

BAB II

PENGUNAAN APLIKASI *BIGO LIVE* DALAM MEDIA SOSIAL

A. Pengertian Media Sosial

Secara sederhana, istilah media bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi sebagaimana yang selama ini diketahui. Terkadang pengertian media ini cenderung lebih dekat terhadap sifatnya yang massa karena terlihat dari berbagai teori yang muncul dalam komunikasi massa. Namun, semua definisi yang ada memiliki kecenderungan yang sama bahwa ketika disebutkan kata “media”, yang muncul bersamaan dengan itu adalah sarana disertai dengan teknologinya. Koran merupakan representasi dari media cetak, serta radio adalah representasi dari media audio, dan televisi sebagai media audio-visual merupakan representasi dari media elektronik, dan internet merupakan representasi dari media online atau di dalam jaringan.¹

Terlepas dari cara pandang melihat media dari bentuk dan teknologinya, pengungkapan kata “media” bisa dipahami dengan melihat dari proses komunikasi itu sendiri. Proses terjadinya komunikasi memerlukan tiga hal, yaitu objek, organ, dan medium. Saat menyaksikan sebuah program di televisi, televisi adalah objek dan mata adalah organ. Perantara antara televisi dan mata adalah gambar atau visual. Contoh sederhana ini membuktikan bahwa media merupakan wadah untuk membawa pesan dari proses komunikasi.²

Beragam kriteria bisa dibuat untuk melihat bagaimana media itu. Ada yang membuat kriteria media berdasarkan teknologinya, seperti media cetak yang

¹ Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2016), Hal. . 3.

² *Ibid.* Hal. . 3.

menunjukkan bahwa media tersebut diuat dengan mesin cetak dan media elektronik yang dihasilkan dari perangkat elektronik.³ Dari sumber atau organ yang menjelaskan bagaimana cara mendapatkan atau bagaimana kode-kode pesan itu diolah, misalnya media audio-visual yang diakses menggunakan organ pendengaran dan penglihatan. Ada juga yang menuliskanya berdasarkan bagaimana pesan itu disebarkan. Atau berdasarkan teknologi, pola penyebaran, sampai pada bagaimana khalayak mengakses media, seperti media lama dan media baru.

Kata “sosial” dalam media sosial secara teori semestinya didekati oleh ranah sosiologi. Inilah yang menurut Fuchs ada beberapa pertanyaan dasar ketika melihat kata sosial, misalnya terkait dengan informasi dan kesadaran. Ada pertanyaan dasar, seperti apakah individu itu adalah manusia yang selalu berkarakter sosial atau individu itu baru dikatakan sosial ketika ia secara sadar melaukan interaksi. Bahkan, dalam terori sosiologi disebutkan bahwa media pada dasarnya adalah sosial karenamedia merupakan bagian masyarakat dan aspek dari masyarakat yang diepresentasikan dalam bentuk perangkat teknologi yang digunakan.

Karena itu tidak mudah memahami sosial dalam kaitannya dengan media sosial. Untuk mengantisipasi hal tersebut, terlebih dahulu memparkan kata sosial berdasarkan pendapat sosiolog, seperti Emile Durkheim, Max Weber, Ferdinand Tonnies, maupun Karl Mark.

Menurut Durkheim, sosial merujuk pada kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat.

³ Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, *Buku Panduan Media Sosial Untuk Kementerian Perdagangan RI*. (Jakarta: Kementerian Perdagangan RI, 2014), Hal. .25.

Pernyataan ini menegaskan bahwa pada kenyataannya media dan semua perangkat lunak merupakan sosial dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses sosial.⁴

Menurut Weber, kata sosial secara sederhana merujuk pada relasi sosial. Relasi sosial itu sendiri bisa dilihat dalam kategori aksi sosial dan relasi sosial. Kategori ini mampu membawa penjelasan tentang apa yang di maksud dengan aktivitas sosial dan aktivitas individual. Namun, diperlukan simbol-simbol yang bermakna diantara individu yang menjadi aktor dalam relasi tersebut.⁵

Menurut Tonnies, sosial merujuk pada kata "komunitas". Menurutnya, eksistensi dari komunitas merujuk pada kesadaran dari anggota komunitas itu bahwa mereka saling memiliki dan afirmasi dari kondisi tersebut adalah kebersamaan yang saling bergantung satu sama lain. Komunitas baru bisaterjadi jika kebersamaan yang ada di antara anggota komunitas itu memiliki kesepakatan nilai-nilai dan yang lebih penting adalah keinginan untuk bersama.⁶

Sedangkan menurut Mark, makna sosial itu merujuk pada saling bekerjasama. Dengan melihat fakta bahwa kata sosial bisa dipahami dari bagaimana setiap individu saling bekerjasama, apapun kondisinya, sebagaimana yang terjadi dalam proses produksi dimana setiap mesin saling bekerjasama memberikan kontribusi terhadap produk. Dalam kajian Mark ini, ada penekanan bahwa sosial berarti terdapatnya karakter kerja sama atau saling mengisi diantara individu dalam rangka membentuk kualitas baru dari masyarakat.⁷

⁴ Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*, Hal. . 7.

