

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Kasus pornografi di Indonesia sangat marak saat ini, adapun beberapa kasus yang sempat menjadi sorotan publik. Kasus yang sempat ramai dibicarakan dan viral pada tahun 2010 yaitu kasus video porno oleh Ariel Peterpan, Luna Maya, dan Cut Tari. Dilansir dari detiknews, yang terjadi pada kasus Ariel, Luna Maya, dan Cut Tari yaitu ketiganya bisa dijerat pasal 282 KUHP tentang kesusilaan dan dapat dikatakan bukan sebagai korban dalam tayangan video tersebut. Alasan mengapa ketiga artis tersebut tidak dapat dikatakan korban karena mereka menyadari atau sengaja mengambil gambar maupun video adegan yang dilakukan disebuah kamar. Dapat dikatakan korban jika Ariel, Luna, dan Cut Tari sedang melakukan hubungan seks dan direkam secara diam – diam oleh orang lain kemudian disebarluaskan. Sedangkan dalam kasus Ariel, Luna, dan Cut Tari dinilai dengan sengaja merekam adegan tersebut dan melakukan kelalaian dalam menyimpan video yang seharusnya tidak diketahui publik.

Berjalannya waktu kasus tersebut menuai pro dan kontra mengenai status hukum Ariel sebagai penyebar video tersebut sehingga menyebabkan Ariel di hukum sebagai pelaku atas kelalaiannya menyebarkan video tersebut, sementara itu pada pasal 282 KUHP seharusnya Ariel bersama Luna Maya dan Cut Tari merupakan korban atas video mereka yang

disebarkan. Namun kasus ini terlanjur menjadi konsumsi publik yang mengarahkan bahwa tindakan ketiganya merupakan perbuatan asusila dan publik menganggap video mereka adalah video porno yang mengharuskan aktor dalam video tersebut dihukum. Sehingga pada akhirnya Ariel ditetapkan sebagai tersangka dan harus menjalani hukuman penjara selama beberapa tahun. (<https://news.detik.com/berita/1377496/ariel-luna-cut-tari-bukan-korban-bisa-dijerat-pasal-kesusilaan> diakses pada tanggal 25 November 2019 pukul 20.25 WIB).

Kemudian pada kasus yang dialami oleh Firza Husein. Dikutip dari medcom.id dalam kasus ini yang terjadi adalah Terdapat sebuah jejaring atau unggahan mengenai *screen captured* percakapan pada sebuah media sosial bernuansa mesum dan disertai oleh foto – foto bugil serta rekaman suara perempuan. Percakapan tersebut diduga dilakukan oleh Firza Husein dengan seorang pimpinan sebuah organisasi masyarakat. Pro kontra yang terjadi pada kasus ini adalah dari sisi kontra percakapan mesum yang dilakukan Firza merupakan rekayasa dari aplikasi yang banyak tersedia dan dapat diunduh pada *smartphone*. Saat ini, ada berbagai macam aplikasi dapat memfasilitasi pembuatan rekayasa dialog maupun percakapan elektronik.

Sedangkan dari sisi pro menganggap, percakapan yang dilakukan oleh Firza di media sosial tersebut sangat sulit untuk dibantah. Sebab, foto – foto wanita tanpa busana yang berada dalam percakapan identik dan mirip dengan Firza Husein. Selain itu, bukti lainnya adalah televisi yang disita

oleh polisi dari kediaman Firza mirip dengan televisi yang berada di dalam foto percakapannya oleh seorang pemimpin tersebut. (<https://www.medcom.id/telusur/medcom-files/9K5j0RRN-terjerat-kasus-pornografi> diakses pada tanggal 25 November 2019 pukul 20.40 WIB)

Salah satu artis instagram (*selebgram*) cantik yang terkenal dengan *body goals*nya yaitu Anya Geraldine juga sempat menjadi perbincangan media maupun publik. Dikutip dari detiknews bahwa beberapa waktu lalu Anya mengunggah video bersama kekasihnya bernama Okky Raditya, pada video tersebut sang kekasih memberikan Anya sebuah kejutan ulang tahun dengan liburan bersama di Bali, berdua di kamar dan menyewa villa hingga hotel mewah. Anya tidak malu – malu mengunggah video – video super mesra bersama kekasihnya, mulai dari berpelukan di pantai, berendam berdua di Jacuzzi dan sebagainya.

Pro kontra terjadi saat Anya mengakui yang dilakukannya dalam mengunggah video tersebut bukan untuk mencari ketenaran, tapi untuk mengabadikan momentum istimewa dalam hidupnya yang belum tentu dapat terulang untuk kedua kalinya. Dia menilai apa yang dilakukannya dalam video itu wajar untuk anak muda seusianya, karena teman – temannya melakukan hal yang sama. Anya juga mengakui bahwa video yang diunggahnya di Youtube tersebut memiliki respons 60% kontra dan berjanji akan memperbaiki konten dengan hal yang lebih sopan serta bermanfaat. Salah satu respon kontra mengenai video Anya adalah beranggapan Anya memamerkan bentuk tubuh dan kemesraan bersama kekasihnya yang tidak

layak dipertontonkan untuk anak kecil. Sedangkan respon pronya adalah mendukung Anya untuk terus melanjutkan dalam membuat konten romantis, tetapi menyarankan dengan menggunakan filter (*age restricted*).” (<https://news.detik.com/berita/d-3302126/sekilas-video-viral-anya-geraldine-yang-disorot-kpai> diakses pada tanggal 7 Januari 2020 pukul 21.20 WIB).

Selain selebgram terkenal, hal yang serupa terjadi pada penyanyi dangdut terkenal dengan paras cantik yaitu Via Vallen. Dilansir dari tribunstyle.com bahwa dalam kasus ini Via Vallen menerima pesan langsung dari salah satu pemain bola terkenal di Indonesia yaitu Marko Simic. Beberapa waktu lalu pemain bola asal Kroasia tersebut mengirim pesan bernadakan jorok atau porno. Inti isi dalam pesan tersebut adalah Marko Simic secara tidak langsung mengajak Via Vallen untuk berkunjung kerumahnya dan menemani pemain bola tersebut.

Dalam kasus tersebut memiliki respon pro kontra dari khalayak luas. Pro kontra sebagai berikut respon kontra yang terjadi adalah menganggap tindakan Via Vallen tersebut sangat berlebihan dan hanya mencari sensasi, sehingga menyarankan untuk mengabaikan lalu tidak membesar – besarkan hingga membagikan di media sosial. Alasan kalangan kontra yaitu Via Vallen hanya lewat pesan saja dan belum sampai melakukan keinginan dari pemain sepakbola tersebut. Sedangkan respon pro yang terjadi adalah mendukung aksi Via Vallen karena telah berani berbicara setelah menerima pelecehan seksual walaupun hanya melalui pesan.

