

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman yang diiringi pula dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, manusia kini semakin mudah dalam melakukan pekerjaannya. Teknologi pada dasarnya adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan kebutuhan yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Hal ini membuat teknologi menjadi kebutuhan dasar setiap orang, dari orang tua hingga anak muda menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya, kebutuhan manusia akan teknologi juga didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Perkembangan teknologi yang berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia, semisal teknologi handphone yang awal hanya sebuah alat komunikasi nirkabel berkembang menjadi alat komunikasi yang dapat mengambil foto, merekam video, mendengarkan musik dan mengakses internet dalam hitungan detik. Internet menjadi salah satu media yang dijadikan sumber informasi paling populer antar mahasiswa perguruan tinggi di dunia. Suatu sumber informasi menurut Murtonen adalah pembawa informasi yang terpercaya dan dapat memberikan kepuasan dalam memenuhi kebutuhan informasi.

Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer yang luas dan besar yang mendunia yaitu menghubungkan pengguna komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, yang di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif. Perkembangan media sosial dan internet sejak tahun 1978 yang kini semakin pesat tidak hanya terjadi pada negara-negara maju saja, di Indonesia sendiri banyak pengguna media sosial dapat menjadi pengganti peran media massa atau konvensional dalam menyebarkan berita atau informasi, selain untuk berbagi informasi, media sosial maupun internet juga dapat dijadikan

bisnis, seperti berjualan *online shop*, menjadi seorang *broadcaster* untuk mempromosikan kegiatan yang dianggap bermanfaat bagi konsumen di media sosial lainnya.

Semakin berkembangnya media baru di masa sekarang ini, banyak kita jumpai aplikasi-aplikasi baru yang mudah diakses melalui *smartphone*. Salah satu aplikasi yang menjadi viral pada saat ini, salah satunya adalah aplikasi "*Bigo LiveStreaming*" *Bigo Live* aplikasi berbasis *andriod* dan *iOS* ini yang saat ini sedang digemari oleh pengguna, khususnya kalangan anak muda. Saat ini banyak orang yang menggunakan sosial media *Bigo Live Streaming* sejak kemunculan pertama pada tahun 2016. Pada awalnya *Bigo Live* sendiri berkembang di aplikasi *iphone*.

Aplikasi *Bigo Live* didirikan oleh David Li sekaligus CEO (*chief executive officer*) yang berasal dari Singapura kini baru dirilis pada Maret 2016 dan berhasil populer di beberapa di Asia Tenggara Khususnya di Singapura, Indonesia, Vietnam, Thailand, Kamboja dan Laos. Selain di Asia Tenggara, *Bigo* juga ada di Amerika Serikat, Brasil dan Rusia. Aplikasi ini adalah layanan yang paling banyak digunakan untuk *live broadcasting*, *Bigo Live* resmi diluncurkan di Indonesia sejak 14 Juli 2016, *Bigo Live* adalah *personal broadcaster* berbasis *android* dan menggunakan banyak kuota dikarenakan pemakain *full streaming*, namun aplikasi tidak masalah jika aktivitasnya tercover *unlimited wifi*. (hipwee.com).

Pengguna internet di Indonesia mengalahkan para pengguna internet di negara lain hampir semua individu memiliki media sosial. Dalam aplikasi *Bigo Live* jumlah pengguna mencapai 10 juta orang dan mengalahkan pengguna *nano live* yang hanya 5 juta pengguna, media merupakan media online yang terkoneksi dengan internet dan menyiarkan konten aktifitas pengguna serta sebagai media berkomunikasi dan berinteraksi tanpa batas geografis ruang dan waktu. Internet juga mempermudah manusia dalam mendapatkan informasi dari belahan dunia dengan cepat dan dapat menghubungkan, mempertemukan banyak orang dari berbagai negara.

Aplikasi *Bigo Live* merupakan aplikasi media sosial yang menampilkan aktivitas sehari-hari yang menunjukkan bakatnya hingga berbagi ilmu. Pengguna *Bigo Live* dari aktivitas yang *broadcaster* siarkan seringkali disalah gunakan dan banyak akun yang di blokir (*Banned*), karena memaparkan hal yang seronok. Aplikasi *Bigo Live* selain mencari popularitas, bisa dipakai untuk berbisnis dan dapat menghasilkan uang. Inilah keistimewaan aplikasi *Bigo Live* yang dapat menghasilkan uang cash dari hasil kita *broadcasting* secara live, semakin banyak yang datang ke channel broadcast dan memberikan Gift (pemberian hadiah melalui icon) kepada pemilik akun maka semakin banyak. *Broadcaster* dapat menukar *beans* (semacam poin) yang mereka kumpulkan dengan uang *cash* setiap minggunya, minimal 2600 beans yang setara dengan Rp 2 juta. Karenanya tidak heran kalau beberapa orang nekat melakukan hal-hal yang dianggap kelewatan untuk mendapatkannya.

