

**APLIKASI BIGO LIVE SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN
IDENTITAS DIRI**

(Studi Kasus Pengguna Aplikasi Bigo Live)

Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada
Konsentrasi Hubungan Masyarakat Program Studi Ilmu Komunikasi



Oleh :

M ETY TRY FATMAWATI

NIM. 6662121915

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA
SERANG
2018**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Mety Try Fatmawati

NIM : 6662121915

Tempat Tanggal Lahir : Serang, 13 juli 1993

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Aplikasi Bigo Live Sebagai Media Pembentukan Identitas Diri” studi kasus pengguna aplikasi bigo live adalah hasil karya saya sendiri dan seluruh sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari skripsi ini terbukti mengandung unsur plagiat maka gelar keserjanaan saya bisa dicabut.

Serang, 13 Juli 2018



Mety Try Fatmawati

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Mety Try Fatmawati
NIM : 6662121915
Judul Skripsi : APLIKASI BIGO LIVE SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN
IDENTITAS DIRI (Studi Kasus Pengguna Aplikasi Bigo Live)

Serang, Juli 2018

Skripsi Ini Telah Disetujui untuk Disajikan

Menyetujui,

Pembimbing 1


Dr. Ing. (FH) Rangga Galura Gumelar, M.Si
NIP. 198102212008121002

Pembimbing 2


Ikhsan Ahmad M.Si
NIP.197312222003121001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa


Dr. Agus Sufari, S.sos., M.Si
NIP. 197108242005011002

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Mety Try Fatmawati

NIM : 6662121915

Judul Skripsi : APLIKASI BIGO LIVE SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN
IDENTITAS DIRI (Studi Kasus Pengguna Aplikasi Bigo Live)

Telah diuji di hadapan Dewan Penguji Sidang Skripsi di Serang, tanggal 26
Juli 2018 dan di nyatakan dengan LULUS.

Serang, Juli 2018

Ketua Penguji :

Muhammad Jaiz, S.Sos, M.Pd

NIP. 197106292003121001

Anggota :

Husnan Nurulman S.Ag., M.Si

NIP. 197808252010121003

Anggota :

Dr.Ing. (FH) Rangga Galara Gumelar, M.Si

NIP. 198102212008121002

(.....)

(.....)

(.....)

Mengetahui,

Dekan FISIP UNTIRTA


Dr. Agus Sjafari, S.sos., M.Si
NIP. 197108242005011002

Ketua Prodi Studi Ilmu Komunikasi


Dr. Rahmi Winangsih, Dra., M.Si
NIP. 1968101920050120001

“Bismillahirrahmanirrahim”

**Dengan Menyebut Nama Allah Yang Maha
Pengasih Lagi Maha Penyayang...**

Semua tidak akan tercapai jika hanya bermimpi tanpa usaha dan kerja keras, berdoa, dan berjuang untuk mencapai sebuah keberhasilan..

(Mety Try F)

Karya kecil ini aku persembahkan
untuk kedua orang tua ku dan
keluarga besar tercinta

Terima kasih

ABSTRAK

Mety Try Fatmawati. NIM. 6662121915. Skripsi. Perubahan Identitas Diri Pada Pola Berfikir Matrealisme. Pembimbing I: Dr.Rangga Galura Gumelar.Dipl.Ing(FH). M.Si, Pembimbing II: Ikhsan Ahmad. M.Si

Identitas Diri merupakan suatu tanda pengenal seseorang dalam lingkungan sosialnya. Fenomena Live Streaming Bigo Live merupakan sarana seseorang mencari pertemanan di media sosial, tidak di pungkiri bahwa banyak karakteristik seseorang dalam penggunaan aplikasi bigo live ini sehingga terjadi dorongan untuk mencoba-coba seperti mereka, walau rela melakukan siaran vulgar dan bonus mendapatkan uang. Peneliti tertarik untuk meneliti masalah penelitian yaitu tentang Perubahan Identitas Diri Pada Aplikasi Bigo Live Sebagai Media Pembentukan Identitas Diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Proses perubahan identitas seseorang dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dengan 3 key informan pengguna aplikasi Bigo Live dan 2 informan pakar media, dan psikolog, lalu 2 informan tambahan 1 penonton laki-laki, dan penonton perempuan. Peneliti menggunakan analisis teori identitas diri pembentukan sosial dari Erikson, yang berlangsung dalam tiga tahap yaitu Pencarian Identitas (Identitas Crisis), Perubahan Identitas (Identity diffusi), Penetapan Identitas (Identification). Hasil dari penelitian ini yaitu, adalah tahapan pencarian identitas yaitu dimana adanya dorongan untuk mencoba hal baru, lalu tahapan perubahan identitas dimana faktor lingkungan lah yang membuat seseorang berubah identitasnya, lalu Penetapan Identitas dimana seseorang sudah tidak bisa menarik diri dalam lingkungan saat ini.

Kata kunci : Identitas diri, Teori Identitas diri Pembentukan Sosial, aplikasi Bigo Live

ABSTRAK

Mety Try Fatmawati. NIM. 6662121915. Thesis Change of Identity on matrealisme thinking patterns. Supervisor I: Dr.Rangga Galura Gumelar.Dipl.Ing(FH). M.Si, Supervisor II: Ikhsan Ahmad. M.Si

Identias Self is a person's identity in social environment. The phenomenon of live Streaming Bigo Live is a means of looking for friendship in social media, not denying that many of many of the characteristic of a person in the use of bigo live application so that there is an impulse to try like them, even is willing to do vulgar broadcast and gift money. Researchers are interested to examine the problem of Change Identity Self On Application Bigo Live As Media Forming Identity Self. This research to know the stager of change of one's identity with phenomenology approach. Data collections techniques used were interviews with 3 key informants media experts, and 2 informants media experts, and psychologists, then 2 additional informants 1 male audience, and female audience. Researchers using the analysis of social identity theory of the formation of Erikson, who takes place in three stages: identity search (identity Crisis), change Identity (Identity diffusion), identity determination (identification). The result of this research is the phases of identity search that is where the impetus to try new things, then the stages of identity change where the environmental factor that make someone change their identity, then identity determination where someone can not withdraw in the curret environment.

Keywords : Identity Self, social identity theory social faormation, Bigo live application.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warohamtulloh Wabarokatuhu.

AlhamdulillahRobbil'Alamiin, segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas barokah-Nya yang selalu menyertai dalam menyelesaikan tugas akhir dari pendidikan S1 saya, dimulai dari awal pengumpulan ide, pembuatan tugas akhir, seminar proposal, seminar komprehensif hingga akhirnya saya mampu menyelesaikan penelitian tugas akhir ini dengan judul “APLIKASI BIGO LIVE SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN IDENTITAS DIRI” (Studi kasus pengguna aplikasi Bigo Live)

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan lapang dada saya menerima semua kritik ataupun saran dari para akademisi atau yang membaca skripsi ini.

Saya juga menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik bantuan doa, motivasi, maupun bimbingan. Karena tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan karunia, rahmat kemudahan serta Hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kedua orang tua saya Bapak Alm. Suud Padma, dan kesabaran mamah Ati Darwati dan selalu memberikan doa, kasih sayang, serta kepercayaan yang

begitu berharga bagi saya, serta bantuan baik secara moril maupun materil yang tak terhitung dan selalu diupayakan tercurah untuk saya tanpa kekurangan sedikitpun.

3. Terima kasih untuk kakak-kakak saya Mega sugiawati dan Mia Chrisniawati yang selalu mendukung untuk menyelesaikan skripsi saya.
4. Bapak Prof. Dr. Sholeh Hidayat, M.Pd selaku Rektor Universitas Sultan Ageng Tirtayasa beserta staff dan jajarannya.
5. Bapak Dr. Agus Sjafari, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa beserta staff dan jajarannya.
6. Ibu Dr. Rahmi Winangsih, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi dan Bapak Darwis Sagita, M.I.Kom selaku Wakil Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah banyak membantu dan mendorong agar segera menyelesaikan skripsi in tepat waktu.
7. Dr.Rangga Galura Gumelar.Dipl.Ing (FH), M.Si sebagai pembimbing satu dan Bapak Ikhsan Ahmad. M.Si sebagai pembimbing dua skripsi saya di jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang telah meluangkan waktu, arahan serta masukan kepada saya dalam penyusunan skripsi ini, dan menjadi dosen pembimbing terbaik.
8. Seluruh dosen Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan selama saya duduk di bangku kuliah. Pak Yoki, Pak Burhan, Pak Jaiz (Papap), Bu Naniek, Bu

Andin, Miss Nia dan banyak lagi, terima kasih atas ilmu dan pengalaman yang pernah dibagikan kepada saya.

9. Kepada Narasumber saya Candy yang sudah meluangkan waktu dan membagi cerita sebagai penelitian saya dalam skripsi ini.
10. Terima kasih kepada bapak Media Sucahya yang sudah menjadi Informan pakar media dalam penelitian ini.
11. Terima kasih kepada Ibu Elyian yang sudah menjadi narasumber pakar Psikolog dalam penelitian ini
12. kepada Narasumber penonton untuk memberikan informasi sebagai penelitian skripsi saya.
13. Sahabat-sahabat seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi yaitu Nida Nurul Hidayah, Annisa Putri Aminda, Hasyiyati Mahyar, Herdita mulyawati, Deni saputra, Arie Putra Utomo, Juan Fajar. Terima kasih sudah berjuang bersama dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
14. Terima kasih Bahrul Ulum yang selalu mendoakan, mendukung, dan selalu menghibur untuk menyelesaikan tugas akhir saya.
15. Kepada Ibu Hj. Rosidah yang sudah mendukung saya untuk bisa masuk kampus UNTIRTA dan mendoakan Tugas Akhir ini.
16. Kepada Pak Yana kepala Puskesmas Ciracas yang sudah selalu mendukung dan mendoakan dalam tugas Akhir ini.
17. Terima kasih kepada teh Gita yang sudah membantu dalam mencari Informan tambahan pakar Psikolog.

18. Terima kasih pada BTS Jin, Jimin, J-Hope, Taehyung, Namjoon (RM), Jungkook dan Suga atas semua lagu-lagu terindah nya yang menemani masa skripsi ini, terima kasih atas tingkah dan ketulusan yang diberikan.

19. Spesial Untuk Abang Jimin BTS terima kasih senyuman terindah nya.

Akhir kata saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini. Semoga karya kecil ini dapat menjadi langkah yang positif dikemudian hari, dan bisa bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warohmatulloh Wabarokatuhu.

Serang, Juli 2018

Mety Try Fatmawati

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 LatarBelakang.....	1
1.2 RumusanMasalah.....	6
1.3 IdentifikasiMasalah	6
1.4 TujuanPenelitian	6
1.5 ManfaatPenelitian	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	12

2.1 Kajian Teoritis	8
2.1.1 Psikologi Komunikasi.....	8
2.1.2 Ruang Lingkup Psikologi Komunikasi	9
2.1.3 Psikologi Sosial.....	10
2.1.4 Sosiologi Komunikasi.....	10
2.1.5 Komunikasi <i>Massa</i>	12
2.1.6 Proses Komunikasi Massa.....	13
2.1.7 New Media	14
2.1.8 Teori Identitas Diri	16
2.1.9 Pembentukan Identitas Diri.....	17
1. Perkembangan Pada Remaja.....	17
2. Pengaruh Keluarga.....	17
3. Pengaruh Individu dan Connectedness.....	19
2.1.10 Tahapan Perubahan Identitas Diri	19
1. Identity Crisis.....	20
2. Identity Diffusion.....	20
3. Identifications.....	20
2.2 Kerangka Berfikir	21
2.3 Penelitian Terdahulu.....	25

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN 29

3.1 Metodologi Penelitian.....	29
3.2 Paradigma Penelitian	31
3.3 Ruang Lingkup Penelitian	31
3.4 Lokasi Penelitian	31
3.4.1 Jenis Data.....	33
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data	33
3.5 Informan Penelitian	35
3.6 Teknik Analisa Data.....	37
3.8 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	39

BAB IV. HASIL PENELITIAN..... 42

4.1 Deskripsi Subjek Penelitian	42
4.1.1 Deskripsi Aplikasi Bigo Live.....	42
4.2 Deskripsi Data	43
1 Key Informan CANDY	46
2 Key Informan MT	48
3. Key Informan AL.....	50
4 Pakar Psikolog.....	51
5. Pakar Media.....	52
4.3. Pembahasan Penelitian	55

4.3.1 Tahap Pembentukan Identitas Diri Melalui faktor keluarga..	56
1. pencarian identitas Crisis melalui Aplikasi Bigo Live.....	61
2. Perubahan Identitas melalui media aplikasi bigo live dalam lingkungan pergaulannya.....	71
3. Penetapan Identitas Diri Hasil Proses pencarian Identitas dan Perubahan Identitas	79

BAB V. PENUTUP.....	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran	73

DAFTAR PUSTAKA	74
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	78
--------------------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	129
-----------------------------------	------------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu.....	28
Tabel 3.8 Jadwal Penelitian.....	41

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Data Pengguna Internet Di Indonesia.....	2
Gambar 1.1.2 Data Pengguna Berdasarkan Usia	3
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	24
Gambar 4.2.2 Foto Pakar Psikologi.....	52
Gambar 4.2.3 Foto Pakar Media.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Transkrip Wawancara Key Informan Candy	100
Lampiran 2 Transkrip Wawancara Key Informan MT.....	110
Lampiran 3 Transkrip Wawancara Key Informan AL	115
Lampiran 4 Transkrip Wawancara Pakar Media.....	118
Lampiran 5 Buku Bimbingan Skripsi	130
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian	131
Lampiran 7 Lampiran Pernyataan Kesiediaan Wawancara	133
Lampiran 8 Dokumentasi Foto key informan	121

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti *internet*, menjadikan *internet* suatu kebutuhan sehari-hari dalam kehidupan seperti mendapatkan informasi dengan mudah serta hiburan tanpa batasan dalam media sosial. Banyak nya pengguna *internet* di Indonesia akan berdampak pada arah negatif dan positif, dengan berkembangnya dunia *internet* tumbuh lah berbagai media-media baru yang bisa di sebut juga dengan *new media* saat ini seperti *Snapchat*, *Instagram*, *Tinder*, dan *Bigo live*. Berikut adalah gambar yang merupakan hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) :

Gambar 1.1

Data pengguna Internet di Indonesia Tahun 2014-2016



Gambar diatas disimpulkan bahwa total pengguna internet Indonesia sudah mencapai 132,7 juta pengguna. Beda dengan data tahun 2014 yang menunjukkan pengguna Internet di Indonesia sebesar 88,1 juta pengguna atau penetrasi hanya 34,9%. Lalu Dibawah merupakan gambar data pengguna internet aktif di Indonesia yang berdasarkan usia dari dewasa, remaja, dan usia anak-anak.

Berikut gambar data pengguna internet berdasarkan usia:

Gambar 1.1.2

Data pengguna Internet Berdasarkan usia



Pengguna Internet berdasarkan usia terbanyak adalah usia 35-44 tahun sebesar 29,2%, usia dewasa menempati peringkat ke 2 dan remaja peringkat ke 3 dalam penggunaan Internet, bisa disimpulkan pengguna aktif internet saat ini adalah usia dewasa dan remaja.

Fenomena aplikasi live streaming yang saat ini sedang booming di kalangan remaja yaitu aplikasi *Bigo live* merupakan media baru atau *new media* dimana aplikasi ini di pakai oleh kalangan remaja atau dewasa baik perempuan atau laki-laki, media ini merupakan aplikasi siaran langsung yang bisa di lihat oleh masyarakat luas bahkan seluruh dunia tanpa harus menjadi teman dan masuk dalam home page nya, sehingga semua orang bisa masuk dalam kolom komentar penyiar. Bukan hanya itu saja *Bigo Live* juga mempunyai banyak keistimewahan seperti mendapatkan suatu *Diamond* yang bisa ditukarkan di 7-Eleven, dengan keuntungan yang sangat istimewa banyak orang melakukan live streaming berbagai macam dari mulai dari menunjukkan kemampuan bernyanyi dan share pengalaman-pengalaman travelling, dan menyiarkan video pornografi demi mendapatkan reward/Diamond. Tetapi banyak para pengguna aplikasi bigo dengan menggunakan aplikasi tersebut kearah yang negatif seperti mereka rela mengumbar tubuh nya demi banyaknya penonton serta rela membuka baju nya dengan bonus mendapatkan *Diamond* tersebut. Dengan banyak nya pengguna aplikasi Bigo live atau kemudahan seseorang untuk berkenalan dan bersosialisasi dalam media baru ini (*new media*) membuat suatu lingkungan baru yaitu lingkungan dimana semua nya para pengguna aplikasi *Bigo Live*, dengan lingkungan baru, karakter orang yang berbeda-beda serta sifat yang berbeda-beda dalam lingkungan tersebut.

Masa remaja merupakan salah satu tahap perkembangan yang penuh dinamika, sekaligus penuh dengan harapan. Pada masa ini remaja mengalami perubahan besar dalam memahami aspek yang ditemui, menjadi lebih kritis dan memberi respon lingkungan dengan cepat. Pembentukan identitas diri atau pencarian jati diri seseorang pada masa remaja adalah suatu hal yang sangat penting. Peran yang sangat terpenting dalam perubahan Identitas Diri atau pencarian identitas adalah keluarga atau kedua orang tua bagaimana mereka mendidik, dan memberikan kasih sayang kepada anak-anaknya sehingga jati diri anak bisa dibentuk dalam pengawasan kedua orang tua dan bisa memilih mana yang baik dan buruk. Lalu peran lingkungan pun sangat mendukung untuk pencarian suatu Identitas atau jati diri seseorang, dimana lingkungan bermain dan belajar dalam lingkungan pun merupakan hal sangat terpenting seseorang membentuk identitas atau jati diri nya karena dengan lingkungan seseorang mendapatkan suatu informasi apa yang ia dapatkan dan langsung di terapkan.

Dengan banyaknya pengguna aplikasi *Bigo Live* terbuatlah sebuah perkumpulan dimana lingkungan atau anggota nya semua menggunakan aplikasi *Bigo Live*, dalam perkumpul ini dimana semua orang nya menunjukkan jati dirinya masing-masing seperti mereka berani memakai pakaian seksi atau vulgar, meminum-minuman alkohol tanpa ragu, serta mereka berani untuk berciuman dan melakukan hubungan seks bebas tanpa ragu dan malu pada lingkungannya. Dengan banyaknya faktor dorongan dari

lingkungan bergaul terdapat beberapa orang yang masih tidak memiliki jati dirinya sendiri akhirnya ia mengikuti dan berpengaruh dalam lingkungan yang cukup bebas, dari ia tidak mengenal dunia luar atau pergaulan bebas, berawal ia tidak mengenal minuman alkohol, merokok, atau tidak mengetahui dunia malam atau *Diskotik* ia sudah mengenal dan mencobanya satu-satu karena faktor dari lingkungan ia bergaul dan secara intens yang akhirnya iya terbawa arus lingkungannya.

Dalam penelitian ini adalah dimana peran media Smartphone atau aplikasi Bigo Live menjadi dampak perubahan identitas diri seseorang atau jati diri seseorang, serta faktor lingkungan keluarga dan lingkungan mendorong seseorang mencari atau berubahan identitas dirinya.

Berdasarkan Latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan berjudul ***“APLIKASI BIGO LIVE SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN IDENTITAS DIRI ”***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan fokus masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana peran aplikasi Bigo Live membentuk identitas diri seseorang”

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Pencarian Identitas (Identitas Crisis) melalui peran aplikasi Bigo Live?
2. Bagaimana Proses Perubahan Identitas (Identity diffusi) melalui peran aplikasi Bigo Live?
3. Bagaimana Proses Penetapan Identitas (Identification) melalui peran aplikasi Bigo Live?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui Proses Pencarian Identitas (Identitas Crisis) melalui peran aplikasi Bigo Live?
2. Untuk mengetahui Proses Perubahan Identitas (Identity diffusi) melalui peran aplikasi Bigo Live?

3. Untuk mengetahui Proses Penetapan Identitas (Identification) melalui peran aplikasi Bigo Live?

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi dua yaitu manfaat akademis dan manfaat praktis.