⁵ *Ibid.* Hal. 7

⁶ *Ibid.* Hal. 7

⁷ Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*. Hal. 7

Sehingga dari dua pengertian dasar tentang media dan sosial telah dijelaskan, namun tidak mudah untuk membuat sebuah definisi tentang media sosial berdasarkan perangkat teknologi semata. Diperlukan pendekatan dari teori-teori sosial untuk memperjelas apa yang membedakan antara media sosial dan media lainnya di internet sebelum pada kesimpulan apa yang dimaksud dengan media sosial. Juga, termasuk perlunya pembahasan khusus untuk mencari hubungan antara media dan masyarakat.

Untuk menjelaskan hal ini, Fuchs mengawalinya dengan perkembangan kata Web 2.0 yang dipopulerkan oleh O'Reilly. Web 2.0 merujuk dari media internet yang tidak lagi sekedar penghubung antara individu dengan perangkat (teknologi dan jaringan) komputer yang selama ini ada dan terjadi dalam Web 1.0, tetapi telah melibatkan individu untuk mempublikasikan secara bersama, saling mengolah dan melengkapi data, web sebagai platform atau program yang bisa dikembangkan, sampai pada pengguna dengan jaringan dan alur yang sangat panjang (*the long tail*).⁸

Berdasarkan teori-teori sosial yang dikembangkan oleh Durkheim, Weber, Tonnies, maupun Mark, dapat disimpulkan bahwa media sosial bisa dilihat dari perkembangan bagaimana hubungan individu dengan perangkat media. Karakteristik kerja komputer dalam Web 1.0 berdasarkan pengenalan individu terhadap individu lain yang berada dalam sebuah sistem jaringan, sedangkan Web 2.0 berdasarkan sebagaimana individu berkomunikasi dalam jaringan antarindividu terakhir, dalam Web 3.0 karakteristik teknologi dan relasi yang

⁸ *Ibid.* Hal. 8.

terjadi terlihat dari bagaimana manusia (*users*) bekerja sama (*human co-operation*).⁹

Dengan demikian, biasa dikatakan bahwa keberadaan media sosial pada dasarnya merupakan bentuk yang tidak jauh berbeda dengan keberadaan dan cara kerja komputer. Tiga bentuk bersosial, seperti pengenalan, komunikasi, dan kerjasama biasa dianalogikan dengan cara kerja computer yang juga membentuk sebuah system sebagaimana adanya sistem diantara individu dan masyarakat.

Berikut ini adalah definisi media sosial yang berasal dari berbagai literatur penelitian:¹⁰

1. Menurut Mandibergh, media sosial adalah media yang mawadahi kerja sama diantara pengguna yang menghasilkan konten (*user-generated content*)
2. Menurut Shirky, media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerjasama (*to co-operate*) di antara pengguna dan melakukantindakan secara kolektif yang semuanya berada diluar kerangka institusional maupun organisasi.
3. Boyd menjelaskan media sosial sbagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* dimana konten yang dihasilkan oleh pengguna, bukan editor sebagaimana di institusi media masa.
4. Van Dijk, 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 antarpengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.
5. Meike dan Young, media sosial diartikan sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi antar individu (*to be shared one-to-one*) dan media public untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.

Dari berbagai pengertian tentang media sosial maka penulis mengambil kesimpulan bahwa media sosial adalah media di internet yang memungkinkan

⁹ Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*. Hal. 8

¹⁰ Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, *Buku Panduan Media Sosial Untuk Kementerian Perdagangan RI*, Hal. 27.

pengguna untuk mengekspresikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya, dan membentuk ikatan sosial.

B. Konten Dalam Aplikasi *Bigo Live*

Bigo live adalah salah satu media sosial media sosial yang banyak digemari saat ini, karena dengan aplikasi ini dapat mengekspresikan dirinya sekaligus berinteraksi dengan pengguna lainnya. Aplikasi *Bigo live* trobosan terbaru yang naik daun di Tahun 2016. *Bigo live* adalah aplikasi penyiaran dalam bentuk vidio *Live streaming* yang di khususkan untuk pengguna telepon pintar *Android dan ios*. Aplikasi ini bermarkas di Suntec Tower Singapura dan sudah di unduh sebanyak 5.000.000 - 10.000.000 di *Play Store*, hal ini wajar karena *Bigo live* menjadi aplikasi populer yang menayangkan video *live streaming* dari seluruh dunia. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk menyiarkan kegiatan diri sendiri secara *Online* melalui kamera telephon pintar dan bisa di tonton oleh pengguna *Bigo live* yang lain saat itu juga. *Bigo live* juga menjadi salah satu Aplikasi terpopuler di indonesia saat ini.¹¹

