

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. TINJAUAN UMUM TENTANG MEDIA SOSIAL

2.1.1. Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, *wiki*, forum dan dunia virtual.¹⁰

Secara sederhana, istilah media bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi sebagaimana yang selama ini diketahui. Terkadang pengertian media ini cenderung lebih dekat terhadap sifatnya yang massa karena terlihat dari berbagai teori yang muncul dalam komunikasi massa. Namun, semua definisi yang ada memiliki kecenderungan yang sama bahwa ketika disebutkan kata “media”, yang muncul bersamaan dengan itu adalah sarana disertai dengan teknologinya. Koran merupakan representasi dari media cetak, serta radio adalah representasi dari media audio, dan televisi sebagai media audio-visual merupakan representasi dari media elektronik, dan internet merupakan representasi dari media online atau di dalam jaringan.

Beberapa pendapat media sosial menurut para ahli:¹¹

¹⁰ Anang Sugeng Cahyono, “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia” (jurnal Ilmu sosial dan Ilmu Politik Universitas Tulungagung, 2016) hlm 142

¹¹ Ahmd Setiadi, “Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektivitas Komunikasi” <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jurnalilmiahociety/article/> diakses pada 16 Juli 2023

1. Van Dijk

menyatakan bahwa media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial.

2. Meike dan Young

mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi diantara individu (to be share one-to-one) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.

3. Boyd

media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di instansi media massa.

Terlepas dari cara pandang melihat media dari bentuk dan teknologinya, pengungkapan kata “media” bisa dipahami dengan melihat dari proses terjadinya komunikasi memerlukan tiga hal

yaitu objek, organ, dan medium. Saat menyaksikan sebuah program di televisi, televisi adalah objek dan mata adalah organ. Perantara antara televisi dan mata adalah gambar atau visual. Contoh sederhana ini membuktikan bahwa media merupakan wadah untuk membawa pesan dari proses komunikasi.¹²

Sedangkan menurut Mark, makna sosial itu merujuk pada saling bekerjasama. Dengan melihat fakta bahwa kata sosial bisa dipahami dari bagaimana setiap individu saling bekerjasama, apapun kondisinya, sebagaimana yang terjadi dalam proses produksi dimana setiap mesin saling bekerja dan memberikan kontribusi terhadap produk. Dalam kajian Mark ini, ada penekanan bahwa sosial berarti terdapatnya karakter kerja sama atau saling mengisi diantara individu dalam rangka membentuk kualitas baru dari masyarakat.¹³

2.1.2 Karakteristik Media Sosial

Media sosial memiliki 6 karakteristik yaitu:¹⁴

1. Jaringan (*Network*)

Infrastruktur yang menghubungkan antar perangkat keras untuk melakukan pertukaran informasi.

2. Informasi (*Information*)

¹² Rulli Nasrullah, "Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi" (Bandung: Simbiosis Rekatama Media 2016) hlm 3

¹³ Ibid, hlm 7

¹⁴ Ahmad Setiadi, Ibid.

Informasi merupakan bentuk utama dari media sosial karena untuk melakukan komunikasi dibutuhkan informasi.

3. Arsip (*Archive*)

Media sosial dapat menjadi media penyimpanan data yang berisi informasi dari penggunanya.

4. Interaktivitas (*Interactivity*)

Media sosial harus memiliki interaktifitas atau interaksi antar pengguna.

5. Simulasi Sosial (*Social Simulation*)

Media sosial men-simulasikan keadaan sosial yang sesungguhnya tanpa harus mengalamainya secara langsung.

6. Konten Pengguna (*User – generated Content*)

Konten – konten dalam media sosial dapat dibuat oleh para penggunanya, tidak hanya konten yang sudah ada sebelumnya.

