



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangatlah cepat. Kita dapat mengetahui apa yang sedang terjadi di belahan bumi lain dalam waktu yang singkat. Hal tersebut dikarenakan adanya proses globalisasi yang kian hari semakin mendunia. Samovar, Porter, dan McDaniel (2010, h. 3) menjelaskan globalisasi terdiri atas tindakan atau proses yang melibatkan dunia dan berakibat luas. Globalisasi mengacu pada semakin cepatnya interaksi yang mudah antara satu orang dengan orang lainnya dalam satu tempat atau tempat yang berbeda di belahan dunia lainnya.

Globalisasi memberikan banyak manfaat positif pada manusia. Salah satu manfaat positif yang didapatkan oleh individu di era globalisasi ini adalah munculnya teknologi internet yang memungkinkan setiap orang di dunia untuk bertukar pikiran dan informasi (Samovar, Porter, dan McDaniel, 2010, h. 6). Teknologi tersebut akan meningkatkan kemampuan seseorang untuk saling berhubungan serta membuat individu tidak terikat oleh negara atau batas-batas wilayah. Setiap individu dapat terhubung oleh siapa saja yang ada di belahan bumi lain dengan menggunakan internet.

Menurut Stanley J. Baran (2012, h. 394) internet sangat tepat dikatakan sebagai “jaringan dari jaringan” yang berkembang dalam kecepatan yang sangat menakjubkan. Oleh karena itu tidak salah apabila saat ini kita dapat menerima informasi dengan begitu cepat. Internet dapat menghubungkan dua atau lebih komputer dan penggunanya dapat saling terhubung untuk berbagi informasi. Lani Sidharta (1996 dikutip dalam scribd.com, 2013, para. 2) menjelaskan Internet dipandang sebagai dunia dalam bentuk lain (maya) karena hampir seluruh aspek kehidupan di dunia nyata ada di internet seperti bisnis, hiburan, olah raga, politik dan lain sebagainya.

Internet merupakan jenis teknologi dari media baru. Media baru atau *new media* didefinisikan sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital (Creeber dan Martin, 2009, h. 20). Pengertian lain dari media baru adalah media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik (Mondry, 2008, h. 13).

Aplikasi media baru yang saat ini sedang sangat digandrungi masyarakat adalah media sosial. Selain sangat mudah digunakan, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fasilitas untuk *update* status, *upload* foto, *video call*, dan lain sebagainya. Biaya yang murah serta pengaplikasian yang cepat dan mudah semakin membuat para penggunanya menyukai berbagai

jenis media sosial yang ada saat ini. Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah pengguna internet di Indonesia terus bertambah setiap tahunnya. Dilihat dari data survei pada tahun 2014 lalu, jumlah pengguna internet di Indonesia sebesar 88,1 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yang pada saat itu sebesar 252,4 juta jiwa. Seiring berjalannya waktu, angka tersebut kian bertambah hingga pada tahun 2016, jumlah penduduk Indonesia yang menggunakan internet sebesar 132,7 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yang berjumlah 256,2 juta orang. Dari angka tersebut 97,4% diantaranya menggunakan internet untuk mengakses media sosial.

Perkembangan teknologi yang saat ini semakin pesat, memudahkan kita dalam mengakses kabar terkini dari berbagai kalangan. Kita mengonsumsi informasi yang dibagikan oleh orang tersebut, begitu pula sebaliknya. Media sosial sejatinya dibuat untuk mempermudah berbagi informasi yang sayangnya justru sering disalahgunakan penggunaannya. Gatot Priambodo, pemilik laman [ngomonghukum.com](http://ngomonghukum.com) dikutip dalam [Brilio.net](http://Brilio.net) (2015, para 2) menyebutkan dunia internet tidak bisa lagi dikatakan dunia maya, internet memiliki dampak nyata terhadap kehidupan, dan ada konsekuensi hukumnya, maka kita perlu mawas diri terhadap apa yang kita bagikan di internet.