Diamond bisa ditukarkan menjadi uang cash inilah yang menyebabkan para *broadcaster* rela melakukan hal-hal unik dan terkadang melampaui batas dengan menunjukkan bagian intim mereka, bahkan banyak diantaranya yang sengaja menari erotis demi menghasilkan *Diamond* tersebut. Banyak para *broadcaster* menyalah gunakan aplikasi tersebut demi mendapatkan *Diamond*, terutama oleh kaum wanita dengan memamerkan anggota tubuhnya yang tidak pantas ditampilkan dan ditonton oleh kalangan yang masih berusia dini, sehingga mengundang birahi atau sekedar mengirim pesan teks yang isinya pengungkapan tentang birahi, komentar yang sangat kejam terhadap *broadcaster* yang bertujuan untuk menghina orang yang menggunakan akun tersebut.

Hal ini sangat disayangkan, karena aplikasi ini dapat diunduh secara gratis dan tanpa batasan usia. Sehingga pengguna akun yang masih berusia dini dapat meniru apa yang mereka lihat yang disiarkan oleh para *broadcaster*. Banyak pemikiran negatif terhadap *Bigo Live* dikarenakan banyak mengandung konten pornografi dalam melakukan siaran. Aplikasi *Bigo Live* juga telah menghadirkan sejumlah fitur seperti *report* dan *block* agar

pengguna yang melanggar tidak muncul lagi. tidak menutup kemungkinan para *broadcaster* kehabisan akal untuk mendapatkan *Diamond* meski adanya peraturan tersebut, di jaman yang sudah berkembang para *broadcaster* lebih pintar untuk mengecoh peraturan yang di sertakan oleh aplikasi *Bigo Live*. Untuk meminimalisir efek negatif, seharusnya di sediakan filter usia saat pengguna melakukan login dengan memberikan akun Google dan Facebook. Karena masa remaja merupakan masa yang kritis.

Masa remaja mengalami masa transisi atau peralihan dari masa anak-anak menuju masa kedewasaan yang sering ditandai dengan adanya krisis kepribadian. Perubahan-perubahan fisik dan psikis yang sangat cepat menyebabkan kegelisahan-kegelisahan internal, misalnya timbulnya rasa tertekan, dorongan untuk mendapatkan kebebasan, goncangan emosional, rasa ingin tahu yang menonjol, adanya fantasi yang berlebihan, ikatan kelompok yang kuat, dan krisis identitas. Oleh karena itu, untuk menjalani masa tersebut sering sekali remaja terjerumus ke dalam hal-hal yang tidak baik atau menyimpang. (Siagian, 2014:2)

Perkembangan media baru dapat mempengaruhi pikiran yang masih dini terutama yang mengandung konten pornografi. Peneliti tertarik untuk meneliti Aplikasi *Bigo Live* dikarenakan banyak keunggulan dan mengandung pemikiran negatif terhadap aplikasi *Bigo Live*. Aplikasi tersebut menayangkan secara live dan memberi reward (Gift) yang dapat di tukar uang cash. Gift di *Bigo Live* ada yang berupa cincin, boneka teddy, bunga, sepeda motor hingga yang paling mahal dan prestisius, supercar. Masing-masing hadiah punya nilai *Diamond*. Sebuah gift berupa bunga bernilai satu *Diamond*. Sedangkan cincin punya nilai 10 *diamond*, dan yang paling mahal adalah supercar senilai 3.000 *Diamond*. *Bigo Live* banyak ditonton para kaum pria dikarenakan banyak tayangan streaming yang mengundang birahi para pria, maka dari itu aplikasi tersebut banyak di gemari khususnya remaja.

Pengguna *Bigo Live* di Bangkalan sendiri sudah terbilang banyak. lima dari tujuh orang sudah mempunyai aplikasi ini. Peneliti tertarik untuk

meneliti *Bigo Live* dengan penonton aktif di tayangan tersebut, karena banyak tayangan yang di luar batas sehingga banyak yang tertarik untuk mempunyai aplikasi tersebut.

Adapun melihat remaja yang dapat dikatakan mudah menerima informasi yang didapat tanpa menyaring terlebih dahulu sehingga mudah terpengaruh. Sedangkan didalam aplikasi *Bigo Live* terdapat banyak sekali tayangan yang tidak pantas dilihat oleh remaja contohnya adanya tayangan yang mengandung unsur pornografi yang jelas ada diberbagai tayangan didalam *Bigo Live*. Hal ini tentu tidak seharusnya dilihat oleh kalangan remaja agar supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Maka dengan ini peneliti merasa penting fenomena tersebut untuk diteliti secara mendalam agar dapat ditemukan berbagai perilaku menyimpang yang disebabkan oleh tayangan *Bigo Live*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penggunaan *e-phonography* pada tayangan *bigo live* (studi kasus pada remaja di bangkalan)?

1.3. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui penggunaan *e-phonography* pada tayangan *bigo live* (studi kasus pada remaja di bangkalan).

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan wawasan dengan pengetahuan baru, khususnya dengan Penggunaan *E-Phonography* Pada Tayangan *Bigo Live* (Studi Kasus Pada Remaja Di Bangkalan). Manfaat penelitian ini juga dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti di bidang aplikasi live streaming selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang Penggunaan *E-Phonography* Pada Tayangan *Bigo Live* (Studi Kasus Pada Remaja Di Bangkalan).