

POLA KOMUNIKASI VIRTUAL PADA PENGGUNA APLIKASINIMOTV DIKALA PANDEMI

Ida Ayu Cintya Widyarani¹⁾, I Dewa Ayu Sugiatica Joni²⁾, I Gusti Agung Alit Suryawati³⁾, Calvin Damasemi⁴⁾

^{1,2,3,4)}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email : dayucintyaw@gmail.com¹⁾, idaioni@unud.ac.id²⁾, igaalitsuryawati@unud.ac.id³⁾, calvin@unud.ac.id⁴⁾

ABSTRAK

This study discusses the Virtual Communication Patterns for Users of the Nimo TV Application During a Pandemic. This study aims to look at the communication patterns that occur between the host and viewer who carry out the virtual communication process without face-to-face during a pandemic through live streaming media. The research conducted is descriptive qualitative using observation and interview methods as the host and viewer in order to obtain data that is in accordance with the research. The results of this study indicate that the communication pattern that occurs between the host and viewer in the Nimo TV live streaming application is a two-way traffic communication pattern with the type of public communication. As for this study, it was found that the success factors and the obstacle factors for the occurrence of virtual communication in the Nimo TV live streaming application.

Keywords: *Virtual Communication Patterns, Live Streaming, Nimo TV Application*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pandemi *Covid-19* menyebabkan perubahan pada komunikasi yang dilakukan oleh masyarakat. Ada beberapa perubahan dan disesuaikan dengan aturan - aturan sesuai dengan pedoman oleh pemerintah, melalui aturan - aturan tersebut dinilai dapat memutuskan rantai dari virus *corona*. Adanya aturan - aturan baru yang disesuaikan dengan kondisi saat ini dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat, salah satunya adalah saat masyarakat melakukan komunikasi dengan masyarakat lainnya. Berdasarkan penyesuaian serta perubahan yang

terjadi, maka terdapat perubahan dari pola komunikasi pada masyarakat (Martinloi, 2021).

Berdasarkan pada artikel puspensos.kemensos.go.id disebutkan bahwa, komunikasi dapat disebut sebagai bagian dari kebutuhan akan relasi dengan individu lainnya. Melalui komunikasi, setiap individu dapat memenuhi kebutuhan emosional serta setiap individu juga dapat untuk meningkatkan kesehatan mental. Sehingga, setiap individu dapat mempelajari mengenai berbagai makna. Mulai dari makna pada cinta, kemudian makna kasih sayang atau keintiman, dan juga belajar mengenai makna simpati, serta terdapat makna

pada iri hati atau kebencian (Mustofa, 2020).

Saat ini, teknologi *smartphone* berkembang pesat. Berdasarkan hasil penelitian, disebutkan proses penyampaian informasi berbentuk komunikasi yang dilakukan secara *online*, dapat memiliki potensi terjadinya peningkatan pada dukungan sosial, kemudian komunikasi secara *online* ini dapat memberikan harga diri untuk mengurangi kesepian dan juga dapat mengurangi depresi (Shaw & Gant, 2002).

Budaya komunikasi virtual menjadi penyesuaian saat pandemi *Covid-19*. Hal ini dikarenakan, sebelum pandemi komunikasi berlangsung dengan tatap muka. Namun, saat pandemi dilakukan dengan virtual mengingat terdapat peraturan pemerintah mengenai *social distancing*. Adanya penyesuaian baru tersebut memberikan dampak pada perubahan pola komunikasi masyarakat (Putri, 2020).

Melalui komunikasi secara virtual atau dapat dikatakan dengan berkenalan melalui internet. Bertemu hingga berkenalan dengan menggunakan internet menjadi salah satu kebiasaan bagi pengguna internet. Berbeda dengan masyarakat atau individu pada generasi sebelumnya, dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi saat ini tidak terbatas. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa internet menjadi salah satu 'perantara sosial' yang memiliki kekuatan (Ansari, 2015).

