

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Peningkatan teknologi internet secara tidak langsung menciptakan masyarakat dalam masyarakat dengan perkembangan dan perubahan yang cepat, yang membawa dampak besar dalam mengubah pola kehidupan tanpa batas. Salah satu dampak penting dari perkembangan ini adalah munculnya masyarakat informasi, di mana setiap individu yang terhubung ke internet dapat dengan mudah menyebarkan dan berbagi informasi tanpa adanya batasan.

Di zaman yang modern ini teknologi semakin canggih dan berkembang salah satunya media sosial. Media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial. Media sosial mampu memberikan kemudahan bagi para pengguna untuk berkomunikasi dan bersosialisasi¹

Perkembangan teknologi yang cepat telah menciptakan bentuk informasi dan gaya hidup yang terpengaruh oleh pemanfaatan internet, baik secara langsung maupun tidak langsung. Internet, atau dunia maya, menyediakan ruang interaksi tanpa batas jarak dan waktu, yang dikenal sebagai *cyber space*, dan masyarakat yang menggunakan internet dalam ruang ini disebut sebagai masyarakat *cyber* atau *cyber community*. Interaksi di dunia maya dapat dilakukan secara individu atau kelompok

¹ Eni Maryani, "Media Dan Perubahan Sosial", (Jakarta: Rosda, 2011) hlm 17

tanpa harus berhadapan secara fisik. Meskipun tak terlihat secara fisik, keberadaannya dianggap nyata dalam bentuk kenyataan yang tak terlihat namun dapat dirasakan.

Teknologi internet dan telepon genggam semakin maju, dan perkembangan pesat media sosial juga turut mengikutinya. Saat ini, akses ke berbagai media sosial bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja, berkat penggunaan internet melalui telepon genggam. Teknologi informasi dan komunikasi di dunia maya telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, yang menyebabkan penggunaan media sosial menjadi salah satu aktivitas yang sering dilakukan oleh banyak orang.

Konten video merupakan salah satu sarana terbaik untuk meyakinkan beragam pesan maupun hiburan. Seperti pada zaman sekarang banyak sekali edukasi tentang pendidikan, kesehatan, hiburan yang dibagikan melalui aplikasi pada media sosial hal ini merupakan salah satu kemajuan teknologi melalui konten video untuk memberikan sarana pesan maupun hiburan. Selain itu, hal berbaur video pun juga dapat diandalkan untuk melakukan interaksi sosial. Saat ini menyampaikan sesuatu di media sosial melalui video semakin banyak digunakan. Sebab, video memang bisa mengekspresikan emosi seseorang kepada teman-teman dunia mayanya. Dengan perkembangan teknologi dan kemudahan akses ke media sosial, minat masyarakat terhadap platform ini semakin meningkat. Hal ini

menyebabkan masyarakat semakin terpaku pada media sosial, dan dampaknya dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka.²

Banyak Anggapan yang menjelaskan bahwa internet identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi menjadi banyak. Dalam internet terdapat gambar atau video pornografi yang bisa mengakibatkan keinginan kepada seseorang untuk melakukan kejahatan kriminal.³

Live streaming merupakan bentuk media yang menciptakan kesempatan interaksi antara pengguna media sosial. Ini adalah salah satu media terbaru yang dibentuk di ruang maya (*cyber space*) untuk menjadi wadah atau platform sosial bagi masyarakat cyber. Melalui *live streaming*, masyarakat dapat mengubah dan merekonstruksi informasi dengan cara yang realistis karena setiap individu dapat memvisualisasikan diri dan dilihat oleh orang lain secara langsung. Dengan kata lain, setiap pengguna media *live streaming* dapat memberikan informasi dan pendapatnya secara langsung dan bebas. Fenomena ini telah membawa perubahan dalam masyarakat informasi saat ini. Akibatnya, banyak orang yang tidak ingin tertinggal dengan perkembangan zaman dan menganggap media sosial sebagai hal yang penting untuk diketahui dan diakses.