- a. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan atau manfaat untuk ilmu pengetahuan sosial terutama dalam peran media membentuk identitas diri (Jati Diri) Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian pada kasus yang sama.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam kajian ilmu komunikasi mengenai penggunaan media sosial menjadi peran perubahan Identitas Diri. Yang kemudian dapat dijadikan contoh oleh lembaga-lembaga pendidikan selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Psikologi Komunikasi

Psikologi komunikasi adalah suatu ilmu tentang meramalkan, merespon dan mengendalikan dalam berkomunikasi. Psikologi komunikasi juga melihat bagaimana respons yang terjadi pada masa lalu seseorang dapat meramalkan respons yang akan datang. Kita harus mengetahui sejarah respons sebelum meramalkan respons individu masa ini. Salah satu unsur sejarah respons adalah *peneguhan*. Peneguhan adalah respons lingkungan (atau orang lain pada respons organisme yang asli), Lambert menyebut *feedback* (Umpan balik)¹. Jadi dalam berkomunikasi membutuhkan meramalkan masa lalu apa yang akan di bahas, mengendalikan tutur kata, serta adanya respons satu sama lain.

Dalam psikologi komunikasi juga terdapat penjelasan komunikasi efektif yaitu seseorang berinteraksi dengan lingkungan membentuk kepribadian dirinya sendiri, dan kepribadian manusia bukan dibentuk dari lingkungannya. Tetapi kepribadian manusia dibentuk bagaimana mereka

¹ Drs. Jalaludin Rakhmat, M.Sc. Psikologi Komunikasi, 2007. Remaja Rosdakarya. Hal 9

menerima pesa-pesan yang ada dilingkungannya.² komunikasi juga merupakan kegiatan yang ditandai dengan tindakan, perubahan, pertukaran. Dalam penelitian ini, proses berkomunikasi lah yang akan menentukan bagaimanakah peran *New Media* aplikasi Bigo Live membentuk perubahan Identitas Diri.

2.1.2 Ruang Lingkup Psikologi Komunikasi

Hovland, Janis, dan Kelly, semuanya psikolog, mendefinisikan komunikasi sebagai “the process by which an individual (*the communicator*) transmits stimuli (*usually verbal*) to modify the behavior of other individuals (*the audience*). Dance mengartikan komunikasi dalam kerangka psikologi behaviorisme sebagai usaha “menimbulkan respons melalui lambang-lambang verbal”, ketika lambang-lambang verbal tersebut bertindak sebagai stimulus.³ Roymond S Ross juga mendefinisikan komunikasi sebagai proses pemisahan, dan pemilihan bersama lambang secara kognif, sehingga membantu orang lain untuk mengeluarkan dari pengalamannya sendiri atau respons yang sama dengan yang di maksud. Dalam komunikasi verbal dalam penelitian ini dimana media sangat lah penting sebagai sarana mendapatkan apa yang mereka inginkan, dalam perubahan identitas diri nya, serta rela mengumbar tubuh kepada khalayak banyak atau penonton aplikasi Bigo Live, yang

^{2 2} Ibid. Hal 12

³ DRS. Jalaludin Rakhmat, M.Sc. Psikologi Komunikasi, PT. Remaja Rosdakarya- Bandung 2008. Hal: 3

mengharuskan mereka melakukan itu untuk memancing penonton melihat live streamingnya. Bonusnya adalah mendapatkan uang dari laki-laki yang menonton mereka dengan syarat penyiar harus membuka sebageian tubuhnya.

2.1.3 Psikologi sosial

Psikologi sosial adalah usaha untuk memahami, menjelaskan, dan meramalkan bagaimana pikiran, perasaan, dan tindakan individu dipengaruhi oleh apa yang di anggap sebagai pikiran, perasaan, dan tindakan orang lain (yang kehadirannya boleh jadi sebenarnya, dibayangkan, atau disiratkan). Bila individu-individu berinteraksi dan saling mempengaruhi, maka terjadinya (1) *Proses belajar yang meliputi aspek kognitif dan efektif (aspek berpikir dan aspek merasa)*, (2) *proses penyampaian dan penerimaan lambang-lambang (komunikasi)*, dan (3) *mekanisme penyesuaian diri seperti sosialisasi, permainan perasaan, identifikasi, proyeksi, agresi, dan sebagainya*⁴. Proses Psikologi Komunikasi lah menentukan bagaimana peran aplikasi bigo live dalam berkomunikasi pada khalayak banyak, sehingga perubahan tersebut akan mempengaruhi terhadap tindakan yang dilakukan oleh masing-masing individu pengguna aplikasi bigo live.

2.1.4 Sosiologi Komunikasi

⁴ DRS.Jalaludin Rakhmat M.SC, Psikologi komunikasi penerbit Pt Remaja Rosdakarya-Bandung 2008. Hal 10

Menurut Soerjono Soekanto, sosiologi komunikasi merupakan kekhususan sosiologi dalam mempelajari interaksi sosial yaitu suatu hubungan atau komunikasi yang menimbulkan proses saling pengaruh atau mempengaruhi antara para individu dengan kelompok atau antar kelompok.⁵ Narwoko dan Suyanto mengatakan bahwa kajian tentang interaksi sosial disyaratkan adanya fungsi-fungsi komunikasi yang lebih dalam, seperti adanya kontak sosial dan komunikasi.⁶ Kontak sosial dan komunikasi merupakan acuan yang digunakan dalam kaitannya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu mengenai pembahasan proses perubahan identitas diri menjadi materialisme melalui interaksi sosial dari sarana aplikasi Bigo Live Streaming dalam melakukan tahap objektivasi yang merupakan salah satu tahapan penelitian.

Tindakan awal dalam penyalarsan fungsi-fungsi sosial dan berbagai kebutuhan manusia diawali dengan interaksi sosial. Untuk dapat tercipta keseimbangan sosial antara hak dan kewajiban dalam pemenuhan kebutuhan manusia, terutama juga kondisi keseimbangan itu akan menciptakan tatanan sosial dalam proses kehidupan masyarakat saat ini dan diwaktu yang akan datang, dibutuhkan sinergi fungsional dan akselerasi positif dalam pemenuhan kebutuhan manusia satu dengan yang lainnya.⁷ Kemudian hal tersebut

⁵ Soerjono Soekanto, sosiologi Suatu Pengantar, (Jakarta: PT.Raja Grafindo, 1992), Hal. 471.

⁶ Narwoko dan Suyanto, Sosiologi Teks Pengantar dan harapan, (Jakarta: Kencana Media Group, 2004), Hal. 16.

⁷ Burhan Bungin, Op.Cit, Hal. 26.

melahirkan kebutuhan tentang adanya norma-norma sosial yang mampu mengatur tindakan manusia dalam memenuhi berbagai kebutuhannya.

Salah satu kebutuhan norma sosial yang dianggap perlu yaitu norma mengenai Aurat merupakan perhiasan wanita yang menjadi sebuah budaya tidak tertulis dipercaya oleh masyarakat Indonesia yang sangat penting. Untuk itulah dalam kaitannya dengan interaksi sosial dalam sosiologi komunikasi diperlukan adanya penelitian mengenai norma sosial tersebut, karena fenomena yang muncul saat ini banyaknya wanita yang rela mengumbarkan Auratnya kepada khalayak banyak demi mendapatkan uang, sangat bertentangan dengan norma sosial yang sudah ada tersebut.

2.1.5 Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas. Seperti dalam penelitian ini adalah bahwa media aplikasi Bigo Live menjadi sarana pengguna berubah identitas diri menjadi matrealisme. Dengan demikian, maka unsur-unsur penting dalam komunikasi massa adalah:

1. Komunikator dalam penyebaran informasi mencoba berbagai informasi, pemahaman, wawasan, dan menyebarkan suatu informasi maka informasi ini dengan cepat di tangkap oleh public.

2. Media Massa adalah media komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat di akses oleh masyarakat secara massal pula.
3. Informasi (Pesan) Massa adalah informasi yang di peruntukkan kepada masyarakat secara massal, bukan informasi yang hanya boleh di konsumsi oleh pribadi. Dengan demikian, maka informasi massa ini informasi yang di konsumsi publik bukan untuk informasi individu.
4. Gatekeeper adalah penyeleksi informasi, sebagaimana yang kita ketahui bahwa komunikasi massa dijalankan oleh beberapa orang dalam organisasi media massa, mereka ini lah yang menyeleksi setiap informasi yang akan disiarkan atau tidak, seperti wartawan, desk surat kabar, editor memiliki kesempatan untuk menjadi *gatekeeper*.
5. Khalayak adalah massa yang menerima informasi massa yang disebarakan oleh media massa, mereka ini terdiri dari public pendengar atau pemirsa sebuah media massa.
6. Umpan balik dalam media massa berbeda dengan umpan balik dalam komunikasi antarpribadi. Umpan balik dalam komunikasi massa umumnya bersifat tertunda sedangkan umpan balik pada komunikasi tatap muka bersifat langsung. Saat ini media massa juga telah melakukan berbagai komunikasi intraktif antara komunikator dan public, dengan demikian maka sifat umpan balik yang tertunda ini sudah mulai

ditinggalkan seiring dengan perkembangan teknologi dan internet serta berbagai teknologi media yang mengikutinya.⁸

2.1.6 Proses Komunikasi Massa

Menurut McQuail, proses komunikasi massa terlihat berproses dalam bentuk :

- a. Melakukan distribusi dan penerimaan informasi dalam skala besar jadi proses komunikasi massa melakukan distribusi informasi kepada khalayak banyak. Dalam Aplikasi bigo live penyiar akan di tonton oleh penonton yang khalayak nya banyak jika siaran mereka menarik.
- b. Kemasyarakatan dalam skala yang besar, sekali siaran, pemberitaan yang disebarkan dalam jumlah yang luas, dan diterima oleh massa yang besar pula. Bahwasanya penyiar akan di tonton oleh penonton yang skalanya tidak bisa ditentukan.
- c. Proses komunikasi massa juga dilakukan satu arah, yaitu komunikator dan komunikan. Kalau terjadi interaktif di antara mereka, maka proses komunikasi (balik) yang di sampaikan oleh komunikan ke komunikator sifatnya sangat terbatas, sehingga tetap saja didominasi oleh komunikator. Dalam media aplikasi Bigo live komunikator dan komunikan saling berinteraksi membuat proses komunikasi tersebut berjalan lancar.

⁸ Burhan Bungin , Teori, pradigma, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat. Pranada Media Group. 2008. Hal : 71

d. Proses komunikasi massa berlangsung secara asimetris di antara komunikator dan komunikan, menyebabkan komunikasi di antara mereka berlangsung datar dan bersifat sementara. Jika penyiar dan penonton bigo live berkomunikasi datar maka interaksi tersebut akan berakhir.⁹

2.1.7 New Media

Marshall McLuhan merupakan salah satu yang memperkenalkan istilah New Media. New Media yang dimaksud adalah perkembangan teknologi komunikasi yang dalam sejarahnya telah memperluas jangkauan komunikasi manusia.

Disisi lain McLuhan menggunakan istilah New Media untuk mengartikan sesuatu yang sangat mirip dengan yang dimaksud dengan New Media dewasa ini. Seperti teknologi komunikasi baru menghasilkan model komunikasi massa baru dimana sebelumnya *one to many communication* menjadi *many to many communication*. Jadi New Media mempunyai sifat yang interaktif dan bebas, Interaktif yang artinya interaksi terhadap khalayak langsung dengan media yang mereka konsumsi. Sifat bebas yang dimaksud adalah khalayak dapat dengan bebas membuat konten-konten media yang mengandung

⁹ Burhan Bungin. Teori, pradigma, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat. Prenada MediaGroup.2008. Hal : 75

informasi. Khalayak memegang kendali terhadap penribusikan serta konsumsi konten di dalam New Media.¹⁰

McQuail juga menguraikan ciri-ciri utama yang menandai perbedaan antara media baru dengan media lama (konvensional) berdasarkan perspektif pengguna yaitu¹¹ :

1. *interactivity* : Diindikasikan oleh rasio respon atau inisiatif dari pengguna terhadap , tawaran dari sumber/pengirim (pesan)
2. *Social presence (sociability)* : Dialami oleh pengguna, sense of personal contact dengan orang lain dapat diciptakan melalui pengguna oleh sebuah medium.
3. *Media Richness*: Media (baru) dapat menjembatani adanya perbedaan kerangka referensi, mengurangi ambiguitas, memberikan isyarat-isyarat, lebih peka dan lebih personal.
4. *Playfulness* : Digunakan untuk hiburan dan kenikmatan.
5. *Autonomi* : seorang pengguna merasa dapat mengendalikan isi dan menggunakannya serta bersikap independen terhadap sumber.
6. *Personalization* : Tingkatan dimana isi dan penggunaan media bersifat personal dan unik.

Internet memungkinkan hampir semua orang dibelahan dunia mana pun untuk saling berkomunikasi dengan cepat dan mudah. Selain itu internet telah

¹⁰ Devay, Christopher J.et.Al. "New media and Courts", CCPIO 2004

¹¹ Hastasari , chatia . pembunuhan mdia konvensional oleh media baru. Bab buku New Media: Teori Aplikasi. Surakarta: lindu pustaka. 2011

mengubah proses komunikasi yang dulunya, jadul atau kaku. Dengan berkembangnya teknologi bigo live merupakan media live streaming yang di konsumsi masyarakat saat ini berinteraksi dengan khalayak banyak untuk mendapatkan gift yang bisa ditukarkan dengan uang, maka ada beberapa orang menggunakan aplikasi ini kepada hal negatif mereka rela mengumbarkan auratnya dan di tonton oleh semua pengguna bigo melalui media aplikasi bigo live streaming. Maka dalam penelitian ini adalah media sebagai sarana seseorang terjadi perubahan identitas diri nya atau jati diri nya.

2.1.8 Teori Identitas Diri

Pengertian Identitas Diri Identitas diri adalah proses menjadi seorang individu yang unik dengan peran yang penting dalam hidup, suatu kesadaran akan kesatuan dan kesinambungan pribadi, keyakinan-keyakinan (beliefs), dan pengalaman kedalam citra diri (image of self) yang konsisten yang meliputi kemampuan memilih dan mengambil keputusan, baik menyangkut pekerjaan, orientasi seksual, dan filsafah hidup.¹² Bila seseorang telah memperoleh identitas, maka ia akan menyadari ciri-ciri khas kepribadiaanya, seperti kesukaan atau ketidaksukuannya, aspirasi, tujuan masa depan yang diantisipasi, perasaan bahwa ia dapat dan harus mengatur orientasi

¹² Yusuf, Syamsu. 2011. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

hidupnya.¹³ Menurut Erikson, identitas diri berarti perasaan dapat berfungsi sebagai seseorang yang berdiri sendiri tetapi yang berhubungan erat dengan orang lain. Ini berarti menjadi seorang dari kelompok tetapi sekaligus memiliki ciri-ciri yang berbeda dengan kelompok yang merupakan kekhususan dari individu itu.

Identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya, apa perannya dalam masyarakat. Erikson juga menyatakan salah satu tugas terpenting yang dihadapi remaja adalah menyelesaikan krisis identitas, sehingga diharapkan terbentuk suatu identitas diri yang stabil pada akhir masa remaja. Remaja yang berhasil mencapai suatu identitas yang stabil, akan memperoleh suatu pandangan yang jelas tentang dirinya, memahami perbedaan dan persamaan dengan orang lain, menyadari kelebihan dan kekurangan dirinya, penuh percaya diri, tanggap terhadap berbagai situasi, mampu mengambil keputusan penting, mampu mengantisipasi tantangan masa depan, serta mengenal perannya dalam masyarakat.¹⁴ Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa identitas diri adalah kesadaran individu untuk menempatkan diri dan memberi arti pada dirinya sebagai seorang pribadi yang unik serta memiliki ciri-ciri berbeda dengan

¹³ Desmita-El-Idhami . 2005. Psikologi Perkembangan.. Bandung. PT. Rosda.

¹⁴ Hurlock, E. B. (1980). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi 5. Jakarta: Erlangga

kelompoknya, memiliki keyakinan yang relatif stabil, serta memiliki peran penting dalam konteks kehidupan masyarakat.

Maka dalam penelitian ini adalah pencarian identitas atau jati diri seseorang untuk menunjukkan jati dirinya, siapa kah dia, bagaimana sifatnya, bagaimana ia berperilaku untuk di nilai pada lingkungan barunya, pencarian Identitas Diri melalui peran aplikasi Bigo Live yang sangat berpengaruh yaitu faktor dari lingkungan dimana seseorang itu bergaul atau bersosialisasi dalam lingkungan.

2.1.9 Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan Identitas Diri

Selain yang mempengaruhi Perkembangan fisik, kognitif, emosi, sosial dan moral yang pesat. Identitas diri juga di pengaruhi oleh berbagai faktor antar lain:

1. Perkembangan Pada Remaja

Menurut Eriksan Proses Identitas Diri sudah berlangsung sejak anak mengembangkan kebutuhan akan rasa percaya (trust), otonomi diri (autonomy), rasa mampu berinisiatif (initiative), dan rasa mampu menghasilkan sesuatu (industry). Keempat komponen ini memberikan kontribusi kepada pembentukan identitas diri. Dalam penelitian ini bahwa perkembangan seorang anak adalah hal penting bagaimana anak bisa bersosialisasi di lingkungannya, karena lingkungan merupakan komponen penting anak mendapatkan identitas diirnya.

2. Pengaruh Keluarga

Keluarga yang mempunyai pola asuh yang berbeda akan mempengaruhi proses pembentukan identitas diri remaja secara berbeda pula. Contohnya, keluarga yang menerapkan pola asuh otoriter yang mana orang tua mengontrol setiap perilaku anaknya tanpa memberikan mereka

Memberikan mereka kesempatan untuk mengekspresikan opini dan perasaannya akan pengembangan identitas diri yang mengarah pada bentuk foreclosure. Sebaliknya orang tua yang permissive, hanya menyediakan sedikit pengarahan akan mengembangkan identitas diri yang mengarah pada bentuk diffuse. Selain itu menurut Stuart (1984-1990), orang tua yang mengembangkan sikap enabling (menerangkan, menerima, empati) akan lebih membantu remaja dalam proses pembentukan identitas dirinya dibandingkan orang tua mengembangkan sikap constraining selalu menilai dan dievaluasi. Peran Keluarga atau orang tua seseorang juga sangat penting dalam pembentukan identitas diri seseorang dalam penelitian ini.

3. Pengaruh individuasi dan connectedness

Connectedness berkaitan dengan kebersamaan, sensitivitas, keterbukaan terhadap kritik dan aspek terhadap pendapat orang lain. Jadi keluarga yang dapat memberikan tempat aman bagi mereka untuk mengeksplorasi lingkungan sosial yang lebih luas. Walaupun demikian, kedua komponen tersebut tidak selalu tinggi. Bila Faktor connectedness

tinggi , maka individu akan mengembangkan identitas diri yang mengarah pada bentuk forenclosure.jika faktor kedua lemah, maka individu akan mengembangkan identitas diri yang mengarah pada bentuk diffuse (archer dan weterman, 1994, dalam yunita, 2002)

2.1.19 Tahapan Pembentukan Identitas Diri

Dalam tahapan pembentukan Identitas diri ada tiga tahapan pembentukan Identitas Diri menurut Olson (1984), antara lain:¹⁵

1. Identity Crisis

Tahapan ini sering disebut sebagai periode transisi yang ditandai dengan kebingungan, mencoba-coba (bereksperimen), dan penuh dengan muatan emosi. Tahapan ini terjadi ketika seseorang melihat dirinya tidak lagi sesuai dengan perubahan kondisi yang terjadi di dalam kehidupannya. Tahap ini terjadi secara normal selama masa remaja atau pada usia tengah baya.

2. Identity Diffusion

Tahap ini terjadi jika seseorang gagal menyesuaikan diri dengan harapan dan tuntutan masyarakat. Individu tersebut tidak dapat mengembangkan dan mempertahankan persepsi mengenai dirinya sendiri dan memberikan cara-cara respon yang terkait. Menurut olson membedakan tahap ini menjadi 2 (dua) bagian yaitu: acute identity diffusion ini bersifat sementara tapi cukup kuat pengaruhnya di dalam mematahkan pembentukan identitas

¹⁵ Yuniardi, M .Salis.(2010). Identitas diri Para Slanke. Jurnal. Universitas Muhamadiyah Malang. http://research-report.umm.ac.id/.../360_umm_reserch_report_fulltext.pdf.

diri seseorang. Sedangkan Chronic identity diffusion adalah ketidakmampuan individu untuk menyesuaikan diri sehingga mengganggu perkembangan psikologisnya secara serius.

