BO (Booking Out , istilah transaksi seksual) gitu, dia mau bayar gue buat "n***e" (ngelakuin hubungan seksual) , ya tapi gue ga mau.

tapi kamu tau ada yang sampai di BO gitu ?

eeee ada sih temen gue yang mau begituan, parah sih hehehehe.

bisa ceritain gimana bisa sampe BO begitu?

jadi kan pas dia live ada yang nonton live nya temen gue, ya mungkin dia tertarik ama temen gue terus dia kontek dah tuh temen gue, gue gatau via apa mereka kontak-kontak an, terus ya udah temen gue nawarin harga, kalo cocok yah bungkuss hehehehe.

apa kamu tau aplikasi live streaming yg lain kecuali bigo?

iya tau, kaya nono live, kiss live, kitty live dll.

kenapa kamu memilih bigo di banding aplikasi live stream yang lain?

kalo di bigo lebih aman, terus juga di bandingin ama yang lain bigo lebih dulu terkenal jadi lebih banyak yang tau Bigo dibandingin aplikasi lain, oiya ada satu lagi di bigo juga banyak juga artis-artis yang maen bigo jadi kaya nambah terkenal aja aplikasi nya.

selain bigo,apa jenis media sosial yang lain yang kamu gunakan? (live stream)

ga ada lagi si gue cuma maen Bigo doang.

kamu pernah komunikasi dengan viewers kamu di media sosial lain?

ya kaya yang tadi gue bilang ada aja yang ngontak gue via dm instagram, nanya nanya tinggal dimana, terus ada juga yang mau BO ama gue ya pokok nya begitu-begitu deh.

apakah bigo dapat melakukan transaksi?

eeee transaksi langsung kalo kaya transfer duit langsung gitu sih jarang , ya paling ngasi gift-gift doang ntar kan bisa jadi duit juga.

pada saat live kamu menggunakan smartphone atau komputer/laptop?

gue biasanya dari hp, karena lebih simple jarang si gue liat yang lain live pake laptop gitu.

apa aja yang harus di persiapkan sebelum kamu live?

ya paling penting mah kuota kalo ga mah pake wifi, kan ini online ya jadi harus ada kuota internet, sama handpone udah gitu doang.

gangguan apa saja yang pernah kamu alami pada saat live?

gangguan nya ya paling internet kalo lagi lemot ya suara ama mulut gue kaya ga sama, bisanya kalo gue lagi gangguan viewers gue pada ngomong di komen mereka bilangin ama gue kalo sinyal gue lemot, uda itu doang.

menurut kamu di bigo itu sama ga sama dengan dunia nyata? Walaupun komunikasinya didunia maya?

ya menurut gue sama si karena unik aja si kita kaya lagi ngobrol ama orang-orang yang engga saling kenal tapi bisa ngobrol lewat internet.

dari semua yang masuk room kamu apa semuanya aktif berkomunikasi ?

bisa di bilang iya si kalo gue perhatiin typing-typing nya ga berenti-berenti si walau gue live berjam-jam masih banyak ko yang komen-komen.

berapa banyak yang komentar biasanya?

wah gue ga ngitungin si tapi ya banyak lah kaya gue live ampe sejam aja selama itu juga banyak yang nanya-nanya atau minta gue ngelakuin sesuatu.

apa ada komunitas di bigo?

kalo komunitas si ada kaya komunitas sesama host bigo gitu, jadi kita kaya sering hangout bareng, kumpul-kumpul bareng ya gitu-gitu aja sih kaya yang tadi gue bilang gue jadi banyak temen hehehhe.

sebenarnya ada ga komunitas yang di dalamnya berisi orang-orang yang memang bikin tayangan yang mengarah ke pornografi ?

eeee kalo komunitas gitu kaya manajemen gitu kali ya kalo di Bigo, ada orang yang ngumpulin host-host bigo yang mau buka-buka an terus di ajak buat masuk dalam manajemen mereka gitu sih yg gue tau.

