

LIVE VIDEO STREAMING SEBAGAI BENTUK PERKEMBANGAN FITUR MEDIA SOSIAL

LIVE VIDEO STREAMING AS A DEVELOPMENT OF SOCIAL MEDIA'S FEATURE

Lidya Agustina

Puslitbang Aptika dan IKP Kementerian Komunikasi dan Informatika RI
Jl. Medan Merdeka Barat No. 9 Telepon 021-3800418 Jakarta 10110

Email: lidy001@kominfo.go.id

Abstrak – Tulisan ini merupakan sebuah studi literatur yang membahas mengenai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan perubahan yang terjadi di dalam media sosial. Perkembangan dan evolusi media sosial yang dibahas dalam penelitian ini berangkat dari fenomena *live video streaming* yang saat ini marak digunakan oleh para pengguna media sosial. Sebagai bagian dari perkembangan teknologi, fitur *live video streaming* memiliki sifat yang netral, sebelum diberikan nilai oleh pengguna melalui konten yang diproduksi oleh masing-masing pengguna. Namun, ketika mulai digunakan oleh pengguna media sosial yang beragam maka akan ada nilai positif atau negatif yang pada akhirnya akan muncul dan terlihat di dalam fitur *live video streaming* tersebut. Hal ini karena ada perbendaan pandangan, kepentingan dan juga kebutuhan para pengguna dalam menggunakan fitur *live video streaming*.

Kata Kunci: media sosial, *live video streaming*, teknologi informasi dan komunikasi

Abstract – This paper is a literature study which discuss about the development of ICT and the evolution of social media. The development and evolution which discussed in this paper is related to live video streaming feature. Lately, live video streaming feature has been used by a lot of social media users. As a part of ICTs development, live video streaming is a neutral technology when users haven't give any value from their content. However, when a lot of users use this feature, there will be a positive or negative values which is added into the video content. This can be happen because every users have a different vision, interest, and needs whenever they use the live video streaming feature.

Keywords: information and communication technology, live video streaming, social media.

PENDAHULUAN [Times New Roman 11 bold]

Saat ini kita berada pada era di mana media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Tidak dapat dipungkiri, kehadiran media sosial telah banyak membawa perubahan bagi kebudayaan masyarakat. Menurut Nasrullah (2016) media sosial telah menciptakan suatu kebudayaan baru, yaitu kebudayaan *sharing* konten yang dilakukan oleh pengguna media sosial. Konten merupakan komoditas dasar yang diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi oleh pengguna media sosial. Hal ini membuat konten menjadi aspek penting, karena melalui konten yang ada kita dapat melihat bagaimana kebudayaan yang berkembang di dalam media sosial (Nasrullah, 2016).

Konten media sosial dapat terdiri dari format yang beragam, seperti teks, foto, audio, ataupun video. Beberapa tahun ini, video *sharing* telah menjadi tren

baru di media sosial. Tren video *sharing* bermula dari Youtube, media sosial yang hadir untuk memfasilitasi penggunaannya berbagi konten dalam format video. Selanjutnya, tren video *sharing* ini berlanjut dan berkembang semenjak kehadiran media sosial Snapchat. Fitur video *stories* yang ada pada media sosial Snapchat memberikan nuansa baru pada konten video yang dibagikan oleh pengguna. Hal ini karena Snapchat menggunakan teknologi *augmented reality* (AR) yang dapat membuat tampilan video *stories* pengguna menjadi lebih menarik. Melihat fitur video *stories* dengan stiker *augmented reality* yang banyak diminati oleh pengguna media sosial, maka banyak platform media sosial lain seperti Instagram, Facebook, dan Whatsapp yang kemudian tertarik dan berinovasi untuk menambahkan fitur yang serupa (Brilio.net, 2017).

Setelah fenomena video *stories* menjadi tren pada tahun 2015 – 2016, Nicola Mendelshon (*Vice President* Facebook) memprediksi bahwa tayangan atau konten video akan membanjiri *platform* media sosial dan aplikasi di perangkat *mobile*. Menurut Mendelshon, video dapat menyampaikan lebih banyak informasi dalam waktu yang lebih cepat. Selain itu, tren media sosial dan perangkat digital yang digunakan ke depannya akan mengarah pada *mobile platform* dengan fitur-fitur yang akan mendukung perkembangan dari media sosial itu sendiri (Kompas.com, 2016).