² Soetandyo Wignjosoebroto, "Pergeseran Dalam Kajian – Kajian Sosial dan Hukum", (Bandung: Setara Press, 2013) hlm 45

³ Muhammad Ihrom, "Pornografi di Internet", <https://muhammad26ihrom.wordpress.com/cyber-crime-dan-cyber-law/pornografi-di-internet/> diakses pada 14 April 2023

Bigo Live dapat dianggap sebagai aplikasi jejaring sosial karena bertujuan untuk menyebarkan informasi. Sebagai aplikasi terbaru dan semakin populer, banyak hal menarik yang menarik minat pengguna di dunia maya untuk menggunakan Bigo Live. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada berbagai komunitas untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi melalui platform media sosial di dunia maya, yang sangat populer di kalangan generasi muda. Bigo Live juga dikenal sebagai platform streaming *online* yang memungkinkan masyarakat untuk dengan mudah menyebarkan informasi secara cepat dan langsung.

Banyaknya minat masyarakat dalam mencari informasi melalui media sosial memiliki dampak positif dan negatif. Pada era ini, hampir semua orang memiliki perangkat gawai sebagai alat komunikasi. Salah satu inovasi terbaru untuk mengekspresikan diri dan bertukar pikiran adalah *Live Streaming*, dan Bigo Live merupakan salah satu platform media sosial yang sedang tren di kalangan masyarakat.

Di Bigo Live, pengguna memiliki kebebasan tanpa batasan dan memiliki hak penggunaan yang sama. Masyarakat yang menggunakan aplikasi ini dapat menerima atau menolak interaksi sesuai keinginan pribadi. Bigo Live merupakan media sosial terbuka untuk umum, memungkinkan pengguna memberikan kritik, komentar, dan apresiasi secara langsung saat penyiar melakukan siaran langsung. Penyiar dapat melihat dan membaca tanggapan dari masyarakat dunia nyata yang mengikuti informasi yang disajikan di dunia maya.

Pengguna Bigo Live berasal dari beragam latar belakang dan memiliki kebebasan untuk menjadi diri mereka sendiri atau bahkan berperan berbeda antara dunia nyata dan dunia maya saat menggunakan aplikasi ini, yang tercermin dalam karakter yang mereka perankan saat melakukan siaran online. Terdapat beberapa keuntungan dalam menggunakan aplikasi Bigo *Live* yaitu:

1. Menghasilkan Uang

Pada aplikasi Bigo Live bisa mendapatkan uang dengan cara yang sangat mudah, hanya dengan merekam video secara live dan *viewer* (penonton) akan memberikan *beans* atau *diamond*. *Beans* dan *diamond* yang di dapat nantinya bisa kalian tukar menjadi dollar, 3 *diamond* bernilai 10 *beans*. Sedangkan jika ingin mendapatkan uang kalian harus mengumpulkan setidaknya 210 *Beans* senilai dengan 1 US dollar.⁴

2. Gamifikasi

Bigo Live menerapkan sistem gamifikasi, yaitu menghadirkan unsur permainan dalam platform yang sebenarnya bukan game. Hal ini menjadi salah satu faktor yang mempercepat perkembangan media sosial ini. Bigo Live merupakan aplikasi *live streaming* yang memiliki potensi pertumbuhan yang cepat, terutama jika pengguna memiliki ide-ide kreatif dan menarik

⁴ Arik Adnyana, "Keuntungan dan Kerugian Menggunakan Bigo Live"
<https://www.arikadnyana.com/2016/08/keuntungan-dan-kerugian-menggunakan-bigo-live.html> diakses pada 19 Mei 2023

untuk menarik perhatian penonton atau *viewers*. Tujuan dari penggunaan sistem gamifikasi ini adalah agar penonton tidak merasa bosan dan selalu mengunjungi aplikasi ini, bahkan mengantarkannya masuk ke dalam 20 aplikasi gratis terpopuler.⁵

