

MAKNA INTERAKSI *HOST* DENGAN PENONTON SAAT *LIVE STREAMING* DI APLIKASI *UPLIVE*

Oleh :

TESI INDRIYANI, RITA HERLINA

**Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Komunikasi dan Desain
Universitas Adirajasa Reswara Sanjaya Bandung**

ABSTRACT

This research is motivated by the live streaming phenomenon which is currently widely used by social media users. The live streaming application that is now popular in Indonesia is Uplive. Uplive is one of the best applications that can easily broadcast live events or content as well as the opportunity to earn income by becoming a host or broadcaster on the application. During the live streaming, a host can interact with viewers via live chat in the Uplive application. The purpose of this study is that researchers want to know the meaning of interaction for hosts and viewers during live streaming on the Uplive application. The method used in this research is using qualitative research methods. This research data is in the form of data from interviews with the hosts of the Uplive application and the audience. The results of the study show that the interactions carried out when the host is broadcasting live are not only limited to commenting via live chat, but the audience can also give virtual gifts such as diamonds which can then be exchanged for money. Live streaming interaction for hosts on Uplive is very important because an interaction that exists between the host and viewer can increase user engagement with the host itself. In increasing user engagement, a host must have good communication skills and present good and quality impressions.

Keywords: application, host, interaction, live streaming, Uplive, viewer

PENDAHULUAN

Berbagai macam aplikasi pada *smartphone* yang termasuk pada jenis-jenis media sosial pada umumnya, seperti aplikasi Instagram, Twitter, YouTube dan aplikasi lainnya. Aplikasi sosial media tersebut telah mempermudah penggunaannya dalam mengakses informasi dan komunikasi secara luas. Banyak aplikasi media sosial dengan fitur *video streaming* atau *live streaming* yang tersedia di *Play store* dan *App store*, yang memudahkan penggunaannya dalam berinteraksi secara langsung yaitu diantaranya *Bigo Live*, *Hello yo*, *Instagram*, dan *Uplive*. Aplikasi- aplikasi tersebut menduduki

peringkat atas di *Play store* dan *App store* jadi tidak heran aplikasi ini memiliki pengguna yang sangat banyak. (Tahir dan Dewi,2019).

Live Streaming merupakan suatu aplikasi berbasis audio visual yang memungkinkan para pengguna internet dengan jelas melihat dan juga menerima informasi secara langsung terhadap seseorang yang sedang melakukan *live* atau tayangan secara langsung (Aulia, 2018). Aplikasi *live streaming* yang sekarang ini sudah populer di Indonesia yaitu *Uplive*. Awal masuk aplikasi *Uplive* ke Indonesia membawa sejumlah modal positif, di antaranya adalah kesuksesan

Uplive menjadi platform streaming populer di Hongkong, Taiwan, Vietnam, Singapura, Malaysia, hingga negara Timur Tengah. Berdasarkan data internal *Uplive*, tercatat bahwa aplikasi *Uplive* berhasil mendapatkan 35 juta pengguna aktif hingga bulan Maret 2018 dan memiliki lebih dari 100.000 host atau penyiar yang tersebar di berbagai negara (Ryza, 2018).

Uplive digunakan sebagai sarana berkomunikasi yang memanfaatkan teknologi internet dengan konsep *one to many*. Aplikasi ini menawarkan beberapa perbedaan dibandingkan dengan aplikasi sejenis, seperti *Camfrog*, *Tango*, *Live.me* serta lainnya. Pada aplikasi *Uplive*, semua yang online disebut sebagai pengguna (*user*) dan yang lebih spesifik lagi, pengguna yang tampil dalam siaran disebut sebagai *broadcaster* atau *host* dan pengguna yang hanya menonton atau memberikan komentar secara langsung melalui chat (tidak tampil) disebut dengan *viewer*.