Daya tarik dari aplikasi ini adalah dapat memuat *video streaming* dengan siapapun bisa menjadi penyiar di *channel* atau *room* miliknya. Layanan pada *Bigo live* dirancang agar pengguna bisa melakukan siaran langsung dari perangkat mobile melalui aplikasi. *Bigo live* merupakan produk baru yang diciptakan oleh perusahaan Bigo Technology Pte. Ltd. Merupakan Internet perusahaan yang berkembang pesat didirikan di Singapura. *Bigo* fokus pada siaran video dan produk terkait VoIP/ vidio dan layanan di seluruh dunia. Awal diluncurkan pada bulan Maret 2016, Bigo menjadi yang paling populer App dan

¹¹ David Le, <http://www.bigo.sg/about.htm>, diakses pada 05 april 2018

peringkat No 1 di Apple App Store dan Google Play di pasar Thailand sejak diluncurkan.¹²

Tujuan diluncurkannya aplikasi *Bigo live* untuk membangun komunitas baru bersifat internasional untuk melakukan sharing kapan saja dan dimana saja dengan cara lebih mudah. Pengguna *Bigo live* dapat melakukan pesan singkat yang terdiri dari *Chat* yaitu tempat dimana terdapat siaran dari pengguna dan pengguna lain yang diikuti oleh pengguna, selain itu *Questions* yaitu tempat dimana pengguna dapat melihat pertanyaan yang diberikan oleh pengguna lain kepada pengguna, *My Profile* tempat khusus untuk postingan dari pengguna, dan *Friends and Notifications* tempat untuk melihat postingan pengguna lain dan pemberitahuan untuk kita yang menggunakan *Bigo Live*, Sehingga seseorang memenuhi kebutuhan – kebutuhan hidup nyata yang belum terpenuhi seperti dukungan sosial, rasa memiliki dalam sebuah kelompok, atau pengungkapan rahasia diri seseorang.

Terdapat beberapa kegunaan yang sering digunakan dan harus diketahui untuk memainkannya. Berikut adalah beberapa alasan yang digunakan saat menggunakan aplikasi *Bigo Live*;

1. *Bigo live* Makin Tenar Makin Banyak Uang

Salah satu keistimewaan dari Aplikasi ini adalah mendapatkan uang cash dari hasil *Broadcasting* secara *Live*, semakin banyak yang datang ke chanel

¹² David Le, <http://www.bigo.sg/about.htm>, diakses pada 05 april 2018

Broadcast dan memberikan *Gift* (istilah pemberian hadiah dengan icon). Maka, Semakin banyak orang yang memberikan *Gift* kepada kita maka *Bean* kita semakin banyak dan *Bean* ini dapat di tukarkan menjadi uang cash. Dengan adanya fitur penukaran *Bean* menjadi uang cash inilah yang menyebabkan banyak para *Broadcaster* rela melakukan hal-hal yang unik bahkan hal-hal tidak senonoh. Tidak sedikit perempuan melakukan tarian atau adegan atau hal-hal yang mengandung unsur Pornografi agar mendapatkan *Bean*, apabila *Bean* sudah terkumpul banyak maka di tukarkan menjadi uang. Salah satu unggulan *Bigo live* dari pada media sosial serupa adalah fitur bayaran. Dengan fitur ini, *Bean* bisa didapat jika ada *feedback* yang positif (semacam LIKE). Berdasarkan kurs Bigo Live, pada akhirnya *bean* tersebut bisa ditukarkan menjadi uang cash , dengan minimal penarikan 6700 diamond atau setara dengan Rp. 2.000.000.¹³ *Bigo live* dapat membeli *bean* dengan menggunakan Google Wallet. Dengan uang US\$ 1 (satu dollar) atau setara Rp 13.000 kamu bisa mendapatkan 42 diamond . Berikutnya adalah 297 diamond senilai Rp 93.000, 848 diamond senilai Rp. 269.000 dan 3.818 diamond senilai Rp 1.194.629.14. dengan peraturan penarikan tunai dilakukan dalam seminggu sekali.¹⁴

2. Gamifikasi

Bukan hanya mengandalkan jumlah *viewers* dan *followers*. *Bigo live* juga mempunyai *system leveling*. *Broadcaster* yang baru mempunyai akun sudah pasti memasuki level pertama. Begitu pengguna siaran, ditonton makin

¹³ Dimas Maulana, “Bigo live, Kenapa Bisa Tenar?”, <https://www.kaskus.co.id/thread/578f74fb507410f0718b456a/aplikasi-bigo-live-kenapa-bisa-tenar/>. diakses pada 8 april 2018.