Transkrip Wawancara dengan informan IR (Pengguna Bigo Live)

Judul Skripsi : Budaya Komunikasi Digital Pada Media Streaming
(Etnografi Virtual Interaksi Antar User Pada Live Konten
Pornografi Pada Bigo Live)

Waktu wawancara

Hari, Tanggal : Selasa, 13 Juli 2020

Lokasi : Cengkareng, Jakarta Barat

Nama Informan : IR

Umur : 25 Tahun

Jenis kelamin : Laki-laki

Status : Mahasiswa

Nama Pewawancara : Okta Mara

kapan awal instal bigo?

gue dari 2018 instal bigo.

dari mana tau bigo?

gue awal awal tau bigo awal nya gara-gara ngeliat youtube, tau tau muncul dah tu video yang nayangin tayangan yang ada di bigo.

terus gimana?

ya namanya cowo, ya gue penasaran lah yang gitu-gitu you know lah, gue liat beberapa video sejenis yang agak vulgar gitu, tapi tulisan judul nya bigo yaudah terus gue download aja.

susah ga tuh download sama akses nya?

menurut gue gampang si tinggal daftar biasa doang, lu bisa ngeliat cewe-cewe yang ada di bigo lagi live.

lu akses nya pake hp apa laptop?

ya pake hp lah, lebih simple aja sih tapi gue ga tau juga sih kalo bisa lewat laptop.

pas awal maen yg di temuin apa?

ya pas gue maen langsung muncul aja kaya tampilan kita bisa milih room gitu, terus gue pilih aja yang mantep-mantep.

yang mantep-mantep gimana nih?

ya yang seksi-seksi lah, gue sih jujur aja, ya gue pengen ngeliat cewe-cewe yang lagi live tapi ya yang seksi-seksi terus buka-bukaan aja hahahaha.

terus di bigo ini bisa ngapain aja?

gue bisa ganti-ganti room yang menurut gue menarik, terus gue bisa komen juga, terus bisa ngasi gift kalo gue mau.

kalo maju ngasi gift gitu apa yang harus di siapin?

gue harus top up diamond gue dulu, gue beli diamond dulu baru bisa top up.

berapa yang harus di bayar kalo buat isi diamond nya?

kalo ga salah paling murah Rp 99.000 sampe 1.8 juta baru deh tuh bisa ngasi gift ke host.

lu sering komen engga? Contoh nya gimana?

sering lah kaya nanya host nya tinggal dimana, ya banyak lah.

terus lu pernah komen yang kira-kira agak sensual gitu?

pernah ahahahaha.

kaya gimana?

gue minta host ngeliatin t**e nya gitu, kalo ga ya gue komenin t**e nya gede banget gitu hahahaha.

rata rata yang komen vulgar semua engga?

ya ada sih yang sopan kaya Cuma nanya, suka makanan apa, tinggal dimana, tapi rata-rata kalo hostnya cewe yang seksi mah komennya biasanya vulgar semua.

kalo ada yang nyuruh buat ngeliatin bagian intim gitu ada host yang nurutin ga?

ada tapi harus ngasi gift dulu baru dia mau tapi jarang si yang bener-bener ngasi liat full ya paling setengah doang yang bagian dada nya.

rata-rata host cewe yang di bigo gimana pakaian nya?

bisa di bilang terbuka semua bajunya, kalo ga terbuka ya bajunya pada ketat-ketat ya seksi lah, terus ada juga yang pake lingerie, terus ada yang pake BH ama CD doang, ya rata-rata keliatan belahan semua lah hahahaha.

terus host biasanya ngapain aja pas lagi live?

ada yang ngobrol doang ama viewers, ada yang ngikut challenge gitu, ada yang live bareng ada yang, joget-joget ya banyak lah.

ngikut challenge yang kaya gimana?

ya kaya tadi yang gue bilang kalo kita minta host ngelakuin sesuatu kaya joget yang seksi gitu kita harus kasih gift dulu ke mereka ya itu kalo di bigo disebut challenge.

