

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi di era digital ini terus berkembang seiring dengan berjalannya waktu, berbagai jenis aplikasi lahir sebagai wadah untuk berinteraksi. Sebagai makhluk sosial sangat membutuhkan komunikasi dan interaksi yang menjadi dasar penting agar terjalin hubungan antar manusia (Mailani et al., 2022). Munculnya berbagai jenis media komunikasi yang berbasis digital internet, salah satu yang menarik perhatian adalah media sosial aplikasi *live streaming*. Platform *live streaming* adalah media sosial yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan *host* dan penonton lainnya melalui fitur video streaming (Paulus, 2024). Penonton adalah individu atau kelompok yang dapat menonton siaran langsung dari berbagai *host* yang menyediakan konten hiburan, seperti challenge, menyanyi, make-up, atau berbicara dengan *host*. Individu atau kelompok yang menyediakan konten dan memberikan hiburan kepada masyarakat dengan menggunakan media berupa video siaran langsung disebut streamers atau *host*. Platform ini juga menyediakan fitur-fitur seperti chat langsung, pemberian hadiah *virtual*, dan alat interaksi lainnya yang mendorong komunikasi dua arah antara *host* dan penonton. Aplikasi Mico menjadi sarana media sosial yang menghibur dan salah satu alternatif menemani para penonton yang sedang bosan dengan media sosial yang itu-itu saja tanpa bisa berinteraksi secara langsung (Wardani, 2023).

Streaming adalah cara untuk mengakses suatu media, khususnya media hiburan melalui aplikasi atau website (Anjani et al., 2023). Melalui aplikasi maupun website ini kita dapat mendengarkan musik, mengikuti acara-acara yang telah disediakan, dan termasuk menonton orang yang melakukan siaran langsung.

MICO: Go Live Streaming & Chat

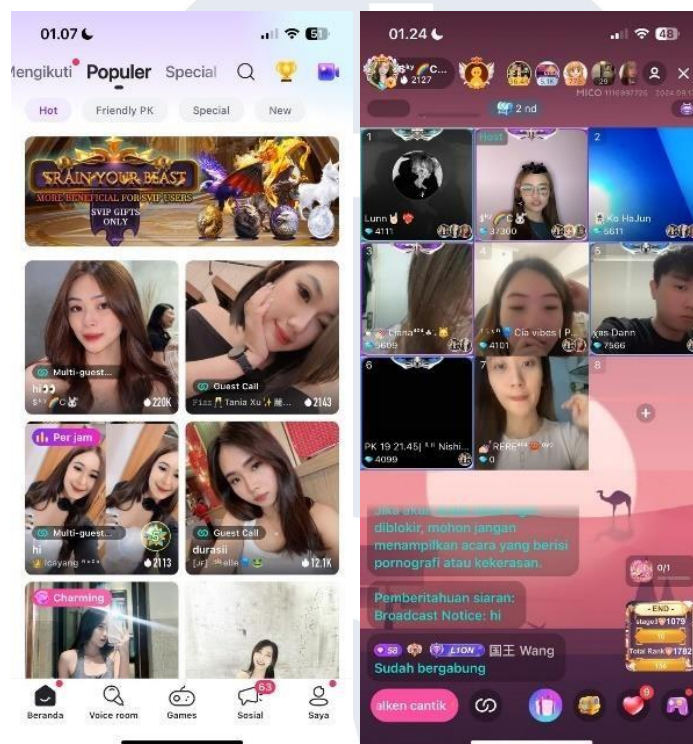


Gambar 1. 1 Aplikasi Mico

Aplikasi Mico merupakan aplikasi dengan jumlah pengunggah 50.000.000 dengan rating 4.3 dan 774 ulasan. Mico merupakan aplikasi yang dapat menarik penonton dengan menawarkan berbagai konten yang dilakukan oleh *host*. Pengguna dapat berkomunikasi secara global dan *host* dapat memanfaatkan interaksi ini untuk meningkatkan engagement serta membentuk hubungan dengan penonton. Aplikasi ini dapat menyampaikan pesan-pesan penting dengan kualitas yang bagus. Mico terdapat banyak fitur menarik di dalamnya seperti “*Family*” yang terdiri dari individu yang memiliki minat yang sama dan memiliki hubungan antar sesama streamers Mico. *Live streaming* Mico menyediakan platform untuk menyiarkan aktivitas yang digunakan oleh *live streamer* Mico.