¹⁴ Budi setiawan, “Cara Menghasilkan Uang dari Bigo Live”, <http://www.whaffindonesia.com/2016/08/cara-menghasilkan-uang-dari-bigo-live.html/>. diakses pada 08 Mei 2017

banyak orang, mendapatkan *follback* dari pengguna levelnya bisa semakin tinggi. Menyerupai seperti *game* MMORPG menggunakan *leveling*. Jika diistilahkan yang dilakukan *Bigo live* adalah gamifikasi atau membuat aplikasi ini seperti game yang pada dasarnya bukan game, dengan sistem level. Karena itu lah, *media social* ini bisa menggelembung cukup cepat hingga ke permukaan, bahkan masuk 20 besar *apps* gratis terpopuler.¹⁵

3. Feedback langsung

Ketika pengguna sedang melakukan siaran langsung, pengguna bisa langsung melihat komentar penonton. komentarnya diberikan *chat* atau *Gift* berupa *bean*. Karena apresiasi penonton langsung terlihat penyiar selalu memberikan hal yang kreatif selalu memiliki materi penyiaran. *Bigo live* merupakan campuran fitur siaran langsung seperti televisi dengan fitur chat kekinian.

4. Bisa Melihat Siapa Saja Yang Menonton

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk menyiarkan kegiatan diri sendiri secara *Online* melalui kamera *smartphone* dan bisa ditonton oleh pengguna-pengguna *Bigo live* yang lain saat itu juga. Broadcaster juga bisa mencari tahu informasi tentang fans setianya selain bisa melihat komentar penontonnya secara langsung. Karena disetiap tampilan profil penonton setianya akan muncul di profil. Sementara itu, fans akan mendapatkan notifikasi jika broadcaster favoritnya sedang siaran di *Bigo Live*.

5. Eksistensi diri

Fitur ini merupakan sebuah Aplikasi yang di ciptakan bertujuan untuk memposting bakat-bakat, hobi, kebiasaan/rutinitas, serta momentum-momentum tertentu secara langsung atau bisa disebut dengan *Online*, dan dapat dilihat secara langsung oleh

¹⁵ *Ibid.*

pengguna *Bigo Live*. Dapat dikatakan aplikasi ini membantu memperlihatkan bakat-bakat terpendam dalam diri kita melalui aplikasi ini dan di tonton oleh semua pengguna *Bigo Live*. Dari hal-hal tersebut akan membuat eksistensi diri kita lebih terlihat di media sosial.

Aplikasi *Bigo live* memiliki perbedaan dengan Aplikasi yang hampir sama seperti *cam to cam*, bila *cam to cam* juga melakukan video *Live* hanya dengan satu orang saja, ini *Bigo live* dapat dilihat puluhan bahkan lebih banyak lagi oleh pengguna *Bigo Live*¹⁶

Dalam aplikasi *Bigo live* terdapat fitur-fitur seperti berikut:

Dalam *Bigo live* ada beberapa icon untuk menggunakannya;

1. Ikon orang, fungsinya untuk mengatur profil *Bigo Live*, (penjelasan di bawah)
2. Ikon Lonceng, merupakan tempat notifikasi
3. Ikon kalender, untuk mengisi absensi harian yang akan mendapat hadiah setiap log in nya.
4. Ikon video. untuk melihat dan membuat video durasi pendek.
5. Ikon kamera, untuk melakukan *Broadcast* (penjelasan di bawah)
6. Ikon Planet, untuk melihat member *Bigo live* yang lagi *Online* berdasarkan wilayah.
7. Ikon teleskop, untuk melakukan pencarian nama pengguna lain.
8. Menu bar atas, ada tulisan populer, jelajahi, dan game. Tiga tulisan tersebut adalah menu pilihan dalam kategori penyiaran.

¹⁶ Rey arifin, "fenomena chatting seksi di bigo" <http://www.reyarifin.com/2016/10/html>

Selanjutnya, jika ingin pilih ikon orang, maka akan tampil seperti ini,

1. Ikon orang yang di sebelah kanan atas nama, untuk mengedit diri sesuai keinginan
2. Level, merupakan level *Bigo Live* selama menggunakan bigo
3. Menu bar tengah ada ID pengguna, teman, following dan penggemar.
4. Kategori penggemar, untuk melihat orang-orang yang mengikuti akun *Bigo Live*.
5. Vidio, melihat galeri vidio pedekyang sudah kita unggah di Bigo live.
6. Ikon pesan, merupakan pesan yang di kirim teman, konten *chatting* yang dapat dilakukan bila sudah saling mengikuti.
7. dompet, penghasilan dari iklan
8. Absensi, kalender hadiah untuk setiap log in nya.
9. Baggage, merupakan tempat berlian yang di gunakan untuk mengirim hadiah ke pengguna lain. Jikaingin membeli maka harus membeli dengan uang.
10. Ranging, melihat tingkat kepopuleran kita yang berada di level yang sama.