3. Identification

Walaupun merupakan bentuk mekanisme pertahanan diri, tahap ini tetap menjadi bagian yang penting dalam proses pembentukan identitas diri. Identifikasi sendiri adalah suatu proses dimana individu mengidentifikasikan dirinya dengan sesuatu, seseorang, atau institusi dan berpikir, merasa, serta bertingkah laku secara konsisten sesuai dengan gambaran mental dan model tersebut.¹⁶ Tujuan dari proses ini adalah untuk melindungi individu dari ancaman devaluasi diri dan untuk meningkatkan harga diri individu tersebut. Menurut Erikson remaja tidak membentuk identitas diri mereka dengan hanya memodel atau mencontohnya dari orang lain tetapi juga memodifikasi identitasnya¹⁷

2.2 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir menggambarkan alur pikiran peneliti sebagai kelanjutan dari kajian teori untuk memberikan penjelasan kepada pembaca guna memperjelas maksud penelitian. Manusia adalah makhluk sosial yang memiliki tujuan dalam hidupnya, manusia juga diciptakan sebagai makhluk

¹⁶ Benner, 1985

¹⁷ Papalia, D E., Olds, S. W ., & Feldman, Ruth D. (2001). Human development (8th Ruth D. (2001). Boston: McGraw-Hill

multidimensional dan memiliki akal pikiran dan kemampuan berinteraksi secara personal maupun sosial.

Pada saat ini muncul lah sebuah fenomena yaitu live streaming aplikasi Bigo live Dalam penggunaan aplikasi Bigo live ada 2 macam jenis yaitu pengguna aktif dan pengguna pasif. Pengguna aktif (penyiar) dimana seseorang melakukan siaran langsung demi mendapatkan penonton dengan rela membuka bagian baju dan vulgar serta bonusnya mendapatkan uang dari siaran tersebut dari diamond atau transfer uang laki-laki yang menonton, sedangkan pengguna pasif (penonton) orientasi mendapatkan hiburan, perubahan gaya hidup modern, stimulus perilaku dengan kecenderungan seksualitas.

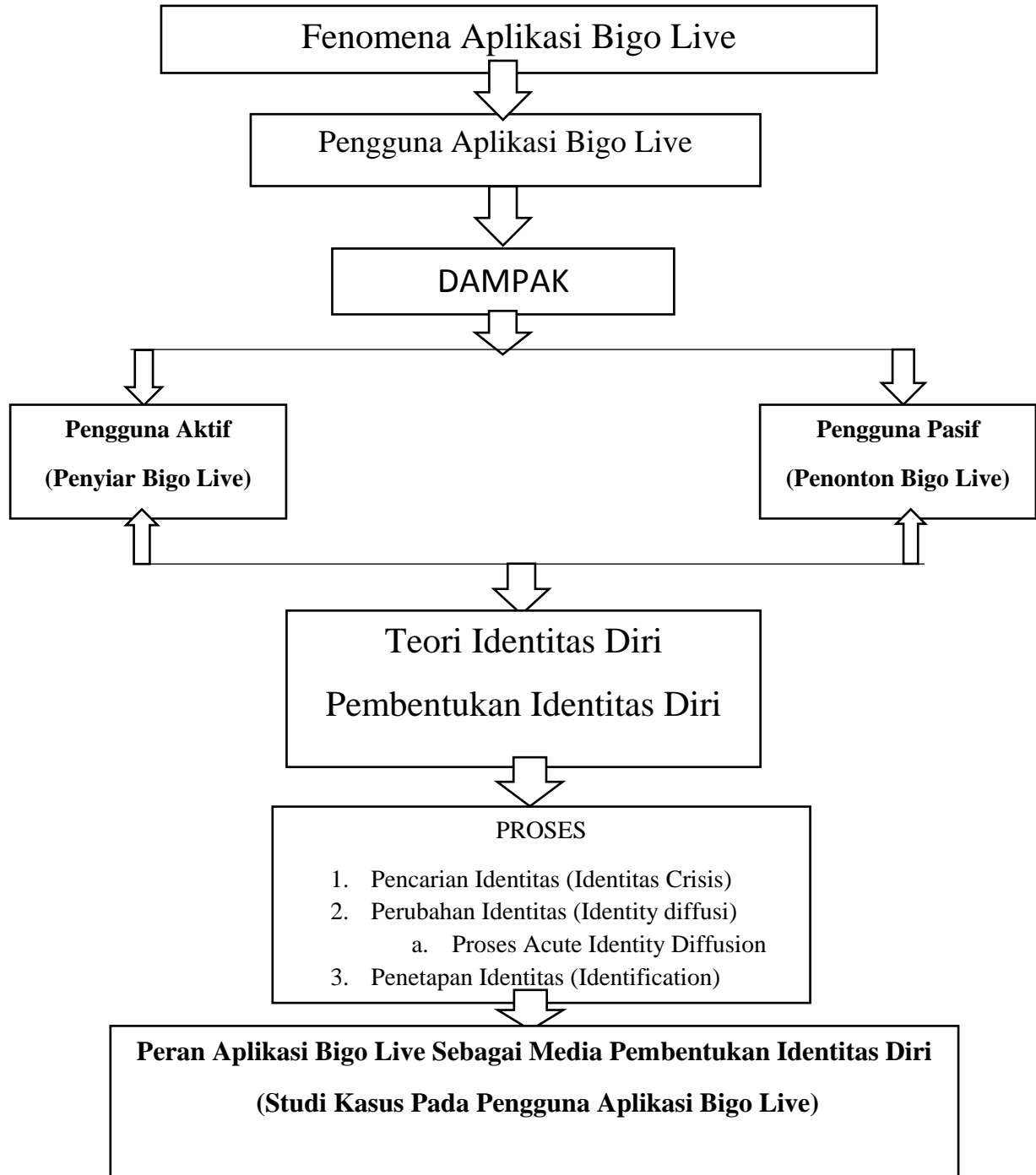
Terdapat tiga proses perubahan identitas diri yang akan di analisis dengan menggunakan Teori Identitas diri “Pembentukan Identitas Diri” dari Erikson. Proses pertama “pencarian identitas (identitas Crisis)” Dalam proses Pencarian identitas diri penelitian ini informan merupakan pengguna aktif Bigo live yang berawal mencoba-coba hal yang baru dalam hidupnya dan mencari suatu yang belum pernah ia lakukan sebelumnya. Proses kedua “perubahan identitas (identity diffusi)” Chronic identity diffusion ketidakmampuan seseorang dalam menyesuaikan diri dan mengganggu psikologis nya, dan acute identity diffusion ini bersifat sementara tapi cukup kuat pengaruhnya di dalam mematahkan pembentukan identitas diri seseorang.

Dalam penelitian ini seseorang masuk dalam proses Acute Identity Diffusion secara tidak sadar ia mengalami perubahan identitasnya atau jati dirinya yang dulu nya ia tidak mengenal pergaulan bebas saat ini ia sangat nyaman dengan pergaulan bebasnya akibat pengaruh atau faktor lingkungan. Proses ketiga “penetapan identitas (Identification)” Identifikasi sendiri adalah suatu proses dimana individu mengidentifikasikan dirinya dengan sesuatu, seseorang, atau institusi dan berpikir, merasa, serta bertindak laku secara konsisten sesuai dengan gambaran mental dan model tersebut. Setelah ia merasa nyaman pada identitas diri dia saat ini, ia akan mencoba menetapkan identitas diri dia bahwa informan akan terus seperti ini dan tidak akan merubah identitas nya menurut nya identitas diri dia atau jati diri dia saat ini sangat membuat nyaman dengan mendapatkan teman banyak dan bonus uang dari ia live streaming.

Dalam ketiga Proses momen dialektika tersebut terjadi perubahan identitas diri atau jati diri di dalam diri seseorang dalam penggunaan aplikasi live streaming Bigo Live sehingga hasil akhirnya menghasilkan dampak pada pengguna aplikasi Bigo Live yaitu “Peran Aplikasi Bigo Live Sebagai Media Pembentukan Identitas Diri”

Gambar 2.1

Kerangka Berfikir



2.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengawali dengan menelaah penelitian terdahulu yang berkaitan dan relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Dengan demikian, penelitian mendapatkan rujukan pendukung, pelengkap, pembanding dan memberi gambaran awal mengenai kajian terkait permasalahan dalam penelitian ini. Berikut ini penelitian temukan beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian mengenai perubahan identitas diri pada pola berfikir metrealisme.

1. Nur Hidayah (Universitas Alauddin Makasar).¹⁸

Hasil penelitian : Krisis identitas diri adalah suatu masa dimana seorang individu yang berada pada tahap perkembangan remaja. Pada saat itu, remaja memiliki sikap untuk mencari identitas dirinya. Siapa dirinya sekarang dan di masa yang akan datang. Saat remaja mengalami krisis identitas, perilaku yang dicerminkan dapat mengacu pada tindakan-tindakan destruktif Menggunakan Teori identitas diri Teori Psikososial. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal atau individu dan faktor eksternal atau lingkungan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi serta didukung oleh studi literatur.

1. Nama: Rasya Bestari Siniwi (Universitas Sanata Dharma Yogyakarta)

¹⁸ Nur Hidayah Krisis Identitas Diri Pada Remaja “Identity Crisis Of Adolesences 2016 . Universitas Alauddin Makasar diakses pada pukul 15.16 (05/07/2018)

Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan status identitas diri antara subjek 1 dan 2 meskipun mengalami trauma fisik yang sama pada usia sekola. Secara keseluruhan, status identitas diri pada subjek pertama cenderung foreclosure identity, yakni membuat komitmen tetapi tidak melakukan eksplor. Berbeda dengan subjek kedua, pada subjek kedua memiliki status identitas diri cenderung motatorium identity, yakni melakukan eksplorasi namun tidak membuat komitmen akan pilihannya. Perbedaan tersebut dikarenakan oleh beberapa hal, yaitu perbedaan usia kedua subjek dan rentang lama kejadian, pola asuh, kelekatan dengan orang tua, dan ada tidaknya harapan sosial. Subjek 1 memiliki kepatuhan yang cukup pada figur otoritas dalam pemilihan keputusan dan takut akan hal baru dikarenakan figur otoritas menjadi zona nyamannya, sehingga cenderung membuat subjek 1 berani untuk berkomitmen dengan pilihannya meskipun belum melakukan eksplorasi. Subjek 2 memiliki kepatuhan yang rendah pada figur otoritas yang terlihat dari keinginan subjek 2 lebih luas dalam mengeksplorasi hal-hal baru yang menarik bagi dirinya, tetapi tidak berkomitmen akan pilihannya karena tidak adanya harapan atau tuntutan dari sosial.¹⁹

¹⁹ Rasya Bestari Siniwi Status identitas diri remaja tunanetra non genetik (Universitas Sanata Dharma Yogyakarta), 2016

2.3 Penelitian Terdahulu

No.	Item	Nur Hidayah (Universitas Alauddin Makasar)	Rasya Bestari Siniwi (Universitas Sanata Dharma Yogyakarta)
	Tahun	2016	2016
	Judul	“Krisis Identitas Diri Pada Remaja “Identity Crisis Of Adolescences”	“Status identitas diri remaja tunanetra non genetik “
	Tujuan Penelitian	Bertujuan untuk mengetahui definisi atau pengertian secara menyeluruh mengenai identitas diri, remaja, dan krisis identitas pada remaja itu sendiri. Dan bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada pembacanya mengenai bahayanya krisis identitas yang di alami oleh remaja yang ditempuh dengan tindakan-tindakan destruktif dan tidak hanya membahayakan dirinya sendiri namun juga orang-orang disekitarnya pada saat pembentukan	Untuk mencari tahu status identitas diri remaja tunanetra non genetik.

		identitas diri remaja itu sendiri disertai dengan alasan-alasan atau hal-hal yang menyebabkan remaja mengalami krisis identitas diri	
	Teori	Teori identitas diri Teori Psikososial	Teori identitas diri Teori Psikososial
	Metode/ paradigma	deskriptif kualitatif	pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif
	Hasil Penelitian/ Kesimpulan	Krisis identitas diri adalah suatu masa dimana seorang individu yang berada pada tahap perkembangan remaja. Pada saat itu, remaja memiliki sikap untuk mencari identitas dirinya. Siapa dirinya sekarang dan di masa yang akan datang. Saat remaja mengalami krisis identitas, perilaku yang dicerminkan dapat mengacu pada tindakan-tindakan destruktif. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal atau individu dan faktor eksternal atau lingkungan.	Hasil penelitian membuktikan bahwa kedua subjek memiliki perbedaan status identitas pada domain relasi sosial, prestasi, minat, fisik, dan spiritual meskipun mengalami kecelakaan yang serupa pada usia

	Persamaan	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti Tentang identitas diri • Metode Penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti Tentang Konsep Diri • Metode Penelitian Yang Sama
	Perbedaan	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan Penelitian • Objek Penelitian • Teori Penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan Penelitian • Objek Penelitian • Teori Penelitian

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian pada hakikatnya merupakan suatu upaya untuk menemukan kebenaran atau lebih membenarkan kebenaran. Dalam penelitian media aplikasi bigo live dalam mengubah identitas diri memerlukan data lengkap, detail dan mendalam. Metode penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yaitu menggambarkan satu peristiwa yang terjadi saat ini tanpa melakukan hipotesis atau membuat prediksi, tidak mencari hubungan atau menjelaskan hubungan.²⁰ Mengacu pada permasalahan penelitian yaitu tentang *Aplikasi Bigo Live Sebagai Media Pembentukan Identitas Diri (Studi Kasus Pengguna aplikasi Bigo Live)*, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *fenomenologis*.

Menurut sugiono dan juga menurut Bodgan dan Taylor

*“Metode penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sample sumber data dilakukan secara purposive, teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi”.*²¹

²⁰ Jalaludin, Rahmat.2005. Metode Penelitian Komunikasi, Bandung: PT. Remaja Rosadakarya, hal 24

²¹ Sugiono. Metode Penelitian Kuantitatif , kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2011) Hal 15.

Untuk mengetahui perubahan Identitas diri atau Jati diri, peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi, dimana dalam pendekatan ini peneliti langsung meneliti sebuah kesadaran dari pengalaman dari orang pertama. Dengan pendekatan fenomenologi, peneliti melakukan penelitian terhadap wanita yang menggunakan aplikasi bigo live merubah identitas nya dari wanita yang sebelumnya adalah wanita baik-baik menjadi wanita cukup berani dalam pergaulan.

Dalam buku *littele John* pendekatan fenomenologis berasumsi bahwa orang-orang secara aktif menginterpretasi pengalaman – pengalamannya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman pribadinya. Pendekatan fenomenologi adalah analisis yang digunakan untuk mengetahui dunia dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung dan berkaitan dengan sifat – sifat alami pengalaman manusia, dan makna yang diletakan padanya.²²

Peneliti akan melakukan wawancara pada 3 narasumber dan 4 narasumber tambahan pertama adalah yang identitasnya di ganti untuk menjaga rahasia narasumber, pertama seseorang yang terjadinya perubahan identitas diri, dan narasumber dengan Inisial “DF” diganti samaran menjadi “CANDY” sebagai pengguna aplikasi bigo live yang merubah identitas diri demi mendapatkan uang melalui aplikasi Bigo Live yang bisa disebut

²² Littlejohn, stephen W & Karen A Poss, Teori Komunikasi (Theories of Human Comucation), (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), Hal. 65

“*Matrealis*”, kedua MT sebagai perbandingan atau persamaan perubahan identitas diri *key informan satu* CANDY dan ketiga AL sebagai perbandingan perubahan identitas diri *key informan pertama*.

3.2 Paradigma Penelitian

Sesuai dengan sifat dan karakter permasalahan data yang diangkat dalam penelitian ini, maka paradigma yang digunakan dalam peneliti ini adalah paradigma post-positivisme. Paradigma ini menjelaskan bukan hanya terlibat, teras dan meraba saja tetapi mencoba memahami makna dibalik yang ada. Relitas sosial menurut paradigma ini adalah suatu gejala yang utuh yang terkait dengan konteks, bersifat Kompleks, dinamis dan penuh makna. Oleh karena itu, mengetahui keberadaannya tidak dalam bentuk ukuran akan tetapi dalam bentuk eksplorasi untuk dapat mendeskripsikannya secara utuh.²³ Karena dengan menggunakan paradigm post – positivis ini, peneliti berusaha untuk memahami tentang sarana aplikasi bigo live yang membuat seseorang terjadinya perubahan identitas diri atau jati dirinya.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Setiap manusia memiliki persepsi yang berbeda-beda terhadap suatu hal. Untuk itu perlu diberikan batasan untuk menghindari penafsiran yang keliru atas judul penelitian ini. Untuk menghindari kesalah pahaman dalam menginterpretasi, sekaligus memudahkan pembaca dalam

²³ Ibid. Hal 12

memahami judul penelitian ini, maka penulis merasa perlu untuk mencantumkan batasan masalah dalam penelitian ini, sehingga tidak menimbulkan kesimpangsiuran dalam pembahasan selanjutnya. adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peneliti memfokuskan penelitian ini pada pemanfaatan peran *aplikasi bigo live* sebagai pembentukan identitas diri atau jati diri seseorang. Hal ini dimaksudkan agar peneliti dapat fokus dalam satu bagian. Sehingga data yang diperoleh valid, spesifik, mendalam dan memudahkan peneliti untuk menganalisis data yang diperoleh.
2. Peneliti melihat langsung pengguna dalam proses Peran aplikasi Bigo Live dalam pembentukan Identitas Diri atau jati diri.
3. Peneliti menganalisa pengguna dalam proses Peran aplikasi Bigo Live dalam pembentukan Identitas Diri atau jati diri.
4. Peneliti mewawancarai atau menggali informasi dari informan pengguna aplikasi bigo live.

Penelitian ini mendeskripsikan peran media aplikasi Bigo Live dalam pembentukan Identitas Diri atau jati diri.

3.4 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Serang dan di kota Jakarta karena ketiga narasumber berdomisili di kota Serang dan kota Jakarta. Dan 4 narasumber tambahan berdomisi di Kota Serang.

3.4.1 Jenis Data

Dalam penelitian ini dibutuhkan jenis data yang berupa pemaparan atau uraian tentang suatu persoalan secara logis dan akurat. Adapun jenis data yang akan diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari objek penelitian lapangan, perorangan, kelompok dan organisasi.²⁴ Sumber data primer dalam penelitian ini adalah melalui wawancara kepada pengguna aplikasi bigo live, penikmat aplikasi bigo live, pakar media, dan pakar psikologi.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber data yang kedua dari data yang kita butuhkan yaitu dokumentasi.

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan faktor yang sangat penting dalam setiap melakukan penelitian. Karena tanpa hal tersebut penelitian tidak akan berjalan sesuai dengan apa yang kita inginkan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara merupakan alat pengumpulan data yang sangat penting dalam penelitian kualitatif yang melibatkan manusia sebagai subjek (pelaku, aktor)

²⁴ Rosady Ruslan, *Metode Penelitian PR dan Komunikasi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2004), hal. 29.

sehubungan dengan realitas atau gejala yang dipilih untuk diteliti.²⁵ Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) sebagai pengaju/pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu.²⁶ Maksud diadakannya wawancara seperti ditegaskan oleh Lincoln dan Guba (1985:266) antara lain²⁷: mengonstruksi perihal orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, dan kepedulian, merekonstruksi kebulatan-kebulatan harapan pada masa yang akan mendatang; memverifikasi, mengubah dan memperluas informasi dari orang lain baik manusia maupun bukan manusia (*triangulasi*); dan memverifikasi, mengubah, dan memperluas konstruksi yang dikembangkan oleh peneliti sebagai pengecekan anggota.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Dokumen yang dapat diteliti berupa berbagai macam, tidak hanya dokumen resmi. Dokumen dapat dibedakan menjadi dokumen primer, jika dokumen ini ditulis oleh orang yang langsung mengalami suatu peristiwa; dan dokumen sekunder, jika peristiwa dilaporkan kepada orang lain yang selanjutnya ditulis oleh orang ini. .

