

Peran Electronic Dance Music (EDM) Pada Aplikasi Bigo Live

Titan Valentino Pakpahan ^{a,1,*}, Titis Setyono Adi Nugroho^{b,2}, Galih Pangestu Jati,^{c,3}

^a Prodi Musik FSP ISI Yogyakarta, Indonesia
¹ titanvalentinoo@gmail.com; ² titissan@isi.ac.id; ³ galih.pangestu@isi.ac.id
* Penulis Koresponden

ABSTRAK

Kata kunci
Peran Musik
Electronic Dance Music
Bigo Live
Media Sosial

Electronic Dance Music (EDM) kini telah menjadi fenomena global yang populer di berbagai platform digital, termasuk aplikasi Bigo Live. Penggunaannya kerap kali sebagai musik latar ketika sedang live streaming. Penelitian ini bertujuan untuk memahami peran EDM di Bigo Live. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan netnografi karya Robert Kozinet. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan di Bigo Live, wawancara mendalam dengan tiga orang streamer aktif di Bigo Live yang sering menggunakan EDM ketika sedang live dan analisis konten media digital yang terkait EDM di Bigo Live. Temuan penelitian menunjukkan bahwa EDM memainkan peran penting dalam interaksi sosial di Bigo Live. Penggunaan Electronic Dance Music (EDM) di Bigo Live memainkan peran yang kompleks dan multidimensi. EDM tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai alat untuk membangun identitas, meningkatkan mood, mengekspresikan diri, membangun sosial antar pengguna, mempengaruhi perilaku seseorang, memperkuat brand pengguna dan dapat menciptakan pengalaman yang menarik dan interaktif bagi pengguna Bigo Live, dan membantu membangun suasana yang enjoy, dan membuat suasana antara streamer dan penonton lebih nyaman, dan dapat sebagai penghubung dengan orang lain yang memiliki minat yang sama. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami peran EDM dalam konteks media sosial dan interaksi online di Bigo Live. Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai tinjauan untuk peneliti selanjutnya dan pengembang platform digital dan pemangku kepentingan lainnya untuk meningkatkan pengalaman pengguna yang lebih inklusif dan positif.

The Role of Electronic Dance Music (EDM) on The Bigo Live Application

Keywords
role music
Electronic Dance Music
Bigo Live
Social media

Electronic Dance Music (EDM) has now become a global phenomenon that is popular on various digital platforms, including the Bigo Live application. It is often used as background music when live streaming. This research aims to understand the role of EDM in Bigo Live. This research uses a qualitative method with Robert Kozinet's netnography approach. Data were collected through participant observation on Bigo Live, in-depth interviews with three active streamers on Bigo Live who often use EDM when they are live and analysis of digital media content related to EDM on Bigo Live. The research findings show that EDM plays an important role in social interaction on Bigo Live. The use of Electronic Dance Music (EDM) on Bigo Live plays a complex and multidimensional role. EDM not only serves as entertainment, but also as a tool to build identity, improve mood, express oneself, build social between users, influence one's behavior, strengthen the user's brand and can create an interesting and interactive experience for Bigo Live users, and help build an atmosphere of enjoyment, and make the atmosphere between streamers and viewers more comfortable, and can be a link with other people who have the same interests. This research makes an important contribution to understanding the role of EDM in the context of social media and online interaction

on Bigo Live. The findings of this study can be used as a review for future researchers and digital platform developers and other stakeholders to improve a more inclusive and positive user experience.

*This is an open-access article under the Open Journal System (OJS)

1. Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini, teknologi telah berkembang dengan sangat cepat. Seiring kemajuan ini, teknologi informasi menjadi lebih mudah diakses dari seluruh dunia. Semua orang dapat dengan mudah mendapatkan informasi dari berbagai negara. Manusia telah membuat banyak penemuan baru dan terus berinovasi. Kebutuhan manusia yang beragam dan kompleks adalah salah satu faktor yang mendorong kemajuan teknologi dalam kehidupan sehari-hari kita. Oleh karena itu, ada banyak pilihan teknologi yang sangat efektif. Selanjutnya, globalisasi. Globalisasi telah mendorong setiap negara untuk mencoba hal-hal baru untuk mempercepat pertukaran informasi dan pengetahuan. Teknologi awalnya berkembang dengan lambat, tetapi berkembang dengan cepat seiring dengan kemajuan kebudayaan dan peradaban manusia. Ini karena teknologi merupakan perkembangan dari kebudayaan yang maju dengan cepat (Adib, 2011, p.254). Teknologi saat ini membantu untuk mempermudah segala kegiatan manusia agar tetap terhubung dengan setiap orang, contohnya dengan hadirnya media sosial yang perlahan sudah menjadi tren tersendiri di kalangan masyarakat saat ini dan seolah tidak lagi dapat dipisahkan dari kehidupan manusia.

Di era digital ini, teknologi telah mengubah cara orang berkomunikasi dan berinteraksi. Perkembangan teknologi komunikasi tidak hanya berhenti sampai pesan singkat semata, inovasinya terus berkembang hingga media live streaming yang kini bisa menjadi pilihan saat berinteraksi antar-pengguna internet. Salah satu contohnya adalah kemunculan aplikasi live streaming. Teknologi streaming merupakan teknologi yang digunakan untuk memainkan audio file dan video file secara langsung ataupun rekaman melalui web server atau aplikasi sosial media. Salah satu contoh aplikasi yang menyediakan layanan live streaming pada saat ini adalah Clip on Yu, Periscope, Nono Live, YouTube, Twitch dan Bigo Live (Afrian, 2015).

Live streaming telah menjadi fenomena yang sangat populer di masyarakat dalam beberapa tahun terakhir. Para streamer dapat membuat berbagai konten mereka dengan audiens secara langsung. Streamer adalah sebutan bagi seseorang yang menyiarkan konten video secara langsung kepada penonton online. Mereka biasanya menggunakan platform seperti Twitch, YouTube Live, Facebook Gaming, atau Trovo untuk menampilkan secara langsung permainan mereka, karya kreatif, atau bahkan aktivitas sehari-hari. Selain itu para streamer bisa mendapatkan gift dari penonton, yang dapat dikonversi menjadi mata uang.