Bigo Live menggunakan platform streaming mobile, yang memberikan kemudahan bagi penyiar untuk menyiarkan konten sesuai dengan keinginan dan lokasi yang diinginkan tanpa kesulitan. Pengguna dapat melakukan siaran langsung kapan saja dan di mana saja sesuai dengan keberadaan pengguna. Jumlah pengguna *Bigo Live* saat ini telah mencapai 53 juta dan terus bertambah. Di Indonesia, pertumbuhan pengguna internet meningkat seiring dengan popularitas penggunaan smartphone. *Bigo Live* memiliki fokus pada media sosial untuk siaran langsung mengenai produk dan layanan di seluruh dunia. Aplikasi ini diminati khususnya oleh para remaja, dan buktinya adalah banyaknya pengguna *Bigo Live* mencapai 400 juta di lebih dari 150 negara. Pada tahun 2021, *Bigo Live* menduduki peringkat dua teratas dalam daftar aplikasi sosial terobosan menurut Aplikasi Annie berdasarkan pengeluaran konsumen.⁶

⁵ Budi Setiawan, "Cara Menghasilkan uang dari *Bigo Live*" <http://www.whaffindonesia.com/2016/08/cara-menghasilkan-uang-dari-bigo-live.html/> diakses pada 14 April 2023

⁶ <https://blog.bigo.tv/id/apa-itu-bigo-live/> diakses pada 20 Mei 2023

Dampak dari popularitas Bigo Live adalah peningkatan jumlah pengguna, termasuk di kalangan remaja. Para remaja ini merupakan kelompok yang rentan karena usia dan tingkat kematangan berpikirnya. Masa remaja yang penuh tantangan dan pencarian jati diri dapat menyebabkan mereka berbuat salah jika tidak diawasi dengan baik. Wanita remaja dapat terpengaruh untuk melakukan siaran dengan cara sensual dan menjual diri demi popularitas dan keuntungan materi yang ditawarkan. Sementara itu, pria remaja bisa terpapar tayangan yang berpotensi merusak pola pikir remaja pada umumnya, dan mereka cenderung memberikan komentar yang tidak hanya frontal tetapi juga vulgar.

Adapun dampak negatif pada penyalahgunaan aplikasi *Bigo Live* ini juga menimbulkan keresahan tersendiri bagi masyarakat jika tidak ditangani secara tuntas diantaranya:⁷

1. Menjadi Sarana Prostitusi Online

Bigo Live sebagai tempat untuk prostitusi online, orang-orang adakalanya dengan sengaja mempertonton muatan kesusilaan. Adanya tayangan-tayangan seperti itu yang dikhawatirkan adalah adanya efek peniruan oleh orang-orang yang dilatarbelakangi alasan ekonomi. Dampaknya adalah semakin banyak dan luasnya pasar dari pengguna *Bigo Live*, termasuk di

⁷ Azizah Imamatus Nisa, Supanto, "Tindak Pidana Pentrasmissione Informasi Elektronik yang Bermuatan Melanggar Kesusilaan Dalam Aplikasi Bigo Live" (Jurnal Recidive Volume 7 No. 2, 2018) Hlm 227

kalangan remaja. Kaum remaja ini adalah pasar paling berbahaya jika ditinjau dari segi usia dan kematangan berpikir. Kelabilan dan perjalanan mencari jati diri membuat para remaja yang masih rentan ini bisa salah melangkah jika tidak diawasi dengan baik. Remaja wanita bisa ikut-ikutan siaran dengan cara sensual dan menjual dirinya demi alasan status kepopuleran dan iming-iming materi yang disuguhkan. Remaja pria, pikiran mereka akan terkontaminasi dengan tayangan yang berpotensi merusak pola pikir remaja pada umumnya. Mereka akan terbiasa menyaksikan hal-hal semacam itu sambil ikut berkomentar dengan kata-kata yang tidak hanya frontal tetapi vulgar.