²⁵ Michael Quinn Patton. *Op.Cit. Hal. 132*

²⁶ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 135

²⁷ Dr. Basrowi, M.Pd., Dr. Suwandi, M.Si., *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 127.

Dokumen dapat berupa buku harian, surat pribadi, laporan, notulen rapat, catatan kasus (*case records*) dalam pekerjaan sosial, dan dokumen lainnya.²⁸

3. Observasi/Pengamatan

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan obyek pengamatan. Observasi digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.²⁹ Observasi dapat dilakukan baik secara partisipatif (*participant observation*) maupun non-partisipasi (*non-participant observation*). Pada observasi partisipasi, observer melibatkan diri ditengah-tengah kegiatan observasi, sedangkan observasi non-partisipasi, observer berada diluar kegiatan, seolah-olah sebagai penonton.³⁰

3.5 Informan Penelitian

Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi oleh Spadley dinamakan "*Social Situation*" atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen, yaitu : tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktifitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis. Situasi sosial tersebut, dapat

²⁸ DR. Irawan Soehartono, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), cet. Ke-6, hal. 70

²⁹ Prof DR. H. Djaali & DR. Pudji Muljono, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2007), hal. 16

³⁰ *Ibid*, hal. 17

dinyatakan sebagai objek penelitian yang ingin diketahui “apa yang terjadi” didalamnya.³¹

Pada penelitian kualitatif juga tidak menggunakan istilah *sampel*. *Sampel* pada penelitian kualitatif disebut sebagai informan atau subyek penelitian, yaitu orang-orang yang dipilih diwawancarai atau diobservasi sesuai tujuan penelitian. Informan disebut sebagai subyek penelitian karena informan dianggap aktif mengkonstruksi realitas bukan sekedar objek yang hanya mengisi kuesioner.³²

Adapun yang menjadi Key Informan Dalam penelitian yaitu para pengguna aplikasi bigo live, yang memiliki Informasi terkait Perubahan Identitas diri menjadi metrealisme :

1. Candy Umur 24 tahun (sebagai objek perubahan identitas diri)
2. MT Umur 27 tahun (sebagai pengguna aplikasi bigo live menjadi perbandingan *key informan* 1)
3. AL Umur 24 tahu (sebagai pengguna aplikasi bigo live menjadi perbandingan *key informan* 1)

Sebagai Key Informan Pendukung dalam penelitian ini yaitu dengan penikmat aplikasi live streaming bigo live laki-laki dan perempuan, pengamat media, dan pakar psikologi sebagai penguat hasil Penelitian ini adalah:

1. Tessa 26 Tahun (sebagai penonton bigo live laki-laki)

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 215.

³² Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Komunikasi*, (Jakarta: Grafindo, 2008), hal. 99.

2. Desy Maulia Umur 25 Tahun (sebagai penikmat aplikasi live streaming bigo live perempuan)
3. Ratu Eliyan (Sebagai Pakar Psikologi)
4. Drs. Media Suahya (Sebagai Pakar Media)

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan mengurai sesuatu sampai ke komponen-komponennya dan kemudian menelaah hubungan masing-masing komponen dengan keseluruhan konteks dari berbagai sudut pandang. Data yang telah diperoleh akan dianalisis secara kualitatif. Menurut Patton³³, analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan uraian dasar. Definisi tersebut membeikan gambaran tentang betapa pentingnya kedudukan analisis data dilihat dari segi tujuan penelitian. Prinsip pokok penelitian kualitatif adalah menemukan teori dari data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh Burhan Bungin³⁴, yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Kegiatan pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara dan dokumentasi.

³³ Lexy J. Moleong, *Op.Cit*, hal. 103

³⁴ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Kencana Predana Grup, 2009),hal. 70.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data, diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, menulis memo dan sebagainya dengan maksud menyisihkan data/informasi yang tidak relevan.

3. Display Data

Display data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif. Penyajiannya juga dapat berbentuk matrik, diagram, tabel dan bagan.

4. Verifikasi dan Penegasan Kesimpulan (*Conclusion Drawing and Verification*)

Merupakan kegiatan akhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretasi, yaitu menemukan makna data yang telah disajikan. Antara display data dan penarikan kesimpulan terdapat aktivitas analisis data yang ada. Dalam pengertian ini analisis data kualitatif merupakan upaya berlanjut, berulang dan terus menerus. Masalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/ verifikasi menjadi

gambaran keberhasilan secara berurutan sebagai rangkaian kegiatan analisis yang terkait. Selanjutnya data yang telah dianalisis, dijelaskan dan dimaknai dalam bentuk kata-kata untuk mendeskripsikan fakta yang ada di lapangan, pemaknaan atau untuk menjawab pertanyaan penelitian yang kemudian diambil intisarinya saja.

3.7 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif yaitu temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Tetapi kebenaran realitas data menurut penelitian kualitatif tidak bersifat tunggal, tetapi jamak dan tergantung pada konstruksi manusia, dibentuk dalam diri seseorang sebagai hasil proses mental tiap individu dengan berbagai latar belakangnya. Menurut penelitian kualitatif, suatu realitas itu bersifat majemuk/ ganda, dinamis atau selalu berubah, sehingga tidak ada yang konsisten, dan berulang seperti semula.³⁵

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi untuk memeriksa kriteria kualitas penelitian. Melalui teknik ini, data yang telah didapat diperiksa dengan menggunakan hal lain yang berada diluar data tersebut untuk menjadi pembanding. Dalam penelitian ini, teknik triangulasi yang digunakan adalah teknik triangulasi sumber data. Teknik ini

³⁵ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 19-20

membandingkan dan mengecek silang konsistensi informasi yang didapat pada waktu dan cara yang berbeda. Cara tersebut adalah sebagai berikut³⁶:

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan wawancara
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi
3. Mengecek konsistensi dari apa yang orang katakan mengenai hal yang sama dalam waktu yang berbeda
4. Membandingkan perspektif orang dari sudut pandang yang berbeda
5. Membandingkan hasil wawancara dengan dokumen lain yang terkait

Adapun keabsahan data dalam penelitian ini dijelaskan melalui dua hal berikut³⁷ :

1. *Credibility*. Kredibilitas data dalam penelitian dicapai dengan mengumpulkan data se-objektif dan selengkap mungkin. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap narasumber yang dilakukan sebanyak dua kali dan dicek kembali sebelum hasil penelitian disimpulkan
2. *Confirmability*. Kepastian data penelitian dapat tercapai jika peneliti dapat meyakinkan pembaca atau peneliti lain bahwa data yang dikumpulkan adalah data objektif seperti apa yang ada dilapangan. Objektif yang dimaksud adalah penekanan pada ciri-ciri data yang faktual, dan dapat dipastikan kebenaran dan kevalidannya. *Confirmability* dalam penelitian ini dicapai dengan cara

³⁶ Lexy J. Moleong, *Op.Cit*, hal. 331

³⁷ Michael Quinn Patton, *Qualitative Research and Evaluation Methods, 3rd Edition*, (Thousand Oaks, California: Sage Publications, Inc, 2002)

mengirimkan kembali hasil wawancara kepada narasumber untuk memastikan bahwa tidak ada rekayasa dan tambahan dalam transkrip wawancara yang dicantumkan dalam penelitian ini.

3.8 Jadwal Penelitian

Tabel 3.1

Tabel Pelaksanaan Penelitian

KEGIATAN PENELITIAN	Novembe	Desember	Januari	juni	Juli
Pengajuan Konsep Penelitian					
Observasi Pra-penelitian					
Bimbingan Bab 1-3					
Sidang Outline					
ACC Pedoman Wawancara					
Penelitian Lapangan &Olah Data					
Penyusunan Bab 4- 5					
Bimbingan Bab 4- 5					
Acc Sidang Skripsi					

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Subjek Penelitian

4.1.1 Deskripsi Aplikasi Bigo Live

Bigo live adalah aplikasi broadcast dalam bentuk video live streaming yang dikhususkan untuk pengguna smartphone Android atau IOS. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk menyiarkan kegiatan diri sendiri secara online melalui kamera smarphone dan bisa ditonton oleh member member Bigo live yang lain saat itu juga. Bigo live juga menjadi salah satu aplikasi sosial media terpopuler dengan lebih dari 10 juta Unduhan. Aplikasi ini didirikan pada bulan maret 2016 tetapi sudah mendapatkan posisi yang sangat cukup diminati. Dari segi penggunaan aplikasi Bigo Live tidaklah sama dengan aplikasi Camfrog atau sejenisnya, karena dalam Bigo Live anda akan disuguhkan berbagai “Channel” pengguna aktif yang bisa langsung ditonton dengan cara Tap salah satu broadcaster tanpa harus masuk room atau sejenisnya.

Disini semua orang bisa manjadi broadcaster “penyiar” maupun viewer “penonton”. Keistimewahan dalam aplikasi Bigo Live ini jika mendapatkan penonton banyak dan gift maka penyiar bisa mendapatkan uang yang ditukarkan di 7-eleven, aplikasi ini memiliki segi positif dan negatif. Dalam segi negatif aplikasi Bigo Live ini adalah dimana penyiar melakukan siaran

dengan secara vulgar untuk mendapatkan penonton banyak bahkan mereka tidak segan untuk membuka baju nya jika mendapatkan penawaran yang cukup menguntungkan, penyiar akan melakukan apa saja jika penonton menginginkannya dan memberi gift kepada penyiar dengan koment “buka dong”, “goyang dong”, bahkan ada yang koment “coba buka baju nya” dan masih banyak lagi. Segi positif dari aplikasi ini adalah tidak hanya penyiar yang berkonten vulgar tetapi penyiar pun ada yang menunjukkan keahliannya seperti menyiarkan kemampuan mereka bernyanyi, sulap dan juga tentang kesehatan.

4.2 Deskripsi Data

Pada penelitian ini, penelitian ini akan memaparkan mengenai berbagai hal yang terjadi dilapangan berdasarkan dengan hasil sebenarnya yang ditemui dan dirasakan oleh peneliti dilapangan berkaitan dengan judul penelitian yaitu perubahan identitas diri pada pola berfikir metrealisme. Berbagai data yang peneliti peroleh dilapangan berkaitan dengan perubahan identitas diri pada pola berfikir matrealisme, disusun dan dialokasikan sebagai suatu hasil dari penelitian dengan mengkombinasikan berbagai temuan tersebut dengan data-data lainnya. Pemaparan proses penelitian ini dirasa penting sebagai jawaban yang ingin disampaikan peneliti dalam upaya menentukan arah penelitian dengan memberikan berbagai temuan dilapangan.

Setelah melakukan pencarian key Informan, akhirnya peneliti mendapatkan dan memutuskan untuk melakukan penelitian peran media

aplikasi bigo live sebagai pembentukan identitas diri, sesuai dengan kriteria penelitian. Untuk itu perlu cukup lama untuk dapat menemukan wanita yang bersedia menjadi *key* informan, karena pembahasan yang dibahas sangatlah sensitif, Penelitian dilakukan melalui kegiatan wawancara juli-agustus. Peneliti melakukan pendekatan terlebih dahulu kepada *key* informan. Selain itu, peneliti melakukan pendekatan terlebih dahulu kepada *key* informan dan juga pada informan tambahan untuk melengkapi data penelitian.

Wawancara dilakukan dengan alat bantu penelitian yaitu perekam suara *handphone* untuk mempermudah peneliti dalam pengelolaan data. Sebelum melakukan wawancara, peneliti terlebih dahulu melakukan pendekatan kepada para *key* informan melalui pesan singkat melalui *line*, melakukan pendekatan seperti ikut kumpul mereka dan lebih dekat dengan kehidupan *key* infroman. Untuk informan tambahan peneliti mewawancarai para penikmat atau penonton dari aplikasi

Bigo Live, serta para ahli dalam bidangn pengamat media dan pakar psikologi yang berkaitan dengan peran media aplikasi bigo live sebagai pembentukan identitas diri. Pada awal April peneliti mulai mencari dan melakukan pendekatan terlebih dahulu pada *key* Informan, setelah itu barulah peneliti melakukan wawancara. Wawancara secara langsung dilakukan diwaktu dan tempat yang berbeda. Wawancara dengan *key* informan pertama yaitu dilakukan pada tanggal 25 April 2017 bertempat di *Solaria Mall Of Serang* dimulai dari pukul 19.00 s.d 21.00 WIB. Wawancara kedua dilakukan

di KFC *Ramayana Cilegon* mulai pukul 13.00 s.d 21.00 WIB. Dan wawancara ketiga dilakukan di *Hokben Ramayana Serang* pada pukul 13.00 sd. 17.00 WIB. Lalu dengan *key informan 2* tanggal 28 April 2017 pukul 19.00 WIB di senayan, sedangkan dengan *key Informan 3* pada tanggal 1 mei 2017 pukul 13.00 WIB di Sushi-tah.

Untuk informan tambahan wawancara dilakukan setelah peneliti selesai melakukan wawancara pada *key informan*. Wawancara dengan penikmat atau penonton aplikasi Bigo Live untuk *key informan laki-laki* dilakukan pada tanggal 15 September 2017 dari pukul 14.00 s.d 17.00 WIB. Dan untuk *key informan penikmat atau penonton perempuan* dilakukan pada tanggal 23 September 2017 dari pukul 19.00 s.d 21.00 WIB. Dan untuk ketua komunitas *sibbling* dilakukan wawancara pada tanggal 28 September 2017 pada pukul 13.00-17.00 WIB.

Untuk Informan tambahan yaitu pakar media dan pakar psikologi wawancara dilakukan hari dan tanggal terpisah serta penonton laki-laki dan perempuan. Untuk pertama yaitu wawancara dengan informan pakar psikologi yaitu bernama Eliyan yang di lakukan pada tgl 05 febuari 2018 di rumah makan serba sambal pada pukul 11.00 WIB. Untuk Informan Pakar media yang bertempat di gedung UNSERA pada tanggal 24 januari 2018 pada pukul 15.00 WIB.

4.2.1 Deskripsi Identitas Informan

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan cara mendatangi dan menanyai kepada para informan mengenai hal-hal yang menjadi kepentingan dalam penelitian. Dari pengumpulan data yang diperoleh peneliti, informan pada penelitian ini berjumlah 7 (tujuh) orang yang terdiri dari 1 orang yang terjadi perubahan identitas diri , 1 adalah MT menjadi perbandingan *key informan pertama* (Anggota Sibbling), lalu 1 AL sebagai perbandingan *key informan pertama* (Anggota Sibbling), 2 orang penikmat atau penonton dari aplikasi Bigo Live. Dan 2 orang lainnya dari pakar psikologi dan pengamat media.

Sebenarnya dalam pencarian *key informan*, peneliti cukup mudah mendapatkannya karena ia merupakan teman dari peneliti jadi mengetahui proses perubahan identitas dirinya. Walaupun saat ini banyak wanita yang menggunakan aplikasi Bigo live dengan berkontenkan negatif atau untuk mendapatkan uang dari gift penonton namun tidak semua orang bersedia untuk diwawancarai dan juga bersedia menjadi informan. Dan karena peneliti menganggap *key informan* melihat perubahan dari mulai dia tidak menggunakan aplikasi Bigo Live lalu mengalami perubahan identitas diri setelah menggunakan aplikasi Bigo Live.

Dalam penelitian ini karena data diri *key informan* bersifat rahasia, untuk itulah peneliti tidak menyebutkan nama asli *key informan* juga, penelitian ini memakai dokumentasi tetapi wajah *key informan* di potong dan di blur

kan. Untuk tambahan *key* informan peneliti menyertakan identitas asli.

Berikut merupakan informan penelitian ini:

1. *Key* Informan Candy

Candy wanita berusia 24 tahun ini merupakan anak pertama dari 3 bersaudara, usia adik pertamanya berusia 20 tahun dan adik kedua nya berusia 17 tahun. Karena Candy menjadi anak satu satunya perempuan candy sangat di manja dengan orang tua nya terlebih ayahnya, dengan mudah mendapatkan uang dan meminta apapun kepada kedua orang tuanya. Setelah lulus SMA Candy melanjutkan menjadi mahasiswa Kampus Negeri di Banten, setelah menjadi mahasiswa candy memiliki geng yang terdiri dari 4 orang di kelasnya candy yang dulu nya anak biasa setelah bergaul dengan mereka, candy menjadi perempuan yang sangat boros dengan uang untuk mentraktir teman-temannya, tidak lama lalu candy bermusuhan dengan mereka, setelah itu Candy mencari teman untuk di kampusnya yang menurut dia teman teman baru nya teman biasa saja , norak dan tidak gaul ungkapnya dan candy mengungkapkan kalau dia tidak nyaman dengan teman baru nya yang tidak satu pikiran dan tujuannya. Sebenarnya candy merupakan wanita yang tidak pernah memilih-milih untuk berteman dan sosok yang sederhana saat dia di SMP dan SMA, semenjak dia kuliah dan bergaul dengan teman geng nya dia menjadi pemilih dalam berteman.

Candy merupakan mahasiswa si sebuah Universitas Negeri berlulusan D3 Perbankan di Banten. Setelah lulus di Universitas Candy menganggur di rumah saja dan tidak berkomunikasi dengan teman-teman kampus nya lagi setelah lulus, saat itu lah candy merasa kesepian bahwa dia membutuhkan teman untuk bicara dan berbagi banyak hal. Lalu iya mendownload suatu aplikasi *Bigo live* yang menurut dia aplikasi yang akan mendapatkan teman dengan mudah tanpa harus mengikuti akun tersebut.

“jujur aku kesepian dirumah adik-adik punya kehidupan nya sendiri dan temannya dan papah kerja , mamah sibuk masak untuk jualannya, dan saat ini aku ga punya teman untuk ngobrol karena teman-teman aku sibuk dengan kesibukannya”

Setelah Candy menggunakan aplikasi Bigo Live CANDY mendapatkan teman cukup banyak dari berbagai daerah bahkan negara tetapi hanya lewat dunia maya atau di Smartphone saja berkomunikasi nya yaitu melalui aplikasi Bigo live tersebut. Lalu dalam aplikasi tersebut terdapat keistimewaan seperti mendapatkan diamond dalam aplikasi Bigo Live yang bisa ditukarkan dengan uang di 7-eleven di daerah jakarat atau daerah lainnya. Setelah lulus Candy juga melamar kerjaan ke perusahaan-perusahaan tetapi tidak ada panggilan juga dan dia butuh uang banyak untuk bisa ngumpul dengan teman-teman Bigo nya karena uang yang di berikan orang tua nya kurang menurutnya.

Saat dia live tanpa sengaja dengan menggunakan baju yang seksi ternyata banyak yang menonton dan memberikan diamond, lalu iya berfikir untuk mendapatkan uang dari live Streaming seperti teman-teman Bigo Live

nya. Saat itu lah candy terus mencoba-coba live dengan pakaian seksi dan ia sudah mulai berani tanpa canggung melakukan live streaming buka-bukaan yang di pikirkan adalah mendapatkan teman dan mendapatkan uang dari teman laki-lakinya.

“aku cukup nyaman dengan keadaan aku saat ini walau mereka banyak yang bilang aku berubah dan terlalu seksi biarkan orang menilai aku apa, dengan ini teman aku bahkan ada di Korea”

2. Key Informan 2 MT

MT “nama samaran” yang berusia 27 tahun warga Jakarta. MT merupakan pengguna aplikasi bigo Live yang bergabung dalam Komunitas bigo Live MT merupakan anak ke 1 dari 2 bersauda MT dari keluarga Broken Home. Dari SMP sampai dengan SMA ia menjalankan hidup tanpa kasih sayang orang tua dan mencari kebahagiaan dari teman-teman atau pacarnya, ia merupakan dari keluarga yang cukup materinya.

Sebelum MT menggunakan aplikasi Bigo live dia merupakan perempuan yang mudah bergaul dalam lingkungannya dan juga mempunyai paras yang sangat cantik, saat itu teman-temannya menggunakan aplikasi bigo live, Lalu iya menggunakan aplikasi Bigo Live yang di beri tahu oleh teman-temannya bahwa banyak keuntungan yang di dapet jika menggunakan aplikasi Bigo Live serta mendapatkan teman dari berbagai negara, MT pun mengungkapkan bahwa.

