



### **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 II

### KERANGKA TEORI DAN KONSEP

#### 2.1 Tinjauan Literatur

Penelitian ini selain mengacu pada teori, konsep dan data, juga mengacu pada hasil pengamatan pada penelitian terdahulu yang terkait dengan pemaknaan seseorang terhadap aktifitasnya di media sosial.

Adapun penelitian sejenis terdahulu yang terkait dengan penelitian ini yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Lyn Schofield Clark dari University of Denver. Lyn mencoba menjelaskan teori parental mediation yang mulanya berkaitan dengan aktivitas menonton televisi untuk mengurangi dampak negatif dari konten yang ditonton oleh anak mereka sehingga di terapkan dalam konteks media baru (mediasi penggunaan internet). Lyn mencoba untuk mengetahui setiap strategi yang digunakan oleh orang tua untuk mengontrol, mengawasi, dan menginterpretasikan penggunaan internet oleh anak dengan memanfaatkan komunikasi interpersonal.

Hasil penelitian Lyn menunjukkan bahwa strategi mediasi orang tua dalam mengawasi anaknya mengakses internet adalah aktif dan membatasi pengaksesan tersebut. Lyn berharap penelitian selanjutnya

perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran yang melibatkan orang tua dan anak yang berinteraksi bersama melalui media digital.

Dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan beberapa teori dan konsep yaitu di antaranya adalah *Parental Mediation Theory*, *Sociology of Emotions and The Problem of Parental Intention*, *Sociology of Childhood and Situated Learning*, dan *Participatory Learning*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian etnografi sosiokultural tentang penggunaan media keluarga.

Kaitan antara penelitian yang dilakukan oleh Lyn dengan penelitian ini adalah sama-sama melakukan analogi dari konsep yang sebelumnya ditujukan pada media massa ke media baru. Hal ini sebagai penguat bukti bahwa penelitian sejenis juga sebelumnya pernah dilakukan oleh peneliti lain untuk semakin memperkuat hasil dari penelitian ini.

Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek, objek, dan tujuan penelitian. Penelitian milik Lyn menjadikan orang tua dan anak sebagai subjek penelitian dan media baru dalam hal ini adalah internet sebagai objek dengan tujuan untuk mengetahui strategi yang digunakan orang tua dalam memantau penggunaan internet oleh anaknya. Sedangkan dalam penelitian ini subjek penelitian adalah para pengguna aktif aplikasi *Bigo Live* dan yang menjadi objek penelitian adalah aplikasi *Bigo Live* yang bertujuan untuk mengetahui fungsi dan disfungsi pada aplikasi *Bigo Live*.

Penelitian terdahulu kedua yang digunakan adalah penelitian milik Primada Qurrota Ayun dari Universitas Diponegoro, Semarang. Penelitian Ayun membahas mengenai pemanfaatan penggunaan media sosial dalam membentuk identitas dalam jurnal yang berjudul “Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial dalam Membentuk Identitas (2015)”, Ayun menemukan bahwa remaja menunjukkan identitas diri yang berbeda-beda dalam setiap akun media sosial mereka. Secara orientasi personal, para remaja menggunakan media sosial dikarenakan mereka ingin menjalin komunikasi dengan teman-teman mereka oleh karena itu para remaja mencoba membuat sebuah citra positif tentang diri mereka di media sosial tersebut dan umumnya mereka memiliki akun media sosial lebih dari satu.

Dalam penelitiannya ini, Ayun menggunakan konsep identitas yang dalam perspektif komunikasi, identitas tidak dihasilkan dengan sendirinya, melainkan dihasilkan melalui proses komunikasi dengan orang lain. Prinsip utama dalam identitas muncul ketika sebuah pesan berubah di antara dua orang dengan tujuan menjadikan dan membangun sebuah komunikasi.

Ayun juga menggunakan teori interaksi simbolik milik George Herbert Mead yang memahami interaksi simbolik sebagai interaksi di antara manusia, baik secara verbal maupun nonverbal untuk memunculkan suatu makna dengan adanya aksi dan respons dari individu yang lain, yang secara tidak langsung kita memberikan makna ke dalam kata-kata atau tindakan yang ada.

Konsep terakhir yang digunakan adalah konsep ekologi media yang menurut McLuhan dan Innis, teknologi komunikasi menjadi penyebab utama perubahan budaya. Kehadiran teknologi memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia. Adanya pergeseran struktur sosial masyarakat secara tidak langsung mengubah pola komunikasi yang terjadi di dalam masyarakat. Saat ini remaja di Indonesia menjadi tidak segan dalam menyampaikan segala kegiatan pribadinya ke dalam ruang publik. Terbukti dalam hasil penelitian yang dilakukan Ayun yang menunjukkan bahwa para informan cukup terbuka menyatakan identitas dan kegiatan pribadi mereka melalui media sosial. Hal ini ditunjukkan dengan keterbukaan diri mereka melalui keinginan mereka untuk eksis dengan meng-*upload* kegiatan sehari-hari mereka.