*Fitur* media sosial yang kian hari semakin menarik membuat jumlah penggunaannya menempati persentase tertinggi dari hasil survei yang

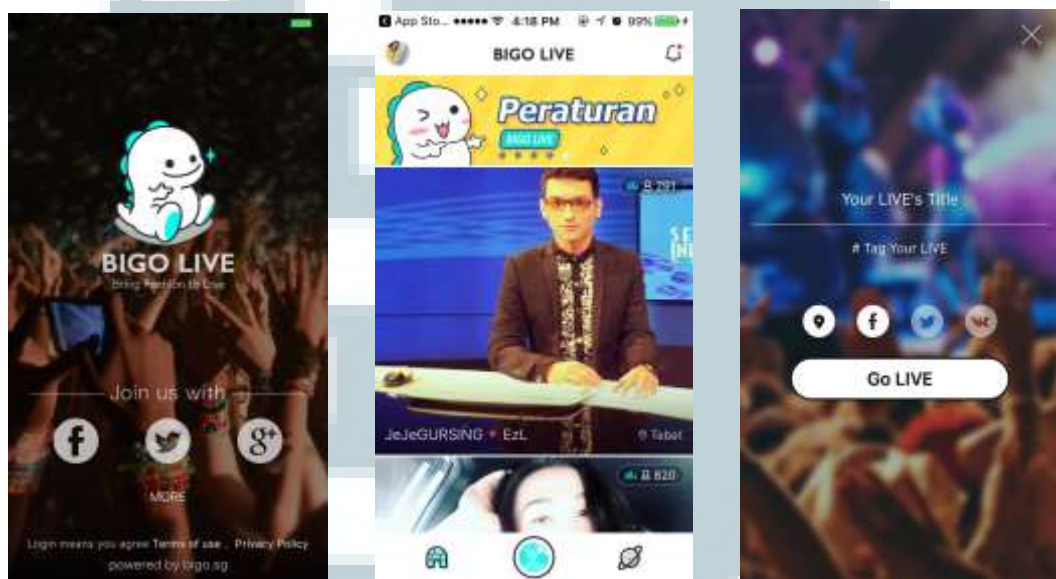
dilakukan APJII. Salah satu *fitur* yang saat ini sedang sangat di gemari oleh masyarakat kita adalah *fitur live streaming* yang dipopulerkan oleh *Bigo Live* pada Maret 2016 lalu. *Fitur* tersebut memungkinkan berbagai kalangan dapat membuat siaran *live* mereka. Mulai dari situlah muncul *fitur live streaming* pada beberapa media sosial lainnya, salah satunya adalah *Instagram* pada 25 Januari 2017 dan *Facebook*. *Fitur live streaming* tersebut bukan hanya memberikan manfaat positif pada penggunanya, seperti dapat membuat dan menyebarkan informasi, memberikan *review*, menambah teman baru, dan memberikan hiburan. Selain manfaat positif tersebut *fitur live streaming* juga dapat menghasilkan dampak negatif apabila terjadi penyalahgunaan yang dilakukan oleh penggunanya.

Terdapat beberapa kasus mengenai *fitur live streaming* yang saat ini sedang ramai digunakan oleh banyak orang. Seperti pada beberapa kasus *Facebook*, ada beberapa pengguna yang diketahui melakukan siaran *live* untuk menunjukkan aksi mengakhiri nyawanya sendiri. Seperti yang dilakukan oleh Phinggar Indrawan, 50 tahun yang menyiarkan aksi bunuh diri lewat *Facebook Live* diakun pribadinya pada Jumat, 17 Maret 2016. Dikutip dalam *Tempo.co* ia nekat mengakhiri hidupnya tersebut dikarenakan adanya konflik dengan istrinya yang diduga karena rasa cemburu (Rahmah dan Adyatma, 2017, para. 1). Tentunya hal tersebut bukanlah sesuatu yang etis untuk dipertunjukkan pada khalayak umum secara *live* menggunakan media sosial.