Kini untuk melakukan akses berbagai macam media sosial dapat dilakukan setiap saat dengan menggunakan internet dalam sebuah *mobile phone*. Salah satu aplikasi media sosial yang saat ini tengah *trend* dan penggunaannya mengalami peningkatan adalah aplikasi *live streaming*.

Live streaming menjadi bentuk hiburan bagi masyarakat pengguna media sosial. Mengutip dari artikel kiostix.com yang berjudul "Manfaat Konten *Live Streaming* Saat Pandemi *Covid-19*", *live streaming* semakin sering digunakan serta menjadi komunikasi yang produktif ketika pandemi. Masyarakat atau pengguna internet yang sedang melakukan karantina akan mencari hiburan selama#dirumahaja. Selain itu, terdapat individu menggunakan *live streaming* untuk melaksanakan produktivitas diri dan mencari uang.

Pandemi *Covid-19* memiliki dampak pada aktivitas setiap individu, hal ini dikarenakan terdapat beberapa penyesuaian yang ditetapkan sesuai dengan protokol kesehatan. Sehingga, kegiatan terdapat beberapa kegiatan yang menerapkan *Work from Home*. Salah satunya adalah pada sistem kerja yang disesuaikan dengan pemerintah sebagai upaya pencegahan *Covid-19* (kemenkeu.go.id, 2021).

Adanya sistem kerja baru ini menyebabkan aplikasi *live streaming* akhirnya mulai banyak digunakan pada masa pandemi. Hal ini dikarenakan

terdapat individu - individu yang mendapatkan hiburan, uang, dan informasi dari aplikasi *live streaming*.

Aplikasi *live streaming* menjadi populer dan digunakan oleh pelajar (Setyawan & Marzuki, 2018). *Live streaming* menjadi aplikasi dengan bentuk *audio visual*, melalui *live streaming* para pengguna yang dapat melakukan akses terhadap internet. Melalui *live streaming* penonton dapat menerima informasi dari *host* (Aulia, 2018). NimoTV menjadi aplikasi *live streaming* yang hadir di Indonesia.

NimoTV merupakan aplikasi *Live* untuk melakukan *Live Show*. NimoTV digunakan sebagai aplikasi berupa *platform live streaming* untuk *gamers* yang bertanding pada industri olahraga elektronik. NimoTV juga dapat digunakan untuk melakukan komunikasi, dengan menggunakan teknologi internet serta memiliki konsep *one to many*.

Adanya fitur *live show* pada NimoTV memiliki tujuan untuk penggunaannya agar dapat menyiarkan secara *live* mulai dari kegiatan atau aktivitas, sehingga dapat ditonton. NimoTV banyak digunakan sebagai *virtual diary*, kemudian digunakan oleh penggunaannya terhadap pengikut atau penontonnya. Hal ini dikarenakan, ketika melakukan *live show* dapat berbagi cerita, hingga banyak juga yang berbagi talenta.

Berdasarkan pada uraian yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk meneliti pola komunikasi yang terjadi saat

pengguna aplikasi *live streaming* NimoTV yang mana berperan sebagai *host* dan *viewer* menjalin komunikasi secara virtual. Maka dari itu, pada penelitian ini akan mengangkat tentang pola komunikasi virtual pada pengguna aplikasi NimoTV dikala pandemi.

Rumusan Masalah

Bagaimanakah pola komunikasi yang terjadi di antara *host* dan *viewer* atau penonton selaku pengguna aplikasi *live streaming* NimoTV dalam menjalin komunikasi virtual dikala pandemi?

Tujuan Penelitian

Untuk melihat pola komunikasi yang dapat terjalin di antara dua orang atau lebih yang melakukan proses komunikasi virtual tanpa tatap muka dikala pandemi melalui media *live streaming*.