“aku seneng banget bisa gunain Bigo live aku bisa mendapatkan teman-teman banyak bahkan gue dapet kenalan banyak dari korea yang ternyata banyak juga yang tinggal di jakarta, ya walau kadang

diajak bercinta, ya kenapa engga toh gue udah ngelakuin itu dari lama”

Semenjak MT Menggunakan aplikasi Bigo Live ia pun mempunyai teman lebih banyak bukan hanya di Jakarta saja tetapi dari berbagai daerah dan negara, walau memang dengan cara merelakan membuka aurat atau bajunya saat Live untuk memancing penonton melihat siaran langsung MT itu adalah hal biasa menurutnya bahkan MT sangat nyaman dengan kehidupannya saat ini setelah menggunakan aplikasi Bigo Live mendapatkan cinta dan kasih sayang bukan dari satu atau dua orang saja tetapi mendapatkan cinta cukup banyak yang didapatkan MT saat ini. Namun MT Menggunakan Bigo hanya sarana ia kenal dan bertemu laki-laki luar negeri untuk mendapatkan uang juga dengan tidur dengan laki-laki Korea.

3. Key Informan 3 AL

AL yang berusia 24 tahun tinggal di Kota Serang merupakan pengguna aplikasi Bigo Live juga seorang anak pertama yang mempunyai empat adik perempuan 3 dan laki-laki satu. Mempunyai ayah yang bekerja sebagai PNS dan ibunya ibu rumah tangga. AL merupakan wanita yang cukup cantik dikalangan teman-temannya dari SMP sampai dengan Kuliah, AL merupakan dari keluarga yang sangat bahagia dan lengkap berteman dengan siapa pun dengan parasnya yang cantik, saat SMP AL berteman dengan teman-teman perempuan yang cukup sederhana tanpa kemewahan dan dandan yang berlebihan. Semenjak kuliah AL mendapatkan teman-teman yang cukup kaya

dan berdandan berlebihan, serta mempunyai teman yang merupakan simpanan om-om semenjak AL menggunakan aplikasi bigo live bahkan teman-temannya dari daerah mana saja yang berbeda karakter, tetapi AL merupakan pengguna aplikasi Bigo Live yang tidak mengumbarkan aurat atau rela membuka bagian tubuhnya untuk di pertontonkan demi sebuah Diamond dan eksistensi di dunia bigo live, AL mengungkapkan.

“Saya menggunakan aplikasi ini Cuma untuk seru-seruan aja dan menambah teman dari seluruh dunia, saya engga akan rela membuka baju demi Diamond, engga di pungkiri kalau saya live banyak laki-laki yang menyuruh saya buka baju, kalau ada laki-laki seperti itu koment langsung saya blok”

Dalam lingkungan sehari-hari AL teman-temannya cukup bebas dalam pergaulan teman kuliah nya simpanan om-om dan satunya laki sering melakukan seks bebas, tetapi AL berusaha menahan semua godaannya untuk tidak melakukan hal-hal seperti teman-teman nya di kampus atau pun di Komunitas Bigo Live ini tetapi AL menggunakan aplikasi Bigo Live hanya untuk seru-seruan saja dan mendapatkan teman dari berbagai daerah dan negara, ungkap AL bahwa ia tidak ingin mengecewakan orang tau nya karena AL adalah anak perempuan pertama dari keluarganya , AL ingin menjadi panutan adik-adiknya.

Gambar 4.2.2

Informan Tambahan Pakar Psikolog



4. Ratu. Elyan Handayani, S.Psi

Informan pendukung yang pertama yakni seorang praktisi yaitu psikolog Ratu.Elyan Handayani. Berprofesi menjadi Biro Psikolog yang bertugas jika pasien datang kerumah atau Ibu Elyan yang mendatangi pasien jika memang pasien tersebut sangat darurat tingkat sakitnya. Psikolog lulusan Universitas YAI jakarta ini aktif hanya ada panggilan pasien gawat atau pasien yang mendatangi rumahnya untuk berobat dalam psikiater. Selain jadi freelance “Biro Psokologi”, ibu Eliyan juga sebagai pengurus p2tp2a kota serang bidang psikologi. Dalam penelitian ini Elyan handayani berperan sebagai informan yang memberikan informasi terkait perubahan identitas diri seseorang dalam aspek psikologi dan juga kondisi psikologis perubahan identitas diri seseorang dalam perubahan menjadi matrealisme.

Gambar 4.2.3

Informan Tambahan Pakar Media



5. Drs. Media Suahya

Informan pendukung yang kedua yakni seorang pakar media dalam bidangnya. Bapak media merupakan lulusan S1 Padjadjarab FIKOM lulus pada tahun 1990, dan melanjutkan S2 nya di SAHID jurusan Manajemen Media Massa lulus pada tahun 2004. Berprofesi sebagai Dosen komunikasi tetap di Unsera yang mengajarkan tentang media dan ahli dalam hal tersebut. Dalam penelitian ini bapak media berperan sebagai informan memberikan informan terkait media dalam aspek perkembangan media saat ini di dalam masyarakat. Terlebih dalam penelitian ini bapak media menjadi pengamat Key Informan peneliti mengenai perubahan identitas diri seseorang menjadi matrealis melalui aplikasi Bigo Live.

6. Key Infroman Tambahan Penonton laki-laki

Key Informan ke 6 bernama T berusia 26 tahun, pekerja honorer di institusi kesehatan yaitu sebagai penikmat atau penonton dari aplikasi Bigo Live streaming yang menyiarkan atau perempuan yang menampilkan perempuan-perempuan yang rela membuka bajunya untuk mendapatkan gift atau Diamond yang akan diberikan oleh para penonton terlebih dari penonton laki-laki yang akan memberikan diamondnya dengan syarat membuka bajunya atau menggoyangkan sebageian tubuhnya. T menceritakan bahwa ia menonton karena banyak teman-temannya juga menonton Bigo live, awalnya coba-coba akhirnya T merasa jika menonton Bigo live ia merasa terhibur karena banyak hal-hal yang tidak ia temui di kehidupannya. T mengungkapkan bahwa ia juga sering menonton wanita yang rela membuka baju atau menggoyangkan tubuhnya, karena menurut T dari segi seksualnya terpenuhi dengan menontonnya saja. Menurut T menonton seperti itu sudah biasa untuk laki-laki apa lagi yang ditonton adalah live streaming wanita dan gratis hanya modal kuota saja walau memang cukup menyedot banyak kuota untuk menontonnya.

“jujur aku suka liat wanita yang lagi Live streaming Bigo live goyengin badan atau buka sebageian tubuhnya rata-rata itu jam 12 keatas dan disitu lah seksual laki-laki sedang tinggi-tingginya. Dan cukup menghibur dan lucu sih menurut aku. Kalau masalah diamond ya jarang ngasih Cuma ngeshare aja”

7. Key informan penontn perempuan

Key Informan ke 7 menjadi Informan tambahan yang bernama D berusia 25 tahun mahasiswa lulusan kebidanan jurusan sebagai penikmat atau

Penonton Dari aplikasi Bigo Live Streaming seseorang yang rela membuka baju atau membuka aurat untuk bisa menarik penonton dan memberikan gift atau diamond dari aplikasi tersebut yang bisa di tukarkan menjadi uang di 7 elevent. Pada key Informan tambahan penonton wanita, D merupakan anak terakhir dari empat bersaudara. D menceritakan bahwa ia mengetahui Bigo Live dari teman-temennya yang menggunakan aplikasi ini, awalnya D tidak tertarik tapi saat pertama kali liat dan ada di beranda Bigo Live kebanyakan wanita yang sangat seksi-seksi dan D coba untuk menonton dan itu pun hanya untuk seru-seruan saja. Bahkan D menonton Live Streaming nya pun rame-rame dengan teman-temannya.

Banyak wanita yang tertarik untuk mencoba hal tersebut karena faktor seperti ingin eksistensi atau materi dan juga seksual. Tapi D tidak tertarik sama sekali untuk mencoba melakukan live streaming seperti itu, karena menurut nya itu hal yang merugikan bagaimana juga Aurat perempuan adalah hal yang sangat penting dijaga sampai mati.

“Aku sih awalnya engga begitu tertarik tapi coba nonton engga nyangka banyak perempuan yang rela buka baju dan goyang demi uang, dan aku nonton pun untuk tau aja dan seru-seruan aja, lucu juga sih nonton nya ada aja gitu perempuan yang gitu aneh ada yang cantik ada yang biasa aja muka nya”

4.3 Hasil Penelitian

Penelitian yang membahas perubahan identitas diri seseorang yang sangat menutup diri dalam pergaulan hingga menjadi seseorang yang sangat berani menunjukkan Identitas Dirinya atau Jati diri nya lebih berani mulai dari

cara berpakaian, berkomunikasi dan pergaulan melalui sarana aplikasi Bigo Live pada pengguna Bigo Live menggunakan analisis. Dalam penelitian ini menggunakan Teori Identitas Diri Erikson mengungkapkan bahwa identitas diri merupakan sebuah kondisi psikologis secara keseluruhan yang membuat individu menerima dirinya menerima dirinya, memiliki orientasi dan tujuan dalam mengarahkan hidupnya serta keyakinan internal dalam mempertimbangkan berbagai hal.³⁸ Marcia menyebutkan bahwa pembentukan identitas diri merupakan suatu proses mengkombinasikan pengalaman, kepercayaan, dan identifikasi yang dimiliki pada masa akan memberikan para dewasa awal baik perasaan keterkaitan dengan masa lalu maupun arah bagi masa yang akan datang.³⁹ Marcia menyatakan bahwa pembentukan identitas diri dapat digambarkan melalui status identitas berdasarkan ada tidaknya eksplorasi (Krisis) dan komitmen.⁴⁰

Pembentukan Identitas Diri terdapat 3 proses yaitu proses Pencarian Identitas, (Identitas Crisis), Perubahan Identitas (Identity diffusi), Penetapan Identitas (Identification). Peneliti akan membahas bagaimanakah perubahan identitas diri seseorang menjadi matrealis menggunakan 3 tahap tersebut dan dari tiga tahap, akan dilihat perubahan identitas atau jati diri seseorang yang terdapat di penelitian ini.

³⁸ Santrock, John W. (2007). Remaja Edisi kesebelasan jilid 2. Jakarta : Penerbit Erlangga

³⁹ Kau, muhrima A. (2008). Pencapaian Status Identitas Diri Bidang Pendidikan Dalam Hubungan Dengan Gaya Pengasuhan Orang Tua Enabling – Costraining Siswa-Siswa SMA Negeri 3 Gorontalo. Jurnal Penelitian dan Pendidikan, Vol.5 No.2 Universitas Negeri Gorontalo

⁴⁰ Santrock, John W. (2009). Perkembangan Anak. Edisi ke-11 jilid 2. Jakarta : Penerbit Erlangga.

4.3.1 **Bigo Live Sebagai Media Pembentukan Identitas Diri**

Dalam penggunaan media sosial terdapat beberapa unsur seperti Komunikasikan, dan komunikator seperti dalam media sosial aplikasi bigo live dimana penyiar menjadikan hal yang sangat menarik untuk bisa dilihat dengan berbagai macam siaran, dengan banyaknya penyiar menjadikan suatu informasi yang diterima oleh penonton bagaimana mereka bertingkah laku dan berpakaian di khalayak media sosial, sehingga banyak yang di contoh pada penerima informasi, dengan banyaknya pengguna aplikasi yang melakukan siaran langsung vulgar dan perkumpulan para pengguna aplikasi bigo live dengan pergaulan bebas sehingga terjadilah suatu pembentukan identitas melalui media aplikasi Bigo live dari apa yang ia lihat dan lakukan, sehingga faktor yang sangat mempengaruhi adalah media dimana ia mendapatkan teman dan lingkungan ia bersosialisasi membentuk identitas diri tersebut,

4.3.2 **Pembentukan Identitas Diri Di Era Media**

Pada saat ini Fenomena Aplikasi Bigo Live merupakan aplikasi Live Streaming atau *New Media* yang mempunyai kebanyakan kelebihan didalamnya seperti tanpa harus berteman penonton bisa melihat siaran yang sedang berlangsung dengan mudah, lalu mendapatkan diamond yang bisa ditukarkan dengan uang, tidak dipungkiri lagi bahwa akan terjadi suatu dampak negatif dan positif yang akan terjadi. Banyaknya kelebihan yang terdapat sehingga banyak juga yang memanfaatkan hal-hal yang terdapat di aplikasi

ini, contohnya dengan kelebihan diamond pengguna akan melakukan apa saja untuk bisa mendapatkan koin tersebut seperti rela melakukan siaran dengan baju vulgar dan siaran unjuk kemampuan, lalu dalam kelebihan tanpa harus berteman dalam aplikasi ini penonton bisa melihat penyiar walau bukan temannya dengan mudah terjadinya sosialisasi dan perkumpulan yang dibentuk melalui aplikasi bigo live dalam lingkungan para pengguna aplikasi bigo live, sehingga bigo live sebagai media pembentukan identitas diri seseorang dalam era *New Media* di masyarakat. Dalam penelitian identitas ini terjadi proses sebagai berikut:

1. Proses Pencarian Identitas (Identitas Crisis) Melalui Aplikasi Bigo Live

Pada proses ini dimana pengguna meerasakan suatu ketertarikan yang di munculkan atau kelebihan di sediakan oleh aplikasi Bigo live ini. Pada proses ini (1) pengguna mencoba-coba untuk mendownload aplikasi Bigo Live , lalu (2) Pengguna Menggunakan aplikasi ini, (3) pengguna mencoba-coba dalam live streaming untuk menarik agar pengguna memiliki teman melalu aplikasi bigo live.

“Awal nya Gue tau aplikasi ini dari Snapchat kalau ada aplikasi baru yaitu bigo live pas gue liat lucu gitu bisa live streaming dan filturnya cantik banget yasudah gue coba aja aplikasi ini” (Ungkap Candy)

Seperti yang di ungkapkan Pada proses pembentukan Identitas Diri menurut Olson Identity Crisis Proses ini sering disebut sebagai periode

transisi yang ditandai dengan kebingungan, mencoba-coba (bereksperimen), dan penuh dengan muatan emosi, bisa dilihat dalam proses *key informan*.⁴¹

2. Perubahan Identitas (Identity Diffusion) melalui media aplikasi Bigo Live dalam lingkungan pergaulannya

Dalam proses perubahan identitas dimana seseorang akan terjadi nya perubahan identitas, dalam penelitian ini dimana seseorang terjadi nya perubahan identitas diri atau jati diri melalui peran media dalam pembentukan identitas diri, terjadi beberapa faktor yang mempengaruhi atau merubaha identitas diri yaitu (1) faktor keluarga, dimana tidak ada nya kasih saynag mori yang diterima oleh *key informan* sehingga tidak adanya pendidikan bagaimana pengendalian anak pada lingkungan, lalu (2) faktor lingkungan dimana lingkungan dimana ia bersosialisasi dan mendapatkan informasi yang di terima lah yang sangat berperan penting, dalam penelitian ini dimana lingkungan para pengguna aplikasi bigo live lah yang membentuk perubahan identitas diri, dimana lingkungannya semua memberikan contoh seperti meminum-minuman alkohol, berbakaian vulgar dan menconmtuhkan bahwa seks bebas lah hal wajar dilakukan pada era saat ini.

Seperti yang di ungkapkan olson pada teori ini bahwa tahap ini seseorang gagal menyesuaikan diri dengan harapan dan tuntutan masyarakat, individu tersebut tidak dapat mengembangkan yang mempertahankan persepsi mengenai dirinya sendiri, pada proses ini terbagi 2 tahap yaitu *Acute Identity*

⁴¹ Yuniardi, M .Salis.(2010). Identitas diri. Lintas Budaya Edisi Revisi penertbit UMM Press

Diffusion yaitu sementara tetapi sangatkuat pengaruhnya sedangkan *Crinic Identity Diffusion* ketidakmampuan untuk menyesuaikan diri dan mengganggu psikologisnya secara serius⁴², dalam penelitian ini seseorang masuk dalam proses *Acute Identity Diffusion* yaitu sementara tetapi sangat kuat pengaruhnya.

3. Penetapan Identitas (Identification) Hasil Proses Pencarian Identitas Dan Perubahan Identitas

Dalam tahap ini merupakan Hasil dari proses pencarian Identitas melalui beberapa proses (1) mencoba-coba aplikasi Bgi Live yang sangat memberikan suatu ketertarikan dan keuntungan, lalu proses (2) memasuki lingkungan para pengguna aplikasi bigi live dimana banyak individu yang memberikan hal negatif dalam pergaulan melalu peran media aplikasi Bigo live, lalu proses terakhir (1) Penetapan identitas diri dimana individu mengidentifikasi dirinya dengan sesuatu, seseorang, atau institusi merasa serta bertikah laku secara konsisten sesuai dengan gambaran mental dan model.

⁴² Yuniardi, M .Salis.(2010). Identitas diri. Lintas Budaya Edisi Revisi penertbit UMM Press

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini, didapatkan beberapa kesimpulan bahwa proses pencarian identitas melalui Media, mengenai Aplikasi Bigo Live Sebagai Media Pembentukan Identitas Diri yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa proses pencarian Identitas pada pengguna melalui aplikasi Bigo live adalah mencoba-coba dalam media baru untuk keluar dari dunia pengguna aplikasi bigo live sebelumnya yang menutup diri dari lingkungan dan pertemanan, sedangkan pengguna aplikasi bigo live *kedua* mencoba-coba karena faktor dari orang tua yang tidak memberikan kasih sayang secara moral dan diperkuat dengan masuk dalam lingkungan para pengguna aplikasi bigo live
2. Dalam proses perubahan Identitas terjadi beberapa faktor yaitu faktor lingkungan dimana *pengguna* bersosialisasi dengan lingkungannya, yang mendorong *pengguna aplikasi bigo live* terbawa arus mengikuti teman-temannya. Dalam hasil ini dilihat bahwa yang sangat berperan penting dalam perubahan Identitas atau Jati Diri seseorang adalah lingkungan dimana ia bersosialisasi.
3. Dalam proses penetapan Identitas Diri yaitu seseorang sudah mendapatkan apa yang ia dapatkan dan akan di tunjukan pada masyarakat, sebagai

Identitas dirinya, seperti bagaimana perilakunya, bagaimana sifatnya dan penilaian dalam perpakaian.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti, memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Praktisi Media Aplikasi Bigo Live

Peneliti mengharapkan kajian untuk penelitian tentang Perubahan Identitas Diri lebih di perdalam dan di perbanyak lagi, agar membantu pedoman penelitian-penelitian yang akan mendatang dan mengangkat tentang Perubahan Identitas Diri.

2. Bagi pengguna Aplikasi Bigo Live

Peneliti mengharapkan Dalam Fenomena yang terjadi saat ini yaitu penggunaan aplikasi Bigo Live lebih bisa memanfaatkan *New Media* atau media baru lebih mengarahkan ke hal positif, lalu pembentukan suatu identitas diri harus bisa lebih bijak memilah mana yang baik dan buruk agar menjadi manfaat untuk diri kita sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. Kontruksi Sosial Media Massa, Jakarta, Prenada roup. 2009.
- Basrowi, M.Pd., dan Dr. Suwandi, M.Si., *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008).
- Desmita EL-Idhami , 2005. Psikologi Perkembangan (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005)
- Erikson, E.H (1968). *Identity, youth, and Crisis*. New York : International University Press.
- Hurlock, E. B. (1980). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan,
- Hidayah, Nur Krisis Identitas Diri Pada Remaja “Identity Crisis Of Adolesences 2016 . Universitas Alauddin Makasar
- <http://isparmo.web.id/2016/11/21/data-statistik-pengguna-internet-indonesia-2016/>
- <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>
- Ibrahim, Idi Subandy. Budaya Populer sebagai Komunikasi: Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Konteporer.
- Jalaludin, Rahmat.2005. Metode Penelitian Komunikasi, Bandung: PT. Remaja Rosadakarya
- Littlejohn, stephen W & Karen A Poss, Teori Komunikasi (Theories of ion), (Jakarta: Salemba Humanika, 2011).
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008).