2. Rentan Terkonsumsi Oleh Kalangan Yang Masih Dibawah Umur atau Anak – Anak

Kemudahan dalam menggunakan aplikasi *Bigo Live* pada saat tahap awal pendaftaran hingga penggunaannya selain membawa mkemanfaatan juga membawa keburukan bagi anak – anak. Anak – anak semakin mudah dalam mengakses aplikasi tersebut dan jika tidak di dampingi dengan orang dewasa atau orang tua maka akan membawa dampak yang buruk bagi anak – anak dalam perkembangan dirinya. Karena anak – anak cenderung mempunyai rasa ingin tau yang besar sehingga

menyebabkan anak – anak melihat konten pornografi secara langsung.

Undang – Undang Nomor 44 Tahun 2008 Pasal 1 ayat (1) Tentang Pornografi menyebutkan bahwa “Pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.”

Penyalahgunaan Bigo Live seperti menggunakan pakaian minim, melakukan aktivitas sensual berpotensi melanggar Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), aplikasi ini termasuk kedalam perbuatan yang dilarang dalam Undang – Undang ITE khususnya pasal 27 ayat (1) yang menyebutkan “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.”

Dalam hal ini menimbulkan berbagai permasalahan hukum. Salah satu perbuatan melawan hukum adalah pemuatan unsur-unsur pornografi dalam siaran yang dilakukan oleh broadcaster (penyiar) dalam media sosial Bigo Live, yang mana gambar atau perbuatan yang disajikan dalam *Live Streaming* (Siaran Langsung) tersebut kebanyakan menampilkan

bagian tubuh wanita. Hal ini akan memberikan dampak kepada perkembangan sikap dan mental pada masyarakat.

Menurut penelitian jurnal oleh Welly Wirman, Genny Gustinna Sari, dan kolega, salah satu bentuk *cybercrime* terkait pornografi adalah *cyber sexual harassment*. Pelecehan seksual di dunia maya dapat didefinisikan sebagai "pelecehan seksual yang terjadi melalui internet". Pelecehan seksual online dapat terjadi melalui berbagai media, seperti ruang percakapan, situs jejaring sosial, kotak masuk (*inbox*), *e-mail*, iklan, tautan otomatis, atau spam. Perilaku pelecehan seksual secara online telah ada sejak lama dan berkembang mengikuti perkembangan teknologi di dunia maya. Pelaku pelecehan seksual ini bisa dikenal atau tidak dikenal, dan mereka meninggalkan pesan yang bertujuan untuk memuaskan hasrat seksual mereka.

Pada masa pandemi covid – 19 banyak masyarakat yang hidup dalam dunia maya demi mencegah penularan virus hal in telah menyebabkan perempuan pada bentuk kekerasan gender berbasis *online*. Data terakhir menunjukkan kekerasan seksual berbasis online di estimasi meningkat lebih dari 40%. Pada tahun 2019 sudah tercatat 281 kasus, namun meningkat menjadi 659 kasus dalam waktu 10 bulan⁸.

Kekerasan seksual secara online atau *Cyber Sexual Harassment* didasarkan pada ketimpangan relasi kekuasaan. Tujuan pelaku biasanya

⁸ Lidwina Inge Nurtjahyo " <https://law.ui.ac.id/kekerasan-seksual-di-internet-meningkat-selama-pandemi-dan-sasar-anak-muda-kenali-bentuknya-dan-apa-yang-bisa-dilakukan-oleh-lidwina-inge-nurtjahyo/>" diakses pada 02 Juni 2023

untuk memperoleh keuntungan, baik secara seksual maupun finansial, atau bahkan keduanya, dengan menyebabkan perasaan yang tidak nyaman dan merugikan korban. Bentuk pelecehan ini dapat mencakup tindakan seperti pelecehan verbal, perundungan, ancaman, atau penyebaran konten seksual tanpa izin korban. Selain merugikan secara emosional, korban juga dapat mengalami kerugian finansial atau reputasi yang merugikan akibat dari tindakan *cyber sexual harassment* ini.