2. KAJIAN PUSTAKA

Pola Komunikasi

Pola komunikasi terdiri atas tiga macam menurut Effendy (2008), yaitu:

- a. Pola komunikasi satu arah berupa proses komunikasi untuk serta dapat melalui media dan tidak melalui media. Pola Komunikasi satu arah tidak terdapat *feedback* atau umpan balik.
- b. Pola komunikasi *two way traffic communication* yaitu komunikasi pada pola ini, antara komunikator serta komunikan berperan dalam memberikan informasi atau dapat

dikatakan saling tukar fungsi. Tahapan dari pola komunikasi ini adalah ketika komunikator akan menjadi komunikan, untuk tahap selanjutnya akan melakukan pergantian fungsi.

- c. Pola komunikasi multi arah merupakan suatu proses komunikasi pada satu kelompok. Untuk pola komunikasi ini ada banyak individu yang berperan sebagai komunikator, sedangkan untuk komunikan dapat melakukan interaksi.

Tipe komunikasi yang telah disepakati oleh para ahli berdasarkan pada Mulyana (2007), adalah sebagai berikut:

1. *Intrapersonal Communication* tipe komunikasi oleh komunikasi dengan diri sendiri, yang dilakukan secara sadar atau tidak disadari.
2. *Interpersonal Communication* tipe komunikasi oleh orang - orang yang terjadi, kemudian terdapat salah satu orang yang menerima reaksi orang lain, reaksi tersebut dapat secara langsung, dan berbentuk verbal atau non verbal.
3. Komunikasi Kelompok dilakukan oleh banyak individu dengan tujuan yang sama. Sekumpulan orang tersebut akan melakukan interaksi untuk mencapai tujuan.
4. Komunikasi Publik terjadi pada satu individu bersama sejumlah individu atau khalayak dikarenakan ada

banyak khalayak yang terlibat dalam komunikasi virtual.

5. Komunikasi Organisasi merupakan tipe komunikasi pada organisasi tertentu, pada tipe komunikasi ini, komunikasi pada organisasi bersifat formal serta informal.
6. *Mass Communication* merupakan tipe komunikasi dengan memanfaatkan media massa. Media massa tersebut dapat berupa media cetak atau menggunakan media elektronik.

Komunikasi Virtual

Proses penyampaian serta proses penerimaan berupa tujuan komunikasi dan berbentuk pesan dapat berlangsung melalui *cyberspace* dengan sifat interaktif merupakan komunikasi virtual.

Hal tersebut merupakan bagian dari perkembangan pada *new media*. Sehingga, melalui perkembangan *new media* ini menjadi inovasi atau kemajuan dari media lama (Al -Fariz, 2018).

Computer Mediated Communication

Computer Mediated Communication adalah komunikasi dengan pola baru. Maksud dari adanya pola baru tersebut adalah terdapat perbedaan gaya hidup pada masyarakat saat ini. Sehingga, terdapat perubahan - perubahan yang terjadi pada masyarakat, dan ini merupakan bentuk dari kemajuan teknologi saat ini.

Aplikasi Live Streaming NimoTV

NimoTV merupakan aplikasi *live streaming game* dan *live show*. Menurut artikel mediaini.com (2021), di Indonesia pada bulan Mei 2018 NimoTV muncul dan digunakan sebagai *platform live streaming*. Aplikasi untuk *live streaming* dibuat oleh HUYA Inc. Platform ini menghadirkan *live streaming* video game secara global dan bisa diakses melalui *web*, iOS, dan Android.

Pada bulan September hingga Oktober 2018, aplikasi *streaming* dengan nama NimoTV memiliki catatan pertumbuhan penggunaannya sebesar 300%. Catatan pengguna tersebut dari global, serta mayoritas dari pengguna baru pada aplikasi *streaming* NimoTV menjadi pengguna aktif.

Adanya pengguna dan pertumbuhan yang signifikan tercatat hingga saat ini menjadi bagian dari permulaan untuk aplikasi *streaming* khususnya NimoTV. Hal ini dikarenakan, saat ini pada industri *live streaming* khususnya di Indonesia memiliki kesempatan untuk dapat berkembang (indotelko.com,2018).

3. METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif serta jenis penelitian dari penelitian ini adalah deskriptif. Paradigma yang digunakan *post-positivistik*. Berikut adalah sumber data yang digunakan: Pertama, sumber data primer adalah, melalui wawancara serta melalui metode observasi dengan informan. Sumber data primer yang digunakan yaitu informasi

dari individu pengguna NimoTV. Individu tersebut merupakan *host* serta *viewer* yang pernah melakukan komunikasi *intens* dengan orang yang ditemui secara virtual di dalam *room live show* antara pihak *host* dan penontonnya.

Sumber data sekunder penulis peroleh berasal dari jurnal-jurnal ilmiah, tulisan ilmiah, studi kasus mengenai pola komunikasi yang ada pada media digital. Unit analisis menggunakan pola komunikasi pada aplikasi *live streaming* NimoTV yang terdapat pada antara *host* dan penonton.

Peneliti merumuskan informan yang penelitian dengan menggunakan dua orang wanita sebagai informan yang berusia antara 17-25 tahun yang telah menggunakan aplikasi *live streaming* NimoTV dan menjadi *host* selama >3bulan (lebih dari 3 bulan) yang pernah melakukan komunikasi virtual dengan salah satu atau lebih penontonnya melalui *direct message* yang terdapat pada aplikasi NimoTV, serta dua orang laki-laki berusia antara 17-25 tahun pengguna aplikasi *live streaming* NimoTV dan telah aktif menonton *live show* selama >3bulan (lebih dari 3 bulan) dan pernah melakukan komunikasi virtual dengan salah satu *host* melalui *direct message* yang terdapat pada aplikasi NimoTV.

Langkah yang akan dilakukan peneliti untuk menemukan informan sesuai kriteria tersebut, peneliti akan menelusuri halaman "*recommend*" yang terdapat pada aplikasi Nimo TV. Pada halaman *recommend* ini biasanya menampilkan sejumlah *room* dari *host live*

show yang sedang melakukan *live streaming* dengan jumlah penonton yang cukup banyak atau *room* nya sedang ramai, dan setelah itu peneliti akan memilah sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan untuk melanjutkan pada proses wawancara lebih dalam. Sedangkan untuk *side of viewer* atau penonton, peneliti akan memilih *viewer* yang pernah berkomunikasi melalui *direct message* dengan *host* tersebut yang peneliti pilih sebagai narasumber. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut: Pertama, Wawancara dan tahap selanjutnya adalah observasi merupakan teknik pengumpulan data dari penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis sebelum lapangan dengan analisis data di lapangan. Sehingga, teknik penyajian data penelitian ini akan berbentuk penguraian dalam bentuk kata-kata naratif atau deskripsi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola Komunikasi

Penonton dalam komunikasi virtual pada pengguna aplikasi live streaming Nimo TV ini dapat diberikan kesempatan untuk memberikan informasi atau untuk memulai percakapan juga asalkan disetujui oleh komunikator utama yang mana adalah *host*. Sehingga, terdapat pola komunikasi *two ways traffic communication* pada komunikasi virtual aplikasi *live streaming* Nimo TV.

Tipe Komunikasi

Tipe komunikasi publik adalah tipe komunikasi yang sesuai dengan komunikasi virtual pada pengguna aplikasi Nimo TV. Berdasarkan pada wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan, pada saat menggunakan aplikasi *live streaming* Nimo TV bahwa *host* tersebut memang tidak mengenal satu-persatu pengguna yang *join* atau masuk *room*, karena sangat mudah untuk para pengguna atau penonton berpindah-pindah *room* yaitu hanya dengan melakukan *swipe up* atau *swipe down*. Tetapi memang ada beberapa penonton yang rutin *join room* tersebut diketahui oleh *host* itu sendiri.

