

BAB I

PENDAHULUAN

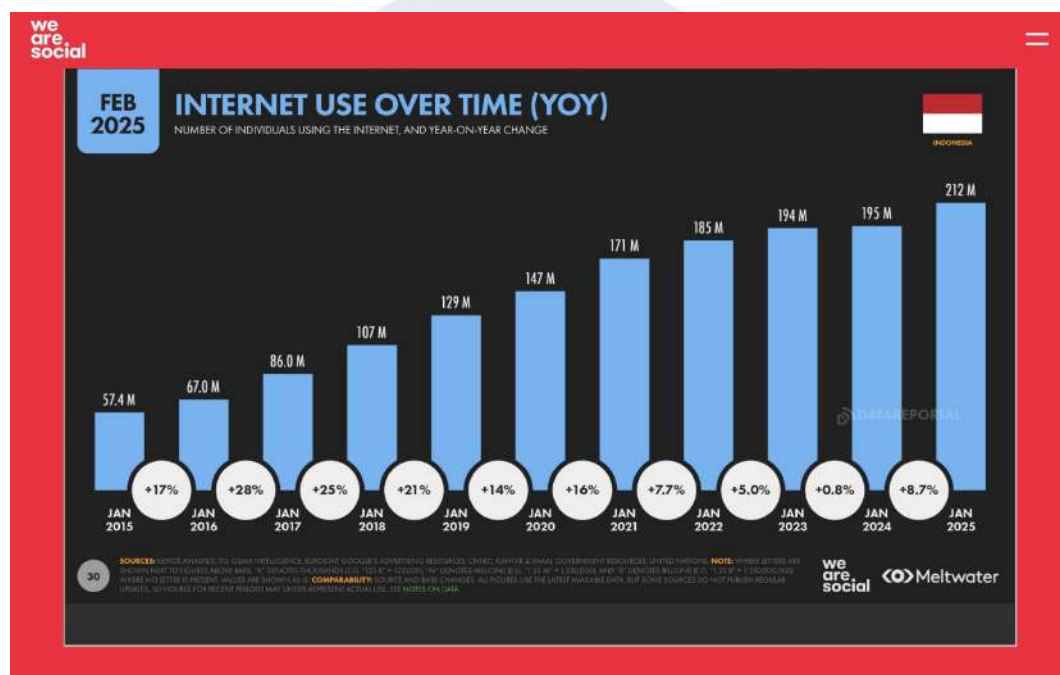
1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi digital dan media sosial telah mengubah secara fundamental cara individu menampilkan diri dan berinteraksi dengan publik. Ruang virtual kini tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi arena utama bagi individu untuk melakukan representasi diri, membangun citra, serta menjalin relasi sosial secara daring (Gran, 2025). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, ditandai dengan meningkatnya akses internet berkecepatan tinggi serta penggunaan *smartphone*, memungkinkan individu untuk terhubung secara real-time tanpa batasan ruang dan waktu. Hal ini mendorong pergeseran fungsi media sosial dari sekadar media berbagi informasi menjadi ruang interaktif yang menekankan partisipasi aktif pengguna dalam membangun komunikasi yang lebih dinamis dan personal.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, khususnya dalam cara individu berkomunikasi, memperoleh informasi, dan membangun hubungan sosial. Kemajuan infrastruktur internet, peningkatan kepemilikan perangkat pintar, serta hadirnya berbagai *platform* digital telah menciptakan ruang komunikasi yang semakin terbuka dan tanpa batas. Interaksi yang sebelumnya didominasi oleh komunikasi tatap muka kini bertransformasi menjadi komunikasi berbasis media digital yang berlangsung secara cepat, interaktif, dan dapat diakses kapan saja serta dari mana saja.