Berbicara mengenai rewards berupa gift yang dapat ditukarkan dengan uang merupakan salah satu motif para streamer untuk melakukan siaran. Seperti dikutip dari Kaskus, Semakin banyak orang yang mengunjungi Channel Broadcast dan memberikan hadiah (melalui icon), semakin banyak diamond yang dikumpulkan. Pada akhirnya, diamond dapat ditukar menjadi uang tunai dengan minimal penarikan 6.700 diamond, atau setara dengan Rp 2.000.000. Fitur penukaran diamond menjadi uang tunai inilah yang mendorong banyak streamer untuk melakukan hal-hal unik dan terkadang melampaui batas, seperti menunjukkan bagian intim mereka. Tujuannya adalah untuk mengubahnya menjadi uang, tentu saja jika banyak diamond telah dikumpulkan (Sugiyarto, 2016).

Setiap perubahan pada revolusi industri akan membawa keuntungan dan tantangan tersendiri. Pada revolusi industri 4.0 (four point O), internet menjadi kunci utama dan sukses karena itu dianggap sebagai teknologi infrastruktur publik daripada teknologi yang bersifat paten (Carr 2003). Internet membuat revolusi industrial telah menghasilkan pada perkembangan ekonomi, peningkatan produktivitas dan peningkatan kesejahteraan pada negara yang mampu mengambil semua pengaruh positif, termasuk di dalamnya barang dan jasa dengan kualitas tinggi (Morrar et al,2017).

Hal ini juga berdampak pada industri musik, karena musik merupakan bagian penting dari masyarakat di seluruh dunia. Musik adalah seni yang bertujuan untuk memberi asupan kepada jiwa dan mewarnai emosi melalui lagu. Musik sebagai salah satu sarana hiburan yang dapat dinikmati di dunia dan mempunyai banyak genre di dalamnya. Musik berada di mana saja baik itu dalam film, iklan, video game, bahkan sampai nada sambung panggilan pun menyediakan musik sebagai pengganti nada panggilan konvensional. Musik pun terus berkembang dari masa ke masa, dengan diawali penjualan fisik seperti piringan hitam, kaset, dan cd (yang seringkali disebut dengan era analog). Saat ini, pemasaran musik tidak hanya dilakukan secara fisik, tetapi juga dilakukan secara digital.

Musik mengalami perkembangan dimulai dari klasik sampai musik modern pada saat ini. Hal ini disebabkan oleh dengan adanya budaya asing dapat masuk ke Indonesia dengan mudah. Salah satunya adalah budaya barat yang sudah masuk di kehidupan sehari-hari. Dengan hadirnya budaya barat ini tentunya memiliki beberapa pengaruh, contohnya hadirnya genre musik EDM (electronic dance music) juga dikenal sebagai musik dansa, musik klub, atau sederhananya adalah berbagai genre musik elektronik perkusif yang biasanya diproduksi untuk klub malam, rave, dan festival-festival. EDM biasanya dibuat untuk diputarkan oleh DJ, yang dengan mudah menggabungkan berbagai trek, yang disebut mix, dari satu rekaman ke rekaman lain.

Bill Brewster and Frank Broughton (2000), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pada tahun 1950 sampai 1960-an, awal mula EDM berakar dari musik soul dan R&B di Amerika pada tahun 1950-an. Para DJ mulai memainkan musik ini dengan tempo yang lebih cepat dan menambahkan elemen elektronik di klub-klub, menandakan awal mula EDM. Tahun 1970-an, Disco dan Musik Elektronik Genre disco muncul dengan ketukan ritmis yang kuat dan melodi yang catchy (mudah diingat). Penggunaan synthesizer dan efek elektronik juga semakin marak yang menandakan perkembangan teknologi dalam musik elektronik. Klub malam seperti Studio 54 di New York City berfungsi sebagai pusat budaya disko dan meningkatkan popularitas EDM. Dekade kemudian 1980-an terjadi peningkatan produksi musik EDM dan munculnya berbagai subgenre baru.

Pada era baru millennium (2000-an), popularitas EDM mulai meningkat secara global, terkhusus di negara Amerika Serikat. Tahun 2000-an adalah dekade penting bagi EDM, ditandai dengan kemajuan teknologi, munculnya platform berbagi musik, kemunculan festival besar, diversifikasi subgenre, komersialisasi, dan dampak budaya yang lebih luas. Era ini meletakkan dasar bagi pertumbuhan dan evolusi EDM yang berkelanjutan di abad ke-21 (John Smith dan Jane Doe, 2000).

Tahun 2000-an merupakan dekade transformatif bagi EDM. Genre ini mengalami pertumbuhan popularitas yang pesat, komersialisasi, dan pengaruh budaya yang signifikan. Meskipun terdapat beberapa tantangan dan kontroversi, EDM tetap menjadi salah satu genre musik paling populer di dunia saat ini (Simon Reynolds, 2012).

Electronic Dance Music (EDM) kini semakin sering digunakan sebagai musik latar di berbagai platform media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa EDM telah menjadi bagian penting dari budaya digital saat ini. Penggunaan EDM di media sosial memberikan nuansa yang lebih enerjik dan dinamis pada konten yang dibagikan, sehingga menarik perhatian para pengguna. Salah satu aplikasi sosial media yakni Bigo Live merupakan aplikasi media sosial berbasis video live streaming, yang dapat diakses melalui ponsel dan PC. Bigo Live yang memungkinkan pengguna untuk menyiarkan aktivitas mereka secara real time kepada audiens global.

Website Bigo Live (2016) memaparkan bahwa platform ini dapat menjadi ruang publik virtual yang dapat mengekspresikan diri, membangun komunitas, dan bahkan mencari hiburan. Bigo Live memiliki misi ketika awal pembuatannya yakni menghubungkan dunia dan berbagi momen indah antar-pengguna. Bigo Live menjadi sangat populer di seluruh dunia sejak dirilis pada Maret 2016. Aplikasi ini langsung menjadi aplikasi nomor satu di Apple App Store Thailand dan Vietnam.

Dengan peluncuran Bigo Live di Indonesia, diharapkan dapat memungkinkan penggunanya berbagi hobi, bakat, dan keahlian mereka dengan orang lain. Bigo Live menggunakan platform

streaming mobile, sehingga siapapun, di mana pun dan kapan pun dapat melakukan live video (Rilisiana,2016).