2.1.3. Manfaat dan Kegunaan Media Sosial

Media sosial dapat digunakan untuk berbagai hal dan memiliki berbagai manfaat, diantaranya adalah dapat digunakan sebagai media penyebaran informasi, media interaksi sosial, dan media jual – beli usaha secara *online*. Menggunakan media sosial sebagai sarana penyebaran informasi dan interaksi sosial ini merupakan langkah efektif karena informasi dapat ditemukan

dengan cepat dan interaksinya tidak terbatas hanya untuk individu, namun juga untuk kelompok.¹⁵

2.1.4. Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah hasil implementasi dari rancangan sistem untuk memproses data dengan menggunakan aturan dan ketentuan dari bahasa pemrograman tertentu.¹⁶

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah – perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut., aplikasi memiliki arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Para Ahli mendefinisikan aplikasi sebagai berikut ¹⁷

1. Menurut Jogiyanto

Aplikasi merupakan kumpulan intruksi atau pernyataan dalam bahasa pemrograman yang memungkinkan komputer untuk memproses *input* menjadi *output* sesuai kebutuhan pengguna.

¹⁵ Haryanto, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Komunikasi Komunitas Pustakawan Homogen Dalam Rangka Pemanfaatan Bersama Koleksi Antar Perguruan Tinggi" (Jurnal Vol 5. No. 1, 2015) hlm 83-83

¹⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia

¹⁷ Adi Widarma, dkk "Perancangan Aplikasi" (Jurnal Teknologi Informasi, Volume 1) hlm 2

2. Menurut Rachmad Hakim S

Aplikasi adalah perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.¹⁸

3. Menurut Harip Santoso

Aplikasi adalah sebuah kelompok *file* (*form, class, report*) yang berfungsi untuk menjalankan aktivitas tertentu yang terkait, contohnya aplikasi *payroll, aplikasi fixed asset*, dll.

4. Menurut Ibis

Aplikasi adalah alat bantu untuk mempercepat dan memudahkan proses pekerjaan tanpa beban bagi penggunanya.

5. Menurut Hengky W. Pramana

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan seperti sistem perniagaan, pelayanan masyarakat, periklanan, dan proses lainnya yang biasanya dilakukan oleh manusia.

6. Menurut Hendrayudi

Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dirancang untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Ini memungkinkan komputer untuk menjalankan tugas – tugas khusus sesuai kebutuhan pengguna.

¹⁸ Sukamti, dkk “Aplikasi Absensi Siswa Berbasis Web Dengan Dukungan SMS Gateway” (Jurnal Informasi dan Komputer, Volume 6 No. 1)

7. Menurut Yuhefizar

Aplikasi adalah program yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu.

8. Menurut Eko. I & Djokopran

Aplikasi adalah proses atau prosedur aliran data dalam infrastruktur teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan oleh para pengambil keputusan sesuai dengan jenjang dan kebutuhan yang relevan.

9. Menurut Shelly

Aplikasi adalah kumpulan intruksi khusus dalam perangkat lunak komputer yang di rancang untuk membantu pengguna menyelesaikan tugas-tugas tertentu.

2.1.5. Pengertian *Live Streaming*

Live Streaming adalah Suatu proses pengiriman data secara terus menerus melalui internet yang sangat berguna bagi siapa saja yang membutuhkan informasi dalam bentuk video streaming. Video streaming adalah proses pengiriman file video ataupun audio secara langsung ke klien dari server. *Live Streaming* dapat digunakan untuk menyiarkan secara langsung video yang direkam melalui sebuah kamera video supaya dapat di lihat oleh siapapun dan dimanapun dalam waktu bersamaan. *Live Streaming* juga dapat digunbakan untuk mengetahui keadaan yang sedang terjadi di suatu tempat tanpa perlu berada di lokasi yang sama.