kalo dibandingin dengan live streaming yang hostnya ga vulgar lebih banyak nonton yang vulgar apa engga vulgar?

jelas lebih banyak yang nonton vulgar lah, karena menurut gue alasan orang yang instal Bigo ya buat nyari yang vulgar sih apalagi yang instal banyakan yang cowo menurut gue sih.

pernah merhatiin engga berapa banyak yang nonton pas lagi di room host nya yang vulgar?

ya ada yang sampe seribu orang yang nonton hahahaha banyak lah kalo yang nonton begituan mah.

ada ga halangan pas lagi nonton?

paling sinyal doang, ya kalo lagi lemot ya udah putus-putus, sama kuota internet tiris hahahaha.

menurut lu alasan orang instal bigo buat apa?

ini menurut gue ya, tergantung kalo yang instal buat jadi host ya mereka buat nyari duit, kalo instal Cuma buat nonton ya buat nyari hiburan ajasih, oiya sama ini buat nyari cewe yang buat di ajak BO kali hahahaha.

jadi alasan instal bigo ini buat lu apa? nyari kesenangan aja atau buat nemenin kalo lu lagi kesepian?

ya kalo gue pribadi Cuma buat seneng-seneng aja, karena ya gue suka aja ngeliat cewe-cewe cantik, seksi lagi pakainnya.

kapan lu sering nonton?

biasanya malem gue, pas uda balik ke rumah.

jam berapa?

ya jam sebelas dua belasan lah.

alasannya?

karena biasanya yang berani buka-bukaan biasanya jam-jam segitu mulainya.

lu biasanya berapa lama kalau nonton bigo?

lumayan lama, bisa sejam lebih apalagi kalo nemu yang gue suka orang nya.

selain nonton bigo, apa ada aplikasi live lain yang lu tonton?

ada paling di ig.

menurut lu, lebih enak liat live streaming di bigo apa ig?

ya di bigo lah pasti.

alasannya?

hahahaha karena kalo di ig jarang ada yang mau buka-bukaan.

kalo ketemu streamer yg vulgar, lu biasanya gimana? Cuma nontonin aja apa ikut ngompor-ngomporin biar makin vulgar?

hahaha iya, gue ikut ngeramein aja, kan yang komen juga banyak tu yang ngompor-ngomporin host nya biar makin hot ya gue ikutan aja.

kalo mau nonton live yang vulgar gitu lu harus ngasih gift dulu apa engga?

ya engga lah, bebas aja kalo di bigo, lu mau ngasih gift bisa engga juga gapapa, tetep masih bisa nonton.

tapi lu pernah ngasih gift?
pernah

berapa?

ya kalo di rupiahin sekitar dua ratus ribu lah, tapi itu bisa beberapa kali kasih gift.

tujuan lu ngasih gift biar apa? Dan lu ngarepin apa dari ngasih gift?

ya tujuannya ya biar host nya ngikutin apa yang gue, tapi ya gabisa semau gue juga.

contoh nya?

kaya gue minta dia joget, terus pernah juga gue minta turuin tali BH nya satu hahahaha.

terus dia mau?

ya mau lah orang udah di kasih gift mau ga mau lah harus ngikutin tapi tergantung host nya juga dia lagi mau challenge apaan.

lu pernah ngehubungin langsung buat kenal lebih ama salah satu host atau BO gitu?

wah belum pernah.

kenapa?

yah mungkin banyak sih yang instal bigo buat nyari yang begituan tapi gue belum pernah sampe ngajak begituan takut juga kan ntar di kasusin ama dia kan serem juga.

oke terakhir nih, jadi menurut lu rata-rata orang instal bigo live pasti buat nyari tontonan yang ngarah ke hal-hal vulgar?

menurut gue iya, karena gue perhatiin isi dari aplikasi bigo ini bisa dibilang host nya banyak yang seksi-seksi, terus komen komen penonton nya juga pada ga bener.