- Narwogo dan Suyanto, Sosiologi Teks Pemangantar dan harapan,
(Jakarta: Kencana Media Group, 2004).
- Purba, Ita Novita, Gambar Identitas Diri pada Remaja yang
kecanduan Internet, (Sumatra Utara: Universitas Sumatra Utara,
Patton, Michael Quinn. *Op.Cit*
- Prof DR. H. Djaali & DR. Pudji Muljono, *Pengukuran
Dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2007).
- Purwadi. (2004). Proses pembentukan Identitas diri remaja.
Humanitas: Indonesia Psychological journal Vol 1.
- Rakhmat, Jalaludin M.Sc. Psikologi Komunikasi, PT.
Remaja Rosdakarya- Bandung 2008.
- Rakhmat, Jalaludin M.Sc. Psikologi Komunikasi, 2007.
Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaludin M.SC, Psikologi komunikasi penerbit PT
Remaja Rosdakarya-Bandung 2008.
- Ruslan, Rosady. *Metode Penelitian PR dan Komunikasi*, (Jakarta: PT.
Raja Grafindo, 2004),
- Soehartono, Irawan, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: PT
Remaja Rosdakarya, 2004), cet. Ke-6,
- Santrock, W. J. (2003). *Life span development : Perkembangan masa hidup.*
Jakarta : Erlangga.
Edisi 5. Jakarta: Erlangga
- Siniwi, Rasya Bestari Status identitas diri remaja tunanetra
non genetik (Universitas Sanata Dharma Yogyakarta), 2016

Soekanto, Soerjono. Sosiologi Suatu Pengantar,(Jakarta: PT.
Raja Grafindo, 1992).

Sugiono. Metode Penelitian Kuantitatif , kualitatif dan
R&D, (Bandung: Alfabeta, 2011

LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA

PEDOMAN WAWANCARA *KEY* INFORMAN

Tahap Pencarian Identitas (Identitas Crisis)

- **Faktor keluarga**

1. Bagaimana hubungan anda dan kedua orang tua?
2. Bagaimana kondisi keluarga anda?
3. Bagaimana hubungan anda dan saudara anda
4. Bagaimana komunikasi anda dan keluarga dan orang tua?
5. Apakah pekerjaan kedua orang tua anda?
6. Bagaimanakah kasih sayang orang tua anda yang mereka berikan pada anda?
7. Bagaimana kedekatan anda dan keluarga terlebih orang tua?
8. Bagaimanakah cara didikan mereka kepada anda?

- ❖ **Faktor lingkungan**

9. Bagaimana keadaan anda dengan lingkungan anda bergaul?
10. Bagaimana hubungan anda dan teman-teman?
11. Bagaimana hubungan anda dengan lingkungan teman sewaktu anda SMP sampai lulus kuliah ?
12. Bagaimana awal mula anda memakai aplikasi Bigo Live?
13. Kapan komunitas Bigo Live ini didirikan?
14. Bagaimana anda bisa mengikuti komunitas Bigo Live?
15. Bagaimana anda mulai mengikuti Live streaming di aplikasi Bigo Live?

Tahap Perubahan Identitas (Identity Diffusi)

- **Lingkungan**

1. Bagaimana lingkungan teman-teman anda sebelum menggunakan aplikasi Bigo Live dan sesudah menggunakan aplikasi Bigo Live?
2. Bagaimana lingkungan teman-teman anda di Kota Serang?
3. Bagaimana lingkungan teman-teman anda di komunitas Bigo Live?
4. Bagaimana sikap teman-teman anda di komunitas Bigo Live?
5. Apa yang anda pikirkan saat mulai Live Streaming di aplikasi Bigo Live?
6. Dari mana anda mengetahui keuntungan apa saja yang di dapat di aplikasi Bigo Live ini?
7. Bagaimana awal anda mencoba memancing penonton aplikasi Bigo Live agar banyak penontonya?
8. Bagaimana respons penonton saat anda melakukan Live Streaming dengan tema sensual?
9. Bagaimana lingkungan Komunitas ini hingga membuat anda merasa nyaman dalam lingkungan tersebut?
10. Apa saja yang dilakukan komunitas ini jika berkumpul satu sama lain?
11. Berapa keuntungan yang di dapat dalam Live Streaming anda?
12. Apakah keuntungan yang didapat Live bisa menutupi kebutuhan anda?

13. Perubahan apa saja yang anda rasakan setelah mengikuti komunitas Bigo Live ini?
14. Bagaimana sikap lingkungan teman-teman anda di Kota Serang setelah anda mengikuti Komunitas Bigo Live ini?
15. Bagaimana menurut anda pergaulan Jakarta dan Kota Serang?

Tahap Penetapan Identitas (Identification)

- **Penetapan Identitas**
 1. Bagaimana anda merasakan perubahan identitas diri anda?
 2. Bagaimana penyikapan anda pada perubahan diri anda?
 3. Bagaimana nilai orang atas perubahan diri anda?
 4. Sejak kapan anda merasa perubahan identitas diri anda?
 5. Bagaimana penyikapan keluarga atas perubahan identitas diri anda?

PEDOMAN WAWANCARA PSIKOLOG
(INFORMAN TAMBAHAN)

1. Apakah ibu mengetahui aplikasi Bigo Live ?
2. bagaimana pendapat ibu tentang aplikasi Bigo Live ini?
3. Bagaimana pandangan ibu tentang wanita yang rela membuka baju di media sosial demi uang?
4. Apakah media saat ini memicu suatu perubahan identitas seseorang?
5. Sebenarnya suatu identitas seseorang itu di miliki saat umur berapa?
6. Apakah dari faktor lingkungan atau keluarga seseorang bisa berubah identitas nya?
7. Kalau untuk matrealis sebenarnya, orang tua nya sangat cukup memberikan uang atau materi, tapi apa yg membuat dia selalu merasakan itu kurang?
8. Apakah berpengaruh dengan kasih sayang orang tua yang berlebihan menjadikan anak ini matrealis
9. Kalau dari pemikiran penonton atau orang bagaimana melihat sisi kepribadian candy ini bu,apa mereka merasa bahagia melihat dia seperti itu atau ngerasa aneh melihat dia seperti itu?
10. Sebenarnya kepribadian seseorang itu bisa berubah ubah atau kalau sudah menetapkan kepribadian nya dan tidak bisa berubah lagi?

PEDOMAN WAWANCARA PAKAR MEDIA

(INFORMAN TAMBAHAN)

1. Apakah bapak mengetahui tentang aplikasi Bigo Live?
2. Bagaimana pendapat bapak tentang aplikasi Bigo Live ini?
3. Apakah faktor bigo live seseorang terjadinya perubahan identitas ?
4. Menurut bapak apakah aplikasi ini dibuat mempunyai target sasaran untuk di masyarakat?
5. Bagaimana pendapat bapak setelah Bigo live mengenai sasaran pasarnya?
6. Menurut bapak apa yang di dapat dari Bigo Live dengan banyak nya yang melakukan siaran?
7. Apakah seseorang bisa menjadi berubah atau “perubahan identitas” akibat aplikasi ini atau dari lingkungan?
8. Apakah media Bigo Live ini melanggar peraturan media sosial saat ini?
9. Bagaimana seharusnya dari pihak Bigo Live untuk menangani banyak orang-orang menyalahgunakan aplikasi ini?
10. Bagaimana menurut bapak jika dari pihak Bigo Live dengan memblokir akun orang yang menyalahgunakan aplikasi ini?

PEDOMAN WAWANCARA PENONTON LAKI-LAKI

(INFORMAN TAMBAHAN)

1. Siapa nama anda ?
2. Berapa usia anda?
3. Apa pekerjaan anda?
4. Apakah anda menggunakan aplikasi Bigo Live?
5. Sejak kapan anda menggunakan aplikasi Bigo live?
6. Apa keuntungan anda menggunakan bigo live?
7. Apakah anda terhibur dengan seseorang melakukan Live terbuka?
8. Apa menurut anda terhadap perempuan yang melakukan live pornografi?
9. Apakah anda pernah ikut coba berkomentar dalam live seseorang ?
10. Apakah anda setuju dengan seseorang mendapatkan uang melalui live pornografi?

PEDOMAN WAWANCARA PENONTON PEREMPUAN
(INFORMAN TAMBAHAN)

1. Siapa nama anda?
2. Beraapa usia anda?
3. Apa pekerjaan anda?
4. Apakah anda menggunakan aplikasi Bigo Live?
5. Sejak kapan anda menggunakan aplikasi Bigo Live?
6. Apa keuntungan anda menggunakan aplikasi Bigo Live?
7. Apakah anda terhibur seseorang melakukan live pornografi?
8. Apa menurut anda terhadap perempuan yang melakukan live pornografi?
9. Apakah anda pernah ikut coba komentar pada perempuan yang live pornografi?
10. Apakah anda setuju dengan seseorang mendapatkan uang melalui live pornografi?

- Trasnkip wawancara

**HASIL OBSERVASI DAN WAWANCARA
KEY INFORMAN 1**

HASIL WAWANCARA KEY INFORMAN 1 CANDY

1. Mba asli orang serang ?

Iya gue asli orang serang dari kecil sampai kuliah gue sekolah di serang.

2. Kalau boleh tau mba lahiran tahun berapa ?

Gue lahiran tahun 1994

3. Kalau boleh tau mba anak dari berapa bersaudara ?

Gue itu anak pertama dari 3 bersaudara, adik gue semuanya laki-laki yang kedua laki-laki yang terakhir laki-laki juga. Kalau adik gue yang kedua itu kuliah kalau yang terakhir itu masih SMA

4. Gimana sih Awal mba menggunakan aplikasi Bigo Live itu dan tau dari mana?

Gue awal gunain aplikasi itu dari instargram awalnya, terus banyak orang yang pake Snapgram, terus gue ikut ikutan juga deh pake Snapgram, pas gue pake Snapgram eh ada iklan tuh muncul kalau ada aplikasi terbaru namanya aplikasi Bigo Live udah gitu gue coba pake lah kaya nya seru deh, semua aplikasi gue coba pake karna ya sehari-hari gue Cuma main hp aja dirumah.

5. Emang mba udah engga ada kegiatan lagi setelah lulus kuliah ?

Ya engga lah, gue dirumah aja semenjak lulus kuliah. Gue juga ga ada temen yang bisa gue ajak main.

6. Kalau boleh tau mba engga punya temen sama sekali atau gimana?

Gue punya temen deket 2 orang gue temenan sama dia dari gue SMP Cuma kan mereka juga punya kegiatan masing-masing apa lagi mereka kuliah S1 jadi gue lulus mereka masih kuliah, secara gue kan lulusan D3 Perbankan.

7. Selain temen-temen SMP itu emang mba engga punya temen lagi yang waktu di kuliahan ?

Punya sih Cuma gue udah dimusuhin sama mereka, jadi kalau temen kuliah gue engga berhubungan sama mereka lagi.

8. Ko bisa mba di musuhin sama temen-temen mba yang di kuliahan emang mba nya punya kesalahan ya sampai dimusuhin?

Gue sih engga merasa punya salah orang tiba-tiba mereka musuhin gue tanpa alasan , jadi waktu itu gue kan masih baik-baik aja sama mereka kemaren-kemarennnya, eh entah kenapa besok paginya pas masuk kampus mereka semua ngediemin gue tanpa alasan jadi gue dulu bergeng ber4 semuanya pada ngediemin gue tuh, jadi gue engga enak nyapa mereka orang tiba-tiba ngediemin gue, akhirnya selama berapa minggu gue Cuma main sendiri aja, pas jam istirahat gue sendiri aja, sampai ada temen kelas gue yang nyemperin gue mungkin mereka kasian sama gue, karena gue

sendirian aja temen-temen gue nya pada musuhin, akhirnya gue gabung mereka tuh 3 orang eh setelah mau lulus berapa bulannya gue dimusihin lagi tanpa alesan yaudah akhirnya gue sampai lulus itu gue ngerem aja dirumah.

9. Emang mba engga ada niat untuk cari kerjaan biar mba engga merasa kesepian ?

Udah gue cobain semua lowongan kerja tapi semua udah nolak gue, ya engga di panggil-panggil terus pernah di BCA gue udah interview juga engga di panggil lagi.

10. Terus kembali lagi sama pertanyaan awal gimana bisa kaka tertarik menggunakan aplikasi Bigo Live ini ?

Karena gue liat diiklannya bagus gitu efeknya sama gambar-gambarnya, dan ternyata seru juga gunain aplikasi ini secara gitu engga usah temenen di aplikasi itu kita bisa liat dan masuk ke room nya mereka, dan seru sih liat orang-orang pada live gitu dan kita tuh bisa koment gitu di mereka walau engga temenan asik lah udah kaya temen sendiri walau kita engga kenal satu sama lain dan bisa kasih gift gitu loh di aplikasinya. Nah udah gitu gue coba deh live di room gue ada yang nonton dan koment engga ya. Dan gue kaget banget pas gue nulis captionnya di live gue “kenalan yuk” banyak banget yang nonton ada yang dari Indonesia, ada yang dari Korea, Amerika, China, Jepang, Turki, beuh banyak lah pokoknya. Dan mereka tuh ramah-ramah gitu nyapa gue, kenalan, seakan-akan gue ini udah kenal

mereka. yang pasti sih ya lebih banyak orang Indonesia nya yah kan jaringan gue di Indonesia jadi lebih kenceng kejangkau di Indonesia.

11. Terus bagaimana awalnya mba ikut komunitas Sibbling ini atau komunitas pengguna aplikasi Bigo Live?

Nah awalnya tuh kan gue sering nonton live orang jakarta udah gitu yang live tuh ngomong *“ gimana kalau kita bikin komunitas Bigo Live, biar seru aja kita bersilahturahminya satu sama lain, main sama nongkrong nya kan asik tuh dari berbagai daerah”* udah gitu banyak lah yang koment *“seru tuh kak kaya nya buat komunitas bigo”*, *“wah asik banyak saudara nya nih kita”*, *“ayo cepet ah buat seru kayanya”*, *“wah, bakal sering meet up nih kita-kita”* dan gue juga koment *“ayo ah buat, seru kaya nya nih. Gue mau gabung lah”*

12. Susah engga sih masuk komunitas Sibbling ini mba?

Engga sama sekali kok gampang banget malahan Cuma harus punya aplikasi Bigo Live udah gitu bisa masuk dan orang nya baik-baik dan ramah-ramah tau engga sih aku seneng banget bisa masuk komunitas ini, mereka sih engga liat dari fisik ya yang penting asik aja orang-orangnya.

13. Setelah mba masuk komunitas Sibbling ini perbedaan apa yang mba rasakan?

Yang gue rasain itu ya gue ngerasa punya temen banyak dan gue bisa jadi diri gue sendiri yang ketawa blak-blakan dan ngomong kenceng pun gue engga perlu di tahan atau gue mau teriak-teriak ngomongnya mereka biasa

aja engga ada koment atau ngelarang gue, gue sih seneng mereka lebih punya wawasan yang luas engga kaya temen-temen gue yang waktu di SMA sama kuliah pada cupu dikit-dikit di komentarin nyebelin, gue engga suka.

14. Terus orang tua mba tau engga sih emba di serang engga punya temen dan sekarang ikut komunitas Sibbling ini?

Orang tua gue sih engga tau gue kalau di serang engga punya temen kan nyoak gue taunya gue temenan nya sama temen gue yang SMP, dan gue sama sahabat gue yang SMP itu baik-baik aja gue bahkan temenan sama mereka lebih dari 9 tahun, kalau masalah gue ikut komunitas Sibbling ini orang tua gue taunya gue temennya banyak di luar kota, engga tau kalau gue ikut komunita-komunitasan.

15. Semenjak mba masuk komunitas Bigo Live berarti mba sering bulak-balik serang jakarta dong?

Iya sering banget lah kan sering meet up sama mereka kadang seminggu sekali kadang seminggu sampai 3 kali.

16. Emang temen-temen mba yang di komunita Sibbling ini engga pada kerja bisa seringmeet up gitu?

Ada yang udah kerja, ada yang masih kuliah, ada yang nganggur juga kaya gue ini, tapi yang kerja masih bisa meet up karena kan kita kalau ketemu engga pernah ketemu pagi, selalu sore atau malem mereka pulang

kerja, ada temen gue yang kerja di diskotik mereka sebelum berangkat kerja pasti sempetin ngumpul dulu sama anak-anak sibling.

17. Kira-kira berapa anggota sih di komunitas Sibling ini ?

Engga bisa di itung karena banyak banget sih dari luar kota juga ada yang di Jakarta, Bandung, Surabaya, banyak deh pokoknya.

18. Terus gimana awal mba coba-coba untuk live di Bigo pakai baju seksi atau sampai mau gitu ngelakuin apa aja yang di suruh penonton lewat komentarnya?

Awalnya pas gue liat live temen komunitas gue dia pakai baju seksi dan buat caption gitu di live nya "*ayo digoyong*" dan banyak banget penontonnya sampai share nya tuh luar biasa banyak nya, ada yang ngasih diamond juga dulu 1 diamond aja berharga banget bisa di tukertin uang di 7-eleven, dan ternyata selain temen gue itu banayak banget kalau liat di room populer yang live seksi gitu setiap gue liat banyak banget penontonnya. Udah gitu pas gue meet up banyak banget tuh yang cerita-cerita tentang live seksi gitu, jadi kalau live seksi bisa mancing penonton banyak. Udah gitu gue coba deh dirumah tapi gue live nya malem-malem karena kan kalau siang gue tidur engga bisa live, eh bener aja pas gue live malem-malem pakai caption "buka-bukaan yuk" beuh banyak banget deh yang nonton gue, samapai gue minta share aja di share sama mereka tapi ya gitu mereka kinta cium, gue kasih kiss gitu lewat live, ada yang minta

turunin BH gue, gue turunin deh BH nya tapi gue bilang sawer dulu geh, kalau ada yang minta buka baju gue suruh mereka kasih diamond atau transfer uang ke rekening gue.

19. Kalau ada yang minta buka baju mba, mba mau buka gitu tapi kan yang banyar satu orang doang tapi orang yang nikmatin liat tubuh mba?

Ya itu sih resiko yang nyuruh engga peduli gue mah yang penting gue untung.

20. Sebelumnya mba pernah engga sih seberani ini sebelum mba tau aplikasi Bigo Live atau teman-teman komunitas Sibbling?

Ya engga lah gue malahan tomboy dulu mah engga ngerti deh make up atau pakai baju seksi. Bahkan setelah gue masuk komunitas ini gue berani ngerokok dan minum alkohol, dulu boro-boro ngerokok liat cewe-cewe ngeroko di depan gue aja gue ilfeel banget. Tapi semenjak kenal-kenal anak Sibbling oh gini ya rasa nya nikmatin aja lah bodo amat orang bilang apa.

21. Itu mba merokok inisiatif mba pengen coba atau disuruh temen-temen Sibbling?

Ya inisiatif gue aja pengen coba-coba, karena kan kalau meet up temen-temen gue semua yang cewe nya ngerokok jadi gue mau coba ternyata enak banget ngeflay gitu pikiran gue walau aga batuk-batuk dikit tapi

lama-lama gue terbiasa sih. Malah ketergantungan kali sekarang mah kalau engga ngerokok engga enak ada yang aneh aja gitu.

22. Orang tua tau engga sih mba perubahan mba yang sekarang?

Nyokap taunya gue berubah mulai ngeroko aja sama udah mulai dandan, masalah gue live rela buka baju atau apalah mereka engga tau lah.

23. Respond ibu mba gimana waktu tau mba nya ngeroko sekarang ?

Biasa aja tuh, soalnya nyokap juga ngeroko malah sekarang kita ngeroko bareng-bareng. Cuma awalnya bokap emang engga tau karena takut di amrahin karena gue deket banget kan sama bokap. Lama-lama bokap tau deh tapi ya biasa aja pas tau karena bokap gue kan engga bisa marah sama gue.

24. Mba rela buka baju sampai goyangin tubuh mba apa yang penonton inginkan dan di kasih uang emang niatnya coba-coba aja gitu?