Tidak berhenti pada tren video *sharing*, pada tahun 2017 tren ini mulai berkembang menjadi *live video streaming* (Pejuangdigital, 2017). Tren *live video streaming* dapat dijadikan alternatif pilihan para pengguna untuk berinteraksi di media sosial. Interaksi antar pengguna melalui *live video streaming* akan berlangsung secara *real time* (Kompas.com, 2015). Tren *live video streaming* berawal dari aplikasi-aplikasi *moile* seperti Periscope, Bigo Live, Nono Live, dan CliponYu yang memang berfokus pada layanan *live video streaming* (Techinasia, 2016). Tren ini pun kemudian diminati oleh para pengembang *platform* media sosial karena melihat antusiasme pengguna media sosial yang tinggi pada fitur *live video streaming*.

Tulisan ini melihat fenomena perkembangan tren dari konten di media sosial sebagai suatu bentuk perkembangan komunikasi. Hal-hal yang disebutkan sebelumnya memberikan gambaran bahwa media sosial, termasuk tren yang berkembang di dalamnya, mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi. Perubahan yang terjadi di media social ini dapat dilihat dengan bertambahnya fitur-fitur yang disediakan oleh pengembang platform media social tersebut. Perubahan dan perkembangan yang terjadi di media sosial menurut Nasrullah (2016) merupakan inovasi baru untuk menjawab evolusi yang terjadi di dunia virtual. Maka dari itu, tulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran terkait fitur *live video streaming* yang saat ini sedang menjadi tren dengan melihat aspek kegunaan dan dampak yang diberikan dari penggunaan fitur *live video streaming* tersebut.

METODE PENELITIAN

Video dan Live Video Streaming

Video adalah kumpulan gambar diam dalam setiap detik yang menggunakan ukuran teknis frame per detik (frame/detik). Pada video standar yang

memiliki 25 frame/detik terdapat 1500 gambar terpisah setiap menitnya. Resolusi layar video menentukan jumlah gambar diam per detik. Hal ini menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan melalui video memiliki jumlah informasi yang besar setiap menitnya (Safko, 2010).

Safko (2010) menyebutkan bahwa terobosan pertama untuk video computer adalah peluncuran *Apple Quicktime* pada tahun 1991 yang membuat pengguna dapat melihat video dengan kualitas yang bagus di komputer masing-masing. Perkembangan teknologi video juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi kompresi video yang dapat meningkatkan kecepatan transfer data video dan menyesuaikan kualitas video. Perkembangan teknologi video membuat file video yang sudah dikompresi dan memiliki kapasitas data yang kecil dapat didistribusikan melalui internet.

Konten video mulai menjadi tren ketika banyak pengguna internet yang tertarik dengan konten *vlogs* (*video blogs*). Kehadiran Youtube merupakan salah satu penyebab munculnya budaya *vlogging* dalam perkembangan media sosial. Aktivitas *vlogging* berkaitan dengan proses pembuatan konten video sampai dengan *sharing* video melalui internet. Youtube merupakan situs media sosial dengan jenis layanan *video sharing* yang mengizinkan penggunaannya untuk *upload*, menonton / melihat, dan membagikan video (Safko, 2010).

Safko (2010) menjelaskan *livecasting* (*live broadcasting / live video streaming*) sebagai kelanjutan dari tren konten video di media sosial. Awalnya *livecasting* digunakan oleh orang-orang untuk *sharing* tentang kehidupan pribadinya di internet dengan menggunakan perangkat yang banyak dan masih mengandalkan *video camera* dan komputer personal (PC). Namun saat ini perangkat yang digunakan untuk melakukan *livecasting* lebih mudah, dan dapat menggunakan *smartphone*. Tidak hanya memiliki kelebihan pada aspek kemudahan, *live video streaming* juga dapat menjadi medium yang digunakan untuk menyampaikan video ke audiens yang berjumlah besar. Seperti yang dikatakan oleh Juhlin (dalam Rein dan Venturini, 2018) menyebutkan bahwa *live video streaming* dapat digambarkan sebagai kemampuan untuk menyiarkan video ke audiens dengan jarak yang jauh.