Transkrip Wawancara dengan informan BR (Pengguna Bigo Live)

Judul Skripsi : Budaya Komunikasi Digital Pada Media Streaming
(Etnografi Virtual Interaksi Antar User Pada Live Konten
Pornografi Pada Bigo Live)

Waktu wawancara

Hari, Tanggal : Rabu, 15 Juli 2020

Lokasi : Kebayoran lama, Jakarta Selatan

Nama Informan : BR

Umur : 25 Tahun

Jenis kelamin : Laki-laki

Status : Mahasiswa

Nama Pewawancara : Okta Mara

kapan awal instal bigo?

gua tau aplikasi bigo awal tahun 2019 an lah.

dari mana tau bigo?

gua dikenalin sama temen gua, waktu main sama temen di rumah dia.

ya terus?

waktu itu sekitar jam 10 malem, jujur gua belum pernah kenal yang namanya aplikasi video ini terus gua liat kok enak ya bisa ngeliat cewek mantep tinggal pilih hahaha

susah ga download sama akses nya?

gampang banget waktu itu gua nyoba, cuman masukin nomor hape kalo gak salah terus langsung masuk langsung bisa liat yang mantep mantep

lu akses nya pake hp apa laptop?

pake hape gua waktu itu ngakses nya

pas awal buka yg lu liat apa?

waktu awal gua main gua liat di halaman awal ada kaya host host yang di rekomendasiin sama bigo nya, seksi-seksi sih banyak yang dj dj atau model model yang ngisi room nya

jadi kaya uda di sediain, kita tinggal pilih mau nonton yg mana gitu?

iya kaya dia nyediain cewe cewe yang cantik, sexy kita bisa pilih mau nonton yang mana, yang pastinya mantep hahhaa.

terus di bigo ini bisa ngapain aja?

jujur aja tadinya gua main bigo mau nyari salah satu cewe dengan user id yang waktu itu gua temuin eh ternyata di halaman awal kaya banyak yang mantep gitu ternyata gua liat bisa nyawer nyawer gitu, terus kalo lu nyawer lu bisa minta cewenya ngapain kek hahaha.

kalo maju ngasi gift gitu apa yang harus di siapin?

ya lu harus siapin apayaaa, kayanya lu harus ngetopup diamond terus lu bisa ngegift deh, pilihan gift nya ada kaya motor, mobil, jely itu sama gak tau dah apa lagi

berapa yang harus di bayar kalo buat isi diamond nya?

waduh gua gak tau deh, gua belom sampe beli waktu itu

lu sering komen engga? Contoh nya gimana?

ya pasti nya pernah sih kaya "Hai", "Tinggal Dimana" ya kaya template aja gua nanya nya

terus lu pernah komen yang kira-kira agak sensual gitu?

pernah waktu itu gua nanya emang karena host nya cantik sexy bener, gua bilang Tok*t nya gede bener luh hahha

terus?

ya kaya tadi t***t lu gede banget hahha

rata rata yang komen vulgar semua engga?

kalo dia nya sopan, berbakat mah sepenglihatan gua jarang yang komen vulgar gitu dah tapi kalo yang sexy tatoan pasti ditanya gitu

kalo ada yang nyuruh buat ngeliatin bagian intim gitu ada host yang nurutin ga?

waktu itu ada, tapi kalo gua tipikal yang silent gitu cuman nikmatin aja hahahha.

rata-rata host cewe yang di bigo gimana pakaian nya?