Setiap *broadcaster* bebas menampilkan bakatnya melalui sebuah siaran *Uplive* seperti bercerita, bernyanyi, memainkan alat musik, meramal, *challenge*, menggambar, memasak, berdakwah, memasak dan aktifitas sosial lainnya. Para pengguna *Uplive* bebas memilih apakah ia ingin menjadi *broadcaster* atau mungkin hanya ingin menjadi *viewer*. *Viewer* yang sedang melihat siaran langsung dapat memberikan *gift* atau hadiah kepada *broadcaster* yang mereka sukai. Hadiah ini didapatkan oleh pengguna dengan cara membeli “*diamond*” secara online pada aplikasi *Uplive* dengan sejumlah uang dengan pilihan metode pembayaran yang tersedia. Semakin banyak penonton atau *viewer* yang memberikan hadiah kepada *broadcaster* maka akan semakin banyak pula *diamond* terkumpul, yang pada akhirnya nanti *diamond* ini bisa ditukarkan menjadi uang tunai yang terdapat pada fitur *Uplive*. Dengan adanya sebuah fitur penukaran *diamond* menjadi uang tunai inilah yang menyebabkan banyak para

broadcaster rela menampilkan konten apapun di *Uplive*. Ini juga ada kaitannya dengan komentar *viewer* yang disampaikan melalui live chat. Mereka berinteraksi dan berkomunikasi dengan gunakan lambang komunikasi khusus yang terdiri dari teks dan simbol dan ini hanya dipahami oleh anggota virtual *Uplive*. Dengan demikian virtual *Uplive* ini berbeda dengan komunikasi yang ada pada dunia nyata (Himawan, 2018)

Uplive menjadi sarana dalam media sosial lainnya yang menghibur atau menemani penonton secara konten acara dalam durasi waktu yang cukup panjang, hampir serupa dengan aplikasi media sosial pendahulunya, yaitu *Uplive* yang juga mengajikan konten hiburan berupa satu atau beberapa sosok *Host* yang membawa produk komunikasi secara virtual dengan menyapa penontonnya secara langsung dengan bentuk komunikasi secara interaktif. Waktu dalam melaksanakan siaran pada *Uplive* juga tidak terikat waktu yang pasti, semua bisa di sesuaikan dengan kebutuhan dan kesepakatan *Host* saja, lalu nantinya penonton secara natural akan mengetahui dan mengikuti jam siaran yang sudah *Host* beritahukan. Proses ini yang dilakukan *Host* juga tidak sedikit yang memang menggunakan sosok pihak kedua (*Agency*).

Tidak jauh berbeda dengan aplikasi *Live Streaming* pendahulunya yaitu *Bigo Live*, hanya saja aplikasi *Uplive* ini memiliki perbedaan dari segi segmentasi penggunanya, namun kesamaan dari aplikasi sebelumnya, memang banyak didominasi penggunanya oleh kaum hawa, dan penontonnya dari para lelaki, tentunya ini yang menarik perhatian peneliti, karena merujuk ke tema penelitian mengenai aplikasi live streaming yang banyak di gunakan, membentuk suatu kultur baru dalam dunia komunikasi digital. Karena perkembangan teknologi yang semakin canggih, interaksi sosial dapat dilakukan melalui komunikasi digital, dan juga adanya media sosial membuat interaksi

sosial melalui komunikasi digital menjadi sangat populer.

Interaksi sosial di aplikasi *Uplive* dirasakan lebih nyata dan dilakukan secara berulang serta banyak konten yang menghibur membuat penggunaannya merasa lebih dekat sehingga memunculkan berbagai perasaan serta nilai yang ingin dicapai secara bersama sama sesuai dengan motif penggunaan media sosial *Uplive*. Interaksi sosial atau interaksi antarmanusia saat ini mengalami pergeseran dengan adanya internet atau media baru khususnya dengan keberadaan media sosial. Fenomena penggunaan media sosial ketika pandemic saat ini tentunya meningkat, media sosial digunakan untuk segala aktivitas baik secara individual maupun secara berkelompok, menunjukkan bahwa media sosial semakin bermanfaat baik digunakan dalam berhubungan antar manusia, untuk berkomunikasi dan interaksi satu sama lain, atau berbisnis online.

Interaksi sosial adalah kontak atau hubungan timbal balik atau inter stimulasi dan respons antar individu, antar kelompok, atau antar individu dan kelompok (Anwar & Adang, 2013). Interaksi tidak hanya berlangsung melalui gerak-gerak secara fisik saja, melainkan melalui lambang-lambang yang maknanya perlu. Interaksi sosial dapat terjalin dengan baik apabila isi dari pesan yang disampaikan sesuai dengan keinginan komunikasi, bahkan sering diperoleh gambaran mengenai interaksi yang bisa dilakukan oleh pengguna terhadap pengguna lainnya sehingga tujuan dari penggunaan media sosial dapat tercapai.