<https://style.tribunnews.com/2018/06/07/tuai-pro-kontra-ini-deretan-pesohor-yang-dukung-via-vallen-suarakan-kasus-pelecehan-meski-ringan>

diakses pada tanggal 7 Januari 2020 pukul 21.30 WIB)

Istilah pornografi berasal dari bahasa Yunani kuno “*porne*” yang berarti wanita lajang (pelacur), kemudian “*graphos*” yang artinya gambar atau lukisan. Menurut Kutbuddin Aibak Pornografi diartikan sebagai penggambaran sifat dan tingkah laku secara erotis dengan lukisan atau guna membangkitkan nafsu birahi yang kemudian memiliki kecenderungan merendahkan kaum wanita. Bahan yang dirancang dengan sengaja dan semata – mata untuk membangkitkan nafsu seks juga disebut dengan pornografi (Aibak, 2017, hal. 4-5).

Unsur pornografi dapat muncul dalam berbagai perwujudan antara lain seperti yang ada pada film, video, majalah, koran maupun buku. Pada film maupun video, pornografi dalam hal ini merupakan suatu adegan atau kesan wanita bahkan pria memperlihatkan bagian tubuh yang tidak selayaknya untuk dipertunjukkan bagi khalayak luas secara sengaja. Perilaku seksual yang tampil secara fisik, kesan, verbal, sentuhan, prostitusi, kontak seksual agresif dan lain – lain. Dengan begitu unsur pornografi dengan adanya internet sangat mudah untuk diakses.

Pornografi merepresentasikan atau memperlihatkan unsur kecabulan, khususnya seksualitas pada manusia yang dibuat dengan sebuah tujuan sebagai fantasi. Selain itu, pornografi juga mempertontonkan lekuk

tubuh melalui suatu alat atau media untuk dikonsumsi dan dilihat oleh khalayak luas. Hal tersebut dapat mempengaruhi masyarakat luas khususnya bagi pengguna media sosial. Perilaku seksual individu tentu saja sangat dipengaruhi oleh perkembangan sosial dan budaya masyarakat. (Aibak, 2017, hal. 8).

Namun, dibalik dari pengertian – pengertian dan regulasi yang terdapat pada undang – undang tentang pornografi maupun definisi mengenai pornografi, adapun ketidaksepakatan banyak kalangan terhadap pasal karet ini terutama terletak pada interpretasi yang beragam pada pasal ini. Contoh sebuah ilustrasi sederhana adalah apakah sebuah video yang terdapat didalam *youtube* seseorang yang sedang berada di pantai dan mengenakan celana pendek atau bikini dianggap melanggar kesusilaan dan kesopanan yang kemudian dapat menimbulkan pikiran kotor atau tidak senonoh penontonnya? Apakah video mengenai senam yang diinstruksikan oleh pemeran perempuan dengan pakaian senam atau dapat dikatakan ketat dapat dikategorikan sebagai hal yang menumbuhkan maupun menimbulkan nafsu birahi?. Hal tersebut kembali lagi pada cara seseorang menanggapi dan meresponnya.

Sebelum dikeluarkannya undang – undang pornografi, tindak pidana yang melanggar kesusilaan diatur dalam Pasal 282 Kitab Undang – undang Hukum Pidana. Didalam pasal 282 ayat (1) dan ayat (2) memiliki perbedaan unsur kesalahannya. Pada ayat (1) menurut unsur *dolus* (sengaja) dan sedangkan pada ayat (2) memuat unsur kelalaian. Pandangan dan

pembatasan pengertian atau definisi mengenai pornografi dari pasal – pasal yang ada dalam Kitab Undang – Undang Hukum Pidana Indonesia tidak tercantum dengan jelas sehingga menimbulkan ketidaksamaan pengertian. Hal tersebut belum cukup untuk dijadikan landasan atau dasar hukum dalam pengambilan tindakan. (Simamora, 2017, hal. 2)

Setelah munculnya undang – undang mengenai pornografi didalamnya menyebutkan bahwa yang dimaksud oleh pornografi adalah gambar, sketsa, foto, tulisan, bunyi, gambar bergerak dan ilustrasi atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan pertunjukan dimuka umum yang memuat atau memperlihatkan kecabulan maupun eksploitasi seksual. Dalam konteks ini perlu kiranya melihat bagaimana pornografi dimaknai atau diartikan oleh penonton, bukan hanya yang terdapat diregulasi saja.

Sebelum adanya media sosial, konten pornografi paling sering bermunculan atau diperoleh pada sebuah film. Saat ini konten pornografi sering ditemukan di media sosial. Celakanya mereka yang telah mengakses konten pornografi ini tidak hanya mengakses namun terkadang juga membagikan ke beberapa akun media sosial. Kemudahan mengakses konten – konten negatif seperti pornografi membuat pemerintah turun tangan. Pemerintah telah melakukan segala cara seperti mengeluarkan undang – Undang mengenai para pelaku penyebar konten pornografi di media sosial yaitu Undang – Undang No. 44 Tahun 2008 Tentang Pornografi.

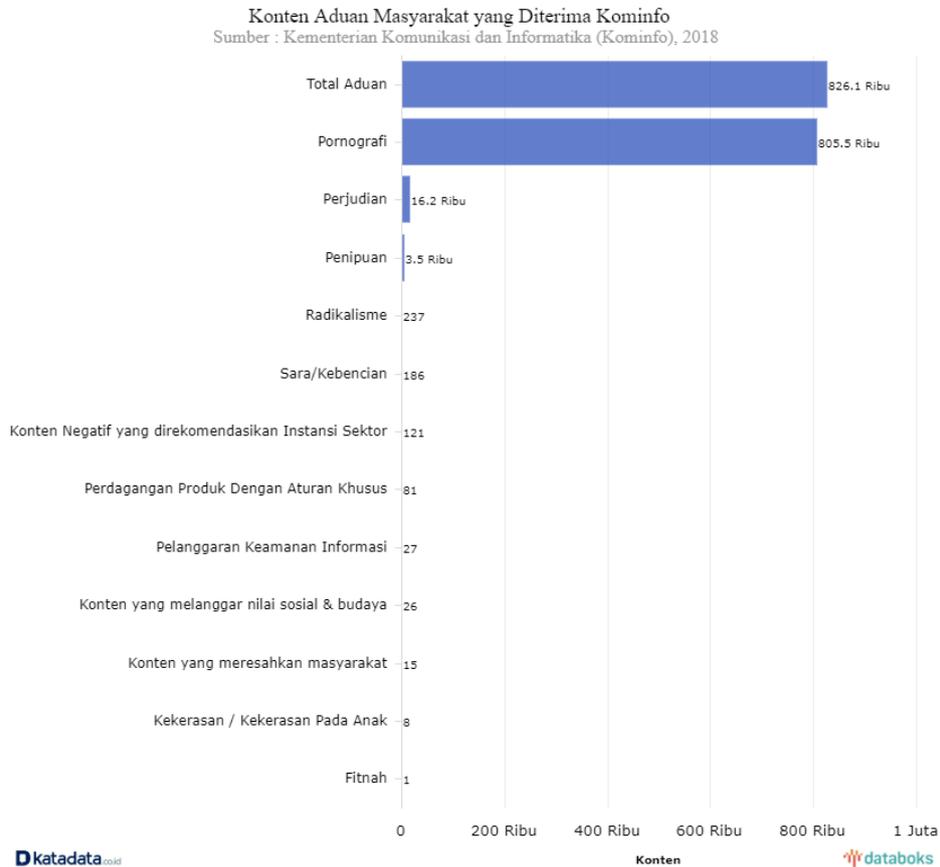
Dalam Pasal 4 Ayat (1) UU 44 Tahun 2008 mengatur larangan perbuatan memproduksi, membuat, memperbanyak, menawarkan, menyewakan, menyebarkan, menyiarkan serta menyediakan pornografi secara eksplisit memuat :