2.2. TINJUAN KHUSUS

2.3.1. Sejarah Bigo Live

Bigo Live diluncurkan pada ulan maret tahun 2016 untuk sistem operasi iOS dan Android, dari 2016 hingga 2017 Bigo live menduduki puncak tangga unduhan Google Play dan Apple Store di Thaiand, Vietnam, Indonesia, singapura, Malaysia, dan Filipina beberapa kali. Pada tahun 2018 *Bigo Live* mencapai 26,7 juta pengguna aktif bulanan hal ini membuat *Bigo Live* menjadi aplikasi yang digemari oleh masyarakat. Di tahun 2019 *Bigo Live* mencapai lebih dari 350 juta pengguna secara global. Dan di tahun 2020 Bigo Live berada di peringkat ke – 6 di Amerika Serikat dan ke – 5 di seluruh dunia untuk aplikasi streaming, berdasarkan total pendapatan pembelian dalam aplikasi. Pada tahun 2021 *Bigo Live* menjadi aplikasi sosial terobosan teratas yang mencapai 29,5 juta rata – rata pengguna aktif bulanan pada kuartal kedua tahun ini.¹⁹

Perusahaan ini masih bergerak maju ke berbagai wilayah dan Negara lain untuk memenuhi tujuannya yaitu '*Bring Fashion to LIVE*'. Sebagai perusahaan internet yang inovatif, Bigo Technology PTE LTD ini memiliki lebih dari 40 paten dalam teknologi VoIP / Video. Lebih dari 80% dari karyawannya adalah insinyur dan 73% dari tim memegang gelar master. Visi jangka panjang perusahaan Bigo ini adalah untuk membangun sebuah komunitas sosial baru

¹⁹https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Bigo_Live#:~:text=Bigo%20Live%20adalah%20platform%20streaming,yang%20terintegrasi%20ke%20dalam%20aplikasi. Diakses pada 16 Juli 2023

‘Live’berbasis di dunia. Perusahaan ini berharap semua orang bisa berbagi saat-saat mereka dimana dan kapan saja dengan cara yang lebih mudah. Perusahaan Bigo Technology PTE. LTD. mempunyai Kode Etik, yaitu Pedoman Perilaku yang menginspirasi dan membimbing apa yang dilakukan dan bagaimana melakukannya. Mereka mewujudkan cara bekerja sama untuk memberikan produk terbaik dan pengalaman pengguna dan memiliki prinsip bantuan bersama untuk membuat sukses dan berkelanjutan.²⁰

2.3.2. Tujuan Bigo Live

Tujuan dilahirkannya perusahaan Bigo Technology PTE. LTD Ini adalah sebagai berikut ²¹:

1. Integritas

Hal ini penting bagi cara kita berbisnis. Memperlakukan pelanggan, karyawan, mitra bisnis dengan sangat hormat dan jujur. Setiap orang harus mengikuti praktik bisnis yang etis, dapat dipercaya dan dapat dipercaya, memberikan janji dan memiliki pendekatan yang adil.

2. Inovasi

Hal ini penting untuk mengembangkan bisnis dan terus diakui sebagai pemimpin pasar. Menciptakan lingkungan dimana orang didorong untuk menunjukkan inovasi dengan menerapkan ide-ide baru. Akan terus meningkatkan, merangkul

²⁰ <http://www.bigo.sg/about.html>, diakses pada 20 Juni 2023

²¹ David Le, <https://www.bigo.sg/about.html> diakses pada 16 juli 2023

perubahan dan menyediakan karyawan dengan kesempatan untuk belajar dan berkembang.

3. Keterbukaan

Berkomunikasi dan bertindak secara jujur, transparan dan terbuka yang membangun keyakinan dan kepercayaan di tempat kerja. Mendorong orang di sekitar untuk berbicara dan menyuarakan ide-ide mereka serta keprihatinan mereka. Ingin tahu dan menerima ide – ide dan bersedia untuk berbagi pengetahuan dan informasi dengan satu sama lain.

4. *Broadcasting & Broadcaster*

Bernyanyi, menari, memasak, memberikan make up dan fashion vlog, bicara tentang film dan makanan, menyiarkan apa yang anda lakukan dengan baik dan memberikan orang – orang menikmati dan ikuti penyiar menarik. Anda mendapatkan notifikasi ketika mereka menyiarkan.

5. *All – time Interaksi & Mobile Streaming*

Terlibat dengan permisa di sesi “langsung” anda. Mengobrol dengan penyiar favorit anda dan anda dapat menonton video kapan saja dan dimana saja.