Menurut teori kriminologi yaitu teori asosiasi diferensial yang dikemukakan pada tahun 1947 bahwa teori ini menegaskan bahwa “semua tingkah laku itu dipelajari”. Tingkah laku dipelajari kriminal dipelajari dalam hubungan interaksi dengan orang lain yang dilakukan melalui proses komunikasi.

Dari perspektif Kriminologi, penyiar dalam jejaring sosial live streaming Bigo Live dapat menyebabkan terbentuknya suatu bentuk komunitas penyimpangan di media sosial, termasuk di dalamnya *cyber sexual harassment*. Artinya, dalam lingkungan Bigo Live, para penyiar yang terlibat dalam pelecehan seksual secara online dapat membentuk kelompok atau komunitas yang mendukung dan melakukan tindakan tersebut di platform media sosial tersebut.

Dari uraian diatas sudah jelas bahwa media sosial memberikan banyak dampak untuk masyarakat, selain masyarakat dapat mengakses berbagai informasi dapat juga dijadikan sebagai wadah interaksi dengan

dunia yang lebih luas. Aplikasi *live streaming* juga mampu menjadi wadah untuk menjadi ajang kreatifitas bagi masyarakat. Berdasarkan uraian diatas penulis memiliki ketertarikan untuk mengambil judul skripsi mengenai **“Penyimpangan Sexual dalam Konteks *Cyber Sexual Harrasment* Pada Aplikasi *Bigo Live*”**

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perilaku penyimpangan dalam *live streaming* dan faktor apa saja yang mempengaruhi masyarakat dalam melakukan *Cyber Sexual Harassment* pada aplikasi *Bigo Live*?
2. Bagaimana sanksi administrasi yang diterapkan kepada penyiar dalam penyalahgunaan aplikasi *Bigo Live*?

1.3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis perilaku menyimpang dalam *live streaming* dan faktor yang mempengaruhi masyarakat dalam melakukan *Cyber Sexual Harassment*.
2. Untuk mengetahui sanksi yang diterapkan kepada pengguna dalam penyalahgunaan aplikasi *Bigo Live*.

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan secara teoritis dan praktis. Manfaat teoritis mengandung arti bahwa penelitian berguna bagi pengkajian konseptual disiplin hukum sedangkan manfaat praktis mencakup kemanfaatan kehidupan yang konkret.