Kaitan penelitian yang dilakukan Ayun dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai pemanfaatan dan penggunaan media sosial. Bedanya, Ayun meneliti mengenai pembentukan identitas yang dilakukan remaja menggunakan media sosial *Path*, *Facebook*, dan *Twitter* sedangkan penelitian ini dibuat untuk mengetahui dan menunjukkan terjadinya fungsi dan disfungsi dalam penggunaan media sosial khususnya *Bigo Live*, dengan mengetahui sejauh mana pengetahuan pengguna terhadap fungsi aplikasi media sosial *Bigo Live*.

Kesamaan lainnya antara penelitian ini dan penelitian Ayun adalah sama-sama menggunakan jenis pendekatan kualitatif. Bedanya, penelitian Ayun menggunakan metode riset analisis fenomenologi dari Von

Eckatsberg yang penelitiannya lebih memperdalam mengenai pengalaman-pengalaman individu terhadap suatu fenomena untuk mengungkap makna dari pembentukan identitas remaja melalui media sosial sedangkan penelitian ini menggunakan metode studi kasus Stake karena sesuai dengan paradigma penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu konstruktivistik untuk mengkonstruksi makna dengan mengembangkan pemahaman yang mendalam melalui deskripsi dan analisis fungsi dan disfungsi dari penggunaan media sosial.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian fenomenologi ini yang pertama adalah permasalahan dan perumusan pertanyaan penelitian. Peneliti berusaha untuk menggambarkan fokus penelitian dengan merumuskan pertanyaan dengan cara tertentu, selanjutnya adalah data yang menghasilkan situasi, yaitu teks pengalaman kehidupan. Peneliti membuat narasi yang bersifat deskriptif dengan menjabarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dan langkah ketiga adalah melakukan analisis data, berupa eksplikasi dan interpretasi. Setelah semua data terkumpul berdasarkan hasil wawancara, maka langkah terakhir yang dilakukan oleh peneliti adalah membaca dan meneliti dengan cermat data hasil wawancara untuk mengungkapkan konfigurasi makna, baik struktur maupun proses makna tersebut diciptakan.

Hasil penelitian mengenai fenomena remaja menggunakan media sosial dalam membentuk identitas diri mereka, menunjukkan bahwa remaja menunjukkan identitas diri yang berbeda-beda dalam ketiga akun

media sosial tersebut yang secara orientasi personal, para remaja menggunakan media sosial dikarenakan mereka ingin menjalin komunikasi dengan teman-teman mereka dan menunjukkan citra positif sehingga mereka memutuskan untuk memiliki akun media sosial lebih dari satu.

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial *Facebook*, *Twitter*, dan *Path* digunakan oleh remaja untuk kepentingan positif menunjukkan jati diri mereka, membuat mereka lebih percaya diri berada di lingkungan sosialnya serta untuk menjaga hubungan baik dengan kerabat dan menjalin hubungan untuk memperluas pertemanan.

Namun penelitian ini bukan saja mengungkapkan hal-hal positif saja, para remaja rupanya juga cukup terbuka di media sosial dalam menunjukkan identitas mereka. Hal ini ditunjukkan dengan keterbukaan diri mereka melalui keinginannya untuk eksis dengan mengupload kegiatan yang sedang mereka lakukan (baik melalui foto ataupun status) dan mengungkapkan permasalahan pribadi di media sosial, dalam bentuk tersirat. Hal tersebut tentunya memberikan efek negatif bagi remaja itu sendiri. Tanpa disadari perbuatan tersebut dapat memicu tindak kejahatan dan dapat juga menurunkan citra positif penggunanya akibat mengumbar masalah pribadi di akun media sosialnya.