Berikut di atas adalah ikon dan penjelasan ketika masuk dalam aplikasi *Bigo Live*. Selanjutnya untuk *Broadcasting* maka kita langsung memilih ikon kamera seperti gambar pertama di atas. lalu akan melakukan siaran langsung ke semua fans, orang yang belum *follow* (istilah untuk kita mengikuti pengguna lain) juga akan bisa menonton. Hal pertama sebelum melakukan siaran, silakan pilih judul siaran yang sedangkan anda lakukan, memilih foto anda untuk di pajang sebagai sampul depan saat siaran, sebelum memulai live ada harus

memilih kategori live seperti apa yang anda inginkan live sendiri, live bersama pengguna lain (multi-tamu) atau game live. Bila sudah memilih salah satu maka Jika sudah yakin pilih tombol *Go Live*. Jika ingin membatalkan siaran menekan ikon X. Selain itu, bisa memberbagikan siaran ke *twitter* dan *facebook* dengan memilih ikon yang tersedia. Setelah itu, akan tampil seperti ini, maka akan melihat tampilan wajah anda di layar.

Didalam layar yang sudah tampil nanti ada beberapa icon atau fitur antara lain:

1. Nama, adalah identitas singkat, dibawah nama ada angka, itu berfungsi menunjukkan seberapa banyak yang lagi nonton dan menilai seberapa terkenal seorang melakukan *broadcast*. penonton dalam aplikasi ini sangat di butuhkan oleh penyiar, karena dari penonton hadiah di dapat dan dari penonton koin/*bean* menjadi meningkat.
2. Di bawah nama ada ikon, itu merupakan jumlah *Diamond*/hadiah, *star*/*Gift* yang di berikan pengguna *Bigo Live*, ini memiliki fungsi mengukur kekayaan, ketenaran dan banyaknya penonoton kepada pemilik akun.
3. Di bagian kanan nama ada gambar yang seringganti-ganti itu menunjukkan akun yang sedang menonton.
4. Bisa anda lihat di sudut kiri bawah layar, itu merupakan komentar pengguna yang lagi nonton. Penonton *livestreaming* dapat melihat komentar dari penonton yang lain.
5. Ikon obrolan merupakan cara anda membalas pertanyaan dengan tulisan
6. Ikon kamera, untuk menyalakan *flash* depan, dan kamera depan

7. Ikon dua gambar orang, berfungsi untuk mengundang pengguna aplikasi untuk melakukan siaran langsung secara bersamaan.
8. Ikon komputer, digunakan untuk menscan bar kode bila di sambungkan dengan PC.
9. Ikon smile, adalah fitur yang ada mode permainan dalam siaran seperti duel dalam *live streaming*. Dengan cara siapa yang paling banyak dtonton dan *Gift* yang di berikan maka akan menang.

Itulah icon yang ada dalam aplikasi *Bigo live* ketika melakukan siaran. Setelah selesai melakukan *broadcast* maka akan tampil penilaian tentang kualitas siaran dengan nilai menurun A, B, dan C. Dalam tampilan itu terdapat jumlah waktu dalam siaran, tugas harian yang di laksanakan, dan jumlah pengemar. Apabila ingin membagikan siaran tersebut dapat dibagiakn ke facebook twiter dan instagram.

Berbeda dengan melakukan *broadcast*, apabila pengguna ingin melihat siaran dari pengguna lain, maka memilih menu bar bawah paling kiri "*live*" sehingga tampil siapa saja yang sedang *livestreaming* saat itu baik yang di ikuti ataupun yang tidak, tetapi terlebih yang ditampilkan di beranda "*Live*" adalah kategori *hot live*. Maksudnya, yang siaranya banyak di tonton saat itu dan memiliki penggemar banyak. Selanjutnya, pilih salah satu *broadcast* untuk menonton. Dari situ ada ikon ikon lagi seperti:

1. Disudut kiri atas, ada nama dan jumlah yang sedang nonton siaran
2. Ikon X, di sudut kanan atas, untuk menutup *streaming*

3. Di bawah nama ada ikon, itu merupakan jumlah *Diamond*/hadiah, *star*/*Gift* yang di berikan pengguna *Bigo Live*, ini memiliki fungsi mengukur kekayaan, ketenaran dan banyaknya penonton kepada pemilik akun.
4. Ikon *star*, adalah jumlah bintang yang dimiliki, ikon ini sejenis penghargaan karena menyelesaikan tugas/ tantangan yang di berikan aplikasi kepada pengguna.
5. Di kiri bawah, ada kotak komentar
6. Ikon *share*, untuk berbagi ke jejaring sosial
7. Ikon kado biru (*Gift*), untuk memberikan hadiah kepada *Broadcaster*
8. Ikon kado berwarna kuning, adalah hadiah bagi penonton, semakin lama kita menonton siaran maka semakin besar hadiah yang didapat.¹⁷

