

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penerapan teknologi komunikasi dalam skala sekarang ini nampak begitu masif, karena hampir setiap orang saat ini mampu memiliki dan dapat menggunakan smarphone (ponsel pintar). Smartphone, adalah tekhnologi komunikasi yang dapat mengoptimalkan jaringan internet sebagai media komunikasi. Meski dapat digunakan secara offline (tanpa penggunaan internet). Kemunculan smartphone membuat banyak orang saat ini, semakin terhubung satu sama lain terutama di daerah yang mendukung jaringan internet. Dimana banyak orang saat ini, secara umum mulai berpartisipasi secara luas dalam ruang virtual, yang terhubung antar budaya, lintas budaya hingga publik yang terkontrol ataupun bebas. Saat ini hampir setiap orang yang mampu mengoperasikan internet dalam penggunaan smartphone, pada umumnya mampu menggunakan sosial media sebagai bentuk kemajuan komunikasi. Akan tetapi banyak masyarakat tidak mengindahkan kegunaan sebenarnya dari sosial media itu sendiri. Saling terhubungnya individu dengan individu lainnya, membuat dunia mengalami "hiperkoneksi" yaitu istilah dari bagian kehidupan yang tak ada celah untuk tak bersentuhan yakni suatu keadaan dimana seseorang ingin selalu terhubung dengan lainnya.

Bercermin pada berkembangnya teknologi komunikasi yang tidak dapat kita hindari, bahwa meskipun kegunaan media komunikasi semakin lengkap namun kehadirannya tidak luput dari munculnya masalah-masalah sosial dan gangguan mental di kota-kota besar. Keadaan yang mengalami hiperkoneksi ini dipenuhi oleh “*diversity value*”, yaitu banyak ragam nilai, norma, dan kebiasaan. Suatu nilai yang dianut tersebut kemudian saling bersentuhan dengan nilai yang lain. Dimana satu norma saling berinteraksi dan menguji norma yang lain, dan suatu kebiasaan akan diuji (dicocokkan) dengan kebiasaan lain. Dengan kata lain adalah pertukaran. Hal itu berlangsung seolah-olah berkerjanya “*hidden hand*”nya Adam Smith. Dimana nilai, norma, dan kebiasaan itu “saling menyapa” dalam memperlihatkan kompatibilitasnya masing-masing terhadap tuntutan dan aspirasi masyarakat. “*Hukum supply dan demand*” melingkupi dunia hiperkoneksi. Karena ia memberikan wadah untuk pertukaran semacam itu.¹ Yang menjelaskan pada sebuah peristiwa dimana nilai, norma, dan kebiasaan yang berlaku dengan tuntutan nilai-nilai baru dapat berjalan beriringan. Misalnya dengan menggunakan media sosial kita mampu memaksimalkan jaringan komunikasi organisasi, seperti membuat grup pada aplikasi whatsapp yang memudahkan kita mendistribusikan informasi mendadak untuk seluruh anggota. Tetapi pada saat yang sama juga bisa menjadi sebuah peristiwa dimana hal tersebut menjadi tidak nyambung dengan tuntutan nilai-nilai baru, yakni penyalahgunaan.

¹ Muchlis R.Luddin, “*Memaknai Kehidupan Dalam Pangung Sosial Media*”, (Jakarta: Murai Kencana, 2016), hlm 47-50