Tidak berhenti pada kasus *Facebook*, rupanya siaran *live Instagram* juga memiliki kasus serupa. Ada pengguna *Instagram* yang menyiarkan adegan tak pantas disiarkan secara *live*. Siaran tersebut dilakukan oleh seorang artis bernama Aron Ashab yang terbilang aktif di media sosial termasuk *Instagram*. Dikutip dalam Liputan6.com, melalui akun *Instagram*-nya @aronashab pada 28 Maret 2017 lalu, Aron terlihat mesra dengan seorang wanita yang memiliki paras cantik. Kemesraan tersebut cukup mencolok karena mereka berdua tengah berada di atas ranjang. Ditambah lagi, Aron terlihat tak mengenakan baju alias bertelanjang dada. Sementara wanita yang ada di sisinya tampak mengenakan baju tidur seksi. Tak sampai di situ saja, di satu bagian Aron juga terlihat menjilat kening wanita tersebut. *Video* tersebut menimbulkan perdebatan di kalangan netizen, sehingga banyak sekali yang memberikan komentar pedas (Riantrisantanto, 2017, para 2-5).

Tidak begitu banyak pengguna akun *Facebook* dan *Instagram* yang melakukan penyalahgunaan aplikasi media sosial tersebut, hanya beberapa yang kabarnya menguak permukaan seperti pada kasus di atas. *Bigo Live* yang menjadi pelopor *fitur* tersebut yang rupanya memegang andil dalam kasus penyalahgunaan aplikasi media sosial berbasis *fitur live streaming*. Terbukti pada beberapa waktu lalu tepatnya pada Desember 2016 lalu, dikutip dalam Techno.okezone.com media sosial tersebut sempat diblokir oleh Kominfo, karena banyaknya keluhan masyarakat terkait konten pada aplikasi ini (Pratomo, 2016, para. 1). Jumlah

pengguna *Bigo Live* di Indonesia diklaim telah mencapai angka 10 juta orang dan sudah menempati posisi 18 di daftar aplikasi gratis populer, angka tersebut berpotensi akan terus bertambah mengingat masyarakat kita saat ini sedang begitu menggemari *fitur live streaming* (Wikanto, 2017, para. 2).



**Gambar 1.1 Tampilan Awal Aplikasi *Bigo Live***

**(Dokumentasi Pribadi)**

Diketahui dari situs resmi *Bigo Live* yaitu [www.Bigo.sg.com](http://www.Bigo.sg.com). *Bigo Live* diluncurkan dengan tujuan untuk menyiarkan aktivitas sehari-hari *broadcaster* (penyiar) ke *member Bigo Live* lainnya. *Target audience* yang diinginkan *Bigo Live* adalah remaja atau dewasa awal yang memiliki ketertarikan atau pengaruh dalam dunia *fashion (fashion people)* untuk membagikan minat dan bakat mereka sehingga orang dari berbagai belahan dunia dapat menemukan dan mengetahui *trend busana* saat ini. *Bigo Live*

juga memberikan *reward* kepada para pengguna aktif yang memiliki banyak *gift* dari hasil siaran mereka. *Reward* yang diberikan oleh *Bigo Live* berupa uang jutaan rupiah yang ditukarkan dengan *gift* atau hadiah berupa koin yang didapatkan penggunaanya dari hasil *live* mereka. Minimal penukarannya adalah 6.700 *gift* atau setara dengan 2 juta rupiah (“100 Ribu Siswi SMU Pamer Aurat di *Bigo Live*”, 2016, para. 13).

Kini banyak pengguna aplikasi *Bigo Live* yang melakukan aktivitas lain saat melakukan siaran *live*, aktivitas tersebut tidak sesuai dengan tujuan awal dikeluarkannya aplikasi *Bigo Live*. Umumnya para *broadcaster* didominasi oleh perempuan dewasa awal yang terkadang para *broadcaster* tersebut tampil dengan berpakaian seksi dan dengan sengaja menyiarkan adegan-adegan yang kurang pantas dipertunjukkan di depan umum sehingga muncul berbagai aksi dan reaksi dari berbagai pihak. Istilah *broadcaster* dalam aplikasi *Bigo Live* adalah sejumlah pengguna aktif yang melakukan siaran *live* dan memberikan konten untuk ditayangkan dalam *channel* atau *room* siaran mereka, sedangkan penikmat tayangan mereka disebut sebagai *viewer* atau penonton. Aksi dari *broadcaster* yang seperti itu yang sebenarnya tidak sesuai dengan fungsi dan tujuan awal dikeluarkannya aplikasi *Bigo Live* ini.

