

KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARA HOST DAN AUDIENCE TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI BIGO LIVE DI KABUPATEN JEMBER

*INTERPERSONAL COMMUNICATION BETWEEN HOST AND AUDIENCE AGAINST THE USE
OF BIGO LIVE APPLICATIONS IN JEMBER CITY*

Bagus Ramadhan, H. M. Thamrin

Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah
Jember

Jln. Karimata No.49, Jember

E-mail: ramasimatupang@ymail.com

ABSTRAK

Penelitian yang berjudul Komunikasi Interpersonal Antara Host Dan Audience Terhadap Penggunaan Aplikasi Bigo Live. Sebuah aplikasi yang dulunya dipandang sebelah mata karena kenegatifan penggunaannya dalam menggunakan aplikasi ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi yang jelas yang didapat dari pengguna aplikasi yang biasa disebut Host dan Audience. Serta untuk mengetahui komunikasi interpersonal antara Host dan Audience terhadap penggunaan aplikasi Bigo Live. Penelitian yang dilakukan bersifat deskriptif kualitatif dengan menggunakan pengambilan data dalam penelitian dengan wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan. Berdasarkan hasil penelitian dalam penelitian ini adalah dapat mengambil kesimpulan bahwa Komunikasi Interpersonal Antara Host Dan Audience Terhadap Penggunaan Aplikasi Bigo Live berjalan sangat efektif. Isi pesannya dapat mempengaruhi keberhasilan komunikasi, lemahnya jaringan internet menjadi hambatan dalam komunikasi interpersonal antara Host dan Audience, serta Intensitas Musik dan Fenomena Sosial menjadi Skala Prioritas isi pesan dalam komunikasi interpersonal yang berlangsung.

Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal, Host dan Audience, Bigo Live.

ABSTRACT

The research entitled Interpersonal Communication Between Host And Audience Against Using Bigo Live Applications. An application that was once underestimated due to the negativity of its users in using this application. The purpose of this study is to obtain clear information gained from users of applications commonly called Host and Audience. And to mengetahui interpersonal communication between Host and Audience against the use of applications Bigo Live. The research is descriptive qualitative using data collection in research with interview, documentation, and bibliography. Based on the results of research in this study is able to take the conclusion that Interpersonal Communication Between Host And Audience Against Using Bigo Live Applications run very effectively. The content of its messages can affect the success of communication, the weakness of the Internet network becomes an obstacle in interpersonal communication between Host and Audience, as well as the intensity of Music and Social Phenomena become the Priority Scale of the message content in the ongoing interpersonal communication.

Keywords: Interpersonal Communication, Host and Audience, Bigo Live.

1. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat melepaskan diri dari jalinan satu sama lain, dimana manusia akan selalu menggunakan kontak sosial mereka yaitu selalu berhubungan dengan orang lain. Bahkan sebagian besar dari waktu mereka digunakan untuk berkomunikasi. Setiap manusia cenderung untuk melakukan kegiatan mereka seperti berinteraksi, berkomunikasi, dan bersosialisasi dengan manusia lainnya yang ada di sekeliling mereka. Mengingat kuantitas

komunikasi yang dilakukan dapat dikatakan bahwa komunikasi merupakan satu hal yang penting bagi manusia, dengan kata lain kualitas hidup manusia itu sendiri ditentukan oleh cara atau pola komunikasi yang dilakukannya.

Sehingga manusia dapat dikatakan bahwa sejak lahir sudah disebut dengan makhluk sosial. Mengapa dikatakan demikian, dikarenakan manusia tunduk pada aturan dan norma sosial kemudian perilaku manusia mengharapkan penilaian dari orang lain. Manusia mempunyai kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain dan kemampuan manusia akan berkembang bila berkomunikasi dan hidup ditengah-tengah manusia.

Bigo Live adalah situs jejaring sosial berbasis Latvia dimana pengguna dapat mengajukan pertanyaan kepada pengguna lain dengan pilihan anonimitas. Situs ini diresmikan pada tanggal 16 Juni 2010 dan didirikan sebagai sebagai pesaing Spring me dan kemudian dikenal sebagai Formspring.