Tujuan ini untuk mendemonstrasikan bakat – bakat secara *live* sebagai contoh tutorial dalam memilih pakaian yang cocok dan kekinian, tutorial memasak, tutorial *make – up*, bermain musik, bernyanyi, menari. Aplikasi ini dapat membuat grup untuk

berdiskusi bersama dengan saling bertatap wajah meski tidak di tempat yang sama. Sehingga pada dasarnya tujuan diadakannya aplikasi ini sangat baik dan sesuai kemajuan zaman sekarang ini yang serba online yang di didalamnya terkandung nilai inovasi, proaktif keterbukaan, penyiaran, interaksi pada penyiar maupun penonton.

2.3.3. Bentuk – Bentuk Penyalahgunaan Bigo Live

Aplikasi yang sebagian besar digunakan sebagai konten pornografi, tindakan tersebut seperti memperlihatkan adegan tidak senonoh atau bagian tubuh tertentu saat sedang melakukan live di Bigo Live. Para pengguna menyadari adanya konten pornografi yang menyebar dan pengguna sudah nyaman menggunakan aplikasi Bigo Live untuk menggunakannya sebagai alat menyebarkan konten ilegal berbau pornografi karena menguntungkan bagi mereka.

Tayangan semacam itu dapat menyebabkan efek peniruan oleh orang-orang yang terpengaruh oleh alasan-alasan yang telah dijelaskan sebelumnya. Hal ini dapat meningkatkan jumlah dan luas pasar pengguna Bigo Live, termasuk remaja yang merupakan pasar yang rentan. Remaja, karena usia dan kematangan berpikirnya, dapat menjadi lebih mudah terpengaruh dan melakukan tindakan yang tidak tepat jika tidak diawasi dengan baik. Para remaja wanita bisa mengikuti tayangan dengan gaya

sensual demi popularitas dan imbalan materi. Sementara itu, remaja pria bisa terpengaruh oleh tayangan yang berpotensi merusak pola pikir mereka secara umum, dan ikut berkomentar dengan kata-kata yang tidak pantas.²²

Hal ini membuat pornografi sangat gampang untuk diakses oleh masyarakat, apalagi pada saat ini semua masyarakat sudah bisa memiliki media sosial dengan mudah dari dewasa hingga anak – anak. Konten pornografi ini dapat merusak pikiran anak – anak saat menonton *live streaming* karena *bigo live* bebas digunakan dari dewasa hingga anak – anak.

2.2.4. CYBER CRIME

Kehadiran internet sebagai sebuah fenomena kemajuan teknologi menyebabkan terjadinya percepatan globalisasi dan lompatan besar bagi penyebaran informasi dan komunikasi di seluruh dunia. Penggunaan internet sebagai media informasi multimedia membuat beragam karya digital dapat secara terus-menerus digandakan dan disebarluaskan ke ribuan orang dalam waktu singkat, hanya dengan menekan beberapa tombol komputer. Tidak heran jika internet dipandang sebagai lautan informasi.²³

Perkembangan teknologi informasi ini di satu sisi akan mempermudah manusia dalam menjalankan aktivitasnya, disisi lain dapat

²² Ridwan Soleh, "Fenomena Bigo Live di Kalangan Anak Muda", <http://ridwansoleh.com/gossip-inspiratif/fenomena-bigo-live-di-kalangan-anak-muda/>, diakses pada 16 Juli 2023

²³ Yusran Isnaini, Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyber Space, (Jakarta : Ghalia Indonesia, 2009), hlm 1

menimbulkan berbagai masalah yang memerlukan penanganan serius, seperti munculnya berbagai bentuk kejahatan baru yang dikenal dengan *cyber crime*.²⁴

Kejahatan dalam dunia maya (*cyber crime*) secara sederhana dapat diartikan sebagai kejahatan yang dilakukan dengan mempergunakan media internet sebagai alat bantu. Memang definisi ini relatif sederhana dan belum mencakup semua aspek yang terkandung dalam kejahatan ini, tetapi pengertian ini kiranya dapat dipakai sebagai pedoman dalam memahami jenis kejahatan ini.