Teknologi Web 2.0 dan Media Sosial

Flew (2014) menyebutkan bahwa *web 2.0* merupakan konsep penting dalam perkembangan teknologi media baru yang terjadi pada saat tahun 1990 sampai tahun 2000. Konsep *web 2.0* merupakan cikal bakal dari pengembangan media sosial. Teknologi *web 2.0* ditemukan oleh Tim O'Reilly pada tahun 2005. Menurut O'Reilly ada beberapa elemen penting dalam *web 2.0*, yaitu:

- a. Layanan yang diberikan berbasis *web*.

- b. Memungkinkan adanya kontribusi dari pengguna sehingga dapat terbentuk suatu jaringan.
- c. Mampu memprediksi perilaku seseorang berdasarkan data yang ada di dalam sistem *web 2.0*
- d. Mengadopsi pengembangan *open source*.
- e. Memiliki model bisnis yang ringan.

Konsep penting yang perlu dipahami dari *web 2.0* adalah bahwa penggunaan *web* sebagai infrastruktur komunikasi mampu menciptakan partisipasi, interaktivitas, *collaborative learning*, dan jejaring sosial. Perkembangan *web 2.0* merupakan titik balik yang penting dari perkembangan media baru berbasis internet (Flew, 2014).

Kemunculan *web 2.0* dibarengi dengan keyakinan bahwa *web 2.0* memiliki peran untuk mentransformasi masyarakat, budaya, dan bisnis. Tapscott dan Williams (dalam Flew 2014) menyebutkan ada empat prinsip utama dari media sosial, yaitu keterbukaan, kolaborasi, *sharing*, dan *acting globally*. Selain itu media sosial juga memiliki karakteristik *user generated content* yang memungkinkan pengguna untuk memproduksi konten media sosial sendiri.

Konvergensi Media

Konvergensi menurut Flew (2014) mengacu pada kaitannya dengan komputasi dan *information technology* (IT), jaringan komputasi, dan konten media yang dapat diakses melalui internet dan teknologi digital media. Flew menambahkan bahwa konvergensi media dapat merubah industri media yang sudah ada dan cukup berkembang. Istilah konvergensi sangat erat kaitannya dengan perkembangan teknologi digital dan *user-created content*.

Davenport *et al* (2012) menyebutkan bahwa konvergensi dari media-media tradisional yang sudah ada dengan teknologi baru menyebabkan pola komunikasi baru yang dapat mempengaruhi budaya dan masyarakat. Konvergensi merupakan integrasi media massa, komputer, dan jaringan telekomunikasi. Tren konvergensi media tentu sangat berkaitan dengan digitalisasi dan konvergensi jaringan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam tulisan ini merupakan studi literatur dengan sumber referensi dari literatur yang membahas konsep-konsep yang berkaitan dengan *live video streaming*. Selain itu, tulisan ini juga menggunakan sumber referensi dari artikel berita untuk melihat gambaran dari tren media sosial yang sedang terjadi saat ini. Penggunaan metode studi literatur digunakan dengan harapan dapat memberikan gambaran dari dokumen atau

literatur yang ada tentang tren *live video streaming* yang sedang berkembang saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Fitur Live Video Streaming dan Perkembangan Teknologi Media Baru.

Perkembangan teknologi media baru selalu menawarkan inovasi – inovasi baru bagi para penggunanya. Salah satu perkembangan dari media baru yang sangat dekat pengaruhnya dengan masyarakat adalah perkembangan di media sosial. Seperti yang telah dijelaskan oleh Nasrullah (2016) perubahan atau perkembangan yang terjadi di media sosial merupakan inovasi baru yang diciptakan untuk menjawab evolusi yang terjadi di dunia virtual.

Fitur *live video streaming* merupakan inovasi terbaru di media sosial yang berusaha menjawab evolusi di media baru yang saat ini mengarah pada *'going live'*. Penyebaran konten/informasi yang dilakukan secara *'live'* mengutamakan unsur kecepatan penyampaian informasi, dan *real time*. Perkembangan media baru yang mengarah pada *'going live'* ini di dukung juga dengan perkembangan sektor telekomunikasi yang membuat kecepatan internet mampu memfasilitasi pendistribusian konten secara *'live'*.