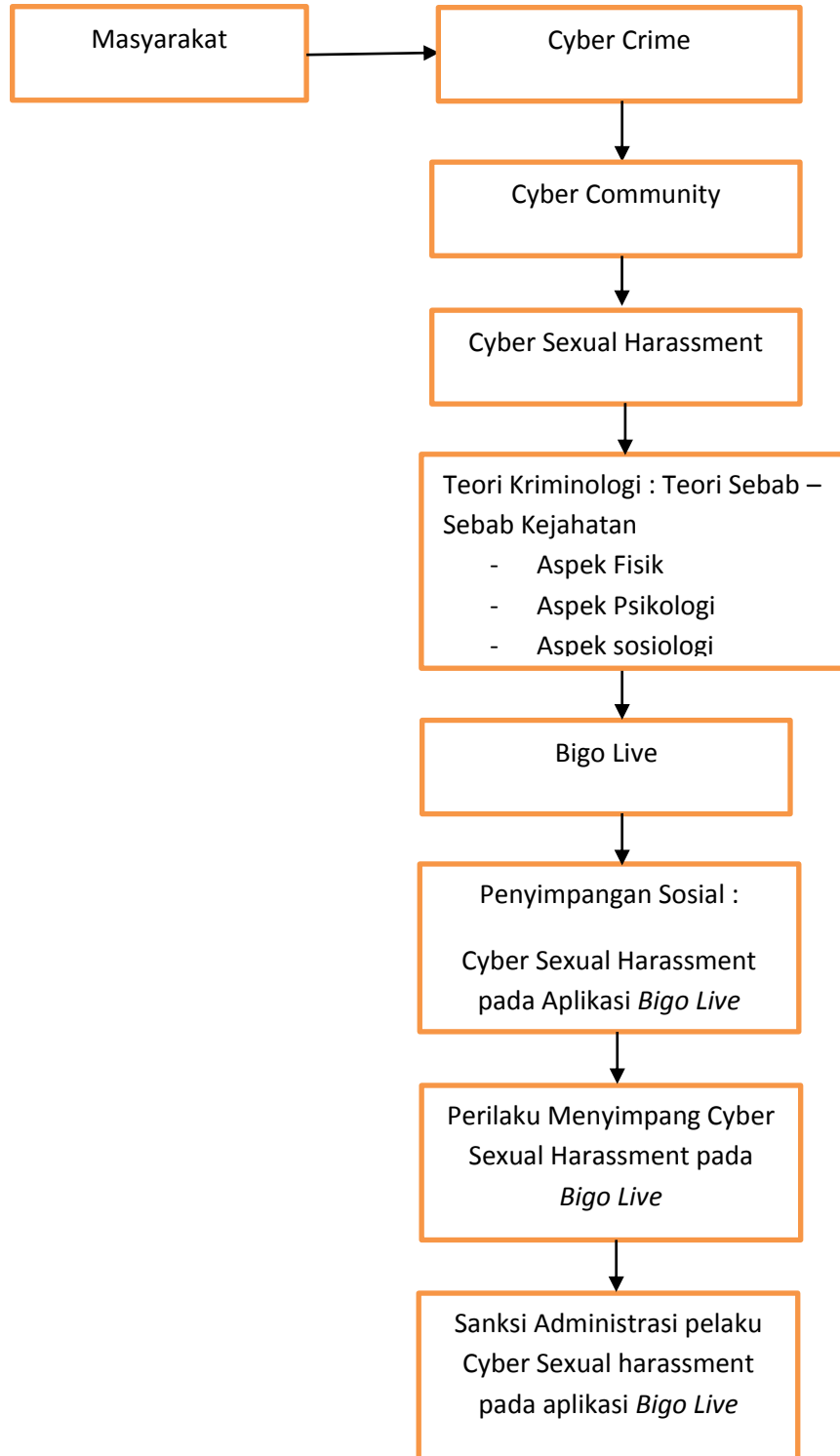
1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan dapat menambah wawasan khususnya tentang pencegahan perilaku *Cyber Sexual Harassment* melalui aplikasi *live streaming* bigo live.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan tambahan pengetahuan bagi masyarakat yang terkait dengan masalah pencegahan perilaku menyimpang pada aplikasi *live streaming* dan berguna bagi pihak – pihak yang berminat dalam masalah yang sama, serta memberikan informasi yang jelas dan nyata kepada masyarakat mengenai pencegahan perilaku *Cyber Sexual Harassment* masyarakat melalui aplikasi *live streaming* bigo live.

1.4. KERANGKA PEMIKIRAN



Kerangka pemikiran adalah alur logika berfikir yang menghubungkan antara teori atau konsep dengan berbagai variabel penelitian yang diidentifikasi sebagai masalah yang penting, kerangka penelitian berguna untuk membentuk hipotesis atau kesimpulan sementara penelitian.

Berdasarkan kerangka pemikiran yang sudah digambarkan diatas maka secara singkat dapat diuraikan sebagai berikut:

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia masyarakat adalah sejumlah manusia dalam arti seluas – luasnya dan terikat oleh suatu kebudayaan yang mereka anggap sama⁹.