Salah satu pengguna *Bigo Live* yang memiliki akun “Desy Chomel” pada 27 Februari 2017 terlihat melakukan goyangan yang sedikit vulgar bersama teman sesama dan lawan jenisnya disebuah rumah kost.



Bahkan dalam siaran *live*-nya itu sempat terlihat sosok anak kecil berada dalam satu ruangan bersama mereka yang artinya, anak kecil tersebut ikut menjadi penonton goyangan tersebut secara langsung. Hal tersebut dikhawatirkan dalam waktu panjang, akan memberikan dampak negatif pada perkembangan mental dan moral anak tersebut.

Dugaan penyalahgunaan aplikasi *Bigo Live* juga bukan berasal dari *broadcaster*-nya saja, tetapi dari penontonnya juga. Para penonton penikmat tayangan *live* tersebut rupanya menantang para *broadcaster* untuk melakukan hal yang mereka minta dengan iming-iming *gift* atau hadiah berupa koin yang akan diberikan penonton bila *broadcaster* melakukan permintaannya. Dicurigai aksi para pengguna yang memberikan konten porno aksi pada siarannya dikarenakan pemberian *gift* atau koin dari para penonton. Secara tidak langsung para penonton itu membayar *broadcaster*-nya untuk melakukan porno aksi dan sang *broadcaster* menyetujuinya karena diduga telah dibayar menggunakan *gift*.

Salah satu keistimewaan *Bigo* yang membedakannya dengan aplikasi *live streaming* lainnya adalah kita dapat menghasilkan uang *cash* dari hasil *broadcasting* secara *Live*. Semakin banyak orang yang datang ke *Channel Broadcast* dan memberi *gift*, akan semakin banyak *diamond* terkumpul, hingga dapat ditukarkan menjadi uang *cash* yang minimal penukarannya adalah 6700 *diamond* atau setara dengan dua juta rupiah. *Fitur* penukaran *diamond* menjadi uang *cash*, diduga menyebabkan para

*broadcaster* rela melakukan hal-hal unik dan terkadang melampaui batas, yaitu dengan menunjukkan bagian intim mereka.

Dilihat dari *fitur* aplikasi *Bigo Live* langsung, peneliti menemukan Ada berbagai macam *gift* yang tersedia dalam aplikasi *Bigo Live* mulai dari *gift* yang berjumlah diamond satu seperti flower, beer, dan lollipop sampai dengan *gift* yang memiliki jumlah diamond sebanyak 6666 yaitu dream castle. *Gift* ini dapat diberikan kepada para *broadcaster* dengan cara membeli diamond menggunakan kartu kredit, transaksi pembelian dapat dilakukan menggunakan aplikasi *Bigo Live* langsung. Jumlah dan harga diamond yang dapat dibeli bervariasi yaitu berkisar Rp15.000,00. untuk 42 diamond sampai dengan Rp1.299.000,00. untuk 3818 diamond.

Dikutip dari “100 Ribu Siswi SMU Pamer Aurat di *Bigo Live*” (2016, para. 16) seorang pengguna *Bigo Live* yang melakukan penukaran uang tertinggi dari *gift* atau hadiah yang didapatkan olehnya adalah akun “*Queen of Banned*” ia dapat melakukan penukaran hingga dua puluh juta rupiah sekali penukaran. Apabila jumlah minimal penukarannya adalah 6.700 *gift* yang setara dengan dua juta rupiah, diduga jumlah *gift* yang dimiliki oleh akun tersebut sekali penukarannya kurang lebih adalah sebesar 67.000 *gift* yang setara dengan Rp20.000.000,00. Berapa lama waktu yang dibutuhkan akun tersebut untuk mengumpulkan puluhan ribu *gift* itu tidak diketahui jelas kurun waktunya. Akun “*Queen of Banned*” memang dikenal selalu memperlihatkan tarian erotis bahkan tidak segan

membuka bagian dadanya. Banyak *video* mengenai aksinya beredar di *Youtube*, tidak jelas dari mana sumber *video* itu berasal, aksinya kini dapat dilihat oleh seluruh lapisan masyarakat menggunakan media sosial lainnya.