Live video streaming dalam media sosial masih menjadi bagian dari *web 2.0* yang menekankan nilai-nilai interaktivitas, partisipasi, dan jejaring sosial. Dalam pengaplikasian *live video streaming* kita dapat melihat bahwa fitur ini merupakan bentuk dari konvergensi media karena telah menggabungkan karakteristik media penyiaran (siaran langsung) dan media sosial dengan menggunakan teknologi internet. Selain itu, fitur *live video streaming* ini dapat diakses dengan menggunakan perangkat *mobile*, sesuai dengan gaya hidup pengguna internet saat ini.

Nasrullah (2016) juga menjelaskan bahwa evolusi di dunia virtual/media baru tidak selalu berkaitan dengan perangkat teknologi, tapi juga berkaitan dengan manusia sebagai pengguna media baru. Kehadiran fitur *live video streaming* di media sosial telah membawa perubahan pada pengguna media sosial. Perubahan tersebut dapat dilihat pada interaksi antar pengguna yang dapat dilakukan secara langsung melalui fitur tersebut.

Selain itu, fitur *live video streaming* di media sosial juga merubah perilaku pengguna dalam proses produksi dan distribusi konten. Jika sebelumnya pengguna lebih tertarik untuk *sharing* konten dalam

bentuk foto atau video, ada proses *editing* dalam tahap produksi konten. Sehingga konten foto atau video yang di *share* ke media sosial dapat dikatakan sebagai bentuk konstruksi realitas di media sosial. Pada proses produksi dan distribusi konten melalui fitur *live video streaming*, tidak ada proses *editing* konten karena konten didistribusikan secara 'live'.

Pacey (2000) berpendapat bahwa setiap teknologi dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu aspek budaya, aspek teknis, dan aspek organisasi. Aspek budaya dari fitur *live video streaming* di media sosial ini dapat dilihat dari bagaimana teknologi ini berusaha mengimbangi gaya hidup masyarakat di dunia virtual yang sudah mengarah ke 'going live'. Sedangkan untuk aspek teknis, dapat dilihat pada perangkat yang digunakan untuk melakukan *live video* dan bagaimana tampilan perangkat tersebut mudah digunakan oleh pengguna media sosial. Dari aspek organisasi kita dapat melihat fitur *live video streaming* ini sebagai inovasi dari *platform* media sosial yang ada saat ini. Inovasi ini bertujuan agar *platform* media sosial ini dapat terus bertahan dan meningkatkan *engagement* pengguna dengan *platform* media sosial tersebut. *Platform* media sosial seperti Instagram, Youtube, Facebook, dan Twitter merupakan bagian dari industri bisnis media saat ini. Tidak hanya itu, kehadiran dari fitur *live video streaming* ini dapat disebut juga telah merubah media yang sebelumnya sudah ada menjadi sebuah 'media baru', sesuai dengan konsep "mediamorfosis" (Fidler dalam Nasrullah, 2016).

Live Video Streaming di Media Sosial

Fitur *live video streaming* pertama kali muncul dalam aplikasi-aplikasi *mobile* yang memang menyediakan jasa *mobile broadcasting*. Konsep *live video streaming* berusaha memberikan kebebasan bagi pengguna media sosial untuk melakukan siaran secara langsung melalui akunnya. Memiliki karakteristik yang umum dimiliki media sosial lain, yaitu *user generated content* maka pengguna diberikan kebebasan untuk memproduksi konten sendiri.

Saat sedang melakukan *live*, para *broadcaster* (istilah yang digunakan untuk menyebut pengguna yang sedang *live*) dapat melakukan berbagai kegiatan. Aplikasi *mobile broadcasting* yang digunakan seperti Bigo Live dan Nono Live, memiliki fitur tambahan seperti *live chat* yang dapat digunakan oleh *broadcaster* untuk berinteraksi dengan pengguna lain yang menyaksikan siarannya. Interaksi yang dilakukan ketika *broadcaster* sedang melakukan

siaran tidak hanya sebatas memberikan komentar via *live chat*, tapi pengguna yang menyaksikan tayangan dapat memberikan *virtual gift*. *Virtual gift* ini yang kemudian dapat ditukarkan dengan uang.

