

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Dengan semakin meluasnya penggunaan internet dan perangkat seluler, berbagai bentuk komunikasi digital telah berkembang pesat, termasuk media sosial, aplikasi pemesanan instan, serta platform berbasis video dan live streaming. Salah satu fenomena yang menarik perhatian dalam beberapa tahun terakhir adalah maraknya penggunaan aplikasi live streaming, yang memungkinkan pengguna untuk menyiarkan dan berinteraksi secara langsung dengan audiens secara real-time. Tren ini telah menjadi bagian dari ekosistem digital yang lebih luas, di mana individu dapat berbagi pengalaman, mengekspresikan diri, serta membangun komunitas virtual yang interaktif dan dinamis.

Fenomena live streaming semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat untuk terhubung dalam ruang digital. Menurut laporan dari We Are Social dan Hootsuite pada tahun 2022, lebih dari 900 juta pengguna aktif setiap bulan menggunakan layanan live streaming di berbagai platform, menjadikannya salah satu bentuk komunikasi digital yang paling banyak digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan interaktif dalam ruang digital semakin diminati, terutama di kalangan generasi muda yang mengutamakan pengalaman komunikasi yang lebih langsung dan mendalam. Selain itu, pandemi COVID-19 yang terjadi beberapa tahun lalu turut mempercepat adopsi live streaming, karena banyak individu mencari alternatif untuk tetap berinteraksi, bekerja, belajar, dan menghibur diri secara virtual ketika mobilitas fisik terbatas.

Salah satu platform live streaming yang saat ini semakin populer adalah Dazz Live. Aplikasi ini hadir sebagai alternatif bagi pengguna yang ingin merasakan pengalaman interaksi digital secara lebih fleksibel dibandingkan platform live streaming lainnya. Dazz Live memungkinkan pengguna untuk melakukan siaran langsung tanpa memerlukan jumlah pengikut yang besar, berbeda dengan TikTok Live yang mengharuskan pengguna memiliki lebih dari 1.000 pengikut sebelum

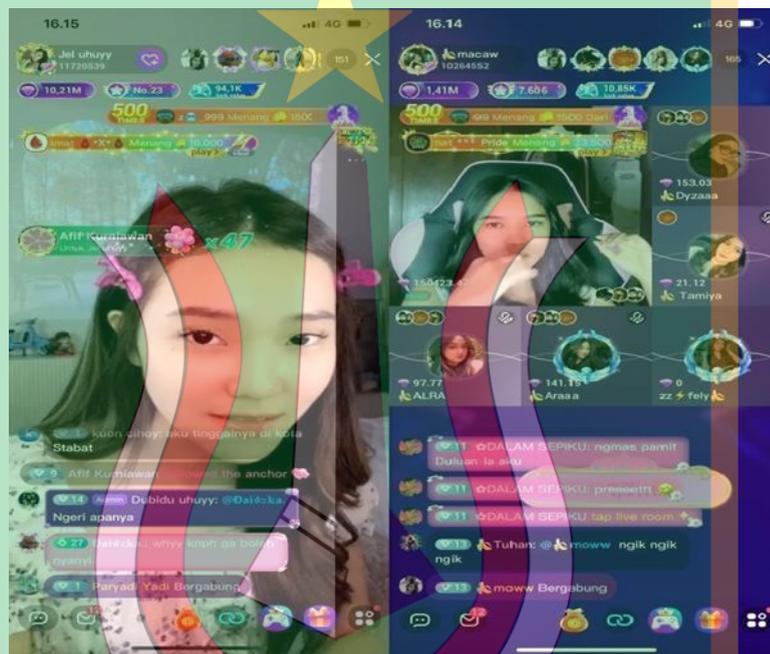
bisa mengakses fitur siaran langsung. Selain itu, batasan usia untuk menerima hadiah virtual di TikTok Live ditetapkan minimal 18 tahun, sementara Dazz Live lebih inklusif dengan mengizinkan pengguna berusia 16 tahun untuk mendapatkan keuntungan dari siaran mereka.