Itulah penjelasan tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi *Bigo Live*. Dengan fitur sederhana dan mudah dipahami oleh kaum muda apalagi mereka yang menginginkannya. Ditambah lagi dengan kita menjadi *Broadcaster* dalam aplikasi ini dan berinteraksi dengan penonton, maka kita akan mendapatkan *Gift* dari penonton. Adanya pemberian *Gift* yang dapat ditukarkan menjadi uang, dari sini membuat pengguna semakin banyak peminatnya. Semenjak aplikasi ini naik daun di Indonesia tak sedikit orang untuk mengunduh dan menggunakan aplikasi ini, karena tergoda dengan fitur yang dapat menghasilkan uang. Semakin sering kita *Broadcaster* maka semakin banyak *Gift* yang kita dapat dari penonton.

¹⁷ <http://www.berbagiinfo4u.com/2016/08/apa-itu-bigo-live.html> di akses bulan Juni 2017

Tujuan diluncurkannya aplikasi ini untuk mendemonstrasikan bakat-bakat secara *Live Streaming* semisal tutorial memakai hijab, tutorial cara memakai dasi, tutorial cara memasak, bermain musik, dan selian tutorial dalam aplikasi ini dapat membuat grup untuk berdiskusi bersama dengan saling bertatap wajah meski tidak di tempat yang sama. Sehingga pada dasarnya tujuan diadakannya Aplikasi ini sangat baik dan sesuai kemajuan zaman sekarang ini yang serba *Online* yang di dalamnya terkandung nilai inovasi, proaktif keterbukaan, penyiaran, interaksi pada penyiar maupun penonton.¹⁸

C. Pornografi Dalam Aplikasi *Bigo Live*

Kata porno dan pornografi sudah tidak asing bagi kita semua, namun definisi dari pornografi itu sendiri tidak jelas karena ragam budaya dan juga adat istiadat yang berbeda-beda menjadikan definisi pornografi juga berbeda juga. Banyak seniman yang mengekspresikan ide mereka dalam banyak bentuk karya seni, namun kadang sesuatu yang dianggap seniman sebagai karya seni, bagi masyarakat umum bukan dianggap sebuah seni melainkan sebagai pornografi. Hal ini yang menyebabkan definisi dari pornografi memiliki banyak persepsi tergantung dari sudut pandang mana seseorang mendefinisikan suatu objek tertentu sehingga dapat mengatakan bahwa objek tersebut merupakan pornografi

Kata 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. Secara harfiah dapat

¹⁸ David Le, <http://www.bigo.sg/about.htm>, diakses pada 05 april 2018

diartikan Pornografi adalah gambar-gambar perilaku pencabulan yang lebih banyak menonjolkan tubuh dan alat kelamin manusia. Sifatnya yang seronok, jorok, fulgar, membuat orang yang melihatnya terangsang secara seksual. Pornografi dapat di peroleh dalam bentuk foto , poster, leaflet., gambar video, film, dan gambar VCD , termasuk pula dalam bentuk alat visual lainnya yang membuat gambar atau kegiatan pencabulan (pornografi).¹⁹

Beberapa tokoh nasional dan internasional yang membahas tentang definisi dari porno.

Penal code negara bagian new york : cerita atau gambar porno harus memenuhi eksploitasi napsu rendah kita, eksploitasi napsu rendah kita adalah manaa kala di lakukan secara egois. Artinya, hanya untuk kepentingan “aku” tanpa mau memperdulikan akibatnya kepada orang lain dan tidak etis.

Dr. H.B jassin; pornografi adalah setiap tulisan atau gambar yang di tulis atau di gambar dengan maksud sengaja untuk merangsang seksual. Pornografi membikin fantasi pembaca menjadi bersayap dan ngelayap ke daerah daerah kelaminan yang menyebabkan syahwat berkobar-kobar.

Mohammad said : segala apa saja yang dengan sengaja yang di sajikan dengan maksud untuk merangsang nafsu sek orang banyak.

Dr, arief budiman: pornografi adalah sesuatu yang berhubungan dengan persoalan-persoalan seksual yang tidak pantas di ungkapkan secara terbuka kepada umum.

Wirjono projudikoro (mantan ketua mahkamah agung) : pornografi berasal dari kata *pornos* yang berarti melanggar kesusilaan atau cabul dan *grafi* yang

¹⁹ Burhan bungin. *pornomedia, sosiologi media, kontruksi sosial teknologi telematika dan perayaan seks di media masa*. (Jakarta;kencana,2005). Hal. . 124

berarti tulisan, dan kini meliputi juga gambar dan barang pada umumnya yang mengandung nafsu.²⁰

Komisi Williams (inggris): porno harus memenuhi unsur fungsi dan isi. Fungsi ialah untuk membangkitkan birahi khalayak. Sedangkan isinya ialah penggambaran yang sejelas-jelasnya segala sesuatu yang mengenai seks, antara lain organ seks, postur dan aktivitas seksual.