- a. Persenggaman, termasuk pesenggaman yang menyimpang
- b. Ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan
- c. Kekerasan seksual
- d. Alat kelamin
- e. Pornografi anak
- f. Masturbasi atau onani (<https://www.basishukum.com/uu/44/2008> diakses pada tanggal 4 Oktober 2019 pukul 19.35)

Kemudahan dalam mengakses internet dan media sosial menjadi ancaman bagi masyarakat penggunaannya khususnya anak – anak. Kasus pengaduan dalam mengakses konten pornografi dan *cyber crime* pada tahun 2011 sampai dengan 2019 mengalami kenaikan. Jumlah total pegaduan kasus pornografi pada 2014 sebanyak 322 kasus, 2015 ada 463 kasus, 2016 meningkat 587 kasus, 2017 menjadi 608 kasus, dan 2018 naik menjadi 679 kasus. (<https://nasional.republika.co.id/berita/pv5ezi320/kpai-catat-peningkatan-kasus-pornografi-anak-lewat-medsos> diakses pada tanggal 4 Oktober 2019 pukul 20.05 WIB).

Gambar 1.1 Konten Aduan Masyarakat yang Diterima

Kominfo



(<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/05/16/kominfo-menerima-826-ribu-aduan-konten-dari-masyarakat> diakses pada tanggal 5 Oktober 2019 pukul 20.30 WIB).

Tahun 2018 Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) menerima aduan konten dari masyarakat. Jumlah total aduan dari masyarakat untuk Kominfo adalah 826.100 aduan. Kasus aduan yang paling banyak diterima oleh masyarakat yaitu pornografi sebanyak 805.500 aduan. 90% aduan dari masyarakat berisikan tentang pornografi. Hal tersebut

membuktikan bahwa Indonesia tidak aman akan konten pornografi yang telah marak.

Gambar 1.2 Aduan Konten Pornografi Terbanyak Pada Tahun 2019

Statistik Keseluruhan

Pornografi	964167
Perjudian	117700
Fitnah	11
Pentipuan	7727
SARA	187
Kekerasan / Kekerasan Pada Anak	10
Perdagangan Produk Dengan Aturan Khusus	126
Terorisme / Radikalisme	497
Separatisme / Organisasi Berbahaya	3
HKI	859
Pelanggaran Keamanan Informasi	39
Konten Negatif yang direkomendasikan Instansi Sektor	888
Konten yang meresahkan masyarakat	23
Konten yang melanggar nilai sosial dan budaya	26
Berita Bohong / HOAKS	5
Pemerasan	0
Konten yang memfasilitasi diaksesnya konten negatif	0
Normalisasi	589
Total	1091679

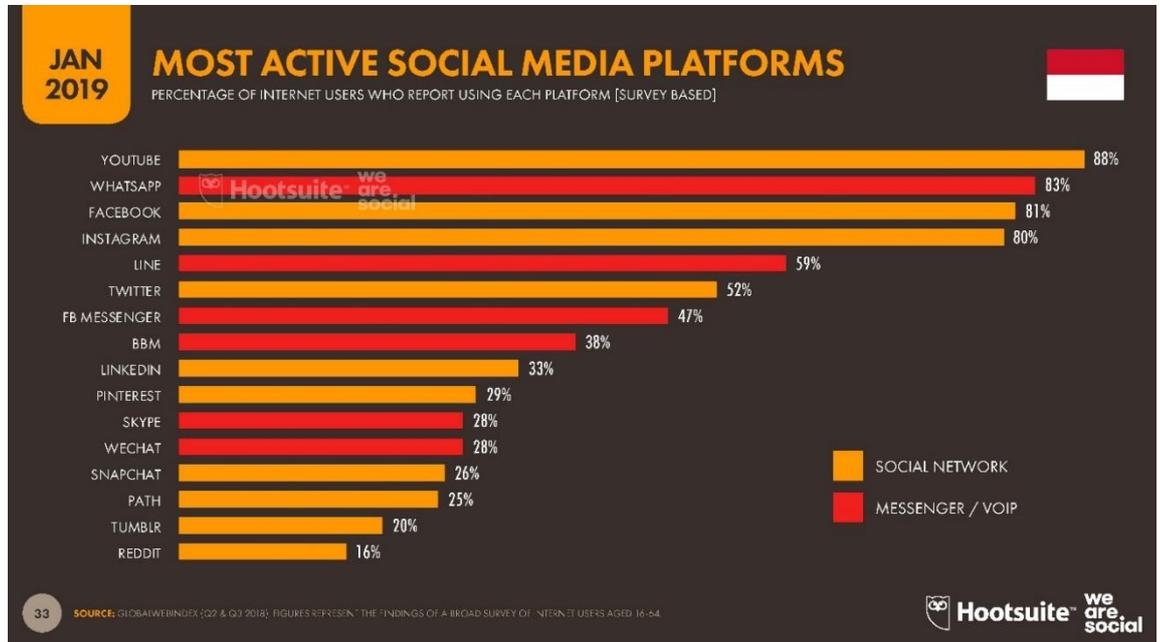
<https://kominfo.go.id/statistik> diakses pada tanggal 5 Oktober 2019 pukul 20.55 WIB).

Peningkatan pada kasus aduan yang diperoleh oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) selalu meningkat. Pada tahun 2018 untuk konten pornografi sendiri telah mencapai angka 805.500 aduan.

Angka yang tidak sedikit untuk sebuah kasus ataupun aduan yang terjadi di Indonesia. Sementara itu ditahun 2019 terjadi peningkatan yang dapat dikatakan tinggi. Aduan dalam konten pornografi masih menjadi yang tertinggi dari konten maupun kasus – kasus lainnya. Terdapat 964.167 aduan pada tahun 2019, dengan peningkatan 158.667 dari tahun 2018.

Peningkatan pada kasus pornografi di Indonesia terjadi karena perkembangan teknologi yang semakin pesat dan sulit untuk dijangkau. Kemudahan dan kebebasan dalam mengakses menjadi salah satu alasannya. Selain pada film dan *website*, konten pornografi saat ini dapat ditemukan pada media sosial. Walaupun telah adanya pembatasan oleh Kominfo dan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tetap saja hal negatif seperti pornografi masih marak. Pemblokiran yang telah dilakukan pun sepertinya berpengaruh kecil bagi konten – konten yang ada saat ini.

Gambar 1.3 *Most Active Social Media Platforms*



[\(https://websindo.com/indonesia-digital-2019-media-sosial/](https://websindo.com/indonesia-digital-2019-media-sosial/)

[diakses pada tanggal 4 Oktober 2019 pukul 17.25 WIB\).](#)

Media sosial memiliki berbagai macam aplikasi yang dapat diakses secara gratis oleh masyarakat. *Youtube* salah satu media sosial yang menarik dan juga dapat mempengaruhi dampak dari media tersebut. Bagan diatas menunjukkan bahwa *Youtube* merupakan salah satu media sosial yang paling banyak digunakan masyarakat dan menjadi media dengan peringkat pertama dengan 88 persen pengguna mengungguli *whatsapp*, *facebook* dan *instagram*. *Youtube* dikenal dengan slogan “*Broadcast Yourself*”, yang merupakan situs video *sharing* dalam menyediakan berbagai informasi berupa audio visual. *Youtube* menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna akun tersebut. Konten yang ditampilkan seperti trailer film, video musik, *daily vlog* dan lain – lain.