Tidak hanya dari segi aksesibilitas, Dazz Live juga memiliki fitur yang lebih interaktif dibandingkan aplikasi live streaming lainnya seperti Bigo Live dan TikTok Live. Salah satu fitur unggulan yang membuat Dazz Live lebih menarik adalah sistem hadiah virtual yang lebih beragam serta mekanisme kompetisi antar host dalam bentuk PK Battle (Player Killing), yang memungkinkan host untuk bersaing dalam mendapatkan dukungan dari penonton dalam waktu tertentu. Semakin banyak hadiah virtual yang diterima oleh host, semakin tinggi pula peringkat mereka dalam komunitas Dazz Live, yang pada akhirnya dapat meningkatkan penghasilan mereka.

Keunikan utama dalam komunikasi yang terjadi di platform live streaming seperti Dazz Live adalah interaksi simbolik yang terbentuk antara host dan viewers. Dalam konteks ini, komunikasi tidak hanya terjadi melalui kata-kata, tetapi juga melalui berbagai simbol digital seperti emoji, komentar, dan hadiah virtual. Simbol-simbol ini memainkan peran penting dalam membentuk hubungan antara host dan viewers, serta dalam menciptakan pengalaman komunikasi yang lebih mendalam. Konsep interaksi simbolik ini sejalan dengan teori interaksi simbolik yang dikembangkan oleh George Herbert Mead dan Herbert Blumer, yang menekankan bahwa makna dalam komunikasi tidak hanya ditentukan oleh pengirim pesan, tetapi juga oleh cara penerima pesan menginterpretasikan simbol yang digunakan.

Dalam konteks Dazz Live, komentar menjadi salah satu bentuk interaksi utama yang digunakan oleh viewers untuk berkomunikasi dengan host. Komentar dapat berupa pertanyaan, dukungan, atau sekadar sapaan yang menunjukkan keterlibatan dalam siaran. Selain itu, penggunaan emoji dan stiker juga memiliki peran penting dalam mengekspresikan emosi dan perasaan tanpa perlu menggunakan kata-kata. Yang paling menarik adalah hadiah virtual, yang tidak hanya berfungsi sebagai bentuk apresiasi terhadap host, tetapi juga menjadi simbol status dalam komunitas digital. Viewers yang sering memberikan hadiah virtual cenderung mendapatkan perhatian lebih dari host, bahkan bisa membangun hubungan sosial yang lebih dekat

Makna dari simbol-simbol dalam interaksi live streaming dapat bervariasi tergantung pada konteks sosial dan pengalaman pengguna. Sebagai contoh, bagi sebagian pengguna, memberikan hadiah virtual dapat dianggap sebagai cara untuk menunjukkan dukungan terhadap host yang mereka sukai, sementara bagi yang lain, hal ini dapat dilihat sebagai bentuk persaingan dengan viewers lain dalam menarik perhatian host. Selain itu, ada pula viewers yang menganggap hadiah virtual sebagai bentuk investasi sosial, di mana mereka berharap mendapatkan hubungan yang lebih erat dengan host yang mereka dukung.



**Gambar 1. 1** Tampilan live di aplikasi Dazz Live

Sumber : Dazz Live 2024

Dinamika komunikasi dalam Dazz Live juga menunjukkan bahwa platform ini bukan sekadar ruang hiburan, tetapi juga menjadi ekosistem ekonomi digital yang kompleks. Banyak host yang menjadikan live streaming sebagai sumber pendapatan utama mereka, dengan mengandalkan hadiah virtual sebagai bentuk monetisasi. Dengan adanya sistem peringkat dan tantangan antar host, kompetisi untuk mendapatkan perhatian viewers menjadi semakin intens. Oleh karena itu, strategi komunikasi yang digunakan oleh host dalam membangun interaksi dengan audiens mereka sangat menentukan keberhasilan mereka dalam platform.

Namun, meskipun interaksi simbolik dalam Dazz Live membawa banyak keuntungan bagi pengguna, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah

satu tantangan utama adalah perbedaan pemaknaan simbol antara host dan viewers. Tidak semua simbol memiliki makna yang sama bagi setiap individu. Sebagai contoh, hadiah virtual yang diberikan oleh viewers kepada host dapat dianggap sebagai bentuk apresiasi oleh sebagian pengguna, tetapi bagi yang lain, hal ini dapat menimbulkan ekspektasi tertentu yang tidak selalu sejalan dengan pemahaman host. Perbedaan pemaknaan ini dapat menyebabkan miskomunikasi dan bahkan potensi konflik dalam interaksi digital.