Faktor Keberhasilan Dari Komunikasi Virtual Pada Nimo TV

Adapun dari hasil wawancara peneliti tentang komunikasi virtual yang terjadi di antara pengguna aplikasi *live streaming* Nimo TV dikala pandemi ini, telah ditemukan beberapa keberhasilan yang dapat terjadi baik dari pihak *host* maupun pihak penonton.

1. Pihak Host

Berdasarkan dari wawancara yang peneliti lakukan, narasumber terkait *host* memaparkan bahwa manfaat yang dirasa dari melakukan komunikasi virtual pada aplikasi *live streaming* Nimo TV tersebut adalah berupa *income* atau pemasukan bulanan. Hal tersebut membantu keuntungan finansial secara *personal* bagi *host* yang bersangkutan dengan keuntungan lain yaitu fleksibilitas jam kerja, dikarenakan para *host* dapat

dengan bebas mengatur jadwal *live streaming* nya sendiri menyesuaikan dengan kegiatan sehari-hari para *host* yang terpenting adalah dalam sehari tetap melakukan *live streaming* selama 2 jam atau lebih.

2. Pihak Penonton atau *Viewer*

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber terkait *viewer* pun juga mendapat suatu keuntungan atas keberhasilan dari komunikasi virtual dengan menggunakan Nimo TV. Keuntungan tersebut adalah bertambahnya teman dan bukan berada pada suatu lingkungan atau bahkan daerah yang sama. Ditemukan pula bahwa keuntungan lain yaitu pihak *viewer* mendapat kepuasan emosional dari bercerita atau curhat dengan para *host* sehingga para *viewer* memiliki teman cerita di tengah kesepian yang terjadi saat pandemi melanda.

Faktor Hambatan Dari Komunikasi Virtual Pada Nimo TV

Meskipun ada beberapa faktor keberhasilan, dapat ditemukan pula faktor-faktor hambatan dari komunikasi virtual pengguna aplikasi *live streaming* Nimo TV baik dari pihak *host* maupun pihak penonton.

1. Pihak *Host*

Berdasarkan dari wawancara yang peneliti lakukan, narasumber terkait *host* memaparkan bahwa

jaringan internet merupakan salah satu masalah atau hambatan terbesar yang terjadi saat melakukan *live streaming*. Pada aplikasi Nimo TV pihak *host* dapat menampilkan gambar video serta suara sedangkan dari pihak penonton hanya berkomunikasi dengan cara *typing* pada kolom *chat* membuat internet sangat berpengaruh besar terhadap lancarnya komunikasi atau interaksi yang terjadi di antara *host* dan *viewer*. Dikarenakan pada kolom *chat* meskipun *chat* tersebut berjalan naik, namun pengguna tetap bisa membaca ulang isi pesan yang terlewat dengan cara *scroll* kolom *chat*, namun jika pada pihak *host* mengalami kendala internet sehingga tampilan pada *host* tersebut macet atau *ngebug* (suatu koneksi menjadi buruk atau *error*) dan menyebabkan pesan yang ingin disampaikan oleh pihak *host* tidak tercapai kepada para penontonya.

Kendala *ngebug* ini juga sering kali membuat *room host* terpental tiba-tiba atau terhenti yang menyebabkan jika *host* tersebut belum melakukan *live* selama 30 menit jadi durasi untuk hari itu tidak dapat terhitung masuk. Lalu *host* tersebut harus melakukan *live streaming* ulang mulai dari durasi 00.00 hingga 2 jam barulah kemudian *live stream host* tersebut dapat terhitung masuk *valid days*.

Selain permasalahan internet atau koneksi, para *host* juga merasa

hambatan yang dapat terjadi yaitu pada hal *hate speech* dari para penonton yang tidak dapat terkontrol atau di luar kendali para *host*. *hate speech* adalah bentuk dari tindakan komunikasi dan disampaikan oleh seseorang atau kelompok. Penyampaian tersebut berupa ujaran yang diisi dengan provokasi, kemudian hasutan, serta hinaan yang disampaikan kepada seseorang atau kelompok (bulelengkab.go.id, 2017).