Jurisprudensi Mahkamah Agung RI : sesuatu dikatakan porno jika kebanyakan anggota masyarakat menilai berdasarkan standart nilai yang berlaku saat itu.

Dari beberapa definisi yang di paparkan oleh beberapa tokoh di atas. Dapat di simpulkan bahwa pornografi berarti ; sesuatu pengungkapan dalam berbagai bentuk tentang hal yang meningkatkan gairah seksualitas yang di lakukan dengan erotik setiap orang melihatnya.²¹ Selain dari pengertian pornografi yang di definisikan oleh berbagai tokoh nasional dan internasional, terdapat juga klasifikasi porno, yang kita ketahui porno itu hanya berupa gambar dan video. Beberapa adalah klasifikasi porno;

1. Pornoteks

Pornoteks adalah karya pencabulan (porno) yang di tulis sebagai naskah cerita atau berita dalam berbentuk versi hubungan seksual, dalam berbagai bentuk narasi, kontruksi cerita testimonial, atau pengalaman pribadi secara detail dan fulgar, pembaca seakan-akan ia menyaksikan sendiri mengalami atau melakukan sendiri peristiwa hubungan-hubungan seks itu. Penggambaran yang detail secara narasi terhadap hubungan seks ini menyebabkan terciptanya *theatre*

²⁰ A. Hamzah. *Pornografi dalam hukum pidana (suatu studi perbandingan)*. (Jakarta.C.V Bina mulia: 1987). Hal. .08

²¹ A. Hamzah. *Pornografi dalam hukumpidana (suatu studi perbandingan)*. Hal. 7

of the mind pembaca tentang arena seksual yang sedang berlangsung sehingga fantasi seksual pembaca menjadi megebu-gebu terhadap objek hubungan seks yang di gambarkan itu.²²

2. Pornosuara

Pornosuara, yaitu suara, tuturan, kata-kata, dan kalimat-kalimat yang di ucapkan seseorang, yang langsung, yang tidak langsung, bahkan secara halus ataupun fulgar melakukan rayuan seksual, suara atau tuturan tentang objek seksual atau aktivitas seksual. Pornosuara ini 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.²³

3. Pornoaksi

Pornoaksi adalah suatu penggambaran aksi gerakan lenggokan,liyukan tubuh, penonjolan bagian-bagian tubuh yang dominan memberikan rangsangan seksual samapi dengan aksi mempertontonkan payudara dan alat vital yang tidak di sengaja atau disengaja untuk memancing bangkitnya napsu seksual bagi yang melihatnya. Pornoaksi pada awalnya adalah aksi-aksi subyek objek seksual yang di pertontonkan secara langsung dari sorang keapda orang lain, sehingga menimbulkan rangsangan seksual bagi seseorang termasuk menimbulkan histeria seksual di masyarakat.²⁴

²² Burhan bungin. *pornomedia, sosiologi media, kontruksi sosial teknologi telematika dan perayaan seks di media masa*. Hal. 124

²³ Burhan bungin. *Pornomedia, sosiologi media, kontruksi sosial teknologi telematika dan perayaan seks di media masa*.Hal. 125

²⁴ *Ibid.* Hal. . 125

4. Pornomedia

Dalam konteks media masa pornografi, pornoteks, pornosuara, dan pornoaksi menjadi bagian yang saling berhubungan sesuai dengan karakter edai yang menyiarkan porno itu, namun dalam banyak kasus pornografi (cetak visula) memiliki kedekatan dengan porno teks, karena gambar dan teks dapat disatukan dalam media cetak. Sedangkan pornoaksi dapat bersamaan pemunculanya dengan pornografi (elektronik) karena di tayangkan di media elektronik. Kemudian pornosuara dapat bersamaan muncul dalam media audiovisual seperti televisi, atau media audio semacam radio dan media telekomunikasi lainya.²⁵

Dari penjelasan tentang pornografi di atas tentu dapat memahami bagaimana pornografi secara definitif dan klasifikasi dalam pornografi. Dari berbagai klasifikasi pornografi tersebut di era sekarang 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.

Aplikasi yang berlatar belakangan bahwa penyiar yang mendapatkan *Gift* dengan total tertentu dapat di tukarkan dengan sejumlah uang dalam setiap minggunya tersebut, menimbulkan ketertarikan yang luar biasa oleh pengguna aplikasi bigo live, berbagai hal yang menyimpan ditemukan dalam aplikasi ini, Dalam penggunaan aplikasi *Bigo live* pengguna menjadikan tempat sebagai

²⁵ Burhan bungin. *Pornomedia, sosiologi media, kontruksi sosial teknologi telematika dan perayaan seks di media masa*. Hal. 125

prostitusi online, tak sedikit perempuan yang dengan sengaja mempertontonkan kemolekan tubuhnya.