Selain itu, karena interaksi dalam Dazz Live bersifat publik dan berlangsung dalam waktu nyata, ada kemungkinan terjadinya hambatan komunikasi, seperti komentar yang tidak sesuai, penyalahgunaan simbol, atau bahkan gangguan dari pengguna lain. Oleh karena itu, penting bagi platform untuk menyediakan mekanisme moderasi yang efektif guna memastikan bahwa komunikasi yang terjadi tetap positif dan tidak merugikan salah satu pihak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana simbol digunakan dalam interaksi antara host dan viewers di Dazz Live, menjelaskan bagaimana faktor sosial dan budaya memengaruhi pemaknaan simbol dalam komunikasi digital, serta mengidentifikasi bagaimana interaksi simbolik dalam Dazz Live membentuk hubungan sosial dan ekonomi dalam platform ini. Dengan memahami lebih dalam tentang dinamika interaksi simbolik dalam live streaming, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak, termasuk Secara akademis, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dalam studi komunikasi digital, terutama dalam memahami bagaimana simbol digunakan untuk membangun hubungan dalam komunitas virtual. Bagi pengembang platform live streaming, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna serta menciptakan lingkungan digital yang lebih inklusif dan interaktif. Sementara itu, bagi pengguna Dazz Live, penelitian ini dapat membantu mereka memahami bagaimana interaksi dalam platform ini dapat mempengaruhi hubungan sosial dan ekonomi mereka.

Dengan semakin berkembangnya teknologi digital dan perubahan pola komunikasi manusia, penelitian tentang interaksi simbolik dalam live streaming menjadi semakin relevan. Studi ini tidak hanya berkontribusi pada pemahaman akademik, tetapi juga memberikan wawasan yang dapat diterapkan dalam

kehidupan digital sehari-hari.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana interaksi simbolik antara host dengan viewers pada aplikasi live streaming Dazz Live?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui interaksi simbolik antara host dengan viewers pada aplikasi live streaming Dazz Live.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan Teori Interaksi Simbolik dalam konteks komunikasi digital, dengan fokus pada penggunaan simbol dalam interaksi antara viewers dan host di Dazz Live. Penelitian ini memperkaya pemahaman tentang bagaimana simbol membentuk identitas sosial dan memperkuat hubungan sosial dalam interaksi digital.

### 2. Manfaat Sosial

Penelitian ini bermanfaat bagi perkembangan komunitas digital, memperkuat hubungan antar anggota komunitas, dan menciptakan komunikasi yang lebih positif di platform Dazz Live.

## 1.5 Sistematika Penulisan

### BAB 1 PENDAHULUAN

Berfungsi sebagai pengantar yang menjelaskan latar belakang penelitian, merumuskan masalah yang akan diteliti, serta menetapkan tujuan dan manfaat dari penelitian ini. Selain itu, bab ini juga akan menjelaskan ruang lingkup penelitian dan metodologi yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian.

### BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Menyajikan landasan teori yang relevan dengan topik penelitian. Di

dalamnya, akan dibahas teori interaksi simbolik, konsep mind, self, dan society, serta dinamika interaksi dalam konteks live streaming. Bab ini juga mencakup studi- studi terkait yang telah dilakukan sebelumnya di platform digital dan menyajikan kerangka pemikiran yang menjadi dasar analisis dalam penelitian ini.

### **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Menjelaskan pendekatan yang digunakan dalam penelitian, termasuk jenis penelitian, teknik pengumpulan data, serta subjek dan sampel yang diteliti. Selain itu, bab ini juga akan membahas metode analisis data yang diterapkan dan langkah-langkah untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

### **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menyajikan temuan dari penelitian yang telah dilakukan. Di dalamnya, akan ada deskripsi data yang diperoleh, analisis konsep mind, self, dan society dalam konteks interaksi di Dazz Live, serta diskusi mengenai hasil penelitian yang mengaitkan temuan dengan teori yang telah dibahas sebelumnya.

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Bab ini juga akan membahas implikasi dari penelitian ini terhadap pemahaman interaksi sosial di platform live streaming.

### **LAMPIRAN**

Berisi dokumen pendukung yang relevan dengan penelitian, seperti kuesioner atau instrumen penelitian, data pendukung dalam bentuk grafik atau tabel, transkrip wawancara, dan dokumentasi lain yang mendukung hasil penelitian.