Transformasi tersebut tercermin dari meningkatnya jumlah pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun. Berdasarkan laporan *Digital 2025 Global Overview Report* yang dipublikasikan oleh We Are Social dan Meltwater, jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 212 juta orang atau sekitar 74,6% dari total populasi sebanyak 285 juta jiwa pada awal tahun 2025. Jumlah tersebut meningkat sekitar 17 juta pengguna atau 8,7% dibandingkan tahun

sebelumnya. Selain itu, Indonesia juga memiliki 143 juta pengguna media sosial aktif, yang setara dengan 50,2% dari total populasi. Pertumbuhan ini menunjukkan bahwa internet dan media sosial telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas masyarakat Indonesia, baik untuk berkomunikasi, bekerja, memperoleh hiburan, maupun membangun relasi sosial.



Gambar 1.1 Statistika Jumlah Pengguna Internet di Indonesia 2025
Sumber: <https://wearesocial.com>

Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa media sosial tidak lagi berfungsi hanya sebagai sarana penyebaran informasi, tetapi telah berevolusi menjadi ruang sosial digital yang memungkinkan setiap individu berpartisipasi secara aktif dalam proses komunikasi. Melalui media sosial, pengguna tidak hanya berperan sebagai penerima informasi (*consumer*), tetapi juga sebagai pencipta dan penyebar konten (*producer*). Perubahan ini mendorong terbentuknya pola komunikasi yang lebih partisipatif, interaktif, dan kolaboratif dibandingkan media konvensional yang cenderung bersifat satu arah.

Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi, karakteristik media sosial juga mengalami perubahan. Jika pada awalnya media sosial lebih berorientasi pada berbagai teks, foto, dan video, kini berbagai *platform* mengembangkan fitur yang memungkinkan komunikasi berlangsung secara real-time. Kehadiran teknologi tersebut memberikan pengalaman interaksi yang lebih personal karena pengguna dapat berkomunikasi secara langsung, memberikan *respon* secara spontan, serta membangun kedekatan melalui komunikasi yang berlangsung secara berkelanjutan. Perubahan ini menunjukkan bahwa perkembangan media digital tidak hanya mengubah cara informasi diproduksi dan didistribusikan, tetapi juga mengubah cara individu membangun hubungan sosial, mengekspresikan identitas diri, dan memaknai interaksi di ruang virtual.

Dalam konteks tersebut, munculnya aplikasi *live streaming* seperti MICO Live menjadi representasi dari transformasi komunikasi digital yang semakin interaktif. *Platform* ini memungkinkan pengguna untuk melakukan siaran langsung, berinteraksi secara dua arah melalui fitur komentar, serta membangun relasi sosial dengan individu lain dari berbagai latar belakang. Keunggulan utama MICO Live terletak pada kemampuannya menciptakan kedekatan emosional antar pengguna meskipun tanpa pertemuan fisik, sehingga menunjukkan bahwa ruang virtual mampu memfasilitasi terbentuknya hubungan sosial yang bersifat nyata dan berkelanjutan. Fenomena ini menegaskan bahwa teknologi digital tidak hanya mengubah cara berkomunikasi, tetapi juga mempengaruhi cara individu membangun hubungan dan memaknai interaksi sosial di era modern.

MICO Live adalah aplikasi *streaming* langsung yang memungkinkan penggunanya untuk melakukan siaran langsung, berinteraksi dengan penonton melalui fitur komentar, hadiah virtual, serta membentuk jaringan persahabatan secara global. Aplikasi ini menyatukan ide hiburan, jejaring sosial, dan penghasilan digital dalam satu *platform*. MICO Live bukan hanya alat hiburan, tetapi juga tempat ekspresi diri bagi kreator konten serta kesempatan ekonomi melalui sistem hadiah atau yang biasa disebut dengan *gift* dari penonton. Dalam

ekosistem MICO Live, terdapat tiga komponen utama yang saling berperan dalam membentuk dinamika interaksi dan keberlangsungan *platform*, yaitu *host*, *spender*, dan *viewer*. Ketiga komponen ini memiliki fungsi serta karakteristik yang berbeda, namun saling berkaitan dalam menciptakan aktivitas komunikasi dan ekonomi digital di dalam aplikasi.