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

<b>Identitas Peneliti</b> <i>Review</i>	<b>Lyn Schofield Clark</b> <i>University Denver</i> <b>USA</b> <b>2011</b>	<b>Primada Qurrota Ayun</b> <i>Universitas Diponegoro</i> <b>Semarang</b> <b>2015</b>	<b>Asa Sabanul Karimah</b> <i>Universitas Multimedia Nusantara</i> <b>Tangerang</b> <b>2016</b>
<b>Judul Penelitian</b>	<i>Parental Mediation Theory for the Digital Age</i>	Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial dalam Membentuk Identitas	Fungsi dan Disfungsi Penggunaan Media Sosial: Studi Kasus pada Aplikasi <i>Bigo Live</i>
<b>Tujuan Penelitian</b>	Untuk mengetahui strategi yang digunakan orang tua dalam memantau penggunaan internet oleh anaknya	Mendeskripsikan bagaimana media sosial digunakan remaja sebagai sebuah media untuk membentuk identitas diri.	Menunjukkan terjadinya disfungsi dalam penggunaan aplikasi media sosial <i>Bigo Live</i>
<b>Teori dan Konsep yang digunakan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Parental Mediation Theory</i></li> <li>• <i>Sociology of Emotions and The Problem of Parental Intention</i></li> <li>• <i>Sociology of Childhood and Situated Learning</i></li> <li>• <i>Participatory Learning.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identitas</li> <li>• Teori Interaksi Simbolik</li> <li>• Ekologi Media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi dan Disfungsi Media Massa</li> <li>• Media Sosial</li> <li>• <i>Bigo Live</i></li> </ul>
<b>Metode Penelitian</b>	Etnografi Sosiokultural	Fenomenologi	Studi Kasus
<b>Unit Analisis</b>	Bagaimana orang tua memanfaatkan komunikasi interpersonal untuk mengurangi dampak negatif penggunaan internet.	Penggunaan media sosial (Facebook, <i>Twitter</i> , dan <i>Path</i> ) dikalangan remaja untuk membentuk identitas diri.	Fungsi dan Disfungsi <i>Bigo Live</i>
<b>Hasil Penelitian</b>	Strategi mediasi orang tua dalam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Remaja menunjukkan</li> </ul>	Banyak pengguna yang memanfaatkan

	<p>mengawasi anaknya mengakses internet adalah aktif dan membatasi pengaksesan tersebut.</p>	<p>identitas diri yang berbeda-beda dalam ketiga akun media sosial tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Remaja menggunakan media sosial untuk menjalin komunikasi dengan teman-teman mereka.</li> <li>• Remaja mencoba membuat citra positif tentang diri mereka di media sosial.</li> <li>• Remaja cukup terbuka dalam menunjukkan identitas mereka di media sosial.</li> </ul>	<p>fungsi aplikasi <i>Bigo Live</i> secara positif yaitu untuk menjalin hubungan, kepentingan pekerjaan, dan sebagai media hiburan. Namun dalam penggunaan aplikasi <i>Bigo Live</i> juga ditemukan bahwa telah terjadi disfungsi yang menyebabkan banyak konten bermuatan pornografi pada aplikasi <i>Bigo Live</i>.</p>
--	--	--	---

UMMN

## 2.2 Kerangka Teori dan Konsep

### 2.2.1 Fungsi dan Disfungsi Media Massa

Harold Laswell dan Charles Wright merupakan tokoh yang mengembangkan konsep fungsi dan peran media massa dalam masyarakat. Laswell (1960 dikutip dalam Saverin dan Tankard, 2008, h. 386) pakar komunikasi dan professor hukum di Yale, mencatat ada 3 fungsi media massa: pengamatan lingkungan, korelasi bagian-bagian dalam masyarakat untuk merespons lingkungan, dan penyampaian warisan masyarakat dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Selain ketiga fungsi ini, Wright (1959 dikutip dalam Saverin dan Tankard, 2008, h. 386) menambah fungsi keempat, yaitu hiburan. Bukan hanya fungsi, media juga memiliki banyak disfungsi, yaitu konsekuensi yang tidak diinginkan masyarakat atau anggota masyarakat. Beragam fungsi dan disfungsi media dirangkum di Tabel 2.2