Dalam aplikasi Mico jika Anda telah mengikuti streamer maka, pemberitahuan akan muncul dari layar *handphone*. Di dalam aplikasi Mico banyak *host* yang akan menemani penonton dengan konten dan durasi yang cukup panjang. Dalam waktu melakukan siaran langsung tidak ada waktu yang pasti atau fleksibel tergantung dari *host* saja. Selain itu, orang yang sedang melakukan siaran langsung dapat dilihat dari tampilan depan dengan foto yang ditampilkan saat sedang siaran langsung (gambar). Hal ini agar penonton yang belum mengikuti streamer dapat tertarik dan mempunyai keinginan untuk mengikuti streamer tersebut. Tidak hanya fitur live video tetapi aplikasi Mico mempunyai fitur voice room dimana *host* dan pengguna dapat berbicara secara bebas tanpa menampilkan wajah (Purwani, 2023). Adapun fitur gift yang membuat para penonton dapat memberikan apresiasi berbentuk hadiah kepada *host*. Fitur ini juga dapat meningkatkan peringkat *host* untuk penonton yang memberi hadiah paling banyak sehingga tampilan *host* akan ditampilkan di bagian atas (Wardani, 2023). Selain itu, terdapat fitur lain yang

memungkinkan penonton dapat berinteraksi tidak hanya lewat chat di *live streaming* tetapi berbicara secara lisan dengan *host* disebut “komal” (Komunikasi Massal). Komal ini bermanfaat ketika mereka ingin berinteraksi dengan *host* secara langsung maksimal sembilan orang. (GAMBAR). *Streamers* bisa bergabung dengan *host* yang sedang *live* akan mendapat hadiah dari penonton yang ingin memberikannya



Gambar 1. 2 Tampilan Profil Depan

Untuk mendapatkan tanggapan dan loyalitas yang tinggi dari penonton maka *host* (komunik) memerlukan fitur yang telah disediakan oleh Mico untuk merepresentasikan dirinya. Pertama adalah fitur filter yang dimana fitur ini membantu *host* untuk lebih percaya diri di depan kamera saat melakukan siaran langsung. Fitur ini dapat membuat wajah menjadi lebih mulus dan tirus, gigi lebih putih, hidung lebih mancung, dan mata menjadi lebih besar. Fitur ini juga mempunyai fitur make up yang dapat membuat kita menambah kecantikan. Selain itu, terdapat fitur filter animasi jika *host* menggunakan fitur ini akan muncul di wajah sebuah animasi yang lucu dan menarik perhatian penonton. Sebuah fitur lain

yang membantu live streamer dalam melakukan siaran langsung, Mico juga menyediakan fitur backsound efek yang dimana dapat membantu *host* saat berinteraksi dengan penonton atau sesama streamers. Terdapat berbagai macam sound effect yang disediakan yaitu, suara tepuk tangan, suara tertawa, suara sorakan, dan lain-lain. Hal ini membuat *host* lebih mudah berinteraksi dan berkomunikasi dengan penontonnya. Saat siaran langsung juga terdapat fitur lain yaitu sensing dan mute. Sensor merupakan salah satu bagian fitur yang digunakan jika ada kata-kata kasar yang digunakan oleh penonton, aplikasi ini akan melakukan sensor terhadap kata-kata tersebut. Dan jika penonton melakukan hal-hal yang tidak senonoh, *host* dapat melakukan mute ataupun kick out.

Globalisasi dan perkembangan teknologi telah mengubah manusia menjadi lebih dinamis terhadap pola interaksi dan komunikasi, salah satunya seperti new media untuk melakukan transaksi informasi. Dalam *live streaming* Mico menawarkan cara baru bagi pengguna untuk berinteraksi secara real-time melibatkan berbagai fitur di dalam nya. Fenomena ini muncul karena new media memungkinkan untuk para pengguna mencari relasi seluas-luasnya karena pengguna nya tidak hanya di satu daerah melainkan dari berbagai daerah. Berdasarkan pengamatan, saat memulai siaran langsung awal-awal penonton akan ditarik yang cukup banyak yaitu 2.000 orang termasuk bot, sehingga membuat penonton tertarik dengan konten dan mulai berinteraksi dengan *host*. Yang dimana para *host* juga perlu menyiapkan diri dan berusaha membuat konten untuk mempertahankan penontonnya. Mico adalah salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada khalayak atau penonton.