80% gua rasa pemain bigo tengah malam kaya gitu dah kebuka gitu, tapi kalo lu ngeliatnya di pagi hari malah kebalikannya

terus host biasanya ngapain aja pas lagi live?

ya gitu kebanyakan cewe cewe nya challenge menyiarkan bakat nya dll

ngikut challenge yang kaya gimana?

ya kaya host nya lagi mau ngapain, terus dia ngasih minimal gift berapa, baru dia mau ngelakuinnya.

kalo dibandingin dengan live streaming yang hostnya ga vulgar lebih banyak nonton yang vulgar apa engga vulgar?

ya yang vulgar lebih banyak penontonnya sih hahaha

pernah merhatiin engga berapa banyak yang nonton pas lagi di room host nya yang vulgar?

banyak lah kalo yang mantep-mantep gitu, bisa nyampe ribuan orang lebih

ada ga halangan pas lagi nonton?

jaringan nya asli dah bener, t*i lagi enak enak eh putus (kentang banget) menurut lu alasan orang instal bigo buat apa?

ya pastinya buat ngeliat yang enak enak lah, karena rata-rata begitu semua isinya hahaha.

jadi alasan instal bigo ini buat lu apa? nyari kesenangan aja atau buat nemenin kalo lu lagi kesepian?

gua sih pure buat nyari tontonan yang bisa ngehibur gua, siapa sih yang engga suka ngeliat begituan ya kalo cowo normal mah pasti seneng, soalnya gini, gua

bisa aja buka situs porno langung kalo gua mau, tapi ini kan beda gua bisa nonton live, terus juga bisa kaya ngobrol langsung ama hostnya jadi nya kan lebih seru aja

kapan lu sering nonton?

gua mah kapan aja gw mau, kan bisa kapan aja nontonnnnya, tapi gua lebih suka tengah malem sih.

jam berapa?

diatas jam dua belasan lah.

kenapa lu lebih suka tengah malem?

karena cewenya bar-bar kalo uda jam segitu hahahaha.

bar-bar gimana?

maksud nya kalo uda tengah malem gitu cewe-cewenya frontal kaya pake baju pada keliatan t*****t nya gitu terus ada juga yang joget-joget kaya striptis gitu.

lu biasanya berapa lama kalau nonton bigo?

gua gatau si berapa lamanya tapi yang jelas kalo lagi dapet hostnya yang mantap-mantap ya lumayan lama lah.

selain nonton bigo, apa ada aplikasi live lain yang lu tonton?

eee apaya, nono live pernah gua, tapi ga lama uda gua apus.

menurut lu, lebih enak liat live streaming di bigo apa nono?

lebih enak bigo sih.

alasannya?

kalo di nono kurang vulgar host nya.

kalo ketemu streamer yg vulgar, lu biasanya gimana? Cuma nontonin aja apa ikut ngompor-ngomporin biar makin vulgar?

kalo gua tipikal penikmat sih hehehehe, jadi gua ga banyak komen, liatin aja dulu kan.

kalo mau nonton live yang vulgar gitu lu harus kasih gift dulu apa engga?

enggga sih, ga ada kewajiban juga harus kasih gift dulu baru bisa nonton siapa aja bisa nonton tanpa harus kasih gift.

tapi lu pernah ngasih gift?

belum pernah.

kenapa?

ya karena gua Cuma mau nontonin aja, tanpa gua ngasih juga kan banyak juga tuh yang ngasih jadi hostnya masih lanjut aja

lu pernah ngehubungin langsung buat kenal lebih ama salah satu host atau BO gitu?

kalo ngehubungin langsung belum pernah, paling gua follow ig nya aja kalo ada yang nyantumin ig nya pas dia lagi live.

oke terakhir nih, jadi menurut lu rata-rata orang instal bigo live pasti buat nyari tontonan yang ngarah ke hal-hal vulgar?

bisa di bilang iya, gua ga munafik, gua juga kaya gitu, instal bigo buat nonton, yaaa bisa di bilang ngarah ke porno lah.