Di era yang sangat maju dan modern ini, *youtube* telah menjadi konsumsi publik yang sangat digemari dan mudah untuk diakses sesuai kebutuhan penggunanya. Selain itu, dapat dikatakan bahwa *youtube* saat ini telah menggantikan posisi televisi sebagai kebutuhan masyarakat pada umumnya. Semua informasi dapat dengan mudah diperoleh melalui platform *youtube*. *Youtube* dapat memanjakan para penikmatnya dengan video yang paling lengkap dan variatif sesuai kebutuhan penontonnya. Dengan adanya *youtube* pada era yang berkembang saat ini, hal tersebut sangat membantu penggunanya dengan berbagai kualitas yang ditawarkan.

Kemudahan dalam mengakses platform yang disebut – sebut sebagai pengganti televisi ini membuat sebagian orang memiliki *channel youtube* masing – masing. Dengan mendaftarkan *e-mail*, seseorang dapat dengan mudah memiliki akun ataupun *channel youtube*. Orang – orang yang membuat video kreatif kemudian dibagikan atau diunggah pada *channel youtube* dapat disebut dengan *youtubers*. Selain membuat video biasa, seorang *youtubers* juga menciptakan video yang terkonsep. Maraknya seorang *youtubers* saat ini menimbulkan persaingan sehingga memiliki ciri khas dalam *channel youtubanya* masing – masing. Ciri khas tersebut yang akan menjadi daya tarik banyak penonton maupun pengikut *channel youtubanya*.

Pengikut seorang *youtubers* pada *channel youtubanya* disebut dengan *subscriber*. Pengertian umum *subscriber* adalah orang yang berlangganan video anda di *youtube*, semakin menarik isi dari konten

youtube tersebut akan semakin banyak juga yang mengikuti atau menonton *channel* tersebut. *Youtube* saat ini juga menjadi sebuah peluang baru bagi seseorang untuk memperoleh mata pencaharian. Dengan adanya hal tersebut, *youtube* telah menciptakan fenomena baru di dunia. Fenomena ini membuat para *youtubers* saling berlomba dalam menciptakan sebuah konten yang sangat menarik agar banyak orang menikmati dan menjadi pengikut *channel youtube* tersebut. Jumlah penonton dan *subscriber* tersebut akan menentukan berapa banyak uang yang akan diperoleh oleh *youtubers* (Ramadhayanti, 2019, hal. 11).

Berbagai macam konten yang disuguhkan oleh *youtube* memiliki daya tarik tersendiri, salah satu konten yang populer adalah konten *game*. Indonesia adalah salah satu negara yang banyak menciptakan para *creator game* dalam *youtube*. *Youtube* pada saat ini menjadi tempat paling tepat untuk para *gamers* menyalurkan hobinya dalam bermain *game*. Mereka dapat membagikan ilmu tentang cara bermain *game* dan menunjukkan kemampuannya dalam bermain *game*. Dengan adanya para *gamers* di *youtube* dapat menambah referensi *game* bagi penikmat dan penonton yang menyukai *game*. Di Indonesia sendiri penikmat video *game* tidak hanya orang remaja dan dewasa, tetapi anak – anak pun juga menikmati dan menggemari video *game* tersebut.

Di Indonesia *youtuber* dengan konten *game* saat ini sangat marak. Secara garis besar *youtuber gaming* adalah para laki – laki. Tetapi tidak untuk *youtuber* yang satu ini. Memiliki paras cantik dan mempesona

membuat keunikan dibandingkan para *gaming* lainnya. *Youtuber gaming* ini bernama Kimberly Khoe. Wanita yang akrab disapa dengan Kimi Hime ini lahir di Daerah Khusus Ibukota Jakarta. *Youtuber* kelahiran 4 Januari 1990 ini menggemari dunia *game* sejak masih duduk di TK (Taman Kanak - kanak). (<https://loop.co.id/articles/youtuber-gamer-cewek-indonesia/full> diakses pada tanggal 5 Oktober 2019 pukul 21.00 WIB).

Kimi Hime tidak sekedar bermain *game* pada akun *youtubanya*, tetapi ia kerap mengikuti turnamen tingkat nasional bahkan internasional. Wanita berumur 29 tahun tersebut pernah meraih juara 2 pada ajang *SEA Division Onmyoji Arena ASEC Championship*. Selain itu Kimi Hime pernah bergabung dengan tim *eSport Revival Ladies* divisi Dota 2 dan pernah merasakan menjadi kapten tim tersebut. *Channel youtube* Kimi Hime sendiri saat ini telah mencapai 2.400.000 *subscribe* dengan 114.783.000 penonton dalam semua video yang diunggah olehnya. (<https://www.indosport.com/sportainment/20190725/inilah-game-yang-ditekuni-kimi-hime-hingga-jadi-atlet-esports-ternama> diakses pada tanggal 5 Oktober 2019 pukul 21.12 WIB).

Memiliki beberapa prestasi atau penghargaan tidak menjamin bahwa seseorang selalu dipandang baik maupun positif. Sama halnya dengan akun *youtube* Kimi Hime. Video yang diunggah pada *channel youtubanya* Kimi Hime kerap menggunakan pakaian seksi yang tidak layak untuk diperlihatkan pada khalayak umum khususnya anak – anak. Selain itu, judul pada video *youtubanya* pun mengundang sensasi untuk menjurus

pada pemikiran yang tidak baik atau kotor. Dapat dikatakan bahwa judul pada videonya adalah *clickbait*. *Clickbait* atau umpan klik adalah sebuah istilah untuk menggambarkan konten web yang hanya bertujuan untuk mendapatkan *viewer* (penonton) tanpa memperdulikan kualitas akurasi konten yang disajikan (Saputro & Haryadi, 2019, hal. 64). Pada intinya *clickbait* hanya memicu penonton untuk mengklik sebuah video karena judul yang sensasional dan memprovokasi. (<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20190723210812-234-414900/kimi-hime-youtuber-clickbait-berujung-panggilan-kominfo> diakses pada tanggal 5 Oktober 2019 pukul 23.15 WIB).

Akibat ulah yang dilakukan Kimi Hime, ia dipanggil oleh Kominfo dan KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia). Alasan Kimi Hime dipanggil adalah karena didalam video yang dibuat olehnya mengandung konten negatif khususnya untuk anak – anak dan video tersebut juga mengandung unsur vulgar. Komisi Perlindungan Anak Indonesia ingin mengajak Kimi Hime untuk membuat konten yang jauh lebih positif. Karena platform *youtube* ini dapat dikonsumsi oleh semua umur termasuk anak – anak yang belum layak untuk mengonsumsi video vulgar dari Kimi Hime. (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20190812172435-185-420633/kpai-juga-berencana-panggil-kimi-hime-soal-konten-vulgar> diakses pada tanggal 5 Oktober 2019 pukul 23.30 WIB).