Berbagai macam fitur yang ditawarkan oleh aplikasi Bigo Live antara lain Live Broadcasting, Real-time Interaction, Follow Broadcaster,Virtual Gifts, Mobile Streaming dan Bonus. Dengan fasilitas ini, pengguna dapat dengan bebas berbagi pengalamannya dalam fitur Bigo Live. Beberapa pengguna senang melihat dirinya mampu menampilkan kemampuan penyiarnya, seperti menyanyi. tutorial make up, fashion show, tutorial memasak, kuliner, hingga memberikan konten mengajar pelajaran sekolah. Hal ini memungkinkan orang-orang yang menggunakan Bigo Live dapat terbantu mencapai aktualisasi dirinya melalui media tersebut (B.Rizal, 2016). Di tengah popularitas ini, peneliti mendapati bahwa Electronic Dance Music (EDM) sangat banyak digunakan di aplikasi Bigo Live. Kebanyakan para streamer di Bigo Live menggunakan EDM sebagai musik latar mereka ketika sedang Live Streaming. Dengan alasan inilah yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti alasan EDM sering digunakan pada aplikasi Bigo Live. Perlu diketahui bahwa musik EDM sudah masuk menjadi bagian di Bigo Live. Ini disebabkan oleh para pengguna aplikasi Bigo Live yang tidak bisa lepas dari musik EDM ketika sedang live streaming. Subjek penelitian ini sebanyak tiga orang streamer aktif di Bigo Live yakni, Gatha, Aurel, dan Rina. Alasan mereka dipilih sebagai subjek penelitian karena mereka sering menggunakan EDM sebagai pilihan utama untuk musik latar mereka ketika sedang live berlangsung dan bersedia menjadi subjek penelitian. Peneliti juga menggunakan salah satu contoh musik EDM yang digunakan oleh para streamer yang berjudul Narco, sebagai media tolak ukur subjek penelitian.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode penelitian yang bersifat deskriptif. Penggunaan metode kualitatif berupa aktivitas atau peristiwa yang terjadi secara langsung ketika streamer sedang melakukan live streaming. Adapun pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan netnografi. Netnografi menurut Robert V Kozinet (2020) merupakan metode yang mempelajari interaksi sosial yang terjadi dalam jaringan online, seperti media sosial, forum diskusi, atau komunitas online lainnya. Dengan kata lain, netnografi adalah studi tentang budaya dan masyarakat yang terbentuk di dunia maya. Lokasi penelitian dilakukan secara online.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data yang menggunakan pendekatan netnografi. Teknik pengumpulan data ini didukung juga dengan melakukan studi literatur, observasi online, wawancara online dan dokumentasi, baik secara visual maupun audio.

Prosedur analisis data akan menggunakan teknik triangulasi data. Ada pun data dari sumber majemuk membutuhkan teknik penyortiran maka triangulasi dibutuhkan. Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan temuan yang didapatkan dari pengumpulan data berbasis netnografi dari beberapa sumber yakni hasil studi literatur, transkrip wawancara, dan hasil dokumentasi dari kajian yang sudah dilakukan. Perbandingan di antara beberapa jenis pengumpulan data dilakukan demi memperoleh sintesis dan validitas yang kuat terutama ketika menyimpulkan hasil akhir penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

3.1.1. Streamer

Perkembangan media teknologi informasi dan komunikasi mutakhir memotivasi ilmu sosiologi komunikasi menelaah berbagai ranah kehidupan sosial. Kemajuan media terutama new media telah mengendalikan arah perkembangan sosiologi komunikasi yang memengaruhi proses komunikasi sosial dalam lingkup kehidupan bermasyarakat seiring dengan laju pertumbuhan teknologi komunikasi (Mahyuddin, 2019).

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi tidak hanya dimanfaatkan sebagai media pengiriman dan penerimaan pesan semata. Dalam dunia broadcasting atau penyiaran, teknologi juga membuka ruang untuk melakukan kontekstualisasi ulang streaming sebagai budaya dan praktik ideologi (Burroughs & Rugg, 2014). Dalam hal ini kemampuan new media yang memungkinkan setiap penggunanya memiliki media sendiri dan mampu melakukan streaming pribadi, dimanfaatkan oleh industri untuk menciptakan lapangan kerja baru. Lapangan kerja dalam dunia digital ini kemudian melahirkan sistem kerja yang baru pula dengan kelas sosial yang dikenal sebagai prekariat. Dapat dilihat bahwa para streamer seakan bekerja dengan bebas. Mereka seperti memiliki channel sendiri untuk melakukan siaran di Bigo Live. Akan tetapi ketika dilihat lebih jauh, para streamer kemudian dilihat sebagai sosok mandiri sebagai pekerja budaya, media, dan kreatif yang lahir sebagai subjek dari kapitalisme kontemporer (Peuter, 2014).

Dalam hal ini, streamer Bigo Live, dilihat sebagai pekerja immaterial yang fleksibel namun memikul tanggung jawab terhadap konten siarannya. Disamping itu, dalam fleksibilitas yang mereka miliki, pada akhirnya mereka mengalami eksploitasi diri dalam rangkaian kerja sebagai pekerja dalam industri kreatif (Peuter, 2014). Dalam pandangan kapitalis, dunia digital dimanfaatkan sebagai platform yang memberikan keuntungan dari budaya partisipatif masyarakat virtual (Pratitis, 2017). Sebagai pekerja immaterial, streamer dituntut untuk dapat menghasilkan konten informasi sekaligus budaya. Konten informasi yang perlu di produksi oleh streamer adalah komunikasi timbal balik antara streamer dengan penonton. pada akhirnya membentuk sebuah budaya menonton live streaming untuk mencukupi kebutuhannya akan hiburan.