**Tabel 2.2 Fungsi dan Disfungsi Komunikasi Massa  
Menurut Laswell dan Wright**

<b>Fungsi</b>	<b>Disfungsi</b>
1. Pengawasan ( <i>Surveillance</i> ) Memberi informasi dan menyebarkan berita.	
Contoh: <ul style="list-style-type: none"><li>• Peringatan bencana alam dan ancaman militer.</li></ul>	Contoh: <ul style="list-style-type: none"><li>• Peringatan bencana alam, akan menimbulkan kepanikan.</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berita penting tentang ekonomi, publik dan masyarakat.</li> <li>• Mengekspos norma, seperti kepribadian dan peristiwa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berita penting tersebut memunculkan sikap apatis, pasif, dan terlalu membur.</li> <li>• Tidak adanya batasan membuat terjadinya ekspos yang berlebihan dan rang prespektif.</li> </ul>
<p>2. Korelasi (<i>Correlation</i>) Seleksi dan interpretasi informasi tentang lingkungan. Media seringkali memasukkan kritik dan cara bagaimana seseorang harus berinteraksi terhadap kejadian tertentu.</p>	
<p>Contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menegakkan norma sosial, seperti konsesnsus dan mengungkap pelanggar.</li> <li>• Pemberitaan status yakni pemuka opini.</li> <li>• Menghalangi ancaman stabilitas sosial.</li> <li>• Memonitor dan mengelola opini.</li> <li>• Mengawasi pemerintah (melindungi).</li> </ul>	<p>Contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan kepatutan sosial, melanggengkan stereotip.</li> <li>• Menciptakan kejadian palsu, kesan, dan kepribadian.</li> <li>• Menghalangi perubahan sosial dan inovasi.</li> <li>• Meminimalkan kritikan dan penindasan oleh kaum mayoritas.</li> <li>• Menjaga dan memperluas kekuasaan</li> </ul>
<p>3. Penyampaian Warisan Sosial (<i>Transmission of the Social Heritage</i>) Media menyampaikan informasi, nilai, dan norma dari satu generasi ke generasi berikutnya atau dari anggota masyarakat ke kaum pendatang.</p>	
<p>Contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan kesatuan sosial (memperluas dasar pengalaman bersama).</li> <li>• Mengurangi kemungkinan ambruknya tatanan sosial (perasaan keterasingan).</li> <li>• Melanjutkan sosialisasi (sebelum atau setelah pendidikan, bantuan, dan integrasi).</li> </ul>	<p>Contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengurangi ragam bagian budaya, dan memperbesar masyarakat massa.</li> <li>• Peniadaan unsur pribadi dan kurangnya hubungan pribadi.</li> <li>• Kecenderungan standarisasi dan menghalangi perkembangan budaya.</li> </ul>
<p>4. Hiburan (<i>Entertainment</i>) Media dimaksudkan untuk memberi waktu istirahat dari masalah setiap hari dan mengisi waktu luang.</p>	

<p>Contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rihat pribadi, lari dari kesibukan.</li> <li>• Menciptakan budaya massal (seni, musik, dan ekspos massal).</li> <li>• Meningkatkan selera (pilihan).</li> </ul>	<p>Contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendorong sikap lari dari kesibukan dan sibuk mencari hiburan.</li> <li>• Merusak kesenian.</li> <li>• Menurunkan selera dan menghalangi pertumbuhan.</li> </ul>
---	--

Konsep fungsi dan disfungsi media massa digunakan dalam penelitian ini karena penelitian ini ingin mengkaji apakah konsep yang pada awalnya digunakan dalam konteks media massa dapat diterapkan pada media sosial, terutama pada aplikasi *Bigo Live*.

*Bigo Live* memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan dalam *Website* resmi *Bigo Technology Pte. Ltd.* Bahwa *Bigo Live* yang merupakan penyedia layanan *live broadcasting* yang diluncurkan untuk berbagi minat para penggunanya yang memiliki tujuan utama yaitu “*Bring Fashion to LIVE*”, mengajak para penggunanya untuk menunjukkan bakat mereka seperti bernyanyi, menari, memasak, memberikan tutorial makeup, *me-review* makanan, film, dan lain sebagainya dengan menggunakan siaran *live*.

Beberapa fungsi tersebut akan coba dikaitkan dengan fungsi media massa pada pembahasan selanjutnya untuk dapat mengetahui apakah konsep media massa tersebut benar-benar dapat diimplementasikan dalam media sosial, atau tidak.

## 2.2.2 *The Culture of Technology*

Pacey (2000, dikutip dalam dalam Syaefudin, 2017, para. 3) memberikan satu analogi *Technology: Practice and Culture*, artinya bahwa teknologi diciptakan tidak sekedar sebagai alat atau *tools*, namun lebih ke arah untuk membantu kebutuhan manusia.

Pada dasarnya tujuan akhir dari teknologi adalah tercapainya kemudahan urusan bagi manusia. Aspek inilah yang sangat ditekankan oleh Pacey dalam *The Culture of Technology*. Menurutnya, teknologi merupakan sarana pengembangan nilai-nilai dan kualitas hidup masyarakat.

Lebih lanjut dijelaskan dalam *The Culture of Technology* tentang konsep yang dikemukakan Pacey (2000, dikutip dalam dalam Syaefudin, 2017, para. 11) bahwa peradaban menentukan teknologi dan dalam penerapan teknologi ada 3 aspek yang mempengaruhinya, yaitu:

1. *Cultural Aspect (Goals, values and ethical codes, belief in progress, awareness and creativity)*

Aspek budaya ini berkaitan dengan tujuan pengembangan teknologi, dimana teknologi dikembangkan agar budaya seiring berjalan dengan perkembangan teknologi itu sendiri.