Ya engga lah karena kebutuhan juga, secara gue kga kerja gue butuh duit dong untuk nongkrong dengan temen-temen komunitas gue, harus bulak-balik serang-jakarta butuh duit yang banyak. Bokap sih ngasih duit tapi kan kurang kalau gue di kasih berangkat 300 atau 500ribu sedangkan gue seminggu bisa beberapa kali bulak-balik serang-jakarta 2 atau 4 kali dan butuh duit banyak apa lagi mereka nongrongnya di *Starbuck*, atau cafe-cafe yang mahal lah belum lagi kalau belanja engga cukup 200 ribu mah.

Jadi selain gue ikut-ikutan kaya orang sampai rela buka baju gue atau goyangin tubuh gue ya jarena kebutuhan gue juga nambah-nambah duit, engga perlu susah-susah cari duit kerja atau apalah. Cukup live aja udah dapet uang, punya temen banyak lagi bukan di Indonesia aja tapi dari luar Negeri juga.

25. Lalu yang dapet diamond itu yang bisa ditukerin uang di 7-eleven mba juga dapet?

Yaelah engga seberapa itu geh paling 50ribu atau 70ribu, sedikit dapetnya engga seberapa kecuali udah terkenal gitu kaya orang-orang bisa deh dapet 2juta lebih mah, lah gue kan kga terkenal banget jadi ya dikit, malah gue banyakan dapet dari transferan orang kalau live itu.

26. Hubungan mba gimana sih sama orang tua ?

Baik-baik aja sih Cuma emang kita kalau dirumah ya masing-masing aja nyokap di daput masak dan masak buat jualan, bokap juga kerja dari pagi sampe soe, adik gue yang ke 2 main games aja di kamar, kalau adik gue yang terakhir main aja balik sore atau malem, kalau gue di kamar aja ngelive cari duit, tapi gue live nya malem sampai subuh kalau oagi sampai sore gue tidur, semenjak gue main Bigo pokoknya pola hidup gue engga teratur sih pagi jadi malem, malem jadi pagi. Ya mau gimana lagi gue jalanin dengan happy dan gue nyaman dengan kehidupan gue yang sekarang.

27. Pernah engga sih mba ngerasa cape dan bosan sama dunia emba yang sekarang?

Cape sih engga gue seneng kok kalau bosan ya pastilah kalau gue kga meet up ke jakarta gue dirumah aja engga kemana-mana. Samapai gue bilang sama nyokap mau kerja di jakarta aja lah engga mau di serang. Malah nyokap gue engga ngijinin takut gue jd ikut-ikutan kepergaulan bebas, yaelah gue ngomong sama diri gue sendiri tanpa kerja aja gue udah ikut-ikutan pergaulan bebas kal, pas gue ancem gue mau tetep kerja di jakarta aja kalau engga boleh beliin mobil dan nyokap gue langsung bellin gue mobil dong biar gue kga kerja dijakarta. Ya gue seneng lah gue bisa bulak-balik serang-jakarta naik mobil tanpa harus naik bus lagi.

28. Setelah mba dibeliin mobil berarti lebih sering lagi dong mba ke jakarta?

Beuh bukan sering lagi bisa deh tiap hari gue bulak-balik jakarta dnegan alesan gue mau jenguk temen atau mau main kerumah temen sampai malem makin gila sih gue semenjak naik mobil gue lebih bebas pulang sama berangkat jam berapa. Dan nyoakap bokap gue engga pernah ngelarang Cuma nanya aja mau kemana.

29. Sekarang semenjak mba mberasa berubah seperti ini pernah engga sih ngelakuin yang lebih dari Cuma buka baju atau goyangin tubuh mba?

Ya gitu deh lo juga ngerti lah , apalagi gue semenjak pakai Bigo Live temen laki-laki gue bukan orang Indonesia tapi orang korea juga mereka sampai ngajak gue ke hotel atau Cuma sekedar ciuman aja.

HASIL OBSERVASI DAN WAWANCARA

KEY INFORMAN 2

Dalam wawancara dengan *key Informan 2* kenapa *key informan* bisa terbuka dengan kehidupannya sampai buka-bukaan bahwa dia sudah melepaskan keperawanananya dengan banyak laki-laki karena *key informan 2* temen dari CANDY *key informan 1* peneliti melakukan pendekatan cukup lama dan berusaha untuk bisa mencocokkan cara berkomunikasi kita berdua sehingga *key informan 2* merasakan kenyamanan untuk ia membuka semua apa yang akan ditanyakan.

HASIL WAWANCARA KEY INFORMAN 1 MT

1. Mba asli orang jakarta atau asli dari kota mana?

Gue asli orang jakarta gue tumbuh besar disini

2. Kalau boleh tau mba berapa bersaudara ya?

Gue 2 bersaudara gue anak pertama adik gue laki-laki.

3. Gimana sih hubungan mba sama keluarga atau dengan orang tua?

Hubungan gue dengan keluarga atau orang tua sangat buruk mereka berantem aja dan adik gue kerjanya main aja. Gue selalu ngerasa kesepian kalau ada dirumah jadi gue jarang banget dirumah males gue liat orang tua berantem

dan mereka sibuk sama kehidupannya msing-masing tanpa mikirin punya anak 2 apa lagi gue anak perempuan gue butuh kasih sayang dan perhatian.

4. Kalau boleh tau mba kerja atau kuliah?

Gue kerja jadi barista di club malam.

5. Umur mba berapa tahun ?

Gue umur 27 tahun

6. Lalu mba merasakan kasih sayang atau kenyamanan mba mendapatkan dari mana?

gue dapetnya ya dari temen-temen gue, karena gue dari kecil engga dapet kasih sayang dari orang tua gue ya kerjaan gue main aja jarang ada dirumah. Gue dapet perhatian dari temen-temen gue bahkan gue dapet kasih sayang dari orang tua temen-temen gue ya ditanyain udah makan atau belum.

7. Apa yang mba dapatkan dengan sering main di luar jarang ada dirumah?

Yang gue dapetin ya itu temen-temen yang berbeda-beda.

8. Awal mba bisa masuk ke pergaulan bebas gimana tadi nya?

Waktu gue SMP sih gue ngerasa nya gue udah mulai coba ngerokok ikut-ikutan temen laki-laki, udah gitu gue sering banget diajakin temen-temen gue yang laki-laki nogkorong di kosan gitu ya mereka mabok waktu itu gue kelas 3 SMP, terus gue diajakin mabuk bareng-bareng. Yaudah gue coba deh awalnya sedikit lama-lama kok enak ya walau awalnya aga aneh rasanya malah gue jadi ketagihan deh sama mabok.

9. Orang tus mba tau engga mba ngerokok atau mabuk itu?

Ya engga lah mereka Cuma ngasih gue duit udah gitu ya selagi gue masih hidup ya mereka masih aman-aman aja kali. Nanya kabar gue aja kaga gimana peduliin gue ngerokok atau mabuk.

10. Pernah engga mba mencoba lebih dari sekedar mabuk atau merokok?

Iyalah temen-temen gue secara banyak dan beda-beda dan mereka bebas juga bergaulnya. Lebih dari rokok atau mabuk sih gue ya itu ngelakuin hubungan seks dengan laki-laki.

11. Sejak kapan mba melepaskan keperawanan mba?

Awal gue ngelepas keperawanan gue itu kapan ya gue lupa SMA kelas 1 atau SMP kelas 3 gitu gue lupa soalnya karena gue sering hubungan seks jadi lupa kapan aja gue ngelakuin hubungan seks itu.

12. Dengan siapa mba rela ngelepas keperawanan mba?

waktu itu sama cowo gue karena gue sama dia sama-sama lagi mabuk yaudah deh terjadi hubungan seks itu dikosan temen pacar gue.

13. Selain sama pacar mba pernah engga ngelakuin hubungan seks dengan laki-laki lain?

Semenjak gue SMA temen-temen gue tambah banyak kan dari berbagai sekolah jadi gue sering banget diajak nongrong gitu sama mereka pas gue masuk sih pernah 3 kali ngelakuin hubungan seks dengan mereka dan itu status gue udah putus sih sama pacar gue.

14. Mba pernah engga sih nyesel ngelepas keperawanan mba ke laki-laki lain dan macem-macem selain sama suami mba nanti di kemudian hari?

Engga sih walau gue keadaan mabuk ngelakuinnya selama ini gue santain aja selagi engga hamil gue kalau abis hubungan seks gitu bangun nya malah kaya plong gitu pikiran gue dan nikmat sih geu rasain pas hubungan seks itu karena gue kan engga mabuk oarah gue masih sadar jadi geu ngerasin kenikmatan itu.

15. Bagaimana awal mba menggunakan aplikasi Bigo Live ini?

Dari temen-temen gue lah pasti nya soalnya mereka pakai Bigo Live ini juga, awalnya ya gitu gue coba-coba ah seru deh kaya nya. Ternyata bener aja sih seru juga gue pakai ini banyak banget yang nonton gue kalau live dan koment nya bagus-bagus sih ya bilang gue cantik, bilang gue seksi banyak lah pokoknya.

16. Lalu kapan mba mulai masuk komunitas Siblling ini?

Dari mulai berdirinya aja waktu itu dan langsung ngadain meet up dan yang buat komunitas Bigo ini juga temen gue kok, dan emang niatnya buat memperbanyak temen dari berbagai daerah dan kota.

17. Mba pernah engga sih ngelakuin kaya orang-orang yang live pakai baju seksi atau rela buka baju demi dapetin duit?

Kalau buka baju sih engga gila aja mahal badan gue sekali pakai aja gue harus sama orang luar negri gue juga ogah banget ngelakuin hubungan dengan sembarangan orang mah. Kalau pakai baju seksi iya gue narik penoton dari

muka gue juga udah cukup, secara gue cantik kan. Engga bohong sih kadng gue juga pengen dapetin duit Cuma gue live aja.

18. Terus kalau ada kepikiran untuk coba-coba kaya orang-orang ngelive dapet uang itu gimna mba?

Kalau kepikiran gitu sih suruh ketemuan langsung aja, kalau masih wajar kaya turunin BH atau buka sedikit BH nya gue liatin asal ya itu transfer uang dulu. Kalau pengen lebih ya harus bayar mahal dan gue juga harus pilih-pilih karena gua mau berhubungan seks dengan cowo ganteng dan banyak duit. Kalau om-om nya jelek tapi banyak duit ya gue ogah banget banyak duit tapi jelek yang ada gue muak nanti berhubungan seks nya, karena setiap gue ngelakuin hubungan seks gitu gue juga menikmati lah.

19. Kalau dalam bergaul mba pernah engga sih memilih-milih temen kaya harus gimana orang itu?

Memilih gimana ya mungkin sih secara gue engga sadar mah, harus yang lumayan body nya engga malu-maluin lah kalau di ajak nongkrong dan harus bisa kaya gue gitu gaul ngerokok, ya minum, ya mabuk juga.

20. Pernah engga mba mencoba deket sama orang tua dan berusaha dapetin kasih sayang orang tua mba?

Mencoba, kaya nya udah lama banget gue mencpba dan gagal waktu itu gue SMP engga ada hasil. Jadi gue engga pernah mencoba lagi males juga gue kaya ngemis kasih sayang sama mereka toh mereka aja engga peduli gue sama

adik gue, jadi buat apa gue peduli, mereka lebih cinta sama diri mereka sendiri dari pada kebahagiaan anak-anaknya.

21. Ada kepikiran engga ,ba untuk berenti bergaul seperti ini dan ingin jadi lebih baik lagi?

Kalau jadi lebih baik lagi ya semua perempuan juga mau tapi gue merasa nyaman dengan hidup gue engga peduli dunia seperti apa, selagi gue bahagia dan banyak yang sayang sama gue. Gue akan terus seperti ini toh gue engga ngerugiin siapa pun, gue ngeseks pakai badan gue.

HASIL OBSERVASI DAN WAWANCARA

KEY INFORMAN 3

HASIL WAWANCARA KEY INFORMAN 3 AL

1. Kalau boleh tau mba asli orang mana ?

Aku asli orang banten

2. Mba berapa barsaudara?

Aku 5 bersaudara, anak pertama dari 4 bersaudara

3. Mba kerja atau kuliah ?

Aku kuliah sambil kerja, jadi aku kerja pagi malem nya kuliah deh.

4. Kalau boleh tau lingkungan keluarga, teman-teman mba seperti apa ya?

Kalau lingkungan keluarga alhamdulillah orang tua selalu mengajarkan tentang mana yang baik dan engga, karena kan aku anak pertama dan perempuan jadi orang tua engga mau jadi bahan omongan banyak orang.

Kalau lingkungan berteman saya ya macem-macem ya ada yang nakal ada yang baik juga, kalau yang nakal contoh nya banyak yang merokok wanita juga, mabuk sampai dia jadi simpenan om-om, tapi aku berteman dengan mereka sekedar berteman untuk ikut-ikutan dan terbawa arus mereka oh kayanya tidak karena aku juga engga mau rusak yah sebagai wanita.

5. Mba pernah punya masalah engga sih dengan teman-teman atau mba pernah engga sih ngerasa teman-teman jauhkan mba?

Aku sih engga pernah merasakan itu selagi kita baik sama orang pasti orang baik sama kita jadi aku sama temen=teman dari SD sama oi kuliah baik-baik aja.

- 6. Kalau boleh tau mba menggunakan aplikasi Bigo Live tau dari mana ya?**

Aku taunya dari teman-teman aku yang semua nya memakai aplikasi ini, awalnya sih aku engga tertarik tapi lama-lama jadi ingin coba. Kaya ah coba deh mau liat emang isinya apa sih sampai mereka bilang seru, dan ternyata seru juga banyak orang yang live macem-macem ada yang live perempuan lagi joget-joget pakai baju seksi, ada juga yang maku up banyak deh.

- 7. Pernah engga mba mencoba live gitu kaya yang lain?**

Engga pernah karena gue tipe yang males ngomong gitu ngeladenin orang-orang yang koment jadi gue yang ikut-ikutan koment di live orang?

- 8. Bagaimana awal nya mba masuk komunitas Sibling?**

Awalnya ya itu coba-coba aja kaya nya seru, tapi pas pertama banget aku ke jakarta untuk meet up sama mereka wah pergaulannya lebih hgila sih dari

pada temen-temen aku yang di serang mereka lebih berani untuk melakukan hal apapun, dari situ deh aku engga pernah ikut ngumpul lagi paling Cuma menyapa aja di live orang yang komunitas Siblling. Bukannya takut bakal ikut-ikutan mereka Cuma aku engga nyaman aja dengan tingkah mereka yang bener-bener berani.

9. Terus mba engga pernah ikut kumpul lagi sama mereka dong, ada komentar engga dari mereka nya mba engga pernah ngumpul lagi sama mereka?

Iya semenjak itu aku engga pernah kesana lagi, ya pasti lah mereka ngomongin aku engga mungkin engga Cuma engga langung aja sama aku. Tapi bodo amat ah toh aku juga di serang banyak temannya bukan mereka aja, jadi ya biarlah mereka ngomong apa.

10. Pernah engga sih mba mencoba-coba ikut live kaya orang-orang pakai baju seksi gitu biar banyak penonton?

Engga sama sekali karena ih geli aja gitu liatnya emang mereka engga malu gitu kan dilihat jadi kaya murahan banget walau mereka cantik punya badan bagus, kan sayang aja gitu kalau disalah gunakan.

11. Kalau mba nongkrong dengan teman-teman yang seperti merokok perempuannya atau yang mabuk gimana sih mba menahan untuk tidak terbawa?

Kalau aku selalu ingat aja ada orang tua aku dirumah yang selalu mendoakan dan selalu mengajarkan aku tentang etika, norma untuk bisa bergaul, apa lagi

kan aku anak perempuan pertama lagi harus mencontohkan yang baik sama adik-adik agar aku jadi panutan mereka juga untuk jadi anak yang baik.

12. Penilaian mba gimana tuh sama cewe kaya gitu?

Ya aneh sih ya kaya cewe murahan tapi bodod ah mereka ini yang rugi bukan aku.

HASIL WAWANCARA PAKAR MEDIA

(INFORMAN TAMBAHAN)

1. Siapa nama anda ?

Media Sucahya

2. Apa pekerjaan anda?

Saya dosen tetap Unsera

3. Anda mengajar di Fakultas apa?

Jurusan Komunikasi

4. Bapak lulusan dari mana?

Saya lulusan S1 Padjajarab FIKOM lulus pada tahun 1990, dan melanjutkan S2 nya di SAHID jurusan Manajemen Media Massa lulus pada tahun 2004.

5. Menurut bapak bagaimana perkembangan remaja saat ini dalam berkomunikasi di lingkungan masyarakatnya?

Cukup bagus yah mereka sudah sangat berkembang dalam segala hal seperti teknologi dan cara berfikir mereka lebih maju.

6. Menurut bapak bagaimana remaja sekarang tumbuh berkembang dalam bersosialisasi di masyarakatnya?

Tergantung kepribadiannya masing-masing ada yang bisa langsung paham dalam komunikasi di lingkungan ada juga yang memang susah untuk bersosialisasi dalam lingkungan, dan sanak muda saat ini walau mereka di lingkungannya mereka lebih mementingkan dengan media sosialnya di banding di lingkungan secara langsungnya.

7. Apakah anda setuju dengan perkembangan teknologi yang semakin maju bahwa sosialisasi dilakukan di media sosial atau Smartphone?

Dengan berkembangnya teknologi saat ini ya saya setuju karena membuat anak-anak saat ini pemikirannya lebih maju, tetapi saya kurang setuju jika di lingkungan langsungnya mereka lebih mementingkan media sosial atau Smartphone nya, karena itu membuat yang dekat terasa jauh yang jauh terasa dekat.

8. Apakah bapak mengetahui tentang aplikasi Bigo live Streaming ?

Saya sih tau aplikasi ini tapi tidak tau apa kegunaan dan apa saja yang didalam aplikasi Bigo Live ini karena saya hanya mengetahui dari remaja-remaja yang kerja di UNSERA

9. Jadi aplikasi ini adalah dimana orang-orang bisa melakukan siaran langsung yang bisa dilihat atau ditonton oleh banyak orang tanpa harus menjadi teman dan jangkauan Live Streaming ini bukan hanya di daerah atau kota saja tetapi menjangkau keluar Negeri juga, Menurut

bapak bagaimana aplikasi tersebut untuk kalangan masyarakat terlebih lagi untuk remaja saat ini, dan banyak penyiar yang melakukan siaran secara terbuka seperti mereka rela membuka bajunya dan menggoyangkan tubuhnya demi uang, jadi kelebihan dari aplikasi ini jika sebanyak penonton dan diberikan Diamond akan mendapatkan uang walau memang kecil uangnya, tetapi ada yang mendapatkan uang melalui transfer orang yang menonton, jadi bagaimana menurut bapak penggunaan aplikasi yang di salahgunakan untuk mencari uang?

Sebenarnya yang salah bukan dari aplikasinya tetapi dari perorangan nya masing-masing karena aplikasi ini hanya memfasilitasi saja dengan perkembangan yang maju, keuntungan yang di dapat dari aplikasi ini mungkin dari kuota pemilik akun Bigo Live.

10. Bagaimana menurut bapak penggunaan aplikasi yang di salahgunakan untuk mencari uang?

Itu masuknya pada teori Marx yaitu buruh itu adalah pada perusahaan, dan digital buruh tidak dibayar playboard.

11. Apakah menurut anda keuntungan Diamond dalam aplikasi bigo live saat berguna atau malah menyalahkan aturan dalam media yang saat ini sedang berkembang?

Lebih ke Teori Derma Teknologi sih ya dimana ini adalah pemasaran media dan semua kembali kepada pengguna tersebut dan masuknya adalah ke media baru yang di jadikan bisnis, yaitu dimana bigo live ini menjadikan bisnis

dalam perusahaannya dan dipasarkan kepada target sasaran Bigo ini, dan menjadi sarana pemasaran dimana pasti ada di roomnya banyak iklan yang muncul jadi Bigo mendapatkan keuntungan dari pembayaran pemasaran iklan orang juga dan menjadi informasi dimana semua orang bisa melihat dan live secara streaming dan mendapatkan informasi di berbagai daerah dan negara. Dan secara tidak langsung terjadi eksploitasi khayalan dan tujuan. Dimana khayalan itu terjadi karena seseorang membayangkan apa yang dia lihat atau dipertontonkan dalam aplikasi Bigo Live tersebut. Karena banyak banget perempuan yang melakukan siaran langsung melalui aplikasi Bigo dengan vulgar yaitu sambil membuka baju. Dan pastinya membuat para lelaki yang menonton siaran langsung Bigo Live tersebut terangsang dan melakukan seks sendiri. Lalu tujuan dari perempuan-perempuan yang melakukan siaran ini pasti mempunyai tujuan kan seperti harus mendapatkan penonton yang banyak dan bagaimana cara mendapatkan uangnya dalam 1 jam atau 3 jam mereka live. Dan dari perusahaan Bigo ini mendapatkan keuntungan melalui penjualan gift dan iklan, laki-laki memberikan gift itu kan pasti dia membeli diamond itu, lalu Bigo juga mendapatkan uang dari iklan-iklan yang masuk.