Streamer adalah seseorang yang menyiarkan video atau audio mereka secara real-time kepada para penonton di Bigo Live. melalui platform online, terkhusus untuk penelitian ini yakni platform streaming Bigo Live. Siaran ini dapat berupa apa saja, mulai dari bermain games, bernyanyi, bermusik, mengobrol, hingga menunjukkan aktivitas sehari-hari. Streamer telah menjadi fenomena yang semakin populer dalam 10 tahun terakhir, dan profesi ini menawarkan peluang yang menarik bagi individu yang kreatif, energik, dan ingin terhubung dengan orang lain. Streamer Bigo dapat menyajikan berbagai macam konten yang menarik, antara lain: bernyanyi dan menari, bermain game, obrolan santai, Vlog (Video Log, Live Music), Showcase Bakat seperti menunjukkan berbagai bakat mereka, seperti memasak, melukis, menari, dan masih banyak lagi. Streamer Bigo dapat menjadi profesi yang menyenangkan dan menguntungkan. Dengan kerja keras, dedikasi, dan kreativitas dan dapat membangun komunitas yang besar dan sukses di Bigo Live. Untuk menjadi seorang streamer atau content creator, seseorang dituntut untuk peduli akan kebutuhan khalayak publik sehingga konten yang dihasilkan menyimpan value bagi masyarakat luas (Wulandani, 2021).

Jika dilihat lebih mendalam maka kedua industri tersebut mendapatkan keuntungan yang besar dan pada akhirnya streamer menjadi pekerja yang di eksploitasi. Hal ini lah yang di anggap sebagai kerentanan dari streamer. Mereka pada akhirnya menjadi kelompok pekerja prekariat. Prekariat adalah suatu kondisi kerja yang tidak stabil dan tidak memiliki jaminan sosial yang memadai, karena karakteristik pekerjaannya yang fleksibel dan immaterial. Kerentanan ini karena mereka tidak memiliki keamanan pekerjaan sebagai seorang pekerja.

Standing Pratitis (2017) telah membagi ketidakamanan pekerjaan tersebut yaitu, labour market security, employment security, job security, work security, skill reproduction security, income security, dan representation security. Sebagai kelompok prekariat, ke tujuh hal tersebut menjadi ancaman yang perlu streamer hadapi. Mereka memang memiliki kebebasan dalam bekerja. Namun lebih lanjut lagi, dalam hal waktu bekerja saja streamer tidak memiliki

batasan. Mereka bisa saja bekerja 24 jam karena fleksibilitas itu, akan tetapi sekeras apapun mereka bekerja, mereka tidak mendapatkan jaminan keamanan kerja. Pada akhirnya streamer menjadi pekerja yang tereksplorasi secara tidak langsung. Dari sisi penghasilan yang mereka dapatkan pun para streamer perlu bersaing. Dapat dilihat bahwa untuk menjadi streamer di Bigo Live maka mereka harus sering melakukan live streaming.

Berikut tiga orang streamer aktif di Bigo Live yang menjadi objek penelitian ini:

a. Gatha

Objek penelitian pertama adalah Gatha. Gatha mengawali perjalanannya di Bigo Live atas ajakan temannya, seorang streamer di platform tersebut. Awalnya, rasa ingin mencoba mendorongnya untuk menapaki dunia streaming. Pengalaman pertamanya di hadapan para penonton membangkitkan rasa ketagihan dalam dirinya. Kini, Gatha telah menjelma menjadi streamer yang menghibur, bahkan tergabung dalam sebuah management Bigo Live, sebuah pencapaian yang patut diacungi jempol.

Akun streaming Gatha dengan username Lemineralku 69 telah menjelma menjadi fenomena baru di dunia streaming. Popularitasnya yang meroket dengan 52.700 penggemar setia menjadi bukti nyata kemampuannya dalam memikat hati para penonton. Gatha tidak hanya mengandalkan suaranya yang indah dan gerakan tarian yang energik, namun ia juga piawai dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman menonton yang memukau. Penggunaan filter dan efek visual yang kreatif menjadi ciri khasnya, membuat kontennya selalu segar. Dedikasi dan kerja keras Gatha dalam menghibur para penggemarnya patut diacungi jempol. Ia terus berinovasi dan menghadirkan konten yang baru dan menarik, sehingga popularitasnya terus meningkat. Kemampuan Gatha dalam memadukan bakat dan teknologi menjadikannya seorang streamer yang unik. Ketika live, Gatha menunjukkan berbagai perilaku yakni dengan bernyanyi mengikuti musik yang sedang ia mainkan. Ia juga mengajak para penontonya untuk ikut bernyanyi bersama. Selama live, ia selalu memutar EDM sebagai musik latar. Selama pemutaran, Penulis mendapati terjadinya perubahan situasi live ketika sebelum pemutaran EDM dan sesudah. Ketika awal live Gatha belum memperlihatkan energik-nya pada penonton. Begitu juga dengan respon penontonya sangat datar. Namun situasi ini berubah ketika musik EDM mulai diputar. Gatha langsung memunculkan reaksi yang semangat kepada penontonya, begitu juga dengan penontonya mulai merasa nyaman dan menikmati pembawaan dari Gatha yang asik.

Wawancara dilakukan pada tanggal 17 April 2024, dan didapat hasil wawancara menunjukkan bahwa Gatha memiliki ketertarikan yang mendalam terhadap musik EDM dan menjadikannya sebagai musik latar selama live streaming. Bahkan ketika melakukan sebuah tantangan yang diberikan oleh penontonya, ia juga menggunakan musik EDM sebagai musik latar. Menurutnya, musik EDM memiliki daya tarik yang luar biasa karena mampu membangkitkan semangat dan keceriaan. Irama yang cepat dan energiknya mampu memacu adrenalin dan mengundang para penonton untuk ikut menari bersama. Gatha juga terkesan dengan keunikan musik EDM yang menghadirkan perpaduan suara tidak biasa. Ia mencontohkan kombinasi suara gamelan dengan suara burung gagak sebagai salah satu contohnya. Perpaduan suara yang unik ini menghasilkan harmoni yang memikat dan memberi sentuhan istimewa pada musik EDM. Lebih dari sekadar daya tarik estetika, Gatha meyakini bahwa musik EDM memiliki kekuatan untuk menciptakan suasana live streaming yang positif dan bebas beban. Musiknya mampu membangkitkan keceriaan dan semangat, sehingga para penonton dapat menikmati momen live streaming dengan lebih maksimal. Gatha mengatakan bahwa penggunaan musik EDM sebagai musik latar live streaming-nya dapat mencerminkan kepribadiannya yang energik, kreatif, dan selalu ingin menghadirkan pengalaman yang

berbeda dan menarik bagi para penontonnya. Selain itu, ia mengatakan bahwa EDM dapat membantunya menjadi viral dikarenakan dapat membuat live streaming Gatha muncul di halaman FYP pengguna Bigo Live, sehingga meningkatkan jumlah penonton. Hal ini yang dapat meningkatkan visibilitas dan popularitas Gatha.

b. Aurel

Objek penelitian kedua adalah Aurel yang merupakan streamer aktif di aplikasi Bigo Live yang berasal dari Medan, Sumatra Utara. Ia mulai terjun kedua streaming sejak bulan Agustus 2023. Awal mula ia mengenal Bigo Live dari sebuah iklan di facebook, lalu ia penasaran dan mencobanya. Seiring ia mencoba memahami aplikasi Bigo Live, membuat ia menjadi ketagihan menggunakannya.

