



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.

FUNGSI DAN DISFUNGSI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL: STUDI KASUS PADA APLIKASI *BIGO LIVE*

SKRIPSI



Diajukan guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Asa Sabanul Karimah

13140110106

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
KONSENTRASI MULTIMEDIA PUBLIC RELATIONS
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2017**

***FUNCTION AND DISFUNCTION OF SOCIAL
MEDIA: CASE STUDY ON BIGO LIVE
APPLICATIONS***

THESIS



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

*Submitted to Fulfill Requirement for Acquiring
Bachelor Degree of Communication Science (S.I.Kom)*

Asa Sabanul Karimah

13140110106

***STUDY PROGRAM OF COMMUNICATION SCIENCE
MULTIMEDIA PUBLIC RELATIONS MAJOR
FACULTY OF COMMUNICATION
MULTIMEDIA NUSANTARA UNIVERSITY
TANGERANG
2017***

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam Skripsi ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan Skripsi maupun dalam penulisan Skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dan dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah Skripsi yang telah saya tempuh.

Tangerang, 14 Agustus 2017



Asa Sabanul Karimah

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
“Fungsi dan Disfungsi Penggunaan Media Sosial:
Studi Kasus pada Aplikasi *Bigo Live*”
oleh

Asa Sabanul Karimah

Telah diujikan pada hari Senin, tanggal 31 Juli 2017, pukul 10.00 s.d 11.30 dan
dinyatakan lulus dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Cheryl Pricilla Bensa, S.I.Kom., M.A.

Penguji Ahli



Dr. Mochammad Kresna Noer Pratama, M.Si.

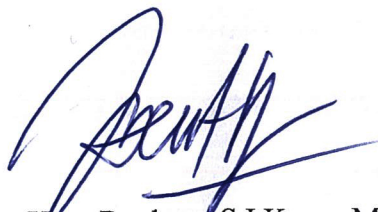
Dosen Pembimbing



Dr. B. Guntarto, M.A.

Disahkan oleh

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi - UMN



Inco Hary Perdana, S.I.Kom., M.Si.



*“Kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil.
Berusaha dengan keras adalah kemenangan yang hakiki.”*

(Mahatama Gandhi)

KATA PENGANTAR

Momen terindah dalam hidup adalah ketika berhasil mendapatkan goresan tinta pembimbing, hingga peletakan titik terakhir pada naskah Skripsi ini. Tak lupa ucapan syukur tak terhingga kepada Tuhan Yang Mahakasih atas kelimpahan inspirasi yang telah diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Fungsi dan Disfungsi Penggunaan Media Sosial: Studi Kasus pada Aplikasi *Bigo Live*”. Skripsi ini diajukan kepada Program Strata 1, Program Studi *Public Relations*, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.

Dengan berakhirnya proses penulisan Skripsi ini, ada beberapa pihak yang senantiasa memberikan dukungan, arahan, doa, serta waktu untuk membantu peneliti hingga Skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. B. Guntarto, M.A., yang membimbing pembuatan Skripsi dan telah banyak memberikan arahan dan masukan serta semangat selama proses pembuatan Skripsi ini.
2. Inco Hary Perdana, S.I.Kom., M.Si., selaku Ketua Program Ilmu Komunikasi yang menerima peneliti dengan baik untuk berkonsultasi,
3. Dr. Mochammad Kresna Noer Pratama, M.Si., selaku penguji ahli atas saran yang diberikan kepada peneliti.
4. Cheryl Pricilla Bensa, S.I.Kom., M.A., selaku ketua sidang atas saran yang diberikan kepada peneliti.

5. Miranti Wulandari, Amalia Fitriliani, Herlan Lesmana, dan AZ atas kesediaannya menjadi narasumber utama yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukannya untuk melakukan wawancara dan berbagi informasi yang dibutuhkan peneliti.
6. Veronica Sutomo, selaku Psikolog Umum yang telah memberikan bantuan dan kesediaannya meluangkan waktu untuk berbagi informasi serta pengetahuan untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan.
7. Orangtua dan adik yang senantiasa mendoakan serta selalu memberikan dukungan moril dan materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini,
8. Neysa Damara dan Baby Tanisa, teman seperjuangan yang tidak lelah saling memberikan semangat, saran, dukungan, dan motivasi selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih telah menjadi sahabat seperjuangan yang baik dan selalu meluangkan waktu di tengah-tengah kesibukan masing-masing.
9. Alexander Otniel yang selalu ada untuk menemani, mendengarkan dan memberikan motivasi bagi peneliti selama proses pengerjaan Skripsi. Terima kasih banyak untuk senantiasa sabar dan hadir setiap waktu.
10. Santi Tri Nur Septianti, sahabat yang juga selalu mendengarkan, memberikan semangat, dan motivasi serta selalu menemani peneliti bertemu dengan para narasumber.

Terima kasih banyak atas kesabaran, tenaga, dan waktu yang telah diberikan di tengah-tengah kesibukannya.

11. Rekan-rekan mahasiswa UMN yang telah memberikan dukungan dan support dalam penulisan Skripsi, dan
12. Rekan-rekan lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan semangat dan penghiburan bagi peneliti.