Jenis – jenis kejahatan yang masuk kedalam cyber crime diantaranya:²⁵

1. *Cyber – Terrorism*

National Police Agency of Japan (NPA) mendefinisikan *Cyber Terrorism* sebagai serangan elektronik melalui jaringan komputer terhadap infrastruktur yang memiliki efek potensi paling penting pada kegiatan sosial dan ekonomi bangsa.

2. *Cyber – Pornography*

penyebarluasan muatan atau materi yang bersifat cabul, termasuk pornografi, muatan tidak senonoh, dan pornografi terhadap anak.

3. *Cyber- Harassment*

Pelecehan seksual melalui e-mail, websites, chat programs

²⁴ Dikdik M. Arief Mansur & Elisatris Gultom, *Cyber Law-Aspek Hukum Teknologi Informasi*, (Bandung : Refika Aditama, 2005), hlm 122.

²⁵ Dikdik M Arief Mansur & Elisatris Gultom. *Ibid* hlm 26

4. *Cyber – Stalking*

Kejahatan melakukan pengintaian melalui penggunaan komputer dan internet

5. *Hacking*

Penggunaan kemampuan membuat atau mengubah suatu program dengan maksud yang bertentangan dengan hukum.

6. *Carding (credit – card fraud)*

Melibatkan berbagai macam aktivitas yang melibatkan kartu kredit. Carding muncul ketika seseorang yang bukan pemilik kartu kredit menggunakan kartu kredit tersebut secara melawan hukum.

Dengan memperhatikan jenis – jenis kejahatan sebagaimana dikemukakan di atas, maka dapat diklasifikasikan beberapa kategori dari cyber crime diantaranya:

1. Kejahatan dengan kekerasan atau secara potensial mengandung kekerasan seperti : *cyber terrorism, cyber stalking, cyber pornography, cyber harassment*
2. Kejahatan tanpa kekerasan meliputi : *hacking, cyberfraud*
3. Kejahatan non kekerasan lainnya, seperti iklan internet prostitusi, perjudian di internet, dan penjualan narkoba di internet.²⁶

²⁶ Tekkom BSI, "Cyber Crime", <http://tekkombsi-share.blogspot.co.id/2012/10/cyber-crime-dan-cyber-law.html?m=1>. Diakses pada 16 Juli 2023

2.2.5. CYBER PORNOGRAFI

Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) di Indonesia tidak mengenal istilah pelecehan seksual, hal ini karena dalam KUHP Bab XIV tentang Kejahatan Terhadap Kesusilaan yang didalamnya terdapat istilah perbuatan cabul yang diatur dalam pasal 289 sampai dengan pasal 296 KUHP. Di dalam Undang – Undang Pornografi No 44 Tahun 2008 pada pasal 4 ayat (1) mengatur tentang pelanggaran penyebarluasan konten bermuatan pornografi yang berbunyi :

“setiap orang dilarang memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarkan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi yang secara eksplisit memuat antara lain: persenggamaan (termasuk yang menyimpang), kekerasan seksual, masturbasi (onani), ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan, alat kelamin, atau pornografi anak.”

Perkembangan kejahatan pornografi (*cyberporn*) yang sangat pesat dan dampak negatifnya yang luas mendorong Negara Republik Indonesia untuk mengambil tindakan tegas. Beberapa produk hukum yang terkait dengan kejahatan pornografi (*cyberporn*) telah dibentuk, seperti Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang No. 44 Tahun 2008 tentang Pornografi.²⁷

²⁷ Harol Augusto manurung dkk, *Analisis Yuridis Kejahatan Pornografi (Cyberporn) Sebagai Kejahatan Transnasional* (Diponegoro Law Journal Volume 5, No 3 2016) hlm 3

Pada era globalisasi saat ini, teknologi dan media elektronik mengalami perkembangan yang sangat pesat. Ilmu pengetahuan dan teknologi telah menciptakan sarana – prasarana yang mempermudah manusia dalam melakukan berbagai aktivitas.