Hal tersebut diduga dapat berpotensi melanggar Undang-Undang Pornografi karena mengandung materi seksualitas berupa gambar, video, dan percakapan melalui salah satu jenis media komunikasi yaitu media sosial khususnya adalah aplikasi *Bigo Live*. Bukan itu saja, gambar yang ada pada aplikasi *Bigo Live* ini juga diduga memiliki potensi untuk melanggar Undang-Undang ITE dikarenakan para penggunanya dengan sengaja mendistribusikan dan membuat konten yang melanggar kesusilaan dalam hal ini adalah para penyiarinya yang tidak segan membuka dan menunjukkan bagian intim tubuhnya pada siaran *live* mereka di *Bigo Live*.

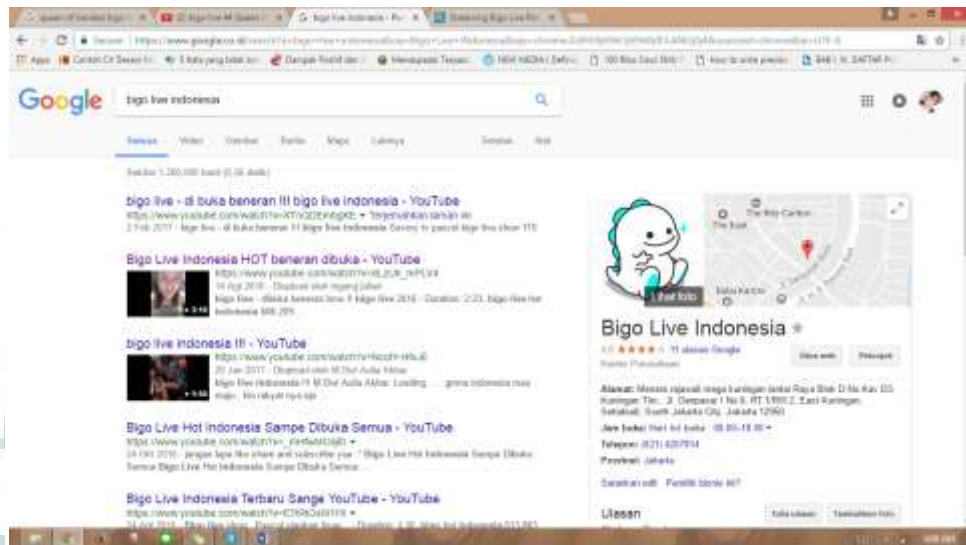


## Gambar 1.2 Rekaman *live streaming* akun “Queen of Banned”

(*Youtube*)

Dikutip dari “100 Ribu Siswi SMU Pamer Aurat di *Bigo Live*” (2016, para. 18) akun “Queen of Banned” tidak segan menunjukkan bagian tubuh sensualitynya yaitu bagian dada yang tidak tertutup sehelai kainpun. Bahkan dalam beberapa siaran yang memang pada saat itu betul-betul vulgar, akun tersebut langsung mendapat tindakan tegas dari *Bigo Live* yaitu banned. Banned adalah tindakan tegas yang dilakukan oleh pihak *Bigo Live* berupa menonaktifkan atau memblokir akun yang tidak mematuhi aturan *Bigo Live* untuk tidak merokok dan menggunakan pakaian sopan pada saat siaran live. Akun “Queen of Banned” di banned selain tidak menggunakan pakaian sopan, aksinya juga terkesan erotis karena memang tidak mengenakan pakaian.