Terakhir pembaharuan atau update Bigo Live yang terbaru di tahun 2017 ini, menampilkan tampilan baru dengan warna yang bisa kita pilih sendiri, mengubah *icon* donat untuk *Like* sebuah video dengan *icon* hati atau *Love*. Serta tidak hanya dua orang saja untuk melakukan panggilan video (*video call*) yang biasa disebut dengan “vc” oleh pengguna Bigo Live, namun sekarang bisa melakukan panggilan video dengan tiga orang sekaligus secara bersamaan.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengamati objek yang diteliti yakni *Official Host Bigo Live Jember (Ratu Menter dan MH MDR)* dan *Audience Bigo Live Jember (Duhita dan M. Kamil)* serta berusaha mengamati serta menafsirkan komunikasi antara *Host* dan *Audience* terhadap penggunaan aplikasi Bigo Live dengan sebaik mungkin. Oleh sebab itu pendekatan kualitatif dirasa lebih tepat untuk digunakan dalam penelitian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Efektifitas Isi Pesan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal tidak akan terjadi apabila tidak adanya *audience* atau penonton, juga biasa disebut dengan *viewers*. Pada saat melakukan siaran langsung seorang *Host* harus bisa membangun komunikasi agar menarik perhatian *viewers* untuk menonton ataupun gabung pada *room* siaran si *Host*. Banyak hal yang dilakukan oleh seorang *Host* agar bisa mendapati siaran langsungnya rame dan tentunya ingin mendapatkan hadiah atau bisa dikenal dengan *gift* oleh para pengguna aplikasi Bigo ini.

Para *user* atau pengguna aplikasi Bigo Live sering menggunakan komunikasi yang digunakan sehari-hari pada saat siaran langsung, dengan menggunakan komunikasi itu mereka bisa berbicara dengan mudah dan dimengerti pada *audience* atau komunikannya. Dibutuhkan keliahaian dalam berbicara didepan kamera *handphone*, karna tidak semua orang bisa melakukannya. Jadi, dengan komunikasi ini pula mereka para *host* ataupun komunikator bisa mendapatkan apa yang mereka inginkan jika komunikasi yang ia lakukan efektif dan berjalan dengan lancar.

Ramadhan dan Thamrin. *Komunikasi Interpersonal Antara Host dan Audience...*

Kuantitas merupakan salah satu yang bisa menjadikan suatu komunikasi interpersonal yang terjadi dikatakan efektif, karena dengan semakin banyaknya para pengguna aplikasi Bigo Live. Maka akan memudahkan para pengguna satu dengan pengguna lainnya untuk berkomunikasi langsung melalui *handphone* mereka masing-masing.

Di dalam satu *room* siaran langsung seorang *Host*, tak sedikitnya atau lebih dari 100 orang atau pengguna yang masuk pada *room* tersebut. Dengan begitu kuantitas merupakan salah satu kunci dalam keefektifan komunikasi interpersonal antara *Host* dan *Audience*.

3.2 Faktor-Faktor Keberhasilan Pada Bigo Live

Seorang *Host* dituntut harus aktif pada saat melakukan siaran langsung, karena dengan keaktifan *host* tersebut akan mengundang minat atau ketertarikan bagi pengguna lain untuk melihat apa yang dilakukan *host* tersebut. Terkadang *host* melakukan hal-hal konyol untuk menarik perhatian penonton. Mereka menarik perhatian itu biasanya dengan cara yang tidak baik atau negatif, namun tidak sedikit pula yang dilakukan *host* untuk menarik perhatian penonton secara baik, berpendidikan dan positif tentunya.

Peran *Host* yang aktif dalam siaran langsung juga dibarengi oleh *Audience* tentunya, suatu *room* siaran langsung tak akan menjadi ramai bila tidak ada peran seorang *Audience* yang kreatif. Karena selain meramaikan *room* siaran langsung yang sedang berjalan, di dalamnya juga terdapat komunikasi interpersonal antara *Host* dan *Audience* yang efektif. *Audience* juga turut serta dalam faktor keberhasilan komunikasi interpersonal pada aplikasi Bigo Live ini. Jadi keduanya juga mendapatkan keuntungan masing.

Kuis *Gift* merupakan bentuk perlombaan yang diadakan oleh *host* pada saat mereka siaran langsung. Hadiyahnya berupa *beans* atau biasa mereka menyebutnya *gift*. Yakni suatu hadiah langsung yang diberikan oleh akun satu ke akun lainnya dengan cara mengirimkan jumlah *diamond* yang mereka punya untuk teman kita.