Semoga Skripsi ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 14 Agustus 2017



Asa Sabanul Karimah

FUNGSI DAN DISFUNGSI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL: STUDI KASUS PADA APLIKASI BIGO LIVE

ABSTRAK

Oleh: Asa Sabanul Karimah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sekaligus menunjukkan terjadinya fungsi dan disfungsi dalam penggunaan aplikasi media sosial *Bigo Live*, agar dapat menyajikan manfaat bagi pihak-pihak terlibat dalam penggunaan aplikasi media sosial khususnya *Bigo Live*. Untuk itu, penelitian ini menggunakan konsep Fungsi dan Disfungsi Media Massa dari Laswell dan Wright yang coba diterapkan dalam media sosial dan ditambah dengan konsep Ekologi Media dari Mc Luhan, dan konsep *The Culture of Technology* dari Arnold Pacey, serta konsep Media Sosial, *Entertainment*, dan *Bigo Live* sebagai konsep pendukung.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian studi kasus. Data diperoleh peneliti melalui wawancara mendalam dengan subjek penelitian. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa banyak pengguna yang memanfaatkan fungsi aplikasi *Bigo Live* secara positif, yaitu untuk menjalin hubungan, kepentingan pekerjaan, dan sebagai media hiburan. Selain itu penelitian ini juga berhasil menunjukkan bahwa telah terjadi disfungsi dalam penggunaan aplikasi *Bigo Live* yang disebabkan dari *fitur gift* sehingga banyak penggunanya menyiarkan konten bermuatan pornografi pada aplikasi *Bigo Live* demi mendapatkan keuntungan materi. Sedangkan dari sisi penonton, motivasi mereka menonton tayangan porno yang ada pada aplikasi *Bigo Live* karena adanya sensasi berbeda yang ditimbulkan saat menikmati tayangan tersebut.

Kata Kunci: Media Sosial, Fungsi, Disfungsi, dan *Bigo Live*.

FUNCTION AND DISFUNCTION OF SOCIAL MEDIA: CASE STUDY ON BIGO LIVE APPLICATIONS

ABSTRACT

By: Asa Sabanul Karimah

The aims of this study to know as well as show the occurrence of functionality and disfunction in the social media Bigo Live applications, in order to present benefits for parties involved in the use of social media applications, especially Bigo Live. This study uses the concept of Function and Disfunction of Mass Media by Laswell and Wright to be applied in social media and coupled with the Media Ecology concept by Mc Luhan, and The Culture of Technology concept of Arnold Pacey, as well as the concept of Social Media, Entertainment, and Bigo Live as a supporting concept.

The method used in this research is case study research method. Data obtained by researchers through in-depth interviews with research subjects. The research results can be found that many users who use the Bigo Live application function positively, to establish relationships, job interests, and as a medium of entertainment. In addition, this research also shows there has been a disfunction in the use of Bigo Live applications by the gift feature so that many users broadcast pornographic content on the Bigo Live application in order to gain material benefits. While in the audience, their motivation is to watch pornographic shows that exist in the Bigo Live application because of the different sensations while enjoying the show.

Keywords: Social Media, Function, Dysfunction, and Bigo Live.

UMN

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRAC	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	14
1.3 Pertanyaan Penelitian	14
1.4 Tujuan Penelitian	14
1.4 Signifikansi Penelitian	15
 BAB II KERANGKA TEORI DAN KONSEP	 16
2.1 Tinjauan Literatur	16
2.2 Kerangka Teori dan Konsep	24
2.3 Kerangka Pemikiran	43
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 45
3.1 Paradigma Penelitian	45
3.2 Jenis dan Sifat Penelitian	46
3.3 Metode Penelitian	50
3.4 Key Informan/Informan	53
3.5 Teknik Pengumpulan Data	57
3.6 Keabsahan Data	61
3.7 Teknik Analisis Data	62

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
4.1 Gambaran Umum Objek/Subjek Penelitian	65
4.2 Hasil Penelitian	76
4.3 Pembahasan	123
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	142
5.1 Simpulan	142
5.2 Saran	144
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

UMN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	22
Tabel 2.2	Fungsi dan Disfungsi Komunikasi Massa Menurut Laswell dan Wright	24
Tabel 4.1	Fungsi Media Massa dalam <i>Bigo Live</i>	132



UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan awal aplikasi <i>Bigo Live</i>	6
Gambar 1.2 Rekaman <i>live streaming</i> akun “Queen of Banned”	11
Gambar 1.3 Hasil pencarian “ <i>Bigo Live</i> Indonesia” di Google	12
Gambar 2.1 Tampilan awal <i>Bigo Live</i> saat akan diakses	38
Gambar 2.2 Tampilan <i>room</i> pada saat siaran <i>live</i>	39
Gambar 2.3 Tampilan <i>fitur</i> hadiah virtual pada <i>Bigo Live</i>	40
Gambar 2.4 Tampilan <i>fitur video</i> interaksi pada <i>Bigo Live</i>	41
Gambar 2.5 Tampilan <i>fitur</i> pencarian pada <i>Bigo Live</i>	42
Gambar 2.6 Kerangka Pemikiran	44

UMN