2. *Organizational Aspect (Economic and industrial activity, users and consumers, trade unions)*

Aspek organisasi maksudnya bahwa dalam proses pengembangan teknologi, diperlukan kerja sama masing-masing individu dari aspek sosial, ekonomi, dan politik.

3. *Technical Aspect (Knowledge, skill and technique; tools machines, chemicals liveware; resources, products and wastes)*

Aspek teknis menyatakan bahwa perkembangan teknologi tidak terlepas dari aspek pengetahuan (*knowledge*), kemampuan bekerja (*skill*) dan *engineering*.

Dari ketiga aspek tersebut, budaya yang memengaruhi terciptanya teknologi. Menurut Pacey teknologi itu netral pemenuhan kebutuhan manusia. Kebutuhan manusia itu bisa positif dan negatif. Penggunaan teknologi tersebut juga tergantung dari pilihan manusia mau dipakai atau tidak, mau digunakan dalam fungsi yang positif atau justru sebaliknya.

Seperti halnya *fitur live streaming* yang saat ini sedang digemari banyak orang karena dapat memberikan manfaat bagi mereka untuk berinteraksi dengan sesama misalnya. Namun hal

tersebut juga tidak dilakukan oleh semua orang, tergantung pada manusianya apakah mereka ingin menggunakan teknologi pada fungsi positif atau negatif seperti yang terjadi pada aplikasi *Bigo Live*.

### **2.2.3 Ekologi Media**

Menurut Töwler (1997, dikutip dalam Ayun, 2015, h. 6) setiap jenis teknologi melahirkan lingkungan teknologi. Lingkungan teknologi ini secara tidak langsung mengubah kebudayaan, norma-norma sosial, pola-pola interaksi, dan organisasi-organisasi masyarakat. Hal tersebut menjelaskan mengenai ungkapan McLuhan mengenai hubungan antara teknologi, media, dan masyarakat atau yang sering disebut dengan *technological determinism*, yaitu paham bahwa teknologi bersifat determinan atau menentukan dalam membentuk kehidupan manusia.

Pemikiran McLuhan (1964, dikutip dalam West & Turner, 2007, h.141) ini sering dinamakan teori ekologi media, teori ini melihat lingkungan media, gagasan bahwa teknologi dan teknik, mode informasi dan kode komunikasi yang memainkan peran penting dalam kehidupan manusia. Asumsi dari teori ekologi media, yaitu (West & Turner, 2007, h .140);

### 1. Media Mempengaruhi Setiap Perbuatan atau Tindakan dalam Masyarakat.

Asumsi pertama ini menekankan pada gagasan pada saat ini manusia tidak dapat lepas dari media. Media merupakan sebuah hal yang penting, bahkan menembus ke dalam kehidupan manusia yang paling dalam. Keberadaan media memberikan pengaruh dalam kehidupan manusia dan masyarakat

### 2. Media Memperbaiki Persepsi dan Mengelola Pengalaman

Asumsi kedua ini menjelaskan bagaimana manusia secara langsung dipengaruhi media. Dimana media memiliki kekuatan besar dalam mempengaruhi pandangan kita terhadap dunia.

### 3. Media Mengikat Dunia Bersama-Sama

Asumsi ketiga dari teori ekologi media menyebutkan bahwa media mengikat dunia bersama-sama. Untuk menjelaskan bagaimana media mengikat dunia menjadi satu sistem politik, ekonomi, sosial, dan budaya global, atau yang disebut dengan *global village*.

Menurut McLuhan (1964, dikutip dalam Griffin, 2003, h.344) teknologi media telah menciptakan revolusi di tengah masyarakat karena masyarakat pada saat ini sudah sangat bergantung pada teknologi dan tatanan masyarakat terbentuk berdasarkan pada kemampuan masyarakat menggunakan teknologi.

Kehadiran teknologi memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia. Manusia memiliki hubungan simbolik dengan teknologi, dimana kita menciptakan teknologi dan kemudian teknologi kembali pada siapa diri kita.

Adanya pergeseran struktur sosial masyarakat secara tidak langsung mengubah pola komunikasi yang terjadi di dalam masyarakat. Menurut teori ini, kebiasaan masyarakat ditentukan oleh teknologi. Dengan kata lain, munculnya teknologi baru mengubah kebiasaan masyarakat.

Seperti halnya yang terjadi pada saat ini, banyak orang yang ingin membagikan aktivitasnya pada media sosial mereka menggunakan *fitur video live streaming* hal ini berpotensi untuk mengubah kebiasaan masyarakat. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui secara lebih mendalam mengenai fenomena tersebut.

#### 2.2.4 Media *Entertainment*

Menurut Ardianto (2005, h. 87) semua tingkah laku manusia pada hakikatnya mempunyai motif tertentu. Motif merupakan suatu pengertian yang meliputi semua penggerak, alasan-alasan atau dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan manusia berbuat sesuatu.