Sayangnya, aplikasi *mobile broadcasting* ini seringkali digunakan untuk menyiarkan konten negatif. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya bahwa aplikasi *mobile broadcasting* Bigo Live sempat diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika karena konten tayangan yang ada dalam aplikasi tersebut banyak yang berupa konten negatif (Vivanews.co.id, 2016). Hal-hal seperti ini dapat terjadi karena para *broadcasters* ingin mendapatkan *virtual gift* dari siaran mereka, sehingga mereka berusaha untuk membuat siarannya banyak ditonton oleh pengguna lain, termasuk dengan cara menyiarkan konten yang bersifat negatif.

Fitur *live video streaming* pun kemudian berkembang, tidak hanya pada aplikasi *mobile broadcasting* saja. Tahun 2015 dan 2016 merupakan tahun-tahun kejayaan bagi aplikasi media sosial Snapchat. Fitur *video stories* yang ada dalam aplikasi Snapchat merupakan inovasi terbaru dari media sosial pada saat itu. Fitur *video stories* dari Snapchat menggunakan teknologi *augmented reality* (AR) dengan kemampuan *face tracking*, sehingga filter yang diaplikasikan dapat sesuai dengan bentuk wajah pengguna. Melihat fenomena *video stories* Snapchat yang menarik perhatian pengguna internet, media sosial lain seperti Instagram dan Facebook mulai memberikan fitur yang serupa. Instagram *stories*, merupakan fitur jiplakan *video stories* Snapchat yang mampu mengalahkan popularitas Snapchat. Jumlah pengguna Instagram *stories* mampu mencapai 200 juta pengguna hanya dalam hitungan bulan (Dailysocial.id, 2017).

Tren *video stories* di media sosial saat ini sudah mulai berubah menjadi *live video streaming*, yang mana sudah dimiliki oleh beberapa *platform* media sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter dan Youtube. Fitur *live video streaming* ini memberikan kebebasan bagi pengguna untuk melakukan siaran langsung dari *smartphone* yang mereka miliki. Meskipun sama-sama memiliki fitur *live video streaming*, tetapi ada beberapa perbedaan dalam fitur *live video streaming* yang disediakan oleh masing-masing *platform* media sosial. Seperti yang ditulis di dalam situs Pejuangdigital.id (2017) perbedaan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Youtube

Sebagai media sosial yang menyediakan layanan video *sharing*, fitur *live video streaming* yang dimiliki Youtube sedikit berbeda dengan media sosial lain. Nama fitur *live video streaming* Youtube disebut juga dengan 'Stream Now' dan 'Events'. Proses *live video streaming* di Youtube membutuhkan *encoder software* agar video dapat masuk ke *platform* Youtube dan menjadi lebih mudah diakses oleh pengguna lain. Untuk 'Stream Now' membutuhkan *software encoder* khusus, sedangkan 'Events' tidak memerlukan *encoder software* khusus karena proses *encode* dilakukan dalam pengelola Youtube. Agar dapat diakses oleh siapapun dan dengan perangkat apapun, resolusi video dapat diturunkan.

b. Facebook

Live video streaming di Facebook dapat dilakukan melalui Facebook *apps*. Cara memulai *live video streaming* pun tidak sulit, karena langsung dapat dilakukan dengan *smartphone*. Facebook memberikan pengaturan *privacy*, sehingga pengguna dapat memilih siapa saja yang bisa melihat *live video streaming* mereka. Ada batasan waktu yang diberikan dalam setiap *live video streaming* yang dilakukan, yaitu 4 jam.

c. Instagram

Pengaturan *live video streaming* di Instagram dapat terbilang cukup mudah, karena pengguna hanya perlu menggunakan aplikasi Instagram di *smartphone* tanpa perlu mendownload aplikasi lainnya. Fitur *live video streaming* di Instagram digabung dengan fitur Instagram *Stories*. Instagram tidak memberikan batas waktu dalam setiap *live video streaming* yang dilakukan, dan setelahnya video *live* tersebut dapat kita simpan.