Cybercrime merujuk pada kejahatan yang terkait dengan penggunaan komputer. Di Indonesia, beberapa kasus *cybercrime* telah muncul, seperti pembajakan kartu kredit, pembajakan situs web, menyadap transmisi data orang lain, dan manipulasi data dengan menyisipkan perintah yang tidak diinginkan ke dalam program komputer. Akibatnya, opini publik terhadap *cybercrime* menjadi negatif, dianggap merugikan dan bahkan amoral. Kasus-kasus yang sering terjadi berhubungan erat dengan hukum positif dan pelanggaran terhadap moral masyarakat secara umum. Salah satu pelanggaran norma sosial yang paling umum dalam dunia maya adalah pelanggaran norma seksualitas dan pornografi. Pelanggaran-pelanggaran

⁹ KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

ini terjadi dalam skala yang sangat luas, dan seringkali sulit dibatasi melalui penutupan atau pemblokiran situs.

Cyber community Holmes mengungkapkan bahwa ruang maya merupakan tempat dimana terbentuk nilai-nilai budaya (*new cultural form*) baru yang terbangun melalui interaksi sehari – hari (*daily life interaction*) antara penggunanya yang difasilitasi teknologi. Dalam ruang maya, masyarakat penggunanya membentuk identitas dan hubungan sosial dengan berinteraksi dalam kelompok maupun antar kelompok. Proses pembentukan masyarakat dunia maya atau *cyber community* pada awalnya mungkin kecil namun seiring berjalannya waktu, masyarakat ini berkembang menjadi semakin besar. Dengan demikian keberadaan dunia maya selalu terkait erat dengan komunitas virtual, yaitu sekelompok orang yang saling berinteraksi melalui teknologi komputer (*cyber space-cyber community*), karena melalui interaksi diantara mereka, dunia maya terbentuk dan berkembang.

Cyber Sexual Harrasment Secara umum adalah pelecehan seksual dalam dunia maya mengacu pada segala bentuk perilaku yang memiliki konotasi atau mengarah pada hal-hal seksual yang dilakukan tanpa persetujuan oleh pihak yang menjadi sasaran. Tindakan ini menyebabkan reaksi negatif seperti malu, marah, benci, tersinggung, dan sebagainya pada korban pelecehan yang terjadi dalam lingkungan maya. Rentang pelecehan seksual ini sangat luas, mencakup berbagai tindakan seperti main mata, siulan nakal, komentar seksual atau berhubungan dengan

gender, humor porno, cubitan, colekan, tepukan atau sentuhan di bagian tubuh tertentu, gerakan atau isyarat berunsur seksual, ajakan berkencan dengan iming-iming atau ancaman, serta ajakan atau tindakan kekerasan seksual seperti perkosaan.

Kriminologi merupakan studi mengenai tingkah laku manusia yang tidak berbeda dengan studi mengenai tingkah laku yang lain yang bersifat nonkriminil, dalam teori ini digunakan beberapa teori kriminologi diantaranya teori asosiasi diferensial, teori sosial kontrol, teori labeling.

Bigo Live saat ini mencapai 500 juta pengunduh pada playstore. Aplikasi ini memungkinkan broadcaster untuk menyebarkan informasi sehari-hari kepada pengguna Bigo Live lainnya. Pengguna dapat melihat siaran dari berbagai broadcaster yang tersedia pada halaman awal aplikasi. Jika merasa tidak nyaman dengan siaran tertentu, pengguna dapat beralih ke broadcaster lainnya. Aplikasi Bigo Live merupakan fenomena baru siaran langsung dalam media sosial yang dikembangkan oleh Bigo Technology PTE LTD di Singapura, aplikasi yang sudah dirilis pada Maret 2016 dan dapat diunduh secara gratis melalui Play Store dan Apple. Dalam waktu yang singkat, Bigo Live berhasil mengungguli popularitas aplikasi lain. Kelebihan yang membuat Bigo Live lebih diminati adalah kemampuan streaming video yang cepat dan kualitas gambar yang baik.