Perkembangan teknologi informasi terjadi secara terus menerus seiring berkembangnya kebutuhan umat manusia.. Internet menjadi peran penting dalam perkembangan teknologi informasi. Pada awalnya, internet berawal dari pengembangan jaringan komputer *Advance Research Projects Agency network* (ARPANET) oleh Militer Amerika Serikat pada tahun 1969. Kemudian, pengembangan ARPANET semakin berkembang dan mulai menghubungkan komunitas peneliti universitas dengan pemerintahan.²⁸

Dalam era kemajuan teknologi informasi, muncul istilah *cyber crime* yang merujuk pada penyalahgunaan atau dampak negatif dari sistem komputerisasi dan jaringan internet.²⁹ Salah satu bentuk tindak pidana *cyber crime* yang sering terjadi Dalam cyberporn, individu dapat melakukan penyebaran video porno, melakukan live streaming dengan pakaian minim, atau berjoget di depan kamera untuk menarik perhatian penonton. Industri pornografi yang masif juga menyebabkan banyaknya predator di dunia maya yang melakukan eksploitasi seksual melalui web cam.

²⁸ Majid Yar, *Cybercrime and Society*, (London: SAGE Publication, 2006) hlm 7

²⁹ Barda Nawawi Arief, Kapita Selekta Hukum Pidana, (Bandung: Citra Aditya Bhakti, 2003), hal. 239.

Keberadaan konten porno yang dikonsumsi oleh seseorang dianggap memiliki dampak buruk terhadap kesehatan mental dan fisik, terutama gangguan otak dan hormon serta masalah psikis. Terlebih lagi, anak-anak yang belum dewasa dapat terpengaruh negatif oleh konten pornografi. Oleh karena itu, teknologi informasi saat ini memiliki peran ganda, yaitu memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan dan peradaban manusia, namun juga menjadi sarana efektif bagi perbuatan melawan hukum.³⁰

2.2.6. CYBER SEXUAL HARRASMENT

Cyber sexual harassment adalah tindakan yang tidak terpuji dan dapat dipidanakan sesuai dengan ketentuan perundang – undangan, upaya – upaya yang dapat dilakukan yaitu upaya preventif (melakukan dan mengawasi jalannya UU TPKS) dan upaya represif (melalui proses hukum baik litigasi dan non litigasi).³¹

Hukum Pidana di Indonesia sudah mengatur tentang kekerasan seksual namun, belum ada yang mengatur secara rinci atau khusus mengenai kekerasan seksual yang dilakukan secara *online*. Ada ketentuan baru yang mengatur tentang kejahatan seksual non fisik dan kejahatan seksual berbasis elektronik. Ketentuan baru ini diatur dalam Undang – Undang No 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana

³⁰ Ahmad Ramli, *Cyber Law Dan HAKI-Dalam System Hukum Indonesia*, (Bandung: Rafika Anditama, 2004), hal. 1.

³¹ Advokat Konstitusi, “Cyber Sexual Harassment dalam Perspektif Positivisme Hukum Indonesia” <https://advokatkonstitusi.com/cyber-sexual-harassment-dalam-perspektif-positivisme-hukum-indonesia/4/> diakses pada 16 Juli 2023

Kekerasan Seksual. Tidak ditemukan definisi kejahatan seksual online, kekerasan seksual non fisik, dan kekerasan seksual berbasis elektronik. Di dalam penjelasan hanya ditemukan definisi kekerasan seksual nonfisik.³²

Beberapa jenis bentuk – bentuk *cyber sexual harassment* yang sering terjadi diantaranya yaitu:³³

1. *Sexting (Sex and Texting)*

Sexting adalah tindakan mengirim atau memposting konten intim atau konten seksual seperti foto bugil, foto setengah bugil atau pesan yang berorientasi seksual melalui pesan teks atau media sosial tanpa adanya persetujuan dari semua pihak yang terlibat..

2. *Non – Consensual Dissemination Of Intimate Images (NCII)*

NCII adalah penyebaran konten intim berorientasi gender secara online tanpa adanya persetujuan korban. Berupa foto atau video pribadi yang diambil tanpa izin dan disebarluaskan untuk mengancam atau merugikan korban. Ini merupakan bentuk pelecehan seksual online yang merugikan dan melanggar privasi korban.