d. Twitter

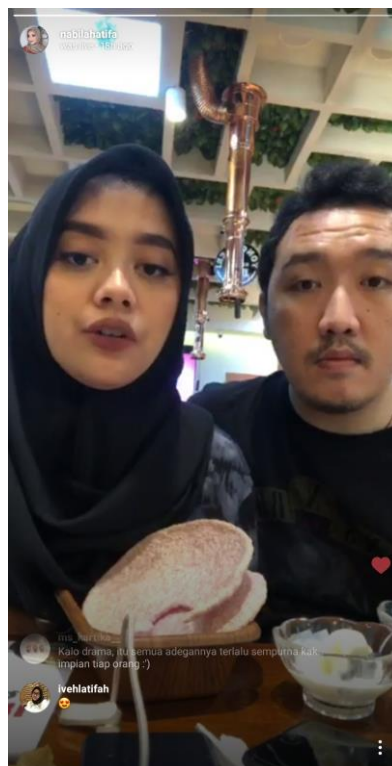
Fitur *live video streaming* di Twitter hampir serupa dengan Facebook dan Instagram. Fitur ini merupakan hasil kerjasama Twitter dengan Periscope.tv. Setiap *live video* yang dibuat akan secara otomatis tersimpan dalam *database* pengguna.

Komunikasi Interaktif menggunakan Fitur Live Video Streaming di Media Sosial.

Fitur *live video streaming* di media sosial, meskipun memiliki kesamaan dengan konsep siaran langsung pada umumnya, memiliki suatu kelebihan dibandingkan siaran langsung yang dilakukan di media massa konvensional. Aspek yang membedakan fitur *live video streaming* di media sosial yaitu dengan adanya fitur komentar yang dapat membuat interaksi

antar *broadcaster* dan pengguna lain yang menonton menjadi komunikasi yang bersifat dua arah atau komunikasi yang interaktif. Haimson dan Tang (2017) menyebutkan bahwa kesempatan yang ada pada fitur *live video streaming* untuk menjalin interaksi atau komunikasi dua arah menjadi salah satu aspek yang membuat fitur *live video streaming* ini disukai dan banyak digunakan oleh para pengguna media sosial.

Daya tarik komunikasi interaktif yang ada pada fitur *live video streaming* menyebabkan banyak *social media influencer* yang menggunakan fitur tersebut untuk berinteraksi langsung dengan *followers* mereka di media sosial. Instagram, sebagai salah satu media sosial yang memiliki fitur *live video streaming* yang dilengkapi dengan fitur *chat*, menjadi salah satu media sosial pilihan para *social media influencer* untuk berkomunikasi dengan *followers*-nya (Gambar 1).



Gambar 1. Contoh Penggunaan Fitur Live Video Streaming di Instagram oleh Social Media Influencer

Interaksi yang terjalin antara *broadcaster* dan *viewer* merupakan kunci yang dapat meningkatkan *user engagement* terhadap *broadcaster* tersebut. Namun, peningkatan *user engagement* tersebut tentu bukan hal yang mutlak, bahkan interaktivitas dalam fitur *live video streaming* dapat mengurangi *user engagement* tersebut. Hasil penelitian Haimson dan Tang (2017) menyebutkan bahwa *user engagement* yang dibangun melalui fitur *live video streaming* bergantung pada konten yang disiarkan melalui *live*

video streaming tersebut, jumlah komentar dari *viewers*, dan hubungan yang terjalin antara *broadcaster* dan *viewer* ketika *live* berlangsung.

Tidak hanya untuk meningkatkan *user engagement*, fitur *live video streaming* juga dapat dimanfaatkan oleh komunitas atau lembaga tertentu untuk melakukan siaran langsung terkait kegiatan yang sedang mereka lakukan. Hal ini tentu dapat membantu komunitas atau lembaga tersebut menjangkau audiens yang lebih banyak (Gambar 2).



Gambar 2. Penggunaan Fitur *Live Video Streaming* untuk Menyiarkan Kegiatan Komunitas atau Lembaga
Dampak Positif dan Negatif dari Fitur Live Video Streaming di Media Sosial

Tidak berbeda dengan teknologi lain, *live video streaming* yang merupakan bagian dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pun dapat memberikan dampak positif ataupun negatif kepada para penggunanya. Secara umum, dampak positif yang dapat diperoleh dari teknologi *live video streaming* adalah pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna media sosial lainnya secara *real time*.

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, fitur *live video streaming* dapat digunakan oleh para *social media influencer* untuk berinteraksi dengan *followers* mereka dan juga digunakan untuk menyiarkan suatu kegiatan secara langsung dan menjangkau audiens yang lebih luas. Selain itu, fitur *live video streaming* ini dapat juga digunakan untuk

hal positif lain seperti *online learning*, *personal branding*, dan juga *citizen journalism*.