Host merupakan individu yang berperan sebagai penyiar atau kreator konten yang melakukan siaran langsung (*live streaming*) yang memungkinkan pengguna menampilkan kepribadian, kreativitas, dan gaya komunikasi mereka kepada audiens dalam waktu nyata (Varlie & Pratama, 2025). Sementara itu, pemberi *gift* virtual (*spender*) merupakan pengguna MICO Live yang membeli dan mengirimkan *gift virtual* kepada *host* selama sesi *live streaming*. Pemberian *gift* dilakukan sebagai bentuk apresiasi, dukungan, penghargaan, maupun untuk meningkatkan keterlibatan dalam interaksi dengan *host*. Dalam penelitian ini, istilah *spender* tetap digunakan karena merupakan istilah yang umum digunakan oleh komunitas pengguna MICO Live untuk merujuk pada pengguna yang secara aktif memberikan *gift* virtual kepada *host*.

Lebih lanjut, fitur hadiah di aplikasi MICO tidak hanya berfungsi sebagai sarana transaksi dalam ekonomi digital, tetapi juga mengandung makna simbolis dalam menjalin hubungan sosial antara *spender* dan *host*. Pemberian hadiah seringkali dilihat sebagai bentuk perhatian, dukungan emosional, serta upaya untuk mendapatkan pengakuan atau respons langsung dari *host* selama sesi siaran. Dalam beberapa situasi, hadiah juga menjadi indikasi dari loyalitas dan kedekatan emosional pengguna terhadap *host* tertentu. Interaksi yang lebih intens akan meningkatkan kemungkinan *spender* untuk terus memberikan hadiah sebagai tanda keterikatan dalam hubungan virtual tersebut. Dengan demikian, fitur hadiah dalam aplikasi MICO menggambarkan adanya integrasi antara aspek komunikasi, hiburan, dan ekonomi digital yang saling berkaitan dalam membangun dinamika relasi sosial di dunia maya.

Spender berperan penting dalam aspek monetisasi *platform*, karena kontribusi mereka secara langsung mempengaruhi pendapatan *host* serta keberlanjutan sistem ekonomi digital dalam aplikasi. Adapun *viewer* merupakan pengguna yang berperan sebagai penonton dalam aktivitas *live streaming*. *Viewer* pada umumnya menikmati konten yang disajikan oleh *host* tanpa keterlibatan finansial secara langsung, namun tetap memiliki peran penting dalam meningkatkan jumlah penonton dan menciptakan suasana interaksi melalui fitur komentar atau reaksi.

Ketiga komponen tersebut membentuk suatu ekosistem yang saling terintegrasi, di mana *host* sebagai penyedia konten, *spender* sebagai pendukung finansial, dan *viewer* sebagai audiens utama yang berkontribusi pada tingkat engagement. Interaksi antara ketiganya mencerminkan pola komunikasi dua arah yang kompleks serta memperlihatkan adanya integrasi antara aspek sosial dan ekonomi dalam *platform live streaming*. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa hubungan antara *streamer* dan audiens tidak sekadar komunikasi satu arah, melainkan menciptakan ikatan semu yang disebut relasi parasosial (*parasocial relationship*) hubungan di mana audiens merasa memiliki kedekatan emosional dengan figur media yang sebenarnya tidak mengenalnya secara pribadi. (McLaughlin & Wohn, 2021) Relasi parasosial ini kerap menjadi strategi komunikasi yang efektif dalam membangun loyalitas dan kepercayaan audiens (Zahrotul Munawwaroh et al., 2025). Oleh karena itu, pemahaman terhadap peran masing-masing komponen menjadi penting dalam menganalisis bagaimana aplikasi MICO Live berfungsi sebagai media komunikasi digital sekaligus sebagai ruang interaksi sosial dan peluang ekonomi di era modern.

Fenomena siaran langsung telah menjadi bagian dari pola hidup digital masyarakat, terutama generasi muda yang aktif menggunakan media sosial. Interaksi langsung dua arah menghasilkan pengalaman yang lebih personal dibandingkan dengan media tradisional. Ini memicu kemunculan sejumlah *platform* sejenis yang bersaing dalam memberikan fitur-fitur inovatif dan pengalaman pengguna yang menarik. Dalam hal ini, MICO Live muncul sebagai

salah satu *platform* yang mengutamakan interaksi sosial antar negara dan komunitas global.