Tidak hanya lembaga Kominfo dan Komisi Perlindungan Anak Indonesia yang tidak menyukai video yang diunggah oleh Kimi Hime. Ada

beberapa pro dan kontra dalam kolom komentar video yang diunggah oleh *youtuber* seksi tersebut. Komentar – komentar pedas pun juga tertulis pada kolom komentar videonya, sebagian besar orang tidak menyukai penampilan Kimi Hime saat sedang bermain *game*. Berdasarkan komentar tersebut dapat menimbulkan persepsi yang muncul pada masyarakat mengapa *channel youtube* Kimi Hime banyak yang menonton dan digemari, padahal video tersebut sangat kurang mengedukasi dan berpengaruh buruk untuk anak – anak yang mengkonsumsinya.

Selain pada kolom komentar, berita mengenai Kimi Hime juga sangat banyak saat ini. Dalam berita *online* nama Kimi Hime ternyata juga diberitakan dengan *image* yang dikenal sebagai wanita dengan tampilan yang vulgar dan memiliki judul ambigu atau *clickbait* pada *channel youtubenya*. Seperti yang diberitakan oleh CNN Indonesia “bahwa *youtuber* Kimberly Khoe atau Kimi Hime sempat dibahas dalam rapat kerja antara Kementrian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dan Komisi I DPR RI”. (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20190723204104-185-414891/youtuber-kimi-hime-dibahas-dalam-rapat-di-dpr> diakses pada tanggal 5 Oktober pukul 23.10 WIB).

Berhubungan dengan *channel youtube* Kimi Hime yang lebih kerap memberikan atau mempertontonkan bentuk badannya dengan menggunakan pakaian seksi dalam unggahan videonya, membuat khalayak maupun masyarakat memiliki persepsi bermacam – macam mengenai *channel youtubenya*. Hal tersebut menjadikan sebuah daya tarik untuk

diteliti menggunakan teori respon atau tanggapan dengan model S-O-R (Stimulus, Organism, dan Respon).

Adapun penelitian yang sekiranya sejenis dan pernah dilakukan salah satunya adalah “Analisis Isi Unsur Pornografi Dalam Film Comic 8, Casino Kings Part 1 Dan Part 2”. Penelitian tersebut dilakukan oleh Mega Suryani Suci pada tahun 2019, mengangkat topik mengenai pornografi dalam sebuah film. Penelitian tersebut mengambil subjek salah satu film di Indonesia yaitu Comic 8 Casino Kings.

Dalam penelitian tersebut juga ditemukan hasil bahwa film Comic 8 Casino Kings mengandung unsur pornografi didalamnya. Pada penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu pornografi dalam bentuk visual dan bentuk audio dalam delapan kategorisasi. Pada *part 1* dan *part 2* mengandung unsur pornografi yang berbeda. Pada Comic 8 Casino Kings *Part 1* adegan pornografi dalam bentuk visual sedangkan dalam Comic 8 Casino Kings *Part 2* ada kecenderungan adegan pornografi dalam bentuk audio.

Selain penelitian pada film Comic 8 Casino Kings *Part 1* dan *Part 2*, terdapat penelitian lainnya yang sekiranya sejenis yaitu “Persepsi Remaja Tentang Aspek Pornografi Pada Film – Film Layar Lebar Bertema Komedi Seks”. Penelitian tersebut dilakukan oleh Ira Permata Sari pada tahun 2009. Penelitian yang dilakukan oleh Ira tersebut mengangkat topik tentang aspek pornografi pada film – film layar lebar bertema komedi seks periode November 2007 hingga April 2008.

Dalam penelitian Ira Permata Sari ditemukan hasil bahwa penilaian responden meliputi pengetahuan, tingkat kesukaan, motivasi menonton, frekuensi, intensitas, isi film dan kualitas film yaitu 74 responden (92,5%) menyatakan bahwa mereka mengetahui bahwa bioskop menayangkan film komedi seks, 49 responden (61,25%) menyatakan menyukai sajian film – film layar lebar bertema komedi seks. Adapun 37 responden (46,25%) menyatakan menyukai adegan – adegan yang disajikan dalam film – film komedi seks, 44 responden (55%) menyatakan menonton film – film komedi seks guna menambah wawasan atau pengetahuan. Sedangkan 64 responden (80%) menyatakan tidak pernah menyediakan waktu khusus untuk perencanaan waktu menonton film layar lebar bertema komedi seks, 38 responden (47,5%) menyatakan tidak aktif mencari informasi mengenai film – film layar lebar bertema komedi seks. Hasil tersebut membuktikan bahwa saat ini film dengan konten atau tema pornografi maupun seks banyak digemari dan unsur pornografi yang melekat pada film memiliki daya tarik tersendiri.

Selain itu, penelitian ini juga sekiranya serupa dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Rina Wahyu Winarni. Penelitian ini mengangkat tema tentang “Pornografi Dalam Kreatif Iklan”. Penelitian yang dilakukan pada beberapa tahun lalu ini membahas cara mengemas pesan iklan agar lebih diperhatikan oleh orang – orang kreatif iklan. Salah satu contoh iklan dengan pengemasan yang mengandung unsur pornografi adalah iklan kopi Torabika. Dalam iklan tersebut memiliki kata kunci (*key*

word) yaitu “pas susunya”, yang dibawakan oleh suara pria yang bersamaan dengan penonjolan visual mengenai payudara wanita. Iklan tersebut menerima banyak protes dan kritikan dari masyarakat (Winarni, 2011, hal. 399).

Penyalahgunaan yang terjadi pada iklan tersebut adalah mengandung unsur pornografi. Daya tarik sebuah konten seksualitas menjadi pilihan seorang kreator iklan dalam memilih. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan perhatian dari para konsumen dan usaha menggugah emosi seseorang terhadap produk tersebut. Tujuannya adalah agar produk yang dipasarkan mudah diingat oleh para konsumen atau khalayak. Pada penelitian ini memberi saran dan kesimpulan agar iklan – iklan yang dianggap mengandung unsur pornografi atau seksualitas segera mungkin untuk dibatasi dan ditindak lanjuti (Winarni, 2011, hal. 410).

Penelitian ini juga sekiranya sejenis dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Tri Hastuti Nur Rochimah dan Fajar Junaedi. Penelitian yang memiliki tema mengenai “Resepsi Remaja Terhadap Pornografi Dalam Film Indonesia” ini selain melihat sebuah unsur pornografi dalam film, tetapi juga melihat resepsi para remaja terhadap film tersebut. Salah satu contoh filmnya adalah “Pembalasan Ratu Laut Selatan” yang dibintangi oleh Yurike Prastica menjadi perbincangan masyarakat saat itu. Film tahun 1988 tersebut berani menampilkan adegan panas yang dapat dikategorikan *softcore pornography* dalam *scene – scene*. (Hastuti dan Junaedi, 2012: 2)

Adapun hasil dari penelitian “Resepsi Remaja Terhadap Pornografi Dalam Film Indonesia” yaitu para informan menyatakan bahwa film “Mafia Insyaf” dan “Rintihan Kuntulanak Perawan” termasuk dalam kategori *softcore pornography*. Tetapi tidak semua adegan dinyatakan porno, namun beberapa adegan yang lain mereka menyatakan film tersebut adalah film porno. (Hastuti dan Junaedi, 2012: 21)

Pada penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian – penelitian sebelumnya yang biasa menggunakan atau menekankan pada korelasi antara variabel satu dengan lainnya. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi. Namun, penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan mengumpulkan data secara univariat. Analisis univariat hanya menggunakan satu variabel tanpa mengkorelasikan. Sebuah kebaruan yang mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena seperti pengambil keputusan ingin mengecek reaksi *viewers* tentang pornografi dalam *channel youtube* Kimi Hime. Selain itu, pada penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan media seperti film dan iklan. Berbeda pada penelitian ini yang menggunakan media baru seperti *youtube* dengan sudut pandang lain yang memiliki karakteristik sangat berbeda dibandingkan media – media lainnya.