Dalam definisi tersebut motif jika dihubungkan dengan konsumsi media berarti segala alasan dan dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan seseorang menggunakan. Seleksi terhadap media yang dilakukan oleh khalayak disesuaikan dengan kebutuhan dan motif.

Menurut McQuail (1991, dikutip dalam Adi, 2012, para 4) motif penggunaan media oleh individu sebagai motif hiburan adalah sebagai berikut:

1. Melepaskan diri dari permasalahan.
2. Bersantai.
3. Memperoleh kenikmatan jiwa dan estetis.
4. Mengisi waktu.
5. Penyaluran emosi.
6. Membangkitkan gairah seks.

Individu menggunakan media karena didorong oleh motif tertentu yang dicairkan pemuasannya melalui media tertentu pula. Dari berbagai motif yang mendorong menggunakan media, akan tumbuh semacam harapan yang dicairkan pemuasannya melalui media tersebut. Hal ini akan menimbulkan suatu pola perilaku penggunaan media sebagai perwujudan dari motif yang ada.

Laswell dan Wright (1990, dikutip dalam Saverin dan Tankard, 2008, h. 388) menjelaskan hiburan pada media dibagi menjadi fungsi dan disfungsi. Hiburan pada media tersebut dapat menjadi disfungsi apabila pengguna memiliki pemikiran yang berbeda tentang pemanfaatan media dan menggunakannya secara berlebihan.

Seperti yang terjadi dalam fenomena porno aksi pada aplikasi *Bigo Live*, hal tersebut diduga didukung oleh motivasi dan dorongan para penggunanya dalam bertingkah laku dan memanfaatkan media sosial yang lebih jelasnya akan dibahas dalam penelitian ini.

### **2.2.5 Media sosial**

Definisi dalam dunia *Public Relations* (PR) yang diungkapkan oleh Safko (2012, h. 3) media sosial merupakan taktik dari tiap ratusan teknologi, alat yang tersedia untuk

menghubungkan antara satu orang dengan orang lainnya, dan merupakan strategi yang perlu menggunakan taktik dan alat secara efektif.

Media sosial merupakan alat atau teknologi baru yang memungkinkan kita untuk dapat terhubung secara efisien dalam membangun hubungan. Sementara itu, menurut Dailey (2009, h. 3) media sosial adalah konten *online* yang dibuat menggunakan teknologi penerbitan yang sangat mudah diakses dan terukur. Media sosial bahkan menurut Purnama (2011, h. 13) dapat digunakan untuk membangun komunitas para pengguna produk atau layanan perusahaan.

Menurut Hadi Purnama (2011, h. 116) media sosial mempunyai beberapa karakteristik khusus, diantaranya:

1. Jangkauan (*Reach*): Daya jangkauan media sosial mencakup skala kecil hingga khalayak global.
2. Aksesibilitas (*Accessibility*): Media Sosial lebih mudah diakses oleh publik dengan biaya yang terjangkau baik dimanapun dan kapanpun.
3. Penggunaan (*Usability*): Media sosial relatif mudah digunakan karena tidak memerlukan keterampilan dan pelatihan khusus.

4. Aktualitas (*Immediacy*): Media sosial dapat memancing respons khalayak lebih cepat.

Sedangkan menurut Creasionbrand (2011, h. 34-36) terdapat empat jenis media sosial yang dibedakan menurut fungsinya, yaitu:

1. *Bookmarking*

Situs sosial *bookmarking* memberi kesempatan pada penggunanya untuk membagi *link* dan *tag* yang diminati. Hal ini bertujuan agar lebih banyak orang yang menikmati apa yang disukai oleh pengguna. Contoh: Reddit.

2. *Content Sharing*

*Content sharing* dibagi menjadi dua kata kunci yaitu *create and share* sehingga melalui situs ini, orang dapat membuat berbagai konten dan mem-*publish*-nya dengan tujuan untuk berbagi kepada orang lain yang memiliki kesukaan sama. Contoh: *Youtube*.

3. *Connecting*

Merupakan jenis media sosial yang paling terkenal dan digemari oleh pengguna internet. pada intinya merupakan situs yang menyediakan *fitur* untuk menjalin hubungan dan berinteraksi dengan sesama. Contoh: *Facebook* dan *Twitter*.

#### 4. *Creating Opinion*

Situs yang digunakan sebagai sarana untuk berbagi opini dengan orang lain di seluruh dunia. Melalui situs ini semua orang dapat menjadi peneliti, jurnalis, sekaligus komentator.

Contoh: Blog.