Ada lima (5) kategori pelecehan seksual :

1. Tindakan Pelecehan Gender

Pemberian komentar bernada menghina terhadap gender tertentu bisa masuk ke dalam kategori pelecehan seksual. Misalnya pelecehan, penghinaan, ataupun merendahkan wanita baik di dunia nyata maupun media sosial.

2. Tindakan Perilaku Menggoda

Pelecehan seksual bisa terjadi karena perilaku menggoda di tempat umum, sekolah, atau kerja. Ini meliputi ajakan seksual tidak diinginkan, paksaan, pesan mengganggu, dan ajakan lainnya. Perilaku ini merugikan dan berdampak negatif pada korban. Penting untuk menghormati privasi dan batasan pribadi serta hindari perilaku yang menyebabkan pelecehan seksual.

3. Tindakan Pemaksaan Seksual

Memaksa seseorang untuk melakukan aktivitas seksual dengan ancaman hukuman, terutama di dunia kerja. Ancaman seperti evaluasi kerja negatif, pemberhentian kerja, atau penyebaran tuduhan dan gosip yang merugikan seringkali digunakan untuk memaksa korban. Semua bentuk pelecehan seksual ini tidak etis dan harus dihentikan.

4. Menjanjikan Imbalan

Pelecehan seksual juga dapat berupa ajakan untuk melakukan hubungan intim dengan janji imbalan tertentu, baik secara terang –

terangan maupun secara rahasia. Dalam beberapa kasus, imbalan yang dijanjikan mungkin tidak pernah diberikan setelah korban menuruti ajakan tersebut. Tindakan ini merupakan bentuk pelecehan seksual yang harus dihindari dan dihentikan.

5. Setuhan Fisik Yang Disengaja

Pelanggaran seksual berat seperti dengan sengaja menyentuh, merasakan, ataupun dengan sengaja menempelkan bagian tubuh tertentu. Hal ini juga bisa termasuk kedalam penyerangan seksual yang dilakukan saat korban lengah atau tidak memiliki kemampuan untuk melawan.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Agar memudahkan pembahasan dan memperjelas pemahaman, maka penulis menyusun pembahasan dalam bentuk bab – bab yang berisi sub – sub sebagai berikut:

BAB I : Bab ini menguraikan alasan dan ketertarikan peneliti dalam meneliti masalah ini, gambaran secara keseluruhan skripsi, seperti yang terdapat dalam latar belakang, perumusan masalah, kerangka pemikiran, tujuan dan manfaat penelitian, dan rancangan sistematika pembahasan.

BAB II : Bab ini menjelaskan tinjauan secara umum dan khusus dalam penulisan yang digunakan untuk menganalisis dan menginterpretasi data penelitian.

BAB III : Bab ini menjelaskan tentang tipe penelitian yang digunakan, spesifikasi penelitian, sumber data yang digunakan dalam penulisan, metode penyajian data, dan analisis data dengan objek yaitu para pengguna yang melakukan penyalahgunaan pada aplikasi *Bigo Live*.

BAB IV : Bab ini menjelaskan tentang analisis permasalahan yang akan membahas dan menjawab permasalahan pada penelitian ini diantaranya mengenai bentuk penyimpangan dalam *live streaming* dan apa saja pengaruh masyarakat dalam melakukan *cyber sexual harassment* dan sanksi administrasi yang diterapkan kepada penyiar dalam penyalahgunaan aplikasi *Bigo Live*.

BAB V : Bab ini merupakan penutup yang berisikan tentang kesimpulan dari jawaban – jawaban permasalahan yang menjadi objek penelitian yang diambil berdasarkan hasil penelitian dan rekomendasi sebagai tindak lanjut dari simpulan tersebut.