Dari penjelasan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk mengetahui tanggapan *viewers* tentang pornografi. Dalam hal ini terdapat *channel youtube* Kimi Hime yang menjadi objek penelitian.

Perkembangan pornografi yang sangat pesat di Indonesia dan penyebarannya dengan mudah diperoleh salah satunya dengan menggunakan media yaitu *youtube* menjadi alasan peneliti ingin mengetahui tanggapan khalayak khususnya *viewers youtube*.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana tanggapan *viewers* tentang pornografi dalam *channel youtube* Kimi Hime.

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui mengenai tanggapan *viewers* tentang pornografi dalam *channel youtube* Kimi Hime.

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu kegunaan dan manfaat terutama bagi perkembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan konsep penelitian. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan kontribusi pada pengembangan Ilmu Komunikasi khususnya mengenai tanggapan *viewers* dalam mengkonsumsi atau penggunaan media sosial *youtube*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi *youtuber* dalam membuat suatu karya maupun konten agar lebih baik untuk kedepannya. Selain itu mempertontokan sesuatu yang layak untuk dikonsumsi oleh semua umur khususnya anak – anak dibawah umur.

E. KERANGKA TEORI

1) *Youtube*

New media atau media baru merujuk pada penggunaan serta penerapan seperangkat teknologi komunikasi yang dikenal dengan *dotcom mania*, *cyberspace* dan juga televisi interaktif. Beberapa pendapat dari para ahli mengenai *new media* merupakan sebuah transisi dari media yang menggunakan teknologi analog atau lama menuju ke media yang menggunakan teknologi terbaru atau digital. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa *new media* adalah yang memiliki basis teknologi digital. Perbedaan yang nampak antara media baru dan lama adalah dari segi rasio respon pengguna terhadap pengirim pesan, tingkat sosialisasi pengguna dimana media baru bersifat individual serta tidak berinteraksi secara langsung. Tingkat kebebasan dalam penggunaan media serta tingkat privasi yang tinggi untuk penggunaan media baru (Kurnia, 2005, hal. 294)

Dalam kehidupan sehari – hari, mengakses media menjadi salah satu kebutuhan yang dikatakan kebutuhan primer. Hal tersebut dikarenakan saat ini setiap orang membutuhkan sebuah informasi, hiburan, pendidikan dan pengetahuan lainnya. Perkembangan teknologi dan informasi semakin canggih dapat dilihat dari perangkat – perangkat yang diproduksi oleh sebuah industri. Dengan begitu, seperti menghadirkan istilah “dunia dalam genggaman”. Istilah tersebut sama dengan yang dipaparkan oleh Thomas L. Friedman sebagai *the world is flat* bahwa dunia semakin rata dan setiap orang dapat mengakses semua informasi. Kehadiran media baru (*new media / cybermedia*) menjadikan informasi sangat mudah atau gampang diakses dan dicari, selain itu media baru pun bersifat terbuka (Nasrullah, 2017, hal. 1).

Media jejaring sosial yang memungkinkan pengguna untuk membagikan video mereka dan dapat diakses atau di lihat oleh pemilik akun Youtube lain, pengguna juga dapat membuat sekumpulan video yang kemudian sebut dengan *channel*. Dalam Youtube pengiklanan dapat diukur sukses atau tidaknya dapat dilihat melalui viral atau tidaknya iklan mereka melalui Youtube dan konten video sekarang menjadi muda terintegrasi dengan *brand marketing* sebuah sesuatu yang baru sebelum Youtube mendominasi secara *online* (Ekatrina 2014, hal 69).

Youtube diluncurkan pada bulan Mei 2005. *Youtube* telah memudahkan miliaran orang untuk menemukan, membagikan dan menonton berbagai macam jenis video. Selain itu, *youtube* juga menyediakan forum bagi orang – orang untuk saling memberikan informasi, berhubungan dan menginspirasi orang lain dengan cakupan yang luas. *Youtube* merupakan salah satu perusahaan milik *google*.

Youtube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini ialah sebagai media untuk melihat, mencari dan berbagi video yang asli dan dari segala penjuru dunia melalui situs *web*. Kehadiran *youtube* membawa pengaruh luar biasa bagi masyarakat. Pengguna *youtube* yang memiliki ketertarikan dalam bidang pembuatan video seperti dokumenter, film pendek dan hingga video blog dapat dengan mudah untuk mempublikasikan karyanya. Kemudahan dalam menggunakan *youtube* terlihat dari caranya yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun selain itu, tidak memerlukan biaya yang tinggi untuk mengaksesnya.

Adapun karakteristik dari *platform* yang sangat terkenal ini. Hal tersebut yang dapat membuat para pengguna *youtube* sangat menikmatinya. Berikut karakteristiknya yaitu :

- a) *Youtube* membatasi pengamanannya dengan tidak mengizinkan video yang mengandung ilegal, sara

dan akan mengajukan pertanyaan konfirmasi sebelum mengunggah video.

- b) Tidak ada batasan durasi untuk mengunggah video. Hal tersebut membuat *youtube* berbeda dengan aplikasi lainnya.
- c) Sistem offline. Hal ini dapat memudahkan para pengguna dan penikmatnya dalam menonton videonya pada saat offline, tetapi video tersebut harus didownload terlebih dahulu sebelumnya.
- d) Faiqah (dalam Theoldman, 2011) Berbayar. *Youtube* memberikan penawaran bagi semua penggunanya yang mengunggah video dan mendapatkan minimal 1000 *viewers* akan mendapatkan honorarium.
- e) Tersedia editor sederhana. Sebelum mengunggah video akan ada penawaran untuk mengedit video. Menu yang ditawarkan seperti memotong video, memfilter warna, dan transisi efek video (Faiqah, 2016, hal. 261).