Seperti tumbuhnya fenomena perilaku eksibisionis, yaitu orang yang memiliki *preference* (kesukaan) untuk menampilkan alat kelamin, atau tubuhnya dengan tujuan hasrat seksual kepada orang lain. Dimana perilaku ini dilakukan dengan melakukan masturbasi, tarian stripis, atau sekedar menunjukkan alat kelamin atau menampakan setengah bagian tubuh yang menampakan genitalnya. Perilaku ini biasanya dilakukan ditempat umum, yang muda dilihat oleh orang lain. Dahulu perilaku ini biasanya terjadi dikehidupan nyata, yakni dimana biasanya mempertemukan secara langsung antara pelaku dengan orang yang melihatnya. Namun saat ini perilaku tersebut dapat tumbuh melalui sebuah media sosial live streaming. Dan sebenarnya fenomena ini, bukanlah suatu temuan kasus yang baru. Bahwa sebelumnya juga terjadi saat fitur siaran langsung suda merambah di media sosial. Dimana fenomena ini pernah terjadi di aplikasi Bigo Live sejak 2016 lalu. Akan tetapi saat ini semua yang pernah terjadi hanyalah masalah kelam dari aplikasi Bigo, yang tidak terulang lagi. Karena Bigo Live suda memiliki jaringan sistem keamanan yang diatur oleh server resmi yang berada di Indonesia. Sehingga hampir tidak ada lagi penyiar yang melakukan hal yang tidak pantas di Bigo Live. Semenjak aplikasi media sosial live streaming dengan siaran hot pernah populer saat itu, banyak aplikasi serupa yang membangkitkan fenomena tersebut kembali yaitu salah satunya adalah Gogo Live. Sebenarnya aplikasi yang bernama “*Gogo. Live-Live Streaming & Chat*” (*Gogo Live*), merupakan aplikasi media sosial yang tidak dapat diunduh melalui Google Playstore Indonesia. Namun ternyata dapat diunduh secara tidak resmi dan dapat digunakan jika kita mencarinya melalui mesin pencarian "*Google Search*".

Gogo Live menjadi aplikasi yang mengkhawatirkan karena terdapat konten vulgar di siaran *Gogo Live* yang meliputi perilaku asusila seperti masturbasi, tarian stripis, kata-kata mesum atau bahkan hubungan intim (seksual) yang secara gamblang di pertontonkan di media sosial *live streaming*. Hal ini mengkhawatirkan karena perilaku yang sepatutnya adalah hal yang pribadi justru menjadi konsumsi publik, untuk kepentingan pribadi. Berkacamata pada hal ini bahwasannya, isu tentang penyimpangan eksibisionis di media sosial besar kemungkinan diketahui banyak orang. Karena rekam jejak digital sulit dihilangkan. Hal ini disebabkan pada tingkat *hiperkoneksi*, dimana orang-orang bergantung pada media sosial. Sehingga apa yang terjadi melalui media sosial, kemungkinan dapat mereka temukan. Akan tetapi meskipun isu ini pernah terjadi di media sosial, hal ini tidak lantas membuatnya menjadi suatu isu yang paling disoroti. Secara ilmiah dan spesifik mengenai perilaku eksibisionis yang ada di media sosial.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengkaji fenomena terkait penggunaan media sosial *GogoLive*, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan perilaku eksibisionis yang muncul kedalam ruang baru yaitu media sosial oleh pengguna. Fokus kajian meliputi; (1) perilaku seksual "*eksibisionis*" yang terjadi di media sosial. Oleh karena itu sangat relevan sekali apabila dalam penulisan skripsi ini penulis memilih judul :

"Analisis Perilaku Eksibisionis Pengguna Media Sosial *Gogo Live*"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan oleh penulis diatas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana perilaku eksibisionis pengguna Gogo Live?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana fenomena perilaku eksibisionis pengguna Gogo Live.

1.4 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Praktis

1. Manfaat Praktis Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi bagian dari sumber wawasan bagi peneliti dalam memahami peristiwa yang terjadi pada masyarakat modern. Tentang realitas perilaku menyimpang seksual di media sosial.

2. Manfaat Praktis Bagi Remaja Pengguna *Live Streaming*

Penelitian ini memberikan saran pada pengguna aplikasi sosial media *live streaming* baik itu Gogo Live ataupun yang serupa dengan aplikasi tersebut, untuk memahami perilaku kelainan seksual (eksibisionis) terhadap resiko perbuatan itu di media sosial berbasis live streaming.

B. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan menjadi bagian dari bahan referensi dan sumber wawasan, serta bahan penelitian yang membahas tentang komunikasi khususnya komunikasi media baru di lingkungan Universitas Islam Majapahit.

2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pihak-pihak terkait khususnya di bidang komunikasi dan informatika (KOMINFO), dalam melakukan pengawasan konten media sosial untuk mencegah hal yang dapat merugikan publik.
3. Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan gambaran realitas kepada para pembaca terhadap peristiwa tentang bagaimana sebuah media baru dapat menjadi alat untuk melakukan penyimpangan