Para penyiar menilai dengan cara menampilkan hal-hal yang tidak senonoh akan semakin mudah mendapataka *viewer* yang nantinya akan memberikan *Gift*, sehingga mendapatkan kumpulan *Gift* yang cukup untuk di tukarkan. Beberapa hasil penelitian yang negatif dari aplikasi *Bigo live* antara lain;

Dalam pengguna aplikasi *Bigo live* dengan menggunakan fitur *duel live streaming* dengan menggunakan akun “Ibu Pejabat” dengan lawan duetnya “Cintya Cantik” mereka melakukan *live streaming* bersama untuk bertujuan siapa yang paling terkenal dan mendapatkan *Gift* terbanyak, bagi salah satu mengalami kekalahan karena *Gift* yang didapat lebih sedikit di banding lawannya maka yang kalah harus melakukan hukuman. Akun “Ibu Pejabat” mengalami kekalahan sehingga harus menerima hukuman yaitu melakukan goyangan erotis, untuk memuaskan penggemar “cintya cantik” karena telah membantu akun pemenang mengalahkan lawannya.²⁶

Dalam akun lain terdapat pengguna melakukan siaran langsung saat berada di diskotik, pengguna saat itu bersama dengan dua perempuan dan 4 laki laki, saat musik dugem terdengar keras mereka berenam melakukan kegiatan yang tidak senonoh seperti, mencium, duduk berpangakuan, goyangan erotis, dan memegangi tubuh-tubuh wanita.²⁷

Terdapat juga dalam akun lain yang di berikan siarkan oleh salah satu akun “AN Querius” dalam penyiaran yang dilakukan akun tersebut adalah sedang melakukan aktivitas dalam dapur, terlihat sedang melakukan cuci piring yang

²⁶ Hasil Pengamatan Peneliti

²⁷ Hasil Pengamatan Peneliti

banyak. Dalam siarannya bukan menunjukkan kegiatan tersebut akan tetapi lebih menonjolkan keseksian tubuhnya, agar penonton lebih banyak.²⁸

Selain itu terdapat peyiar memanfaatkan aplikasi ini untuk memperlihatkan kemampuan penyiar dalam melukan game online. Dalam melakuakn game ini pemain dapat melakuakn apa saja dalam game tersebut sesuai permintaan penonton, dan penonton juga memberikan saran kepada pemain agar pemain dapat menyuksesakn misinya. Sehingga membuat daya tarik tersendiri penyiar untuk melakukan siran dalam permainan tersebut.²⁹

Terdapat juga dalam fitur aplikasi *Bigo live* yang di namakan *room live*, penonton dapat melihat keseluruhan yang sedang melakukan *live* dalam *room* tersebut, dalam *room* ada salah satu *host* atau penyiar yang menajadi admin dalam sebuah *room*. Dalam kegiatan *room live* tersebut terlihat hanya ada satu laki-laki yang menjadi penyiar dan tujuh perempuan, pembicaraan dalam *room* tersebut adalah pembicaraan keramah seksualitas dan *host* memberikan tantangan kepada perempuan perempuan dalam *room live* tersebut untuk siapa yang berani melakukan *live* dalam *room* tersebut dengan adegan sensual maka akan mendapatkan *Gift* banyak. Dalam penelitian yang di temukan perempuan dalam *room* tersebut merasa enjoy dengan tantangan tersebut, sehingga berlomba-lomba melakukan adegan sensual dengan cara bergantian sesuai perintah dari *host*.³⁰

Selain dari penemuan tersebut terdapat juga akun “yasmin” sedang melakukan siaran langsung yang di tonton oleh kurang lebih 900 orang,

²⁸ Hasil Pengamatan Peneliti

²⁹ Hasil Pengamatan Peneliti

³⁰ Hasil Pengamatan Peneliti

memiliki 4474 bean. Pemilik akun melakukan siaran didalam kamar sendirian, dengan menggunakan pakaian yang minim dan seksi, dengan diringini oleh musik yang keras pemilik akun tersebut melakukan tarian-tarian dengan irigan musik, serta melakukan interaksi dengan penonton melalui komtar-komentar penonton. Tidak sedikit dalam komentar dalam siarannya untuk meminta penari melakukan tarian yang lebih erotis dan agar lebih terbuka dalam melakukan penarian.

Terdapat beberapa sampel dari penggunaan aplikasi *Bigo live* dengan berbagai keterangan yang di jelaskan dalam setiap gambarnya. Terdapat banyak temuan yang di temukan peneliti dalam aplikasi *Bigo live* yang tidak dicantumkan dalam pemaparan dalam temuannya. Namun, dalam sampel yang di tuangkan dalam sepuluh gambar tersebut sudah mencakup dalam apa yang di butuhkan peneliti³¹

³¹ Hasil Pengamatan Peneliti