Selain karakteristik adapun beberapa manfaat *youtube* yang lebih nyata dan aplikatif bagi para penggunanya, yaitu :

a) Memberikan Layanan Gratis

Youtube menawarkan layanan gratis khususnya untuk menikmati dan mengakses video – video yang terdapat dalam sistemnya. Dalam hal ini seorang pengguna tidak perlu memiliki akun premium dan membayar dengan sejumlah uang untuk menikmati atau menonton video yang ada pada *youtube*. Pengguna hanya cukup dengan membeli pulsa atau kuota untuk mengakses video – videonya.

b) Mengakses dan Berbagi Informasi Seputar Hal Teknis

Saat ini dengan menggunakan *youtube* semua kegiatan dapat terbantu atau lebih mudah. *Youtube* dapat membantu penggunanya dalam melakukan beberapa hal seperti demo memasak, cara menggunakan suatu barang maupun aplikasi, cara praktis melakukan berbagai hal dan lain sebagainya.

c) Mengakses Video Informatif

Youtube banyak digunakan sebagai salah satu referensi dalam menciptakan sebuah karya, pertunjukkan dan lain – lain. Seperti yang terdapat dalam acara TV belakangan ini, beberapa dari mereka menggunakan *youtube* sebagai referensi dalam menyusun konten. Terdapat beberapa informasi yang bisa diperoleh dalam *Youtube* seperti tentang berita terkini, berita lawas atau sejarah, video dokumenter dan lain – lainnya.

d) Mengakses Video Streaming

Mengakses video secara live maupun tidak merupakan manfaat yang ditawarkan *youtube*. Seperti sebuah pertandingan sepak bola, siaran televisi lokal maupun nasional dan sebagainya.

e) Mengenalkan dan Memasarkan Produk

Youtube juga cocok bagi seorang pebisnis online yang memasarkan dan mengenalkan produknya hanya dengan menggunakan gadget yang tersambung dengan internet. Para pebisnis dapat menguatkan dan memajukan bisnis yang dikelola dengan memasarkannya di *youtube*. Salah

satunya dengan membuat video review suatu produk dan kemudian diunggah ke dalam *youtube*.

f) Mengetahui Respon dan Komentar Khalayak

Fitur ‘suka’ dan ‘komentar’ dalam *youtube* sangat memudahkan pengguna yang mengunggah dan membagi sebuah video tertentu untuk mengetahui respon dan komentar konsumen terhadap kualitas maupun konten videonya. Hal tersebut dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan referensi bagi seorang youtuber (Faiqah, 2016, hal. 262).

Bagi para pembuat video atau yang disebut dengan konten kreator berlomba – lomba untuk membuat video agar mendapatkan *viewers* dengan jumlah banyak dari masyarakat. jika video yang dibuat menarik dan mendapatkan sambutan baik, jumlah *viewers* akan selalu bertambah. Dengan *viewers* yang banyak akan mengundang pengiklan untuk memasang iklan dalam video – video mereka (David, Sondakh, & Herilama, 2017, hal. 7).

Dalam *youtube* terdapat kegunaannya sebagai media *sharing* yang sering digunakan oleh khalayak. Selain itu, jika berbicara mengenai *youtube* sudah pasti mengenal seorang pembuat videonya atau isi kontennya. Pembuat video konten tersebut biasa dikenal dengan *content creator*.

Dari beberapa *content creator* yang ada di Indonesia salah satunya adalah Kimi Hime sedang hangat menjadi pembicaraan publik. *Youtuber gamers* dengan penampilan seksi tersebut menyajikan sesuatu yang tidak biasa. Dapat dilihat bahwa Kimi Hime dalam kontennya menampilkan sesuatu yang berkesan pornografi dan negatif. *Youtube* yang awalnya terkenal sebagai *platform* digunakan untuk bersenang – senang dan sumber informasi saat ini telah berbeda. Menyajikan hal negatif seperti pornografi juga diperoleh saat menggunakan dan mengakses *platform* yang memiliki pengguna terbanyak di Indonesia tersebut.

i. *Youtube sebagai Media Sharing*

Media sosial merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi atau internet. Medium digital tempat realitas sosial yang terjadi di dalam ruang dan waktu para penggunanya berinteraksi disebut sebagai media sosial. Di internet media sosial adalah gambaran apa yang terjadi di dunia nyata, seperti plagiarisme. Digunakan sebagai pencarian informasi dan konten hiburan, penggunaan media sosial tidak dapat dihindari lagi. Hampir setiap hari orang mengakses dan menggunakan media sosial (Ayun, 2015, hal. 1 - 2).

Ada beberapa jejaring situs media sosial yang ada di dunia saat ini. Ada yang berdasarkan model jaringan berbentuk, berdasarkan karakteristik penggunaannya, hingga berdasarkan *file* yang disebarluaskan (*sharing*) antar pengguna. Terdapat enam kategori besar untuk melihat pembagian media sosial, antara lain :

- Jurnal online (*blog*)
- Jurnal online sederhana atau mikroblog (*micro-blogging*)
- Media berbagi (*media sharing*)
- Media jejaring sosial (*social networking*)
- Penanda sosial (*social bookmarking*)
- Media konten bersama atau Wiki

Pembagian seperti di atas merupakan upaya untuk melihat bagaimana jenis media sosial itu sendiri (Nasrullah, 2017, hal. 41).

Ke enam jenis media tersebut memiliki makna dan ciri khas yang berbeda – beda. Pada situs media *sharing* merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagi media, dokumen, audio, gambar, video dan masih banyak lagi.

Salah satu situs video *sharing* yang menyediakan berbagai informasi berupa audio – visual yaitu *youtube*. Pada tahun 2011, *youtube* menduduki peringkat pertama untuk situs video *sharing*. Eksistensi situs ini yang mampu menarik perhatian masyarakat secara luas dan menyeluruh membuat Google Inc berani membeli *youtube* senilai US\$ 1,65 miliar pada tahun 2006. Perkembangan *youtube* sendiri di Indonesia sangat luar biasa ditambah dengan konten kreator online yang ada di Indonesia (Mellyaningsih, 2016, hal. 2).

ii. *Content Creator*

Konten kreator (*content creator*) adalah kegiatan menyebarkan informasi yang ditransformasikan kedalam sebuah gambar, video dan tulisan atau disebut dengan sebuah konten. Kemudian sebuah konten tersebut disebarkan melalui platform dan salah satunya adalah media sosial *youtube*. Setiap konten kreator memiliki ciri khas masing – masing setiap individu. Pengguna *youtube* saat ini menjadikannya sebagai tempat berbisnis, pembentukan *personal branding* dan *corporate branding*.

Seorang konten kreator harus dapat mengumpulkan suatu ide, data dan melakukan riset serta konsep untuk menghasilkan suatu konten yang menarik. *Content creator* dituntut untuk selalu kreatif demi menghasilkan konten yang sesuai dengan identitas dan *branding* yang diinginkan. Selain itu tugas konten kreator adalah dapat memanjakan para penonton dan penikmatnya di *youtube*. Saat ini banyak konten kreator yang berlomba – lomba untuk mencari pengikut atau yang disebut dengan *subscriber* dan mencari *viewers* terbanyak untuk mendapatkan sebuah pencapaian sesuai yang diinginkan (Sundawa & Trigartanti, 2018, hal. 438 - 439).

2) Teori S-O-R

Dalam penelitian ini model yang digunakan adalah model S-O-R. Teori S-O-R sebagai singkatan dari *Stimulus – Organism – Response*. Awalnya teori ini berasal dari psikologi, kemudian menjadi juga teori komunikasi, tidak mengherankan karena objek material dari psikologi dan ilmu komunikasi adalah sama, yaitu manusia yang jiwanya meliputi komponen – komponen : sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi dan konasi.