³² Monika, “Perlindungan Hukum Kaum Perempuan Terhadap Kejahatan Cyber Harassment” (Jurnal of Legal Studies, Vol 01. No 01 2023)

³³ Tasya Suci Januri dkk, “Cyber Sexual Harassment di Media Sosial Sebagai Bentuk Penyimpangan Sosial di Era Digital” (Jurnal Pendidikan Sosial, Vol 10 No. 1, 2023) hlm 67

3. *Spamming*

Spamming merupakan tindakan memberikan komentar tidak pantas di media sosial, yang seringkali berisi pornografi dan pelecehan verbal. Ini merupakan bentuk pelecehan seksual yang dilakukan secara online, yang dapat merugikan dan menyakiti korban secara emosional.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya cyber sexual harassment yaitu kurang pengetahuannya pelaku tentang tindakan yang dibuat termasuk kedalam pelecehan seksual, dan kurang bisa mengendalikan emosi atau hawa nafsu.³⁴

Lemahnya nilai dan norma di masyarakat dapat menyebabkan terjadinya penyimpangan atau deviasi. Teori anomie menggambarkan keadaan di mana aturan-aturan masyarakat tidak diikuti dan orang tidak tahu apa yang diharapkan dari orang lain. Hal ini bisa menyebabkan terjadinya pelecehan seksual di dunia maya atau yang dikenal sebagai *cyber sexual harassment*.

Rendahnya kontrol sosial dalam masyarakat dapat mempengaruhi terjadinya perilaku *cyber sexual harassment*. Teori kontrol sosial oleh Travis Hirschi menyatakan bahwa kesenjangan dalam pengawasan sosial dapat menyebabkan penyimpangan dalam perilaku manusia. Jika seseorang merasa kurang diawasi atau pengawasan sosial yang lemah, maka kemungkinan untuk melanggar aturan atau melakukan tindakan

³⁴ Tasya Suci Junari dkk, Ibid hlm 67

pelecehan seksual dalam dunia maya dapat meningkat. Teori ini menggambarkan bahwa perilaku menyimpang dapat menjadi hasil dari kurangnya kendali sosial yang membatasi individu untuk melanggar norma dan aturan yang berlaku dalam masyarakat.³⁵

Terdapat empat teori kontrol sosial yang dikemukakan oleh Travis Hirschi, keempat teori ini dianggap sebagai ikatan sosial yang membantu mengontrol perilaku individu yaitu:³⁶

1. Teori Keterikatan

Pentingnya hubungan emosional yang baik antara individu dengan figur otoritas atau orang-orang penting dalam hidupnya. Keterikatan yang kuat dengan figur otoritas cenderung memotivasi individu untuk menghindari perilaku menyimpang demi tidak mengecewakan atau menyakiti figur otoritas tersebut.

2. Teori Komitmen

Ikatan sosial yang kuat antara individu dengan masyarakat yang menyebabkan kemungkinan adanya penyimpangan.

3. Teori Keterlibatan

Teori ini berpendapat bahwa keterlibatan individu dalam kegiatan-kegiatan sosial yang positif akan mengurangi waktu dan kesempatan untuk terlibat dalam perilaku menyimpang.

Misalnya, individu yang terlibat dalam kegiatan olahraga, seni,

³⁵ Tasya Suci Junari dkk, Ibid hlm 69

³⁶ Daniela Kartika dkk, "Analisis Teori Kontrol sosial Travis Hirschi" (Jurnal Kriminologi, Volume 4 No. 2 2020)

atau kegiatan komunitas lainnya cenderung memiliki waktu yang terisi dan tidak tertarik terlibat dalam perilaku negatif.

4. Teori Keyakinan

Teori ini mengatakan bahwa keyakinan individu terhadap norma-norma sosial yang berlaku akan mempengaruhi perilaku mereka. Jika individu memiliki keyakinan yang kuat pada nilai-nilai dan norma sosial yang baik, mereka akan lebih cenderung untuk menghindari perilaku menyimpang karena takut melanggar norma tersebut.