Hasil Observasi menunjukkan bahwa Aurel menggunakan username Aurel pada akun Bigo Live-nya. Ia memiliki fans sebanyak 8.150. Jadwal live streaming Aurel tidak tetap, ia live semaunya. Ketika live, Aurel sering berpenampilan yang cantik dan memberikan tutorial make-up kepada penontonnya. Konten yang Aurel sajikan ketika live streaming yakni tutorial make-up, dancing dan bernyanyi. Aurel sering berinteraksi dengan penonton dengan menyapa mereka, menjawab pertanyaan mereka, dan meminta permintaan lagu mereka. Hal inilah yang membuat para penonton bereaksi positif terhadap Aurel dengan berkomentar, dan memberikan gift. Selama live, ia juga sangat suka memutar musik EDM sebagai musik latar.

Setelah wawancara dilakukan pada tanggal 19 April 2024, di dapatlah data-data berikut, Menurutnya interaksi positif dengan penonton dan apresiasi yang diterima dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas Aurel. Hal ini dapat mendorong Aurel untuk terus mengembangkan bakat dan karyanya. Aurel juga mengatakan bahwa ia menyukai musik EDM sebagai musik latar ketika ia sedang live streaming. Ia selalu mengikuti tren terbaru dalam musik EDM dan memilih lagu-lagu yang menurutnya akan disukai oleh penonton. Ia juga memperhatikan suasana hati penonton dan mencoba memainkan lagu-lagu yang sesuai dengan suasana tersebut.

Menurutnya EDM sangat cocok dengan ia, dikarenakan musik EDM memiliki peranan yang dapat mengubah suasana menjadi lebih asik dan enjoy. Ia mengatakan EDM dapat membangkitkan mood ketika sedang live, dikarenakan EDM memiliki musik yang unik, misalnya suara effect bass dengan dentuman yang keras dengan tempo yang cepat yang dipadukan dengan lagu yang sudah ada atau di remix. Perpaduan ini menjadi salah satu ciri khas yang membedakan EDM dari genre musik lainnya. Perpaduan ini menghasilkan suara yang kaya, kompleks, dan penuh kejutan bagi para pendengar. Ia merasa bahwa musik EDM dapat menarik banyak penonton dan menciptakan suasana yang meriah. Ia sendiri merasa bahwa hal ini dapat membantunya untuk meningkatkan popularitas dan engagement dengan penonton untuk menghasilkan pendapatan tambahan dari platform ini.

c. Rina

Objek penelitian ketiga dalam penelitian ini adalah seorang streamer wanita bernama Rina Mujiyani yang berasal dari Semarang. Ketertarikan Rina terhadap platform Bigo Live berawal dari sebuah iklan yang ia temukan di Youtube. Rasa ingin tahunnya mendorongnya untuk mencoba platform tersebut, dan pada awal Januari 2023, Rina resmi memulai perjalanannya sebagai streamer di Bigo Live. Hingga saat ini, Rina masih aktif melakukan streaming di platform tersebut dan telah membangun komunitas pengikutnya sendiri. Hasil Observasi menunjukkan bahwa Rina menggunakan username Sirhinnn pada akun Bigo Livenya dengan jumlah fans sebanyak 381.000. Jadwal live streaming Rina harinya tidak

menentu, tapi ia sering live diantara pukul 20.30 WIB sampai selesai. Konten yang disajikan Rina ketika live yakni hanya ngobrol-ngobrol dengan para penontonya. Ketika live, Rina selalu berpenampilan yang rapi dan sopan guna untuk membuat para penonton tertarik padanya. Rina juga sangat aktif merespon para penontonya dengan penuh energik. Rina sering membaca komentar penonton dan menjawab pertanyaan mereka. Dia juga sering bercanda dan membuat penontonya tertawa. Sembari live, ia sangat suka memutar musik EDM sebagai musik latar.

Setelah dilakukan wawancara pada tanggal 20 April 2024, ditemukan data-data berikut, menurut Rina alasan menggunakan EDM sebagai musik latar karena EDM memiliki tempo yang cepat dan beat yang kuat, sehingga dapat meningkatkan energi dan kemeriahan dalam siaran Bigo Live. Hal ini dapat menarik perhatian penonton dan membuat mereka lebih terlibat dalam konten yang disiarkan. EDM juga dapat menciptakan suasana tertentu. Dengan berbagai subgenre EDM yang berbeda-beda, dapat menciptakan suasana yang berbeda dalam siaran Bigo Live. Contohnya, EDM dengan tempo cepat dan beat yang kuat dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang energik dan penuh semangat, sedangkan EDM dengan tempo lambat dan melodi yang santai dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang tenang dan romantis. Rina juga mengatakan EDM dapat menjadi media yang mudah untuk interaksi antara streamer dan penonton. Penonton dapat menunjukkan apresiasi mereka dengan menari mengikuti irama musik, atau dengan mengirimkan hadiah virtual kepada streamer.

Rina juga mengatakan kalau EDM sebagai alat untuk menarik perhatian penonton dan meningkatkan jumlah viewers dalam siaran mereka. Tempo yang cepat dan beat yang kuat dari EDM dapat membuat siaran lebih menarik dan dinamis, sehingga menarik perhatian penonton yang sedang mencari hiburan. Selain itu, EDM dapat meningkatkan engagement. Penggunaan EDM juga dapat meningkatkan engagement dengan penonton. Penonton yang menyukai musik EDM akan lebih terdorong untuk berinteraksi dengan streamer, baik dengan berkomentar, mengirimkan hadiah virtual, atau bahkan menari mengikuti irama musik.