Bukan hanya aksi “Queen of Banned” saja, apabila kita menggunakan mesin pencari seperti *Google* dan menuliskan “*Bigo Live Indonesia*” pada kotak pencarian yang muncul bukanlah informasi mengenai aplikasi *Bigo Live* melainkan adalah kumpulan *video* “Hot” para penggunanya.



**Gambar 1.3 Hasil pencarian “Bigo Live Indonesia” (Google)**

Menanggapi fenomena tersebut, pengamat komunikasi, Muhammad Tarji dikutip dalam “100 Ribu Siswi SMU Pamer Aurat di *Bigo Live*” (2016, para. 30) menilai gambar yang disajikan dalam aplikasi tersebut mayoritas mengeksploitasi tubuh wanita. Hal tersebut tentunya akan berdampak terhadap perkembangan sikap dan mental masyarakat. Selain itu, dampak lain yang ditimbulkan berpotensi melanggar Pasal 1 Ayat (1) UU No. 44 Tahun 2008 tentang Pornografi. Dalam pasal tersebut dinyatakan bahwa:

“Unsur pornografi adalah materi seksualitas yang dibuat oleh manusia dalam bentuk gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, syair, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan komunikasi lain melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum, yang dapat membangkitkan hasrat seksual dan/atau melanggar nilai-nilai kesusilaan dalam masyarakat.”

(Undang-Undang Republik Indonesia, 2008)

Dari pasal tersebut dapat disimpulkan bahwa tayangan yang mayoritas terdapat pada *Bigo Live* termasuk dalam kategori pornografi yang menurut Muhammad Tajri dikutip dalam “100 Ribu Siswi SMU Pamer Aurat di *Bigo Live*” (2016, para. 32) hal tersebut melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.

Konten yang terkandung dalam aplikasi *Bigo Live* juga berpotensi melanggar Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 27 ayat (1) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Bunyi pasal tersebut, yaitu:

“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.”

(Undang-Undang Republik Indonesia, 2008)

Fenomena-fenomena yang menunjukkan berbagai hal pemanfaatan aplikasi *Bigo Live* (khususnya hal-hal negatif), menjadi daya tarik peneliti untuk menganalisis sejauh mana pemahaman pengguna terkait fungsi dan tujuan aplikasi *Bigo Live*. Hal ini mendorong keingintahuan peneliti untuk mengkaji lebih dalam tentang fungsi dan disfungsi penggunaan media sosial pada aplikasi *Bigo Live*.

## **1.2. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui sekaligus menunjukkan terjadinya fungsi dan disfungsi dari media sosial khususnya pada aplikasi media sosial *Bigo Live*.

## **1.3. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan fokus di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana terjadinya fungsi dan disfungsi dalam penggunaan aplikasi media sosial *Bigo Live*?

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui dan menunjukkan terjadinya fungsi dan disfungsi dalam penggunaan aplikasi media sosial *Bigo Live*.

UMMN

## 1.5. Signifikansi Penelitian

### 1. Signifikansi Akademik

Penelitian ini memiliki signifikansi akademik dalam hal melakukan adaptasi konsep fungsi dan disfungsi media massa yang dirumuskan oleh Laswell dan Wright ke dalam konteks media sosial yaitu *Bigo Live* untuk dapat menunjukkan bahwa terjadi fungsi dan disfungsi dalam penggunaannya.

### 2. Signifikansi Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang praktik penggunaan aplikasi *Bigo Live* di Indonesia kepada pihak pengelola, pengguna, dan pihak-pihak lainnya seperti orang tua, guru, dan sebagainya. Untuk pihak pengelola diharapkan dapat lebih memerhatikan kebijakan terkait dengan syarat dan ketentuan penggunaan aplikasi *Bigo Live*. Untuk pengguna diharapkan dapat menggunakan aplikasi *Bigo Live* dengan bijak. Terakhir, untuk pihak-pihak lain seperti orang tua, guru, dan sebagainya dapat lebih menjalankan fungsi pengawasan dan edukasi, khususnya bagi anak-anak di bawah umur tentang penggunaan media sosial.