Namun untuk mengatasi permasalahan berikut, Nimo TV menerapkan fitur admin atau moderator yang asalnya dari penonton namun dapat membuat penonton lain menjadi tidak bisa bergabung lagi dalam percakapan di *room* selama waktu yang ditentukan atau akunya dapat di-*mute*.

2. Pihak Penonton atau *Viewer*

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber terkait *viewer* pun juga mendapat suatu hambatan berupa internet atau gangguan koneksi yang tidak stabil mengingat komunikasi ini terjadi secara virtual yang mana menggunakan media internet.

HASIL ANALISIS PENELITIAN

Peneliti menganalisis hasil temuan data berdasarkan metode wawancara serta metode observasi, dan pencarian data menggunakan dua metode tersebut dilakukan 20 hari. Bentuk atau macam

pola komunikasi dari komunikasi virtual di antara *host* dan penonton *live streaming* Nimo TV dikala pandemi adalah pola komunikasi dengan bentuk *two ways traffic communication*.

Adapun dari hasil wawancara penelitian ini telah memenuhi kriteria atau ciri dari terbentuknya tipe komunikasi publik. Para *host* merupakan seorang pembicara yang membuka suatu *room* sehingga dapat memfasilitasi terjadinya suatu komunikasi virtual.

Namun meskipun *host* tidak mengenal seluruh penonton tetapi proses komunikasi tetap dapat terjadi, *host* tetap dapat menyampaikan informasi yang ingin disampaikan. Peneliti menganalisis hasil temuan data dari wawancara dan observasi menggunakan teori *computer mediated communication*. *Computer Mediated Communication* merupakan komunikasi dengan memanfaatkan serta menggunakan media komputer. Komunikasi ini dapat dilakukan semua individu melalui komputer (Herring dalam Budiargo, 2015:viii).

Pada penelitian ini, *host* hanya bisa melakukan *live streaming* dengan menggunakan media internet, pun kepada *viewer* hanya bisa menonton *live streaming* dengan menggunakan media internet atau komputer.

Menurut Lubis(2022) *computer mediated communication* terbagi atas dua tipe. Tipe yang pertama adalah *synchronous communication* sedangkan untuk tipe yang kedua adalah *asynchronous communication*. Komunikasi virtual pada pengguna

aplikasi Nimo TV yang mana sebagai *host* dan *viewer* ini dilakukan secara virtual dengan menggunakan media internet. Prosesnya adalah komunikator utama yaitu *host* dalam aplikasi *live streaming* Nimo TV memulai percakapan kepada setiap penonton yang memasuki *room* dan memiliki tujuan tertentu seperti ingin mengenal penontonya dan memberikan hiburan untuk para penonton yang sudah masuk atau hadir dalam *room* tersebut.

Dalam penelitian ini, tipe *synchronous communication* merupakan tipe yang terdapat pada komunikasi virtual di antara *host* dan *viewer* aplikasi *live streaming* Nimo TV. Hal ini dikarenakan, percakapan atau interaksi di antara *host* dan *viewer* terjadi secara *real-time*. *Host* dan *viewer* terikat dalam suatu percakapan dalam waktu yang bersamaan meskipun dengan cara berkomunikasi yang berbeda. *Host* dan *viewer* pun dapat saling berganti fungsi antara pengirim dan penerima.

5. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian terkait pola komunikasi virtual yang terjadi di antara *host* dan *viewer* selaku pengguna aplikasi *live streaming* Nimo TV dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi, terdapat kesimpulan penelitian berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis data penelitian pola komunikasi yang terjadi dari komunikasi virtual di antara *host* dan *viewer* atau penonton *live streaming* Nimo TV dikala

pandemi adalah berbentuk pola komunikasi dua arah atau timbal balik (*two ways traffic communication*). Hal ini dikarenakan *host* sebagai komunikator utama membuka percakapan dengan tujuan tertentu untuk melakukan pendekatan dengan *viewer* yang hadir di *room* tersebut. *Host* dan *viewer* sama-sama dapat memberi informasi dan menerima informasi dalam waktu yang bersamaan. Percakapan terjadi secara dialogis, serta umpan balik terjadi secara langsung. Dalam aplikasi *live streaming* Nimo TV ini termasuk dalam tipe komunikasi publik dikarenakan proses interaksi dan komunikasi terjadi diantara seorang pembicara yaitu sebagai *host* yang dapat membuka sebuah *room* dan dihadiri oleh khalayak luas sebagai *viewer*.

2. Berdasarkan hasil wawancara telah didapatkan ada beberapa faktor keberhasilan dan hambatan dari komunikasi virtual yang terjadi di antara *host* dan *viewer* pengguna aplikasi *live streaming* Nimo TV. Adapun faktor keberhasilan dari pihak *host* yaitu keuntungan dari segi materi atau *financial* yang didapat dari hasil mengumpulkan *diamond*. Dan faktor keberhasilan dari pihak *viewer* yaitu merasa mendapat hiburan serta mudahnya mencari teman baru dikala pandemi dengan berkomunikasi virtual. Selain faktor keberhasilan, para *host* dan *viewer* juga merasa

adanya hambatan yang terjadi. Kendala internet atau koneksi yang buruk merupakan hambatan yang sama-sama dirasakan oleh pihak *host* dan *viewer* mengingat komunikasi yang dilakukan oleh kedua pihak merupakan komunikasi secara virtual dengan media komputer. Pihak *host* juga merasa ungkapan hinaan atau

hate speech dari penonton merupakan suatu hambatan dalam komunikasi virtual yang terjadi pada aplikasi *live streaming* Nimo TV.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fariz, Ibnu Malik (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Akun @PARIBASASUNDA (Studi Deskriptif Mengenai Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Oleh Owner Akun @paribasasunda Dalam Upaya Melestarikan Budaya Sunda)*. Thesis (Other). Diakses dari <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/80/> pada 17 Februari 2022.
- Arnus, Sri Hadijah (2015). *Computer Mediated Communication (CMC), Pola Baru Berkomunikasi*. Ejournal Al-Munzir Vol. 8, No. 2, November 2015. Diakses dari <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-munzir/article/download/744/680> pada 28 Maret 2022.
- bulelengkab.go.id (2017). *Hate Speech*. Diakses dari <https://prokomsetda.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/hate-speech-36> pada 21 Juli 2022
- Febriani, Anisa Sri (2017) *Fenomena Penggunaan Aplikasi Media Sosial Bigo Live (Live Streaming) Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas*. Skripsi(S1) Thesis, Perpustakaan. Diakses dari [Http://Repository.Unpas.Ac.Id/27820/](http://Repository.Unpas.Ac.Id/27820/) pada 27 Desember 2021
- Indriyani, Tesi & Herlina, Rita (2022). *Makna Interaksi Host Dengan Penonton Saat Live Streaming Di Aplikasi Uplive*. Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik, 8(2), 1-6. Diakses dari <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/prof/article/view/1856> pada 17 Februari 2022
- infobrand.id (2021). *Di Unduh 950 Ribu Pengguna, Nimo TV Sabet Penghargaan Top Mobile Application Award 2021*. Diakses dari <https://infobrand.id/di-unduh-950-ribu-pengguna-nimo-tv-sabet-penghargaan-top-mobile-application-award-2021.phtml> pada 22 Juli 2022.
- kemenkeu.go.id (2021). *Bekerja dari Rumah (Work From Home/WFH) : Menghadapi COVID-19 pada PPKM Level 4*. Diakses dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpk-nl-palu/baca-artikel/14156/Bekerja-dari-Rumah-Work-From-HomeWFH-Menghadapi-COVID-19-pada-PPKM-Level-4.html> pada 20 Juni 2022.
- kiostix.com (2020). *Manfaat Konten Live*