Namun demikian, dinamika identitas *host* di ruang digital bersifat cair dan performatif. Identitas yang ditampilkan dalam *live streaming* seringkali merupakan hasil konstruksi sadar, antara “diri nyata” dan “diri yang diproyeksikan” untuk kebutuhan panggung sosial daring (Goffman, dalam Zhang, 2023). Fenomena ini dapat dijelaskan melalui pendekatan dramaturgis dan teori presentasi diri, dimana setiap *host* menampilkan versi tertentu dari dirinya untuk menarik perhatian dan menciptakan kesan tertentu di hadapan audiens. Dalam konteks MICO, representasi diri tersebut semakin kompleks karena adanya tekanan sosial dan komersial yang membentuk cara *host* menampilkan persona profesional sekaligus pribadi (Masali & Pandrianto, 2024; Hao, 2023).

Masalah yang muncul dari fenomena ini adalah bagaimana *host* MICO mengkonstruksi identitas digital dan membangun relasi parasosial melalui praktik komunikasi diri di ruang virtual. Sejauh mana mereka menyadari peran “performansi” dalam menampilkan diri, serta bagaimana audiens menanggapi representasi tersebut, masih menjadi wilayah kajian yang belum banyak dieksplorasi, terutama dalam konteks Indonesia. Meskipun beberapa penelitian telah mengulas strategi persuasi streamer Indonesia dan aspek popularitas dalam industri *live streaming* (Varlie & Pratama, 2025) kajian yang memfokuskan pengalaman subjektif *host* dalam mengkonstruksi identitas dan relasi dengan audiensnya masih terbatas.

Penelitian ini penting karena menghadirkan pemahaman baru tentang bagaimana individu memaknai dan menegosiasikan citra diri dalam ruang virtual yang bersifat performatif dan interaktif. Selain itu, fenomena relasi parasosial di aplikasi *live streaming* berpotensi mempengaruhi perilaku sosial, emosional, dan ekonomi baik dari sisi *host* maupun penonton (Regita et al., 2024; Huang & Chen, 2025). Dengan memahami proses komunikasi diri *host*, penelitian ini dapat

memberikan kontribusi pada pengembangan teori komunikasi interpersonal dan media digital di era ekonomi perhatian (*attention economy*). Komunikasi interpersonal menjadi salah satu faktor utama dalam terbentuknya hubungan sosial yang dekat dan berkelanjutan. Rokhmansyah (2021) menjelaskan bahwa keterbukaan, intensitas komunikasi, serta dukungan emosional menjadi elemen penting dalam mempertahankan suatu hubungan. Dalam aplikasi *live streaming* seperti MICO Live, komunikasi yang berlangsung secara real-time antara *host*, *spender*, dan *viewers* memungkinkan terbentuknya rasa nyaman dan familiar meskipun interaksi hanya terjadi di ruang virtual.

Untuk memahami pengalaman subjektif *host* secara mendalam, penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Pendekatan ini dipilih karena berfokus pada pemaknaan pengalaman hidup individu dalam konteks sosial tertentu (Bevan, 2014; Tavakol & Sandars, 2025). Melalui wawancara fenomenologis, peneliti dapat menggali kesadaran reflektif *host* terhadap identitas dan relasi yang mereka bentuk dengan audiens (Høffding et al., 2022). Metode ini relevan untuk mengungkap makna di balik perilaku komunikasi yang tampak di permukaan, serta memahami realitas subjektif *host* sebagai aktor dalam ruang virtual.

Dengan demikian, penelitian ini akan mengeksplorasi secara mendalam bagaimana *host* MICO mengkonstruksi identitas dan relasi parasosial mereka, serta bagaimana komunikasi diri digunakan sebagai sarana membangun kedekatan, kepercayaan, dan eksistensi dalam dunia digital yang semakin performatif.