Media sosial adalah media yang didesain untuk memperluas interaksi sosial manusia dengan menggunakan internet dan teknologi web. Media sosial diambil dari dua kata yaitu media dan social. Secara sederhananya, istilah media social inipun bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi sebagaimana definisi yang telah diketahui oleh banyak orang. Terkadang pengertian media inipun

cenderung lebih dekat dengan sifatnya yang massa karena terlihat dari berbagai teori yang muncul dalam komunikasi massa. Namun, semua definisi yang ada memiliki kecenderungan yang sama bahwa ketika disebutkan kata “media” yang muncul bersamaan dengan itu adalah sarana disertai dengan teknologinya (Nasrullah, 2015).

New media yang merupakan media yang menawarkan *digitization, convergence, interactivity,* dan *development of network* terkait pembuatan pesan dan penyampaian pesannya. Kemampuannya menawarkan interaktifitas ini memungkinkan pengguna dari new media memiliki pilihan informasi apa yang dikonsumsi, sekaligus mengendalikan keluaran informasi yang dihasilkan serta melakukan pilihan-pilihan yang diinginkannya. Kemampuan menawarkan suatu interactivity inilah yang merupakan konsep sentral dari pemahaman tentang new media (Flew, 2002:11-22)

Munculnya virtual reality, komunitas virtual identitas virtual merupakan fenomena yang banyak muncul seiring dengan hadirnya new media. Fenomena ini muncul karena new media memungkinkan penggunaannya untuk menggunakan ruang seluas-luasnya di new media, memperluas jaringan seluas-luasnya, dan menunjukkan identitas yang lain dengan yang dimiliki pengguna tersebut di dunia nyata (Flew, 2002:25).

Teori interaksi simbolik menekankan pada hubungan antara simbol dan interaksi, serta inti dari pandangan pendekatan ini adalah individu (Soeprapto, 2007). Banyak ahli di belakang perspektif ini yang mengatakan bahwa individu merupakan hal yang paling penting dalam konsep sosiologi. Mereka mengatakan bahwa individu objek yang bisa secara langsung ditelaah dan dianalisis melalui interaksinya dengan individu yang lain. Menurut Ralph Larossa dan Donald C. Reitzes (1993) dalam West-Turner (2008: 96), interaksi simbolik pada intinya menjelaskan tentang kerangka untuk

memahami bagaimana manusia, bersama dengan orang lain, menciptakan dunia simbolik dan bagaimana cara dunia membentuk perilaku manusia. Interaksi simbolik ada karena ide-ide dasar dalam membentuk makna yang berasal dari pikiran manusia (*Mind*) mengenai diri (*Self*), dan hubungannya di tengah interaksi sosial, dan bertujuan akhir untuk memediasi, serta menginterpretasi makna di tengah masyarakat (*Society*) dimana individu tersebut menetap.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat, kepercayaan orang yang akan diteliti dan kesemuanya tidak dapat di ukur dengan angka. Dalam penelitian ini, teori yang digunakan dalam penelitian tidak dipaksakan untuk memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang telah diteliti (Basuki, 2006:24). Hasil dari penelitian kualitatif diharapkan dapat menghasilkan data serta berbagai informasi yang bermakna seputar realitas makna interaksi antara host dengan penonton saat melakukan live streaming di aplikasi *Uplive*.

Dalam penelitian ini yang menjadi objek adalah aplikasi *Live Streaming Uplive*, yaitu makna interaksi antara *host* dengan penonton saat melakukan *live streaming* di aplikasi *Uplive*.. Pada pengguna media sosial ini dilakukan pada saat *host* melakukan *live* dan membentuk interaksi dengan penontonnya. Sedangkan subjek dari penelitian ini yaitu *Host* dari aplikasi *Uplive* itu sendiri secara interaksi simbolik dengan media digital sebagai perantaranya.

