

ABSTRAK

Media sosial terus berkembang membuat interaksi di ruang siber semakin terasa nyata dengan perkembangan fitur yang disediakan oleh media sosial. Bigo Live merupakan media sosial yang muncul di Indonesia pada tanggal 1 Juni 2016 dengan konten live video streaming. Media sosial ini menjadi lebih banyak diminati karena penggunanya dapat mendapatkan penghasilan dari melakukan live. Interaksi sosial yang terjadi di Bigo Live memunculkan fenomena terbentuknya komunitas virtual, salah satunya adalah komunitas virtual KCM (Keluarga Cemara).

Jenis penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi yang dilakukan secara online maupun offline. Informan dalam penelitian ini berjumlah enam orang yang terdiri dari lima anggota KCM dan satu orang konsultan media digital. Hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana motif pengguna Bigo Live yaitu ingin mencapai nilai sosial, nilai psikologis, dan nilai material. Interaksi sosial yang terjadi dalam komunitas virtual KCM di Bigo Live di dasari oleh faktor imitasi, faktor sugesti, dan faktor simpati di mana menghasilkan berbagai simbol yang dimaknai bersama sehingga menjadi dasar dalam melakukan interaksi sosial di Bigo Live, di mana hal tersebut termasuk dalam proses pengelolaan kesan yang membentuk citra anggota KCM. Tidak hanya itu, terdapat berbagai varietas bahasa yang muncul baik yang berasal dari perangkat maupun dari interaksi sosial yang terjadi di Bigo Live.

Kata kunci: Citra, Pengelolaan Kesan, Interaksi Sosial, Motif, Varietas Bahasa