Rina juga mengatakan dengan penggunaan EDM sebagai musik latar ketika ia sedang live dapat membuat dirinya menjadi lebih ekspresi diri atau lebih menikmati live-nya, dan dapat menunjukkan kreativitas. Rina juga memilih jenis EDM yang sesuai dengan kepribadian dan gaya Rina, guna untuk menciptakan suasana yang unik dalam siaran live streaming.

3.1.2. Bigo Live

Bigo Live adalah platform live streaming dan jejaring sosial yang memungkinkan penggunaannya untuk menyiarkan berbagai momen spesial dan dapat berinteraksi dengan orang lain secara langsung dari seluruh dunia. Menurut data pada website Bigo Live (2016), platform ini telah tersedia di perangkat mobile Android dan iOS, dan telah diunduh lebih dari 400 juta kali di seluruh dunia. Berikut adalah beberapa fitur utama Bigo Live: (a) Live streaming. Pengguna dapat menyiarkan momen spesial mereka secara langsung kepada pengikut dan audiens global. (b) Video call. Pengguna dapat melakukan panggilan video dengan teman dan keluarga di seluruh dunia. (c) Bernyanyi dan menari. Bigo Live memiliki berbagai fitur karaoke dan filter video yang memungkinkan pengguna untuk bernyanyi dan menari bersama. (d) Bermain game. Pengguna dapat bermain game online dengan teman dan keluarga di Bigo Live. (e) Interaksi sosial. Pengguna dapat mengikuti pengguna lain, menyukai dan mengomentari siaran langsung, serta bertukar pesan pribadi. Untuk dapat menarik banyak penonton, para informan memiliki kemampuan dan usaha mereka. Di mana mereka memanfaatkan kemampuan paras mereka sebagai awal menarik penonton dengan menampilkan foto terbaik yang mereka miliki. Setelah itu mereka berusaha dengan caranya masing-masing untuk menarik banyak penonton, seperti menggunakan baju yang minim, melakukan tarian-tarian

yang dapat mengundang para penonton laki-laki untuk datang, bahkan juga dengan memanfaatkan fitur video call. Usaha tersebut mereka lakukan agar dapat mencapai target mereka, yaitu mendapatkan banyak pengikut dan menerima banyak beans atau gift. Dengan menggunakan cara-cara tersebut, saat ini mereka dapat memiliki banyak beans bahkan mereka sudah menukarkannya ke dalam bentuk diamonds untuk mereka gunakan kembali.

Menurut data dari website Bigo Live, Kebanyakan pengguna adalah laki-laki yang gemar menonton penyiar perempuan, masih banyak juga yang senang untuk menonton siaran yang lucu dan menghibur seperti siaran milik para waria, dan tentu para pengguna juga akan menonton siaran milik teman mereka sebagai bentuk dukungan mereka. Ketika memberikan hadiah pun tentu akan melihat terlebih dahulu akun siapa yang akan diberi, apakah milik teman atau milik akun yang memang di senangi siarannya. Dari berinteraksi dengan sesama pengguna Bigo, tentu akan membawa pengguna pada hubungan yang lebih erat, entah sebagai teman, membentuk suatu komunitas sendiri, bahkan sebagai menjadi sepasang kekasih.

Ketika melakukan sesuatu, biasanya akan menghadapi beberapa kendala atau masalah untuk dapat mencapai apa yang kita inginkan. Begitu juga yang di hadapi oleh para informan. Menurut Suryabrata (1994: 60), masalah merupakan kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Kendala yang biasa di hadapi oleh para pengguna Bigo Live adalah banned. Di mana mereka tidak bisa mengakses akun mereka karena telah melanggar aturan dari Bigo, yaitu memperlihatkan hal-hal yang berbau negatif seperti rokok atau menggunakan pakaian minim hingga memperlihatkan bagian-bagian tubuh yang sepatutnya tidak diperlihatkan. Lama hukuman yang akan diterima oleh pengguna akan berbeda-beda, sesuai keputusan oleh pihak admin Bigo Live, bisa hanya hitungan menit, jam, hari, bahkan untuk selamanya atau permanen. Untuk mengatasi hal tersebut pengguna dapat menunggu hingga masa hukumannya selesai atau bisa dengan membuat sebuah akun baru sebagai cadangan dari akun utama yang terkena hukuman tersebut.

3.1.3. Electronic Dance Music (EDM)

Tia DeNora (2021), mengatakan bahwa sejak awal peradaban, musik telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Musik lebih dari sekadar alunan nada yang indah, musik adalah bahasa universal yang menembus batas budaya, bahasa, dan waktu. Musik bukan hanya sesuatu yang kita dengarkan, tetapi juga sesuatu yang kita lakukan dan jalani. Musik memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan kehidupan sosial sehari-hari kita. Hubungan antara musik dan manusia bagaikan simfoni kehidupan yang saling berdampingan, saling memperkaya, dan saling melengkapi. Hubungan antara musik dan manusia bagaikan benang merah yang tak terpisahkan. Musik telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia, memberikan warna, makna, dan inspirasi.

Seiring perkembangan zaman perkembangan musik telah memiliki banyak genre yang dapat dinikmati. Di mulai dari musik klasik, romantis, pop, jazz, blues, Electronic Dance Music (EDM), samba, dan masih banyak lagi. Electronic Dance Music (EDM) telah menjadi fenomena global yang merajai industri musik dan festival di seluruh dunia. EDM memiliki berbagai genre musik elektronik yang diciptakan untuk tujuan menari. EDM telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir. EDM awalnya hanya dimainkan di klub bawah tanah dan rave, tetapi sekarang EDM mulai mendominasi tangga lagu dunia dan dapat menarik jutaan orang penikmat dan menginspirasi generasi baru musisi dan DJ.

Bill Brewster (2000), mengatakan akar dari EDM beraawal pada tahun 1960-an dan 1970-an. Genre seperti disco, techno, dan house berkembang di tahun 1980-an dan 1990-an, dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan budaya klub yang berkembang. Di era digital, EDM

semakin beragam dan populer, dengan subgenre baru yang terus bermunculan dan menjangkau khalayak yang lebih luas. EDM memiliki elemen musikal didalamnya. EDM umumnya dicirikan oleh tempo yang cepat, ketukan yang kuat, dan penggunaan synthesizer, sampler, dan drum untuk menciptakan soundscape menjadi instrumen utama, menggantikan gitar, piano, dan biola klasik. Alunan bass yang kuat dan ketukan drum yang energik menjadi fondasi ritmis yang kokoh, Vokal juga sering kali digunakan, namun tidak selalu menjadi elemen utama. Fokus utama EDM terletak pada ritme dan melodi yang memikat dan dirancang untuk membangkitkan energi dan mendorong pendengar untuk bergerak. EDM dipenuhi dengan berbagai subgenre, masing-masing dengan ciri khas dan pengikutnya sendiri. Berikut subgenre EDM:

a. Techno: Dikenal dengan ketukannya yang berulang dan minimalis, techno sering kali memiliki tempo yang cepat dan atmosfer yang gelap.

b. Trance: Dipicu oleh melodi yang menawan dan progresi akord yang emosional, trance bertujuan untuk membangkitkan perasaan euforia dan pengangkatan.

c. House: Ditandai dengan sukat 4/4 yang stabil dan bassline yang kuat, house memiliki nuansa yang lebih soulful dan groovy dibandingkan genre lain.

d. Drum and Bass: Dicirikan oleh tempo yang sangat cepat dan ketukan drum yang rumit, drum and bass menawarkan pengalaman yang energik dan penuh adrenalin.

e. Dubstep: Menggabungkan bass yang berat, distorsi, dan ritme yang tidak biasa, dubstep memiliki suara yang unik dan edgy.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Peran Electronic Dance Music (EDM)

Peran Electronic Dance Music (EDM) pada aplikasi Bigo Live pada aplikasi Bigo Live, Pembahasan ini didasarkan pada landasan teori dari buku *Music in Everyday Life* karya Tia DeNora¹ (2021), mengemukakan bahwa musik bukan hanya sesuatu yang kita dengarkan, tetapi juga praktik sosial yang tertanam dalam berbagai konteks dan aktivitas. Tia DeNora, menjelaskan bahwa musik dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti untuk bersenang-senang, menghilangkan stres, terhubung dengan orang lain, dan mengekspresikan diri. Teori DeNora tentang peran musik dalam kehidupan sehari-hari dapat digunakan untuk memahami peran EDM pada aplikasi Bigo Live. Berikut poin-poin yang didapat dari objek penelitian tentang EDM memainkan peran penting dalam Bigo Live, yaitu:

a. Membentuk identitas: Menurut Denora musik dapat membentuk sebuah identitas pengguna. Oleh sebab itu, penggunaan Electronic Dance Music (EDM) pada aplikasi Bigo Live dapat sebagai media untuk membantu pengguna lebih mengekspresikan diri dan membangun identitas mereka. Genre musik ini dapat menciptakan suasana yang enjoy, energik, yang dapat menarik bagi banyak pengguna. Terhusus anak muda. Pengguna Bigo Live menggunakan EDM untuk mengekspresikan diri dan membangun identitas mereka dengan beberapa cara:

b. Menampilkan diri: Pengguna sering kali menggunakan EDM untuk menampilkan sisi kreatif dan unik mereka. Mereka dapat memilih lagu EDM yang mencerminkan kepribadian mereka, menggunakan kostum dan aksesoris yang menarik, dan menampilkan gaya menari yang khas.

c. Membangun persona online: Pengguna Bigo Live sering kali membangun persona online yang berbeda dari kehidupan nyata mereka. Persona ini dapat dibentuk melalui pilihan lagu EDM, gaya berpakaian, dan interaksi dengan pengguna lain.

d. Menemukan komunitas yang sesuai: Pengguna Bigo Live yang menyukai EDM sering kali terhubung dengan pengguna lain yang memiliki minat yang sama. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri tanpa rasa malu dan membangun rasa belonging (menciptakan perasaan diterima, dihargai, dan menjadi bagian integral dari suatu kelompok, komunitas, atau tempat).

e. Membangun komunitas: Penggunaan EDM di aplikasi Bigo Live dapat menciptakan rasa komunitas dan kebersamaan di antara para pengguna. Pengguna sering kali terhubung dengan satu sama lain melalui kecintaan mereka pada musik dan berbagi pengalaman mereka secara online. Penggunaan EDM di Bigo Live dapat menciptakan rasa komunitas dan kebersamaan di antara para pengguna dengan beberapa cara:

f. Ruang bersama untuk berbagi kecintaan: Platform Bigo Live menyediakan ruang bagi pengguna untuk berbagi kecintaan mereka pada EDM. Penonton dapat menyaksikan konten yang disajikan oleh streamer, seperti bernyanyi bersama, dan bergoyang bersama mengikuti irama musik EDM.

g. Interaksi dan kolaborasi: Penggunaan EDM pada aplikasi Bigo Live dapat membuat para pengguna dan pendengar untuk lebih berinteraksi dan dapat berkolaborasi satu sama lain dalam pembuatan konten, seperti membuat video duet, remix lagu bersama, atau bahkan tampil live bersama.

h. Rasa belonging dan dukungan: Komunitas EDM di Bigo Live menawarkan rasa belonging dan dukungan bagi para penggunanya. Pengguna dapat saling menyemangati, berbagi tips dan trik, dan membangun persahabatan online.

i. Memengaruhi perilaku: EDM dapat memengaruhi perilaku pengguna Bigo Live dalam beberapa hal. Musik ini dapat meningkatkan energi dan mood pengguna, mendorong mereka untuk berdansa dan berinteraksi dengan orang lain. EDM juga dapat digunakan untuk menarik perhatian dan mendapatkan pengikut di platform. EDM di Bigo Live dapat memengaruhi perilaku pengguna dalam beberapa hal:

j. Meningkatkan energi dan mood: Musik EDM yang energik dan penuh semangat dapat meningkatkan energi dan mood pengguna. Hal ini dapat mendorong mereka untuk berdansa, menyanyi, dan berinteraksi dengan orang lain.

k. Menciptakan suasana yang menyenangkan: EDM dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan meriah di Bigo Live. Hal ini dapat menarik lebih banyak pengguna dan meningkatkan partisipasi mereka dalam platform.

l. Mendorong perilaku impulsif: Musik EDM yang cepat dan berulang dapat mendorong perilaku impulsif pada pengguna. Hal ini dapat mendorong mereka untuk menghabiskan lebih banyak waktu di platform, memberikan hadiah virtual, dan terlibat dalam perilaku online lainnya.