Sebelum meneliti data, langkah awal yang dilakukan adalah dengan melakukan pengamatan yang bertujuan untuk memilih data dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Data

tersebut diambil dari aplikasi *Uplive* dan aktivitas yang terjadi didalamnya. Langkah selanjutnya data yang terkumpul diklasifikasikan sesuai dengan jenisnya. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan mempermudah dalam menelaah, menganalisis, dan mengolah data dan langkah terakhir dilakukan penarikan kesimpulan. Data penelitian ini berupa data hasil wawancara bersama para host dari aplikasi *Uplive* dan para penontonnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Fitur *live streaming* muncul pertama kali pada aplikasi-aplikasi mobile di *smartphone* yang memang menyediakan jasa *mobile broadcasting* dengan adanya konsep *live streaming* memberikan suatu kebebasan bagi semua pengguna untuk menayangkan apa saja pada saat siaran secara langsung melalui akun pribadinya. Karakteristik yang dimiliki aplikasi *live streaming* pada umumnya dimiliki media sosial lain, yaitu *user generated content* yang berarti pengguna diberikan kebebasan untuk memproduksi berbagai konten. Dan kemudahan lainnya yang ada di aplikasi *live streaming* ini yaitu karena kontennya didistribusikan secara live maka tidak ada proses editing konten.

Aplikasi-aplikasi *live streaming* seperti aplikasi *Uplive* di *smartphone* memiliki suatu kesamaan dengan konsep siaran langsung pada umumnya, meskipun memiliki kesamaan aplikasi *live streaming* tersebut memiliki suatu kelebihan dibandingkan siaran langsung yang dilakukan di media massa konvensional. Aspek yang membedakan dari aplikasi *live streaming* seperti *Uplive* yaitu dengan adanya fitur komentar yang dapat membuat interaksi antar *broadcaster* atau *host* dengan penonton sehingga dapat dikatakan komunikasi yang bersifat dua arah atau komunikasi yang interaktif.

Ketika sedang melakukan *live streaming*, para *broadcaster* atau host di aplikasi *Uplive* dapat menayangkan

beberapa konten dan juga bakat mereka. Dengan adanya fitur live chat yang dapat digunakan oleh *broadcaster/host* untuk berinteraksi dengan penonton yang menyaksikan siaran live biasanya disebut *viewers*. Interaksi yang dilakukan saat *host* sedang melakukan siaran langsung di aplikasi *Uplive* bukan hanya sebatas memberikan komentar via *live chat* saja akan tetapi penonton juga bisa memberikan virtual gift seperti diamond jika penonton merasa puas dengan penampilan *host*. Virtual gift tersebut yang kemudian dapat ditukarkan dengan uang. Daya tarik komunikasi interaktif yang ada pada fitur *live streaming* di Aplikasi *Uplive* menyebabkan banyak orang yang tertarik untuk menjadi seorang *broadcaster* karena bisa mendapatkan penghasilan.

Hal mendasar yang ditemukan dari jawaban para informan yaitu didapatkan bahwa para host tergabung untuk menjadi host pada aplikasi *live streaming Uplive* ini yaitu memang indikator finansial yang memang dapat menghasilkan uang secara riil dari nilai tukar uang secara fitur bentuk koin atau diamond yang tertera dari aturan aplikasi ini, hal tersebut secara menyeluruh menjadi dasar utama para host berminat bergabung dengan agensi untuk menjadi host dengan berbagai aturan dan ketentuan yang sudah penulis bahas dan paparkan secara mekanisme para host ketika tergabung di aplikasi *Uplive* ini dengan mengandalkan segala macam bentuk dari wujud media baru yang memang sangat diminati oleh masyarakat sekarang.

Makna interaksi host dengan penonton saat *live streaming* di aplikasi *Uplive* sangatlah penting karena dengan adanya sebuah interaksi yang terjalin antara *broadcaster* dan *viewer* dapat meningkatkan *user engagement* terhadap *broadcaster* itu sendiri. *User engagement* yang dibangun melalui fitur *live streaming* bergantung pada konten yang disiarkan melalui live video streaming tersebut, jumlah komentar dari *viewers*

juga berpengaruh, dan hubungan yang terjalin antara *broadcaster* dan *viewer* ketika *live* berlangsung sangat mempengaruhi (Haimson & Tang, 2017)

Indikator pencapaian dari kesuksesan para host memang sudah tertera jelas dari keberadaan nilai finansial yang didapat ketika mereka melakukan *live*, dengan anggapan hobi yang menghasilkan tidak sedikit para informan memang sudah utarakan sebelumnya. Selain memang keberadaan media baru ini seperti halnya pengertian dari runutan pertanyaan mengenai fungsi dari media digital. Aplikasi live streaming tersebut bisa dijadikan sebagai sarana untuk mendapatkan hiburan dan juga informasi. Informasi bisa di dapat dari seseorang atau dari berbagai jenis media yang digunakan.