Kaitan konsep media sosial dengan penelitian ini adalah media sosial yang dalam hal ini adalah *Bigo Live*, menjadi objek penelitian yang lebih lanjut akan diperdalam mengenai fungsi dan disfunksinya dengan melihat beberapa karakteristik khusus beserta jenis dari media sosial itu sendiri.

##### **2.2.6 *Bigo Live***

*Bigo Live* diluncurkan pada Maret 2016 oleh perusahaan Singapura bernama *Bigo Technology Pte. Ltd.* Prihadi (2017, para. 5) sejak diluncurkan hingga pada saat ini, *Bigo Live* sudah menguasai pasar Asia Tenggara. Terbukti, aplikasi ini beberapa waktu lalu menduduki puncak Google Play dan Apple Store di Thailand, Indonesia, Singapura, Malaysia, dan Filipina. Bahkan *Bigo Live* bersiap untuk menembus negara-negara lainnya, seperti Amerika Selatan, Amerika Utara, Eropa, Rusia, dan Timur Tengah.

Saat ini layanan *Bigo Live* sudah memiliki 70 juta pengguna terdaftar, dengan hampir 30 juta pengguna aktif perbulan

dengan rata-rata menghabiskan waktu 40 menit per hari yang kebanyakan penggunanya adalah anak muda berusia 15 sampai 25 tahun (Alia, 2017).

Aplikasi *Bigo Live* sama dengan kebanyakan media sosial lainnya yang bertujuan sebagai media penghubung antar penggunanya dan dapat menjadi sarana berbagi berbagai hal seperti minat dan bakat mereka dalam berbagai bidang. Hanya saja yang membedakan sekaligus menjadi keunggulan tersendiri bagi *Bigo Live* dengan jenis media sosial lainnya adalah *fitur live streaming* yang menjadi media komunikasi para penggunanya. Aplikasi *Bigo Live* dapat diunduh secara gratis pada *Android* dan *iPhone*.

UMMN

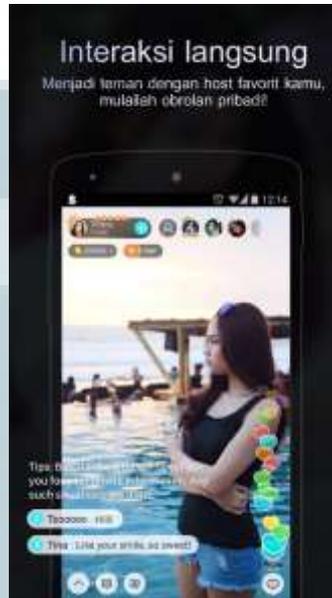
**Gambar 2.1 Tampilan Awal *Bigo Live* saat akan Diakses  
(Dokumentasi Pribadi)**



Aplikasi *Bigo Live* dapat diakses dengan mudah. Pengguna tidak harus membuat akun baru untuk dapat mengakses aplikasi ini. Pengguna dapat menggunakan akun *Facebook*, *Twitter*, *Google+*, atau lainnya untuk masuk ke dalam aplikasi tersebut.

Aplikasi *Bigo Live* dapat diakses dengan begitu mudah, apabila memiliki salah satu dari akun diatas, maka secara otomatis pengguna dapat langsung mengakses aplikasi ini. Aplikasi ini dapat menjadikan para penggunanya sebagai penyiar (*broadcaster*) maupun penonton (*viewer*).

**Gambar 2.2** Tampilan *Room* saat Siaran *Live* (Google)



Pengguna dapat menggunakan perangkat *mobile* untuk melakukan siaran atau menonton siaran *live* dimanapun dan kapanpun. Pengguna dapat melakukan siaran *live* dengan menekan menu kamera lalu menuliskan nama judul *live* lalu tekan “*Go Live*”. Pada saat siaran berlangsung penyiar dan penonton dapat melakukan interaksi pada *room* siaran si penyiar dengan adanya *fitur chatting*.

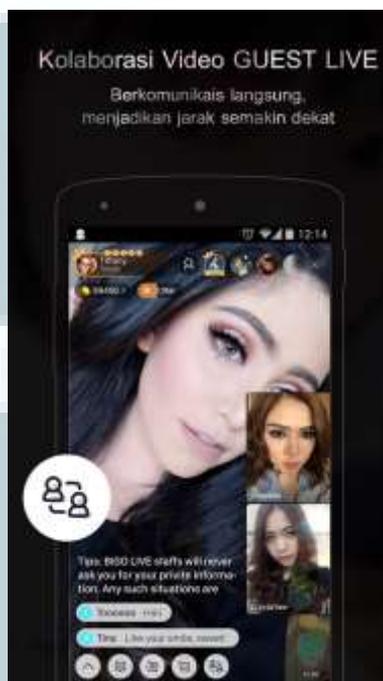
**Gambar 2.3 Tampilan *Fitur* Hadiah Virtual pada *Bigo Live***