3.3 Hambatan Komunikasi Interpersonal Pada Bigo Live

Internet merupakan suatu jaringan data yang dilakukan suatu perangkat ponsel pintar (*smartphone*) yang berupa akses data untuk mencari informasi yang ada pada dunia luar atau sekitar kita dengan mudah cepat. Kita bisa melakukan akses ini kapan saja dan dimana saja tidak mengenal waktu dan tempat. Sebelum ponsel pintar ada, cara untuk mengakses data internet ini kita biasanya menggunakan computer atau laptop. Namun sejak adanya ponsel pintar, internet bisa digunakan secara mudah dan cepat.

Internet data ini bisa didapat melalui provider kartu SIM yang ada pada telepon genggam kita, ataupun bisa di dapat juga dengan menggunakan layanan *wifi* yang bisa ditemui di hampir

Ramadhan dan Thamrin. *Komunikasi Interpersonal Antara Host dan Audience....*

semua tempat yang ada saat ini. Seperti kafe, perpustakaan, institusi pendidikan, ataupun institusi lainnya.

Memang banyak sebutan di jejaring sosial tentang *haters* ini, namun di aplikasi Bigo Live, *haters* biasa dipanggil dengan *Pascol*. *Pascol* merupakan julukan lain dari *Haters* yang biasa disebutnya oleh para pengguna aplikasi Bigo Live. Kata *Pascol* ini sendiri merupakan singkatan kata dari “*Pas*” yang berarti “*Pasukan*”, dan “*Col*” yang berarti (kata kotor). Maaf jika peneliti disini tidak bisa menjelaskan apa arti dari kata “*Col*” itu sendiri. Karna kata-kata itu merupakan kata-kata kotor dan kasar, serta tak layak untuk ditulis dalam pembahasan ini.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Aplikasi Bigo Live merupakan salah satu aplikasi yang sangat efektif untuk mencari pertemanan dalam dunia maya, yang tidak menutup kemungkinan menjadi teman di dunia nyata juga. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang bisa digunakan untuk mencari relasi ataupun sebagai media alat promosi dan informasi kepada khalayak luas melalui internet. Melalui aplikasi ini juga para pengguna bisa melakukan aktifitas *live streaming* video yang bisa dilakukan dimana saja dan bisa diketahui oleh masyarakat umum.

Adapun kesimpulan dari masing-masing hipotesis dan pembahas penliti adalah :

1. Komunikasi interpersonal antara *Host* dan *Audience* akaan berlangsung sangat efektif apabila diantara keduanya memiliki perbincangan yang bagus dari segi kualitas, serta mempunyai audience yang beragam dari segi jumlah atau kuantitasnya.
2. Faktor-faktor keberhasilan tidak luput dari ketiga aspek ini yaitu, *host* aktif, *audience* kreatif, dan kuis *gift*. Karena ketiganya saling berkaitan satu sama lain sehingga dapat memberi suatu keuntungan bagi *Host* dan *Audience* dalam keberhasilan Komunikasi Interpersonal merek itu sendiri.
3. Jaringan yang lemah dan *Haters*, atau *Pascol*. Merupakan hambatan yang paling tidak bisa dihindari, karena tidak semua tempat memiliki koneksi yang baik dalam internet. Dan tidak semua orang menyukai apa yang kita lakukan.
4. Terdapat banyak isi pesan di dalam berlangsungnya menggunakan aplikasi Bigo Live, namun peneliti memilih intensitas music dan fenomena sosial. Karena isi pesan tersebut merupakan yang paling populer dalam pembahasan yang diperbincangkan oleh *Host* dan *Audience* pada aplikasi Bigo Live tersebut.

5.2 Saran

Untuk para pengguna aplikasi harus memakai ataupun menggunakan aplikasi ini secara bijak, baik, dan benar. Karena sifatnya aplikasi ini adalah umum atau non privasi, yakni siapa saja orang bisa melihat apa saja yang kita lakukan dan bicarakan pada saat *live streaming* video. Tidak kemungkinan apa yang kita lakukan itu bisa salah makna kepada orang lain dan dapat menimbulkan sesuatu hal yang tidak kita duga dan tidak kita ingini. Maka alangkah baiknya gunakan aplikasi Bigo *Live* ini secara positif, agar bisa menjadi alat bantu kita sebagai media pembelajaran dan mencari informasi yang ada pada sekeliling kita.