1.2 Rumusan Masalah

Fenomena hadirnya *host* di aplikasi MICO menunjukkan bahwa ruang virtual tidak lagi sekadar sarana hiburan, melainkan juga menjadi arena bagi individu untuk menampilkan dan membangun citra diri secara sadar di hadapan publik. Namun, dibalik performansi tersebut, muncul ketidaksesuaian antara identitas yang ditampilkan dengan citra diri yang sebenarnya dimiliki oleh *host*. Idealnya, representasi diri di ruang digital mencerminkan keaslian dan keutuhan identitas

personal, tetapi dalam prakteknya, banyak *host* justru menampilkan citra yang disesuaikan dengan ekspektasi audiens dan algoritma *platform* demi menarik perhatian serta mempertahankan popularitas (Varlie & Pratama, 2025; Zhang, 2023; Gran, 2025).

Ketidaksesuaian ini menimbulkan pertanyaan teoritis dan empiris: apakah relasi yang terbentuk antara *host* dan penontonnya benar-benar memiliki kedekatan emosional seperti dalam relasi sosial nyata, ataukah hanya merupakan bentuk keterikatan semu yang dimediasi oleh citra digital. Dalam konteks teori relasi parasosial (McLaughlin & Wohn, 2021) dan presentasi diri dramaturgis (Goffman, dalam Zhang, 2023), fenomena ini menjadi teka-teki menarik karena memperlihatkan bagaimana batas antara yang personal dan yang performatif semakin kabur di ruang virtual.

Selain itu, sebagian besar kajian sebelumnya masih berfokus pada aspek teknis atau strategi komunikasi *host* dalam menarik audiens, sementara pemaknaan subjektif *host* terhadap pengalaman membangun identitas dan relasi parasosial di *platform* seperti MICO belum banyak dieksplorasi, terutama di konteks budaya Indonesia. Dengan demikian, terdapat kesenjangan pengetahuan antara pemahaman ideal tentang keaslian identitas digital dengan realitas performatif yang dijalani *host* dalam praktik komunikasi daring. Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan utama yang hendak dijawab dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana *host* di aplikasi MICO mengkonstruksi identitas diri dan membangun relasi parasosial melalui praktik komunikasi diri dalam ruang virtual?”

Pertanyaan utama ini memayungi eksplorasi lebih lanjut mengenai bagaimana *host* memaknai pengalaman mereka dalam menampilkan diri, bagaimana relasi dengan audiens terbentuk dan dipertahankan, serta bagaimana interaksi tersebut mencerminkan negosiasi antara keaslian diri dan tuntutan performatif di dunia digital.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini diarahkan untuk memahami secara mendalam pengalaman *host* dalam membangun citra diri dan menjalin relasi parasosial di aplikasi MICO. Pertanyaan penelitian ini disusun untuk memandu proses eksplorasi fenomenologis, dengan tujuan menggali makna subjektif di balik praktik komunikasi diri yang dilakukan oleh *host* dalam ruang virtual. Pertanyaan-pertanyaan berikut menjadi dasar bagi peneliti dalam melakukan wawancara, analisis, dan interpretasi data.

1. Bagaimana *host* di aplikasi MICO mengkonstruksi citra diri dan membangun relasi parasosial melalui praktik komunikasi diri dalam ruang virtual?
2. Bagaimana *host* memaknai pengalaman mereka dalam menampilkan diri di hadapan audiens selama sesi *live streaming*?
3. Bagaimana *host* menyadari dan menegosiasikan perbedaan antara identitas personal dan identitas performatif yang mereka tampilkan di ruang virtual?
4. Strategi komunikasi diri apa yang digunakan *host* untuk menciptakan citra tertentu dan menarik keterlibatan emosional audiens?
5. Bagaimana bentuk dan proses terbentuknya relasi parasosial antara *host* dan penonton dalam konteks interaksi digital di aplikasi MICO?
6. Sejauh mana relasi parasosial tersebut mencerminkan kedekatan yang autentik atau justru bersifat semu karena mediasi teknologi dan performativitas identitas digital?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana *host* di aplikasi MICO membangun citra diri dan membentuk relasi parasosial dengan

penonton melalui praktik komunikasi diri dalam ruang virtual. Secara khusus, penelitian ini ingin mengeksplorasi pengalaman subjektif *host* dalam menampilkan diri, menegosiasikan perbedaan antara identitas personal dan identitas performatif, serta strategi komunikasi yang mereka gunakan untuk menciptakan kedekatan dengan audiens. Tujuan penelitian ini juga mencakup pemahaman tentang bagaimana relasi parasosial terbentuk, sejauh mana interaksi antara *host* dan penonton mencerminkan keterikatan yang autentik, serta bagaimana performativitas identitas digital mempengaruhi persepsi dan respon audiens.