Para *host* atau *broadcaster* di aplikasi *live streaming Uplive* memang secara natural harus memiliki kemampuan komunikasi yang secara natural sudah ada dalam dirinya, mengapa demikian karena bentuk komunikasi yang terjadi pada aplikasi *live streaming* ini memang terkesan seperti satu arah komunikator yang menjadi penentu arus komunikasi kepada komunikan, yang cenderung mengandalkan komunikasi virtual sebagai saluran komunikasinya. Wujud interaksi yang terjalin ketika host melakukan *live* yaitu dengan banyak melakukan sapaan dan aktivitas-aktivitas non-verbal yang dengan sengaja di per tonton kan kepada penontonnya, sehingga penonton merasakan hal yang lebih merasakan kedekatannya dengan demikian akan ada *feedback* dari penonton.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, observasi serta wawancara yang telah dilakukan dapat ditarik suatu kesimpulan atas penelitian mengenai “Makna Interaksi Host dengan Penonton saat *Live Streaming* di Aplikasi *Uplive*” sebagai berikut:

1. Makna interaksi host dan penonton saat *live streaming* di aplikasi *Uplive*

- sangatlah penting karena dengan adanya sebuah interaksi yang terjalin antara *broadcaster* dan *viewer* dapat meningkatkan *user engagement* terhadap *broadcaster* itu sendiri.
2. Daya tarik komunikasi interaktif yang ada pada fitur live streaming *Uplive* menyebabkan banyak orang yang tertarik untuk menjadi seorang *broadcaster* karena bisa mendapatkan penghasilan.
 3. Aplikasi *live streaming Uplive* memang dapat menghasilkan uang secara riil dari nilai tukar uang secara fitur bentukan koin atau diamond yang tertera dari aturan aplikasi ini, hal tersebut secara menyeluruh menjadi dasar utama para host berminat bergabung dengan agensi untuk menjadi host dengan berbagai aturan dan ketentuan yang sudah penulis bahas dan paparkan secara mekanisme para host ketika tergabung di aplikasi *Uplive* ini dengan mengandalkan segala macam bentukan dari wujud media baru yang memang sangat diminati oleh masyarakat sekarang.
- Himawan, S. 2018. *Representasi Pornografi pada Media Sosial: Analisis Semiotika Pierce pada Aplikasi Bigo Live*. *Jurnal Bina Saran Informatika*, 24, 79–96. <http://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/mediakom/article/download/2975/1716>
- Nasrullah, R. 2015. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*. Bandung, Simbiosis Rekatama
- Ryza, P. 2018. *Memungkinkan Pengguna Menonton Tayangan Langsung Yang Dilakukan Para Penyiar (Host)*. *Dailysocial*. <https://dailysocial.id/post/layanan-hiburan-digital-live-uplive-resmi-beroperasi-di-indonesia>
- Soeprapto. 2007. *Interaksi Simbolik*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Tahir, H. Bin, & Dewi, S. I. 2019. *Eksplorasi Perempuan dalam Aplikasi Bigo Live ditinjau dari Perspektif Feminisme Marxis-Sosialis*. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 8(1), 35–45.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Y., & Adang. 2013. *Sosiologi Untuk Universitas*. Bandung, PT. Refika Aditama
- Aulia, S. A. 2018. *Strategi Komunikasi Official Host Media Sosial Up - Live*. <https://docplayer.info/211679198-Strategi-komunikasi-official-host-media-sosial-up-live.html>
- Basuki, S. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta, Wedatama Widya Sastra
- Flew, T. 2002. *New Media: An Introduction*. England, Oxford University Press.
- Haimson & Tang, J. C. 2017. *What makes live events engaging on Facebook Live, Periscope, and Snapchat*. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (Pp. 48-60)*. Milan, ACM