12. Menurut bapak apakah aplikasi Bigo Live memiliki pengaruh pada perubahan identitas diri bagi penggunanya? (penyiar)

Iya jelas yah karena itu tuntutan mereka untuk bisa mendapatkan keuntungan apa yang ia inginkan seperti tujuan dia live apa dan harus bagaimana

mendapatkan tujuan itu, jika seseorang ini berbeda karakter atau identitas di lingkungan aslinya dan berubah saat menggunakan media itu.

13. Apakah perubahan itu termasuk dalam perubahan yang ekstrim atau perubahan yang masih dianggap wajar?

Itu kembali kepada penyiar apakah tuntutan itu disetujui atau di

**HASIL WAWANCARA PAKAR PSIKOLOGI
(INFORMAN TAMBAHAN)**

Pertanyaan Untuk Pakar Psikologi

1. Siapa nama anda?

Aku biasa dipanggil Elyan

2. Apa pekerjaan ibu?

Aku sih Freelance aja, jadi aku kadang yang datang ke rumah orang yang minta tolong ke aku atau ada pasien gitu datang ke rumah aku

3. Kalau boleh tau ibu dulu kuliah di mana?

Aku lulusan YAI Jakarta

4. Ibu buka praktek tidak di rumah untuk konsultasi seperti kejiwaan atau tentang psikolog seseorang?

Iya buka kok jadi kalau ada pasien gitu kadang ada yang ke rumah minta tolong untuk curhat dulu pasti awalnya terus apa yang dirasakan dengan psikologinya, tergantung penanganan juga sih disetiap permasalahan seseorang

5. Apakah ibu mengetahui aplikasi Bigo Live ?

Kalau tau aplikasi nya sih engga Cuma pernah denger-denger aja dari saudara-saudara aku yang masih remaja gitu kalau mereka lagi main kerumah aku atau ngumpul dirumah nenek aku.

6. Jadi Bigo Live ini kan bu aplikasi dimana seseorang bisa live langsung dan bisa dilihat tanpa harus temenan dan bisa dilihat oleh banyak orang bahkan seluruh dunia, aplikasi ini banyak banget perempuan yang salah menggunakan, seperti mereka rela membuka baju mereka untuk bisa menarik penonton yang banyak bahkan bisa mendapatkan uang dari aplikasi ini, apa yang penonton inginkan kadang suka di lakukan oleh penyiar dengan syarat membagikan siaran penyiar ke banyak orang atau memberi saweran atau diamond gitu, menurut ibu bagaimana ya seseorang perempuan bisa melakukan itu?

Menurut aku sih kaya mereka mencari eksistensi dulu ya menggunakan aplikasi ini ikut-ikutan biar engga dibilang cupu atau agar mengikuti jaman bahwa aplikasi ini lagi booming loh, nah setelah mereka menggunakan itu untuk mencari eksistensi baru tuh mereka dapetin atau kaya tau oh ternyata banyak juga ya keuntungan menggunakan aplikasi ini bisa mendapatkan uang juga loh selain mendapatkan teman di media sosial.

7. Apakah media saat ini memicu suatu perubahan identitas seseorang?

Ya mempengaruhi juga kok, tapi seseorang mengalami perubahan identitas faktornya banyak bukan melalui media sosial saja tetapi pertama yaitu faktor dari keluarga dan lingkungan mereka bergaul, jika orang tua membimbing dan memberi perhatian yang cukup anak akan menjadikan orang tuanya adalah panutan mereka, dan faktor lingkungan jika mereka bergaul dengan teman-teman yang memberi mereka pengaruh positif seseorang itu bisa terbawa ke arah positif tetapi jika seseorang bergaul dengan lingkungan atau teman-teman yang membawa ke arah negatif nah ini mereka juga akan terbawa ke arah negatif apa lagi mereka merasakan dengan seran intens ya dalam kesehariannya.

8. Sebenarnya suatu identitas seseorang itu di miliki saat umur berapa?

Seseorang bisa menetapkan identitas diri mereka saat mereka mulai dewasa sekitar umur 26,27,28 tahun lah.

9. Jadi terkait dalam penelitian aku ini dia orang serang dia kaya mengalami perubahan identitas atau perubahan karakter sih bu yang aku lihat mah dimana dia anak yang sangat tomboy dan wanita baik-baik pakai kerudung dan dulu malah kalau ada perempuan yang dilihat dia nakal kaya itu cewe liar banget ya, tapi pas dia menggunakan aplikasi Bigo Live atau kenal dunia Bigo Live dan teman-temannya yang dijakarta sekarang dia udah mulai merokok, mabuk bahkan dia juga rela bu membuka baju dia saat live untuk mendapatkan uang atau diamond dari aplikasi ini yang diberikan

oleh penonton, jadi menurut ibu sebenarnya faktor apakah dia sampai terjadinya perubahan identitas ini?

Oh seperti itu, jadi dia tadinya pakai kerudung dan sangat baik ya, tergantung ya seseorang terjadinya perubahan identitas itu banyak sekali faktornya, kalau boleh tau aku boleh tau engga riwayat dia dari mulai dia belum mengenal aplikasi ini sampai dia menggunakan aplikasi ini terus dilihat dari hubungan orang tuanya juga sih.

- 10. Aku ciritin dari awal ya bu waktu dia berteman ya bu dari SMA sampai dia mengenal dunia aplikasi Bigo live ini, jadi dia waktu SMA punya teman atau geng gitu bu Candy ini temenan sama mereka aja selama di SMA tapi entah kenapa kelas 2 itu dia tiba-tiba dimusuhi sama teman-temannya tanpa alasan sampai lulus, jadi dari kelas 2 Candy engga punya teman selama di SMA, setelah itu dia masuk perguruan tinggi di serang dia harap bisa mendapatkan teman di kampus nah pas udah di kampus memang ia mendapatkan teman geng lagi setelah pertengahan semester teman-temennya juga jadi musuhin Candy tanpa alasan katanya, jadi dari mulai pertengahan semester dia tidak punya teman lagi sampai dia lulus, setelah lulus dia semakin engga punya teman Cuma di kamar dan dirumah udah gitu dia awalnya menggunakan aplikasi Snapchat dimana bisa buat video dan di share, pas dia pakai Snapchat ini dia liat iklan di Snapchat nya bahwa ada aplikasi baru yaitu Bigo Live yang bisa siaran langsung**

udah gitu dia coba-coba pakai lalu ikut-ikutan buat video gitu, sampai ikut komunitas Bigo di jakarta Candy baru ngerasin temen disana dia jadi bulak-balik jakarta bu semenjak ikut komunitas ini, dari awal dia Cuma pengen punya temen aja lalu lama-kelamaan dia jadi membutuhkan uang karena uang yang dikasih sama orang tua nya juga kurang untuk dia main disana. Waktu temennya live dan cerita bisa dapetin uang dengan cara mancing penonton dengan pakaian seksi dan boleh minta baju nya dibuka awal membagikan siarannya ke orang lain dan memberikan uang kepada yang siaran itu lalu Candy jadi tertarik untuk menggunakan aplikasi ini dan mulai siaran langsung dengan cara memancing penoton pakai baju seksi dan mau membuka sedikit bagian tubuhnya. Candy bisa mendapatkan uang dari dia siaran langsung dan rela membuka baju dengan syarat membayar kedai dengan cara transfer. Hubungan dengan orang tua nya sih baik kaya ayah dan ibu nya sayang kok sama Candy apa aja yang Candy mau selalu diturutin oleh kedua orang tua nya apa lagi ayahnya sangat memanjakan Candy, Candy untuk menyapu rumah aja suka dimarahin ibu Candy oleh ayahnya, uang pun selalu dikasih sama ayah nya. Tapi memang dari segi kedekatan Candy bilang kalau dirumah mereka selalu sendiri-sendiri gitu ayah nya dimana, ibu nya di dapur aja, Candy di kamar aja dan adik-adik nya ada yang main dan ada di kamar juga jarang untuk

**ngumpul bareng-bareng gitu kalau lagi pada di rumah aja semuanya
kalau untuk ngumpul satu ruangan?**

Sebenarnya Candy ini engga butuh banget ya sama uang awalnya kaya dia Cuma mau cari teman dulu sih dia ngerasa kesepian dalam hidup dia engga ada teman untuk berbagi atau untuk bisa memberi dia kebahagiaan apa lagi dari orang tua nya yang emang memberikan kasih sayang tapi nya mereka hidup seperti terpisah ayah dimana, ibu dimana, anak dimana kedekatannya kurang antara anak dan orang tua lalu di lingkungan dia tidak ada temen yang emang buat mencurahkan isi hati dia, lalu dia pas menggunakan aplikasi ini dia jadi punya teman dan bisa mencurahkan isi hati Candy ini, udah gitu intens banget sama temen-temen baru nya. Cara kasih sayang orang tua nya juga salah banget terlalu manjain apa yang anak mau tanpa ada perhatian sama aja bohong jadi anak ini tidak ada sosok dimaa menjadi panutan dan motivasi di diri Candy.

11. Apakah dari faktor lingkungan atau keluarga seseorang bisa berubah identitas nya?

Ya itu yang sudah aku jelasin bahwa seseorang itu akan menetapkan identitas diri dia saat dia sudah mulai beranjak dewasa umur 25 sampai 27 dan itu juga masihg bisa berubah identitas seseorang sampai ia merasa nyaman pada diri dia sendiri saar itu, faktor yang sangat mendukung banget dari keluarga, orang tua dan lingkungan dia bergaul sehari-hari

12. Kalau untuk matrealis sebenarnya, orang tua nya sangat cukup memberikan uang atau materi, tapi apa yg membuat dia selalu merasa itu kurang?

Awalnya iya mencari eksistensi untuk mendapatkan perhatian juga dan teman ya, dan terus-terusan ia dalam lingkungan tersebut dan sangat beda gaya kehidupannya yang selalu uang saja saat mereka ngumpul itu jadi dorongan Candy yang harus punya uang aja saat ngumpul dan uang menjadi kebutuhan yang sangat penting untuk dia, kalau engga ada uang nanti nongkrong nya bagaimana sama temen-temennya sedangkan di serang ia juga engga punya temen mau engga mau dia harus kesana agar dia bisa main dan kumpul temen-teman komunitas nya.

13. Ada pengaruhnya ga sih bu dari kasih sayang orang tua yang memberikan apa saja untuk dia yang membuat dia seperti itu, menjadi matrealis, dan jadi aga murahan?

Sangat-sangat berpengaruh karena orang tua adalah panutan anak menjadi seseorang yang baik dan menjadikan orang tua itu motivasi dia untuk masa depan nya, dan terlalu disayang juga dengan orang tua nya, sebenarnya kasih sayang orang tua kan bukan bentuk uang aja tapi kedekatan anak dan orang tua walau hanya nonton atau makan bareng disitu lah anak akan merasa nyaman dilinngkungan keluarga nya kalau tidak ada kenyamanan di rumah akan mengakibatkan mencari kenyamanan di luar rumah.

14. Kalau dari pemikiran penonton atau orang bagaimana melihat sisi kepribadian candy ini bu,apa mereka merasa bahagia melihat dia seperti itu atau ngerasa aneh melihat dia seperti itu?

Tergantung pada diri mereka sendiri yang nonton apakah untuk kepuasan dia juga atau hanya untuk menjadi suatu pembicaraan saja, tapi rata-rata malah menjadi seru-seruan para penonton entah untuk dihujat atau menjadi kenikmatan yang gratis tanpa harus bayar.

15. Sebenarnya kepribadian seseorang itu bisa berubah ubah atau kalau sudah menetapkan kepribadian nya dan tidak bisa berubah lagi?

Candy ini masih bisa berubah kok asal ia ada yang menarik dari lingkungan komunitas ini dan terus-terusan secara intens, Candy ini sebenarnya masih mencari identitas dia karena masih muda juga tetapi kalau dia tidak ada yang menarik dari lingkungan itu ya Candy akan terus-terusan mempunyai identitas diri dia yang kaya sekarang.

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Program Studi: 1. Administrasi Publik
2. Ilmu Komunikasi
3. Ilmu Pemerintahan

Jalan Raya Jakarta KM.4 Phone (0254) 280330 Ext. 228, Fax: 0254-281245 Pakupatan Serang Banten
url: <http://www.fisip-untirta.ac.id>, Email: kontak@fisip-untirta.ac.id

Nomor : *R* /UN.43.6.2/PG/2018
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Mencari Data

23 Januari 2018

Kepada Yth.
Media Suahya
Dosen Universitas Serang Raya
di
Tempat

Dengan Hormat,
Sehubungan dengan diselenggarakannya kegiatan *riset* mahasiswa kami di Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, maka kami yang bertanda tangan di bawah ini memberikan tugas kepada mahasiswa berikut ini untuk mencari data yang dibutuhkan,

Nama : Mety Try Fatmawati
NIM : 6662121915
Semester : 10
Mata Kuliah : SKRIPSI
Judul : PERUBAHAN IDENTITAS DIRI PADA POLA BERFIKIR MATREALIS PADA PENGGUNA APLIKASI BIGO LIVE (STUDI KASUS KOMUNITAS SIBBLING JAKARTA)
Data diperlukan : Wawancara mendalam tentang pengamatan media pada bigo live

Untuk itu kami berharap dan memohon kepada Bapak/ Ibu untuk dapat **memberikan izin guna mencari data** yang dibutuhkan mahasiswa tersebut.

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami mengucapkan terima kasih.

Kotia Program Studi
Ilmu Komunikasi

Dr. Rahmi Winansih, M.Si
NIP-196810192005012001



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

Program Studi: 1. Administrasi Publik
2. Ilmu Komunikasi
3. Ilmu Pemerintahan

Jalan Raya Jakarta KM.4 Phone (0254) 280330 Ext. 228, Fax. 0254-281245 Pakopatan Serang Banten
url: <http://www.fisip-untirta.ac.id>, Email: kontak@fisip-untirta.ac.id

Nomor : **19** /UN.43.6.2/PG/2018
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Mencari Data

02 Juli 2018

Kepada Yth,
Ratu.Eliyan Handiyanti, S.psi
di
Tempat

Dengan Hormat,
Sehubungan dengan diselenggarakannya kegiatan riset mahasiswa kami di Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, maka kami yang bertanda tangan di bawah ini memberikan tugas kepada mahasiswa berikut ini untuk mencari data yang dibutuhkan,

Nama : Mety Tri Fatmawati
NIM : 6662121915
Semester : 10
Mata Kuliah : Skripsi
Judul : PERUBAHAN IDENTITAS DIRI PADA POLA BERFIKIR MATREALIS PADA PENGGUNA APLIKASI BIGO LIVE (STUDI KASUS KOMUNITAS SIBBLING JAKARTA)
Data diperlukan : wawancara mendalam tentang psikologis perubahan identitas diri seseorang

Untuk itu kami berharap dan memohon kepada Bapak/ Ibu untuk dapat **memberikan izin guna mencari data** yang dibutuhkan mahasiswa tersebut

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami mengucapkan terima kasih.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

M. Rahmi Winangsih, M.Si
NIP. 196810192005012001

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN WAWANCARA

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI INFORMAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MEDIA SUCAHYA
Jenis Kelamin : PRIA
Pekerjaan : DOSEN KOMUNIKASI WAJERA
Alamat : JL. KEPODANG No 35 CILEBON
No. Telp : 083875725064

Bersedia menjadi informan dan diwawancarai untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan peneliti. Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Dan hasil wawancara tidak akan dipergunakan untuk kepentingan lain oleh peneliti selain untuk penelitian tersebut.

SERANG 28 JUNI 2018
Tanda Tangan Informan



MEDIA SUCAHYA, M.A.

- **Key-Informan Pakar Psikolog**

SURAT PERNYATAAN KESEDIAN MENJADI INFORMAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ratu Elyan Handiyanti, S.Psi.
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : freelance (Biro Psikologi)
Alamat : Jl. Km Idris Benggala Naglasari
No. Telp : 087774918000

Bersedia menjadi informan dan diwawancarai untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan peneliti. Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Dan hasil wawancara tidak akan dipergunakan untuk kepentingan lain oleh peneliti selain untuk penelitian tersebut.

26 Juni 2018
Tanda Tangan Informan


Ratu Elyan Handiyanti

- **Key-informan Penyar II Bigo Live**

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI INFORMAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mitara
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Barista Club Malam
Alamat : Jakarta
No. Telp : -

Bersedia menjadi informan dan diwawancarai untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan peneliti. Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Dan hasil wawancara tidak akan dipergunakan untuk kepentingan lain oleh peneliti selain untuk penelitian tersebut.

Jakarta 13 Januari 2018
Tanda Tangan Informan


Mitara


SURAT PERNYATAAN KESEDIAN MENJADI INFORMAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ayu Iestari Anggraeni Sidom
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Link. Cibeduwuk RTD5/07 Kelurahan Kagungan
kota Serang Banten.
No. Telp : 089771747560

Bersedia menjadi informan dan diwawancarai untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan peneliti. Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Dan hasil wawancara tidak akan dipergunakan untuk kepentingan lain oleh peneliti selain untuk penelitian tersebut.

.....2018
Tanda Tangan Informan


Ayu Iestari

- **Informan Tambahan Penonton Bigo Live**

SURAT PERNYATAAN KESEDIAN MENJADI INFORMAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tessa
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Pekerjaan : Pegawai Puskesmas
Alamat : -
No. Telp : -

Bersedia menjadi informan dan diwawancarai untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan peneliti. Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Dan hasil wawancara tidak akan dipergunakan untuk kepentingan lain oleh peneliti selain untuk penelitian tersebut.

Serang 2 April 2018
Tanda Tangan Informan


Tessa

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI INFORMAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Desy
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Puskesmas (Honorar)
Alamat : -
No. Telp : -

Bersedia menjadi informan dan diwawancarai untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan peneliti. Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Dan hasil wawancara tidak akan dipergunakan untuk kepentingan lain oleh peneliti selain untuk penelitian tersebut.

Sering, 2 April 2018
Tanda Tangan Informan



Desy

FOTO KEY INFORMAN SEBELUM TERJADI PERUBAHAN IDENTITAS

1. CANDY



2. CANDY DAN TEMANNYA



**FOTO KEY INFORMAN SESUDAH TERJADI PERUBAHAN IDENTITAS DIRI
MELALU MEDIA APLIKASI BIGO LIVE**

1. CANDY



2. CANDY



3. CANDY DAN TEMAN-TEMAN PERKUMPULAN PENGGUNA APLIKASI BIGO LIVE



4. CANDY DAN TEMAN PENGGUNA PALIKASI BIGO LIVE SERTA LAKI-LAKI KOREA



DOKUMENTASI WAWANCARA DENGAN PAKAR MEDIA

1. Dr. Media Suahya



DOKUMENTASI WAWANCARA DENGAN PAKAR PSIKOLOG

2. Ratu Elyan Handayanti S.Psi



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Mety Try Fatmawati
Nim : 6662121915
Tempat & Tanggal lahir : Serang, 13 July 1993
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
No. Telepon : 085311133741
E-mail : metytri2@gmail.com



Riwayat pendidikan

1. 2000-2006 : SDN 11 Ciracas Serang Banten
2. 2006-2008 : SMPN 2 Kota Serang
3. 2009-2011 : SMA 3 Kota Serang
4. 2012-2018 : Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jurusan Ilmu Komunikasi

Pengalaman Organisasi

1. 2014-2015 : Teater Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Pengalaman Bekerja

1. Job training di Humas PLN Banten Utara