Secara khusus, penelitian ini berfokus pada fenomena bagaimana individu yang pada awalnya tidak saling mengenal (*strangers*) dapat membangun keterhubungan secara virtual melalui fitur *live streaming*, hingga terbentuk relasi yang bersifat dekat dan berkelanjutan. Lebih lanjut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong terciptanya interaksi sosial yang intens dalam lingkungan digital, meskipun tanpa adanya pertemuan secara langsung (tatap muka). Hal ini mencakup analisis terhadap peran komunikasi real-time, intensitas interaksi, serta fitur-fitur dalam aplikasi yang memungkinkan terbentuknya kedekatan emosional antar pengguna.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana media *live streaming* berfungsi tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai medium pembentukan relasi sosial yang mampu meniru bahkan menggantikan interaksi dalam kehidupan nyata. Melalui tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang dinamika komunikasi diri dan konstruksi identitas digital dalam konteks *live streaming*, sekaligus memberikan kontribusi pada pengembangan teori *parasocial relationship* dan presentasi diri dalam ruang virtual. Pendekatan fenomenologis yang digunakan menjadi panduan untuk menelusuri makna pengalaman hidup *host* secara subjektif, sehingga temuan penelitian dapat memperkaya literatur komunikasi

digital dan media sosial, khususnya terkait praktik interaksi dan performansi identitas di *platform* seperti MICO.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam ranah komunikasi digital, media sosial, dan fenomena parasosial. Dengan mengeksplorasi bagaimana *host* membangun citra diri dan relasi parasosial di aplikasi MICO, penelitian ini menambah pemahaman teoritis tentang presentasi diri (Goffman, dalam Zhang, 2023) dan relasi parasosial dalam konteks interaksi daring. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai praktik komunikasi diri, *performativity* identitas digital, serta interaksi sosial di *platform live streaming*, terutama dalam konteks Indonesia.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan panduan bagi *host*, *talent*, atau penyiar di *platform live streaming* tentang strategi membangun identitas digital yang efektif dan etis, serta bagaimana menjalin kedekatan dengan audiens melalui komunikasi diri. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengelola *platform* MICO atau pengembang aplikasi serupa dalam merancang fitur yang mendukung interaksi yang sehat dan interaktif antara *host* dan penonton.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Penelitian ini memiliki manfaat sosial berupa peningkatan pemahaman masyarakat tentang fenomena interaksi digital dan relasi parasosial, sehingga audiens dapat lebih kritis dalam menanggapi konten *live streaming* dan memahami batas antara keterikatan emosional yang nyata dan yang bersifat semu. Temuan ini juga dapat membantu orang tua, pendidik, dan komunitas remaja memahami bagaimana media sosial mempengaruhi konstruksi identitas digital dan hubungan sosial anak muda dalam konteks budaya Indonesia.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian hanya difokuskan pada *host* dan penonton di aplikasi MICO, sehingga temuan mungkin tidak sepenuhnya berlaku untuk *platform live streaming* lain. Kedua, data dikumpulkan melalui wawancara fenomenologis dan observasi virtual, sehingga interpretasi hasil sangat bergantung pada kesadaran reflektif informan dan subjektivitas peneliti. Ketiga, cakupan penelitian dibatasi oleh waktu dan sumber daya, sehingga jumlah informan yang diwawancarai relatif terbatas. Batasan-batasan ini ditetapkan agar fokus penelitian tetap jelas dan hasil yang diperoleh dapat dianalisis secara mendalam dan relevan dengan pertanyaan penelitian.