Tidak hanya dampak positif, fitur *live video streaming* pun membawa dampak negatif bagi para penggunanya. Hal ini dapat dilihat dari tersebarnya konten negatif seperti konten pornografi yang disebarkan melalui fitur *live video streaming*. Konten negatif seperti ini tentu menarik para pengguna lain untuk memberikan komentar yang juga bersifat negative. Tahun 2016 aplikasi *mobile* Bigo Live telah diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika karena dianggap memiliki banyak konten siaran yang memiliki unsur pornografi. Hal-hal yang seperti ini lah yang pada akhirnya menyebabkan timbulnya pro dan kontra di masyarakat akan perkembangan *live video streaming* ini.

Sebagai bagian dari teknologi, fitur *live video streaming* ini sebenarnya bersifat netral. Namun, hal ini dapat berubah ketika nilai dari teknologi tersebut sudah tergabung dengan nilai-nilai yang dimiliki oleh penggunanya, apa kepentingan dari pengguna dan bagaimana pengguna tersebut memanfaatkan teknologi, termasuk teknologi yang ada di fitur *live video streaming*.

KESIMPULAN

Sebagai bagian dari perkembangan teknologi, media sosial tentu akan terus mengalami perubahan. Perubahan yang terjadi pada media sosial tentunya akan memberikan dampak bagi para penggunanya. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya bahwa teknologi memiliki sifat yang netral, sehingga nilai positif atau negatif dari teknologi bergantung pada penggunanya. Begitupun dengan media sosial. Dampak positif dan negatif dari penggunaan media sosial bergantung pada bagaimana pengguna memahami media sosial, dan bagaimana cara pengguna menggunakan media sosial tersebut.

Tulisan ini mengambil *fitur live video streaming* sebagai salah satu bentuk perkembangan media sosial yang saat ini sedang menjadi tren dan banyak digunakan oleh pengguna media sosial. Fitur *live video streaming* ini dapat ditemukan pada media sosial seperti Facebook dan Instagram, serta pada aplikasi *mobile broadcasting* seperti Bigo.

Penggunaan fitur *live video streaming* di media sosial dapat meningkatkan *user engagement*, karena ketika *live* sedang berlangsung *broadcaster* dan *viewers* dapat berinteraksi secara langsung dan berkomunikasi dua arah berkat adanya fitur komentar

yang disediakan dalam fitur *live video streaming*. Fitur *live video streaming* ini memang banyak digunakan untuk hal-hal yang bersifat positif. Namun, hal tersebut tidak berarti fitur tersebut lepas dari penggunaan yang bersifat negatif. Konten yang diproduksi melalui fitur *live video streaming* termasuk dalam *user generated content* yang mana kontrol penuh atas produksi berada pada kontrol pengguna sebagai produsen. Sehingga, tidak menutup kemungkinan fitur *live video streaming* digunakan untuk konten-konten negatif seperti konten yang bersifat pornografi.

DAFTAR PUSTAKA

- Brilio. (2017). Online. Dapat diakses di <https://www.brilio.net/gadget/tak-cuma-instagram-ini-deretan-aplikasi-yang-dituding-jiplak-snapchat-170315x.html>
- Dailysocial. (2017). Online. Dapat diakses di <https://dailysocial.id/post/instagram-stories-kalahkan-snapchat-stories>
- Davenport, L., LaRose, R., & Straubhaar, J. (2012). *Media Now—Understanding Media. Culture and Technology*, Austin: Michigan State University.
- Flew, Terry. (2014). *New Media, Fourth Edition*. Oxford University Press.
- Haimson, O. L., & Tang, J. C. (2017, May). *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). ACM.
- Nasrullah, Rulli. (2016). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pacey, Arnold. (2000). *The Culture of Technology*. MIT Press.
- Pejuangdigital. (2017). Online. Dapat diakses di <http://www.pejuangdigital.id/2017/03/08/trend-dunia-digital-2017/>
- Safko, L. (2010). *The social media bible: tactics, tools, and strategies for business success*. John Wiley & Sons.
- Techinasia. (2016). Online. Dapat diakses di <https://id.techinasia.com/rekomendasi-platorm-live-streaming>
- Tekno, Kompas.com. (2015). Online. Dapat diakses di <http://tekno.kompas.com/read/2015/08/20/11330017/Adakah.Media.Komunikasi.Secanggih.Live.Streaming.Show>