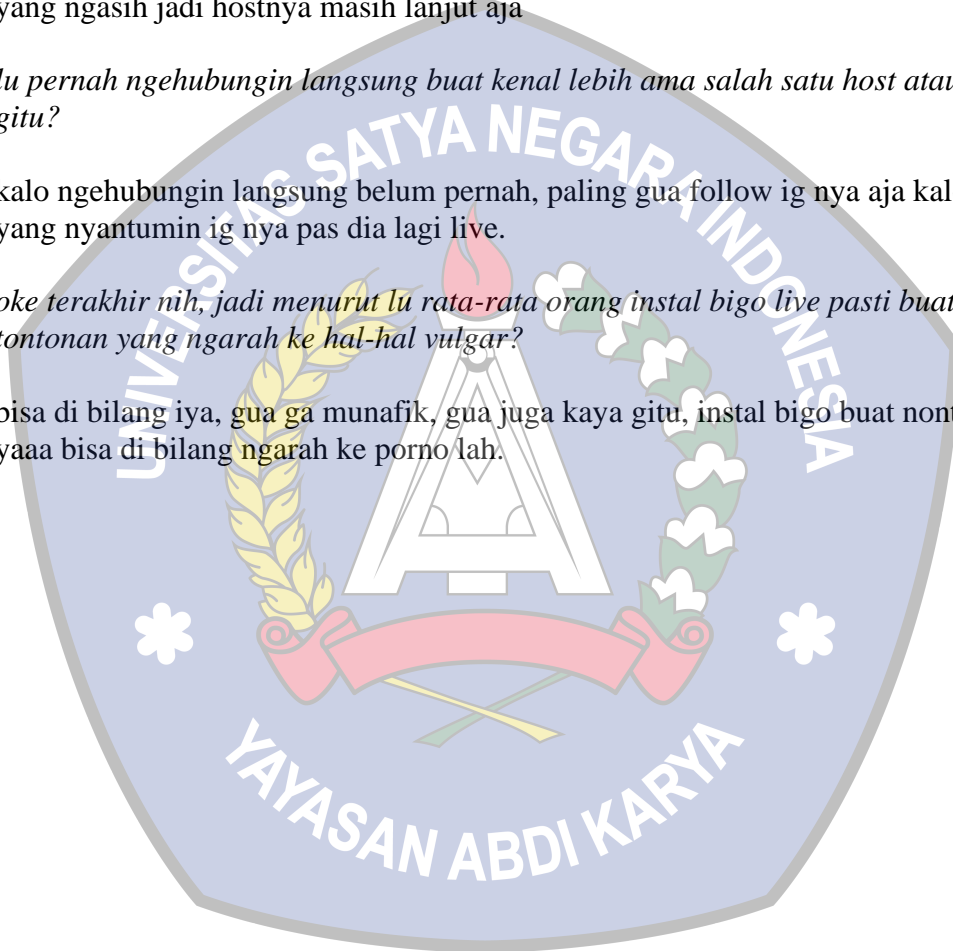


FOTO DOKUMENTASI WAWANCARA DENGAN INFORMAN PR
(Host Bigo Live)



FOTO DOKUMENTASI AKUN BIGO LIVE INFORMAN PR



SURAT PERJANJIAN DENGAN INFORMAN HOST

Surat Perjanjian

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : OKTA MARA

Ttl : Suka Bandung, 12 oktober 1996

Umur : 25 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

Akan melaksanakan wawancara untuk keperluan penelitian skripsi mengenai pornografi yang terdapat didalam aplikasi Bigo Live kepada pengguna atau host Bigo Live. Saya berjanji tidak akan menyebarluaskan identitas informan saya dan apabila ada beberapa hal yang diperlukan untuk tujuan penelitian, saya akan menyamarkan identitas dari informan saya di bawah ini :

Nama : PR

Ttl : Jakarta, 17 April 1997

Umur : 23 tahun

Pekerjaan : Host Bigo

Demikianlah surat perjanjian ini saya buat agar dapat dipatuhi dan digunakan sebagaimana mestinya.

JAKARTA, 11 Juli 2020

Peneliti


OKTA MARA

Informan



PR

FOTO DOKUMENTASI WAWANCARA DENGAN INFORMAN IR



FOTO DOKUMENTASI WAWANCARA DENGAN INFORMAN BR