Penelitian ini terfokus kepada interaksi simbolik yang dimana peneliti memfokuskan kepada *host* yang berinteraksi dengan penontonnya dengan menggunakan fitur atau simbol yang terdapat pada aplikasi Mico dan menyuguhkan konten yang telah di siapkan kepada para penonton sehingga *host* mendapatkan apresiasi dalam bentuk gift dari penonton yang merasa puas dengan konten yang diberikan. Tindakan dari interaksi simbolik yang dilakukan oleh *host*

dan penonton tidak pernah terlepas dari makna yang akan disampaikan. Hal ini lah yang dilakukan oleh para pengguna Mico, tindakan seorang *host* akan berdasarkan pada pemaknaan dari penonton dan sebaliknya.

Berdasarkan latar belakang dan beberapa informasi yang telah dipaparkan, peneliti ingin mengetahui lebih dalam terkait “Bagaimana makna interaksi simbolik antara *host* dan penonton di *live streaming* Mico?”. Dalam fenomena streaming ini terdapat hubungan interaksi simbolik diantara *host* dan penonton, berupa percakapan, komentar, penggunaan fitur-fitur, dan pemberian hadiah *virtual*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengambil untuk merumuskan masalah dengan tujuan untuk mengarahkan permasalahan yang akan diteliti sehingga pada penelitian ini, peneliti menyimpulkan rumusan masalah yaitu “Bagaimana Makna Interaksi Simbolik Antara *Host* dan Penonton di Platform *Live streaming* Mico?”

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan dari perumusan masalah di atas, peneliti mempunyai pertanyaan penelitian yaitu, “Bagaimana makna interaksi simbolik antara *host* dan penonton yang dilakukan di *live streaming* Mico?”

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana makna interaksi simbolik antar *host* dan penonton di *live streaming* mico.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Hasil dari penelitian ini dengan harapan bisa memperluas wawasan dan pengetahuan komunikasi kepada pembaca sebagai salah satu contoh penelitian mengenai Makna Interaksi Simbolik Antar *Host* dan Penonton di Platform *Live streaming* MICO.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini dengan harapan mampu memberi informasi di bidang ilmu komunikasi. Secara praktis, penelitian ini dapat membantu platform *live streaming* seperti Mico untuk mengembangkan fitur dan layanan yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Bagi para *host*, penelitian ini memberikan wawasan tentang cara membangun interaksi yang lebih bermakna dengan penonton yang nantinya dapat meningkatkan keterlibatan penonton dan daya tarik.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Hasil dari penelitian ini dengan harapan mampu memberikan wawasan terutama dalam memberikan pemahaman tentang bagaimana interaksi simbolik menciptakan hubungan dan identitas sosial antar *host* dan penonton di komunitas *live streaming*. Simbol-simbol yang digunakan tidak hanya menjadi alat komunikasi melainkan sarana untuk membangun hubungan dan menciptakan rasa kebersamaan.

1.5.4 Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan penelitian yang membatasi permasalahan yang terdapat di penelitian ini agar penelitian dapat lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, batasan tersebut meliputi sebagai berikut :

1. Penelitian hanya berfokus pada dinamika yang spesifik untuk Mico, tanpa membandingkan platform *live streaming* lainnya.
2. Fokus penelitian ini hanya berbentuk interaksi simbolik yaitu chat, emoji, fitur, dan hadiah *virtual*.
3. Narasumber yang akan di wawancara memiliki kriteria sebagai berikut :
 - a. Telah menjadi live streamer Mico selama 6 bulan atau 1 tahun karena telah mengetahui cara berinteraksi simbolik dengan para penontonnya.
 - b. Minimal target per-bulannya 50.000 jika di rupiah kan 3.000.000 / bulan.

- c. Telah menjadi penonton aktif di Mico selama 6 bulan atau 1 tahun karena telah mengetahui bagaimana cara interaksi simbolik dengan *host*.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA