

**PERAN *ELECTRONIC DANCE MUSIC (EDM)*  
PADA APLIKASI BIGO LIVE**

**SKRIPSI  
Program Studi Musik**



**Oleh:**

**Titan Valentino Pakpahan  
NIM 20102790131**

**JURUSAN MUSIK  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2023/2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

**PERAN ELECTRONIC DANCE MUSIC (EDM) PADA APLIKASI BIGO LIVE** diajukan oleh Titan Valentino Pakpahan, NIM 20102790131, Program Studi S-1 Musik, Jurusan Seni Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91221**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Mei 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji



**Kustap, S.Sn., M.Sn.**

NIP 196707012003121001/  
NIDN 0001076707

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



**Titis Setyono Adi Nugroho, S.Sn., M.Sn.**

NIP 198806172019031011/  
NIDN 0017068807

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji



**Dr. Umilia Rokhani, S.S., M.A.**

NIP 198104242006042002  
NIDN 0024048104

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



**Galih Pangestu Jati, S.S., M.A.**

NIP 199408232023211011/  
NIDN 0023089401

Yogyakarta, 11-2-07-24

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.**

NIP 197111071998031002/  
NIDN 0007117104

Ketua Program Studi  
Musik



**Kustap, S.Sn., M.Sn.**

NIP 196707012003121001/  
NIDN 0001076707

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas dari unsur plagiasi dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat akademik di suatu perguruan tinggi. Skripsi ini bukan merupakan karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau diri saya sendiri sebelumnya, kecuali yang secara tertulis diacu dan dinyatakan dalam naskah ini atau tercantum dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku jika di kemudian hari ditemukan bukti bahwa pernyataan ini tidak benar.



Yogyakarta, 22 Mei 2024  
Yang menyatakan,



Titan Valentino Pakpahan  
NIM 20102790131

## **MOTTO**

Hidup bukan hanya tentang bertahan hidup, tetapi juga memberikan  
arti hidup antar makhluk hidup  
- Aisyah Cahyu Cintya



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT. Saya persembahkan Skripsi ini untuk:

1. Kepada kedua orang tua saya Bapak Saut Marulitua Pakpahan dan Ibu Lamria Naibaho, yang merupakan inspirasi, penyemangat dalam hidup ini, beribu-ribu kata terimakasih saya ucapkan karena telah mendukung serta mendoakan untuk kesuksesan anakmu ini, sehingga pendidikan sarjana yang saya telah selesai. Segala dukungan, cinta kasih, memberikan motivasi, mendoakan kebahagiaan serta kesuksesan untukku, dan selalu menasehatiku untuk menjadi insan yang lebih baik, untukmu kupersembahkan karya kecil ini sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiada terhingga.
2. Kepada adik-adik saya yang bernama Yuven Theofilus Pakpahan, Mauritz Jovan Jonathan Pakpahan dan Aditya Sean Patrick Alexander Pakpahan. Terimakasih berkat kehadiran kalian tekad saya semakin kuat untuk menjadi orang yang sukses dan menjadi lebih baik, saya sebagai anak pertama yang dijadikan contoh untuk adik-adik saya, semoga kelak nanti kalian menjadi orang yang sukses lebih dari kakakmu ini, dan menjadi insan yang berguna untuk semua orang.
3. Kepada keluarga besar Pakpahan dan Naibaho, yang telah menjadi penyemangat dalam penulisan skripsi ini sehingga saya bisa menyelesaikannya dan mendukung saya, serta ikut mendoakan kesuksesan dalam perkuliahan ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya yang begitu besar sehingga penulis dapat menuntut ilmu dan menyelesaikan studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis bersyukur bahwa kini telah sampai ke tahap penyelesaian skripsi yang berjudul “Peran *Electronic Dance Music* (EDM) Pada Aplikasi Bigo Live” guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana seni pada Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tentunya proses penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Kustap S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Daniel de Fretes, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan juga Dosen Wali yang selalu memberi masukan mendorong penulis untuk produktif dalam penulisan penelitian ini
4. Titis Setyono Adi Nugroho, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang selalu mendorong penulis untuk produktif dalam penulisan ilmiah. Terima kasih atas kritikan, saran, dan dorongan yang Bapak berikan selama proses bimbingan sangat membantu penulis dalam memperbaiki selama proses penyelesaian skripsi ini. Tanpa bimbingan dan dukungan dari Bapak, penulis



tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis sangat terkesan dengan kesabaran, ketelitian, dan kepakaran Bapak dalam membimbing penulis. Setiap kali penulis merasa ragu dan bingung, Bapak selalu dengan sabar memberikan arahan dan masukan yang membangun.

5. Galih Pangestu Jati, S.S., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu mendukung, membimbing, dan mengingatkan penulis. Terima kasih karena telah percaya pada potensi dan kemampuan penulis selama menimba ilmu, sehingga penulis dapat berkembang dalam proses bermusik hingga saat ini.
6. Dr. Umilia Rokhani, S.S., M.A., selaku penguji ahli. Penulis mengucapkan terima kasih atas kesediaan ibu meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan masukan dan saran yang sangat berharga telah banyak membantu penulis dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan yang untuk memperbaiki kesalahan pada penelitian ini.
7. Aurelia Noven, selaku penghubung dengan narasumber. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, karena atas bantuannya dalam menghubungkan penulis dengan narasumber penelitian ini. Tanpa bantuan Kakak, penulis tidak akan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian ini.
8. Gatha Sonya, selaku narasumber penelitian ini. Informasi dan wawasan yang Kakak berikan sangatlah berharga dan membantu penulis dalam memahami dan menyelesaikan penelitian ini. Penulis sangat terkesan dengan keahlian dan pengalaman Kakak sebagai *streamer* di Bigo Live. Pengetahuan dan pengalaman yang bagikan sangatlah bermanfaat bagi penulis dalam

memperkaya penelitian ini.

9. Andrini Aurelia Damanik, selaku narasumber penelitian ini. Penulis mengucapkan terimakasih karena telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dengan Aurelia yang telah meluangkan waktu dan berbagi pengetahuannya sebagai narasumber dalam penelitian ini. Pengetahuan dan pengalaman Aurelia yang sangatlah luas dan mendalam dalam bidang *streamer* telah memberikan banyak inspirasi dan masukan berharga bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
10. Rina Mujiyani, selaku narasumber penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rina karena telah meluangkan waktu dan berbagi pengetahuannya yang luas dan mendalam tentang bidang *streamer* sebagai narasumber dalam penelitian ini. Pengetahuan dan pengalaman Rina telah memberikan banyak inspirasi dan masukan berharga bagi penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
11. Ariel Bangun, Leo Gulo, Boy Simamora, Abdul Muiz, Rinto Simamora selaku teman kostsan, penulis mengucapkan banyak terimakasih karena telah memberikan dorongan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan studi ini.

Yogyakarta, 22 Mei 2024  
Penulis,

Titan Valentino Pakpahan



## ABSTRAK

*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.

Kata Kunci: peran musik *electronic dance music*, bigo live, media sosial.

## **ABSTRACT**

*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.*

*Keywords: role of electronic dance music, bigo live, social media.*

## DAFTAR ISI

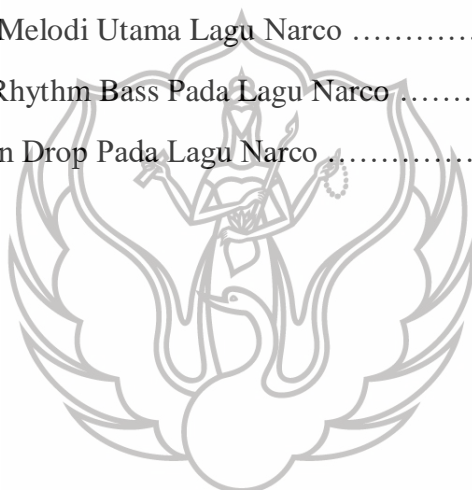
HALAMAN JUDUL .....	1
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II.....	13
TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Tinjauan Pustaka.....	13
B. Landasan Teori .....	19
BAB III.....	24
METODE PENELITIAN .....	24
A. Jenis Penelitian .....	24
B. Teknik pengumpulan data.....	25
C. Prosedur Penelitian .....	27
BAB IV .....	28
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	28
A. Hasil Penelitian.....	28

B. Pembahasan .....	61
BAB V.....	68
PENUTUP .....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69
LAMPIRAN .....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Foto Gatha .....	32
Gambar 4.2 Akun Bigo Live Gatha.....	34
Gambar 4.3 Room Live Streaming Gatha.....	35
Gambar 4.4 Foto Aurel .....	38
Gambar 4.5 Akun Bigo Live Aurel.....	39
Gambar 4.6 Foto Rina .....	41
Gambar 4.7 Akun Bigo Live Rina.....	42
Gambar 4.8 Tampilan Awal Aplikasi Bigo Live.....	45
Gambar 4.9 Score Melodi Utama Lagu Narco .....	55
Gambar 4.10 Pola Rhythm Bass Pada Lagu Narco .....	56
Gambar 4.11 Bagian Drop Pada Lagu Narco .....	57



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kerangka Penelitian .....	27
------------------------------------	----





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

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 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. Pengguna internet Asia meningkat sebesar 1.319 persen antara tahun 2005 dan 2015. Ini adalah hasil dari pertumbuhan pesat teknologi informasi. Pengguna internet di Asia saat ini mencapai 1,62 miliar orang, dengan 674 juta orang Cina (atau 40,2% dari 4

miliar orang) dan Indonesia (dengan 78 juta orang) menempati peringkat keempat, dengan total 1,62 miliar orang (Hatriani, 2016).

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.

Di daerah Eropa, *techno* dan *electro* muncul dengan fokus pada suara elektronik yang lebih keras dan eksperimental. Sedangkan di Amerika, house dan hip-hop mulai berkembang, dengan hip-hop menggabungkan elemen EDM dengan rap dan budaya perkotaan. Pada tahun 1990-an, EDM mengalami globalisasi dengan popularitasnya yang semakin meroket di seluruh dunia. Contohnya mulai diadakan festival musik elektronik secara besar-besaran, seperti Glastonbury dan Creamfields, dan dapat menarik jutaan pengunjung dari berbagai negara. Teknologi digital, seperti sampling dan MIDI memungkinkan para musisi EDM untuk bereksperimen dengan suara dan menciptakan musik yang lebih kompleks.

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).

*Disc Jockey* atau joki cakram, biasa disingkat DJ, adalah seseorang yang terampil memilih dan memainkan rekaman suara atau musik yang telah direkam

sebelumnya. Sekarang istilah itu tidak hanya merujuk pada kemampuan mengatur lagu atau musik dalam media cakram atau media lainnya; umumnya, media yang digunakan untuk hasil rekaman adalah diska atau cakram. istilah DJ Pertama kali digunakan untuk menggambarkan seorang penyiar radio yang memainkan rekaman gramophone atau alat pemutar vinyl atau piringan hitam yang populer pada zamannya.

Menurut penelitian John Corbett (2005) pengertian DJ tidak hanya sebatas pemutar musik biasa. Penelitian ini memandang DJ sebagai: (1) Seniman Kreatif: DJ menggunakan keahlian teknis dan kreativitas mereka dalam memilih, memodifikasi, dan memadukan lagu untuk menciptakan pengalaman EDM yang unik. (2) Pemimpin Budaya: DJ berperan sebagai kurator yang mengenalkan genre dan subgenre baru dalam EDM kepada penonton. Mereka juga menggunakan teknik komunikasi untuk membangun suasana dan energi di acara EDM. (3) Penggerak Budaya: DJ berkontribusi terhadap perkembangan EDM dengan terus berinovasi dalam teknik DJ dan mendorong eksplorasi genre baru.

*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).

Popularitas Bigo Live berbeda dibanding dengan aplikasi *live streaming* lainnya, seperti Tiktok, Nono Live, Twitch, Facebook, dll. Aplikasi Bigo Live lebih memberikan kebebasan kepada pengguna untuk melakukan apa saja, kecuali hal-hal yang mengandung unsur negatif. Bigo Live hanya berfokus untuk *live streaming* saja, tidak seperti aplikasi yang lain yang dapat melakukan *live streaming* dan membuat postingan. Yang membedakan Bigo Live dibanding aplikasi lainnya yakni, memiliki banyak sekali aturan yang membuat para penggunanya tidak merasa bebas dalam membuat sebuah konten. Inilah yang menyebabkan aplikasi Bigo Live banyak digemari oleh para pengguna. Aplikasi Bigo Live kini menjadi media sosial yang sukses menempati urutan pertama aplikasi *mobile video streaming*, di Google App Store Bigo Live menempati urutan ketiga dan iOS App

Store menempati urutan pertama. Pengguna Bigo Live di Indonesia pada tahun 2016 berjumlah 10 juta pengguna dan pengguna yang aktif berjumlah 5 juta pengguna. Siaran yang dilakukan oleh pengguna Bigo Live sekisar 150.000 siaran per harinya. 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.

### **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, masalah utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peranan *Electronic Dance Music* (EDM) pada aplikasi Bigo Live.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peranan musik pada aplikasi *live streaming* Bigo Live.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Penelitian secara Teoretis
  - a) Teori atau konsep penelitian dan hasil penelitian yang digunakan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.
  - b) Menambah pengetahuan tentang peran *Electronic Dance Music* (EDM) dalam budaya digital.
  - c) Meningkatkan pemahaman tentang cara teknologi dan media sosial memengaruhi budaya musik. Bigo Live merupakan *platform* media sosial yang memungkinkan penggunaannya untuk menyiarkan langsung pertunjukan musik.

Penelitian ini dapat membantu memahami cara *platform* ini memengaruhi cara orang mengalami dan berinteraksi dengan musik.

## 2. Manfaat Penelitian secara Praktis

- a) Membantu pengguna aplikasi untuk memahami bagaimana EDM dapat digunakan untuk menarik dan mempertahankan pengguna. Hasil penelitian ini dapat membantu pemasar dan pengembang aplikasi untuk lebih efektif untuk menargetkan audiens yang tertarik dengan EDM.

## **E. Sistematika Penulisan**

Penelitian ini akan ditulis menggunakan sistematika berikut: Bab I pendahuluan memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II tinjauan pustaka memuat tinjauan pustaka dan landasan teori, Bab III metode penelitian memuat pengumpulan data, analisis data, interpretasi data, Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, dan Bab V penutup yang berisi kesimpulan saran.