- Streaming Saat Pandemi Covid 19*. Diakses dari <https://www.kiostix.com/id/article/514/manfaat-konten-live-streaming-saat-pandemi-covid-19> pada 20 Juni 2022.
- Munasaroh, Siti Ani (2021). *Budaya Komunikasi Pada Pengguna Media Sosial Facebook di Era New Media*. Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam Volume 2 Nomor 2 Juli 2021. Diakses dari <https://ejournal.iaiskjmalang.ac.id/index.php/ittishol/article/view/309/212> pada 17 Februari 2022
- Martinloi, Marceline (2021). *Pola Komunikasi Sosial di Masyarakat Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelurahan Teling Atas, Kecamatan Wanea*. ACTA DIURNA KOMUNIKASI – E-Journal UNSRAT. Diakses dari <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article> pada 17 Februari 2022
- Nafis, Naufal Muhammad (2019). *Pola Komunikasi Interpersonal Antara Influencer Dengan Followers Di Sosial Media Instag*. Skripsi(S1) Thesis, Perpustakaan. Diakses dari <http://repository.unpas.ac.id/46401/> pada 24 Oktober 2021
- Putri, Fitri Ariana (2020). *Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Walisongo Semarang)*. Jurnal Komunika Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Kajian Islam Vol. 7 No. 2 (Edisi) 2020. Diakses dari <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/komunika/article/download/8646/4045> pada 15 Februari 2022.
- Setyawan, Ryan Ari & MZ, Yumarlin (2019). *Dampak Pengaruh Penggunaan Aplikasi Video Live Streaming Di Smartphone Pada Kalangan Pelajar*. Jurnal Teknologi dan Ilmu Komputer Vol.17, No 2, Mei 2019. Diakses dari <https://stmikelrahma.ejournal.id/FAHMA/article/view/29/17> pada 27 Desember 2021.
- Setyawan, Ryan Ari & Marzuki, Yumarlin (2018). *Survei Aplikasi Video Live Streaming Dan Chat Di Kalangan Pelajar*. Jurnal Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2018. Diakses dari <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/sn12012010/article/download/4216/3911> pada 16 Februari 2022
- Sembiring, Kembaren Dianelia R. (2017). *Hubungan Antara Kesepian Dan Kecenderungan Narsisistik Pada Pengguna Jejaring Sosial Media Instagram*. Jurnal Psikologi Vol. 16 No. 2 Oktober 2017, 147-154. Diakses dari <https://smartlib.umri.ac.id/assets/uploads/files/7d964-12985-40226-1-pb.pdf> pada 16 Februari 2022
- Trianto, Yonatan (2018). *Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike : Global Offensive Dalam Menyusun Strategi Permainan*. Skripsi(S1) Thesis. Diakses dari <https://eprints.stikosaaws.ac.id/13/1/6-%20POLA%20KOMUNIKASI%20VIRTUAL%20DALAM%20PERCAKAPAN>

[%20TIM%20GAME%20ONLINE.pdf](#)

pada 2 Februari 2022

Wulandari T., Friska Riama (2018). *Proses Komunikasi Host Bigo Live Saat Live Streaming (Studi Kasus Para Host Bigo Live Di Management Sk).*

Skripsi(S1) Thesis. Diakses

[https://eprints.untirta.ac.id/1122/1/PROSES%20KOMUNIKASI%20HOST%](https://eprints.untirta.ac.id/1122/1/PROSES%20KOMUNIKASI%20HOST%20BIGO%20LIVE%20SAAT%20LIVE%20STREAMING%20-%20Copy.pdf)

[20BIGO%20LIVE%20SAAT%20LIVE](#)

[%20STREAMING%20-%20Copy.pdf](#)

[%20STREAMING%20-%20Copy.pdf](#)

pada 24 Oktober 2021