*(Google)*



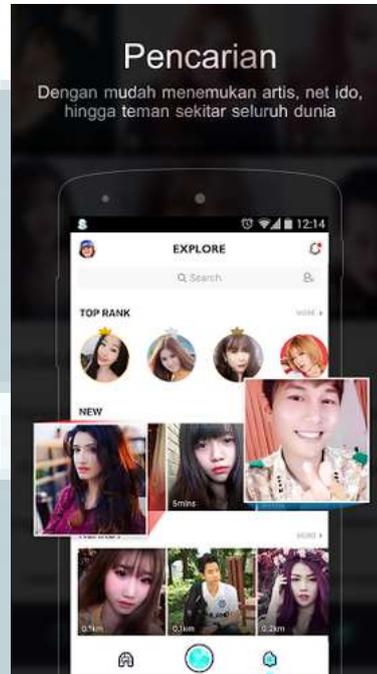
Bukan hanya *fitur* chatting saja, *Bigo Live* menyediakan berbagai *fitur* unik yang sebelumnya tidak dimiliki oleh media sosial lain, salah satunya adalah *fitur* hadiah virtual. Umumnya *Bigo Live* digunakan secara gratis, namun bagi penonton atau *viewer* yang ingin memberikan hadiah kepada penyiar atau *broadcaster* favoritnya, mereka dapat memberikannya secara virtual. Hadiah virtual tersebut berupa koin, *diamond*, permen, dan lain sebagainya yang dapat dibeli menggunakan kartu kredit (*gift*). Hadiah virtual yang dimiliki oleh penyiar, dapat ditukarkan dengan uang tunai kepada *Bigo Live*.

**Gambar 2.4 Tampilan *Fitur Video Interaksi* pada *Bigo Live***  
**(Google)**



*Fitur* unik lainnya yang dimiliki oleh *Bigo Live* adalah *fitur video interaksi*. Menggunakan fitur ini *Bigo Live* memudahkan akses berkomunikasi penggunaannya melalui layanan *video call*. Penyiar dan beberapa penontonnya dapat langsung melakukan komunikasi tatap muka secara virtual.

**Gambar 2.5** Tampilan *Fitur* Pencarian pada *Bigo Live* (Google)



*Fitur* terakhir yang ada pada *Bigo Live* adalah *fitur explore* atau pencarian yang ada pada tampilan utama aplikasi ini. *Fitur* ini berguna untuk melihat orang-orang yang sedang *online* dari berbagai negara. *Fitur* ini memudahkan pengguna untuk dapat mencari dan melihat pengguna-pengguna lain yang sedang *online* secara lebih luas.

Dari beragam *fitur* yang dimiliki *Bigo Live*, peneliti ingin mengetahui lebih dalam mengenai *fitur-fitur* tersebut dari para informannya, apakah *fitur* tersebut mempengaruhi fungsi dan disfungsi dari *Bigo Live*, atau tidak.

## 2.3 Kerangka Pemikiran

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengkaji apakah konsep fungsi dan disfungsi media massa dari Laswell dan Wright dapat diterapkan pada media sosial khususnya *Bigo Live*. Langkah seperti ini juga pernah dilakukan oleh Lyn Schofield Clark dari University of Denver, Lyn mencoba untuk menerapkan Teori Parental Mediation yang mulanya berkaitan dengan aktivitas menonton televisi, yaitu setiap strategi yang orangtua gunakan untuk mengontrol, mengawasi, dan menginterpretasikan konten yang ditonton oleh anak mereka. Lyn menerapkannya ke dalam konteks media baru (mediasi penggunaan internet).

Penelitian ini menggunakan konsep media sosial karena *Bigo Live* merupakan salah satu dari jenis media sosial yang memungkinkan penggunanya dapat berinteraksi secara luas. Fenomena-fenomena yang menunjukkan penyalahgunaan media sosial khususnya dalam aplikasi *Bigo Live*, akan digambarkan melalui konsep fungsi dan disfungsi media massa sebagaimana diungkapkan oleh Lasswel dan Wright. Konsep tersebut diadaptasi ke media sosial karena peneliti ingin melihat sejauh mana media sosial menjadi sarana komunikasi massa di era media baru yang juga hal tersebut berkaitan dengan konsep *The Culture of Technology* dari Pacey yang mengatakan bahwa teknologi membantu pemenuhan kebutuhan manusia. Penelitian ini juga menggunakan konsep media sosial dan *Bigo Live* sebagai konsep pendukung.

**Gambar 2.6 Kerangka Pemikiran**