Andaryani (2019), dalam penelitiannya mengatakan bahwa dengan mendengarkan musik terbukti dapat meningkatkan mood booster secara signifikan dibandingkan dengan tidak mendengarkan musik. Hal ini dikarenakan musik dapat memicu pelepasan hormon dopamin di otak, yang berkontribusi pada perasaan bahagia dan senang. Lebih lanjut, Andaryani menemukan bahwa jenis musik yang disukai individu juga berperan penting dalam efektivitas musik dalam meningkatkan mood booster. Dalam hal ini, Electronic Dance Music (EDM) dengan tempo dan ritmenya yang cepat dan energik, dapat menjadi pilihan yang tepat untuk meningkatkan mood. Temuan Andaryani ini selaras dengan efektivitas musik EDM yang diputar di platform Bigo Live. Pengguna Bigo Live sering kali melaporkan bahwa mereka merasa lebih bahagia dan bersemangat saat mendengarkan musik EDM di platform tersebut.

Platform Bigo Live telah menjadi fenomena global, memungkinkan penggunanya untuk berbagi momen, berinteraksi dengan audiens secara real-time, dan terlibat dalam berbagai aktivitas kreatif. Salah satu tren populer di Bigo Live adalah penggunaan Elektronik Dance

Music (EDM) dalam siaran langsung, Penggunaan EDM di Bigo Live menghadirkan fenomena menarik yang dapat dianalisis dengan menggunakan teori media sosial dari Burton (2016) dalam "Social Media: The Basics" sebagai berikut:

a. Identitas: EDM dapat membantu pengguna Bigo Live membangun dan mengekspresikan identitas mereka dengan menunjukkan selera musik mereka, gaya menari mereka, dan kreatifitas mereka dalam menggunakan EDM dalam siaran langsung dan tantangan.

b. Jaringan: EDM dapat menjadi alat untuk membangun jaringan dan komunitas di Bigo Live. Pengguna dapat terhubung dengan orang lain yang memiliki minat yang sama terhadap EDM, berkolaborasi dalam pertunjukan langsung, dan membangun persahabatan.

c. Pertukaran: Pengguna Bigo Live dapat bertukar informasi tentang EDM, seperti musik favorit mereka, DJ favorit mereka, dan acara EDM yang akan datang. Pertukaran ini dapat mendorong pembelajaran dan penemuan musik baru.

d. Keterlibatan: Penggunaan EDM dalam siaran langsung, tantangan, dan tarian dapat meningkatkan keterlibatan pengguna Bigo Live. Konten yang diiringi EDM sering kali menarik perhatian, mendorong partisipasi, dan meningkatkan jumlah penonton.

e. Representasi: EDM dapat menjadi cara bagi pengguna Bigo Live untuk merepresentasikan diri mereka dan dunia di sekitar mereka. Pengguna dapat menggunakan EDM untuk mengekspresikan emosi mereka, menunjukkan bakat mereka, dan berbagi pengalaman mereka dengan orang lain.

4. Kesimpulan

Penggunaan Electronic Dance Music (EDM) di Bigo Live memainkan peran yang kompleks dan multidimensi. EDM tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai alat untuk membangun identitas, meningkatkan mood, mengekspresikan diri, membangun sosial antar pengguna, mempengaruhi perilaku seseorang, memperkuat brand pengguna dan dapat menciptakan pengalaman yang menarik dan interaktif bagi pengguna Bigo Live, dan membantu membangun suasana yang enjoy. Oleh karena itu, tidak heran jika EDM semakin populer dan terus berkembang menjadi lebih dari sekedar genre musik, tetapi juga menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan keseharian dalam era digital.

Referensi

- Adib, Mohammad. (2011). Filsafat ilmu: ontologi, epistemologi, aksiologi dan logika ilmu pengetahuan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Afrian Nian, N. 2015. Buku Ajar Asuhan Keperawatan Pada Gangguan Gastrointestinal. Jakarta: TIM
- Andaryani, E. T. (2019). Pengaruh Musik Dalam Meningkatkan Mood Booster Mahasiswa (The Effects of Music in Improving Student's Mood Booster). Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik, Vol. 1(2), halaman 109-115.1.
<https://media.neliti.com/media/publications/325047-pengaruh-musiksebagai-moodboster-mahasi-eb89de46.pdf>
- Bigo, Live (2016) <https://www.bigo.tv/>
- Brewster, Bill. Frank Broughton. (2000). Last Night a DJ Saved My Life : The History of the Disc Jockey. New York: Grove Press
- Burroughs, J., & Rugg, M. (2014). The politics of the digital economy: The transformation of media and markets. Routledge.

-
- DeNora, T. (2021). Music in Everyday Live_ Tie DeNora. In *Scrooge Meets Dick and Jane* (pp. 28-28). <https://doi.org/10.4324/9781410612465-8>
- Kozinet, R. V. (2020). *Netnography: The Essential Guide to Qualitative Social Media Research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mahyuddin, D. (2019). Perkembangan Sosiologi Komunikasi di Era Digital. *Jurnal Sosiologi*, 28(1), 1-20.
- Pratitis, A. L. (2017). Kerentanan Pekerja Immaterial dalam Industri Komersialisasi Vlog
- Rilisiana, N. (2016). Generasi Milenial dan Media Sosial: Studi Tentang Penggunaan Media Sosial oleh Generasi Milenial di Kota Bandung. *Jurnal Sosiologi dan Antropologi*, 17(2), 223-234.
- Rizal, B. (2016). Pengaruh Media Sosial Bigo Live dan Kepuasan Diri Terhadap Aktualisasi Diri Pada Host Official Bigo Live di Jabodetabek. *Scriptura*, 9(2), 21786-21797.an
- Smith, J., & Doe, J. (2000). [Research on the development of Electronic Dance Music (EDM) in the 21st century].
- Standing, G. (2017). *Precariat: The new dangerous class*. Routledge.
- Sugiyarto (2016, Agustus 27). Website [Tribunnews.com](http://tribunnews.com)
- Wulandani, A. (2021). Peran Content Creator Media Sosial dalam Perspektif Sosiologi Komunikasi di Era Endemi Covid-19. *Jurnal Dinamika*, 4(1), 127-144.