Menurut stimulus response, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikan. Dalam proses komunikasi berkenaan dengan perubahan sikap adalah aspek “*how*” bukan “*what*” dan “*why*”. Jelasnya *how to communicate*, dalam hal ini *how to change the attitude*, bagaimana mengubah sikap komunikan. (Effendi, 1993, hal. 254 - 255).

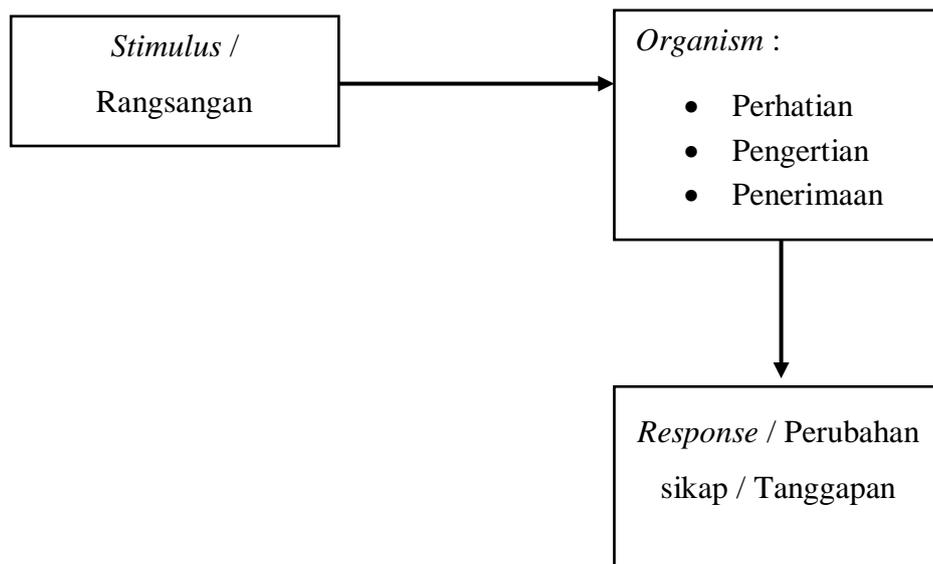
Adapun komponen – komponen dalam teori S-O-R sebagai berikut :

- a. *Stimulus* berupa rangsangan yang didalamnya mengandung pesan – pesan atau gagasan.
- b. *Organism* berupa individu atau komunikan yang akan menjadi objek proses mengkomunikasikan persuasif.
- c. *Response* berupa efek yang akan terjadi sebagai sebuah akibat dari adanya stimulus (Effendy, 2011, hal. 254).

Pola S-O-R ini dapat berlangsung secara positif maupun negatif, misalnya jika orang tersenyum maka akan mendapatkan balasan berupa senyuman juga, ini merupakan reaksi atau tanggapan yang positif. Sedangkan jika tersenyum dibalas dengan palingan muka atau yang biasa disebut “buang muka”, maka ini merupakan reaksi atau tanggapan yang negatif.

Hovland, Janis dan Kelley menyatakan bahwa dalam menelaah sikap yang baru ada tiga variabel penting yaitu :

- Perhatian : Komunikasi akan terjadi jika ada perhatian dari komunikan (organism).
- Pengertian : Bagaimana komunikan mengerti dengan stimuli yang diberikan.
- Penerimaan : Hal ini jika komunikan telah mengolah stimuli dan menerimanya, maka terjadilah kesediaan untuk mengubah sikap (Effendi, 1993, hal. 255).



Gambar 1.4 Model S-O-R

Dalam penelitian ini ingin melihat respon atau tanggapan dari para *viewers* yang menonton dan menikmati salah satu video konten *youtube* Kimi Hime. Dengan menggunakan teori SOR dapat dilihat susunan atau struktur tahap awal seperti rangsangan hingga

tahap akhir yaitu tanggapan (*response*). Pada tahap awal yaitu stimulus (rangsangan) berupa pesan yang terdapat dalam isi video dari Kimi Hime, ia kerap menyajikan video dengan konten yang mengandung pornografi. Kemudian tahap selanjutnya adalah organism (komunikasi), dapat diketahui bahwa yang menjadi sasaran dari Kimi Hime adalah *viewers* dan *followersnya*. Tahap akhir yaitu tanggapan (*response*), setelah menonton video dari Kimi Hime terjadi suatu tanggapan (*response*) dari *viewers* mengenai penyajian video konten Kimi Hime.

3) Pornografi

Berdasarkan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2008 tentang pornografi pada BAB 1 pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa pengertian pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, animasi, kartun, bunyi, gambar bergerak, percakapan, gerak tubuh atau pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi maupun pertunjukkan di muka umum yang memuat kecabulan dan eksploitasi seksual yang dapat melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat (Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2008 Tentang Pornografi).

Pada ayat 2 juga dijelaskan bahwa yang termasuk dalam jasa pornografi adalah segala jenis layanan pornografi yang disediakan oleh orang perseorangan atau korporasi melalui pertunjukkan langsung, televisi kabel, televisi terestrial, internet, radio, telepon

dan komunikasi elektronik lainnya serta surat kabar, majalah dan barang cetakan lainnya.

Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia, pornografi dibagi menjadi 2 bagian yaitu :

1. Penggambaran tingkah laku secara erotis dengan lukisan atau tulisan untuk membangkitkan nafsu birahi.
2. Bahan bacaan yang dengan sengaja dan semata – mata digunakan atau dirancang untuk membangkitkan nafsu birahi.

Selain pengertian pornografi dalam Undang – Undang Republik Indonesia, Margaret C. Jasper berpendapat bahwa istilah pornografi secara umum digunakan untuk mendeskripsikan hal – hal yang mengandung materi seksual didalamnya. Menentukan suatu materi mengandung unsur pornografi atau tidak bukanlah hal yang mudah. Banyak studi yang telah dilakukan di Amerika terkait hal ini. Kebanyakan studi menggunakan “standar moral” sebagai acuan dasar dalam menentukan suatu materi mengandung unsur pornografi atau tidak. Seiring berkembangnya zaman, tantangan dalam menentukan unsur pornografi menjadi hal yang sulit dilakukan, pasalnya bagi sebagian orang ada yang menganggap pornografi tetapi pornografi karena bertentangan dengan standar moral yang mereka miliki dan ada pula sebagian orang yang menganggap

pornografi tidak melanggar standar moral karena bagi mereka pornografi adalah ekspresi artistik (Jasper, 1996, hal. 1).

Adapun ciri – ciri pornografi yaitu : Pertama, pornografi itu adalah perbuatan seks yang dilakukan demi seks itu sendiri. Artinya, pementasan atau pertunjukkan hal – hal seksual itu terlepas dari nilai – nilai personal manusiawi seperti cinta kasih dan kemesraan. Tandanya adalah pemusatan perhatian hanya pada tubuh saja, teruma pada penggunaan alat kelamin terlepas dari arti personal dan sosial seksualias. Dalam hal ini manusia hanya digunakan sebagai objek pemuas penonton dan dijadikan sebagai alat hiburan. Khususnya pada kaum hawa yang selalu dilukiskan sebagai kenikmatan yang tersedia.

Kedua, adanya rangsangan nafsu birahi dari penikmat atau penonton. Hal ini dilakukan secara agresif dan ofensif. Secara agresif dan ofensif artinya bahwa nafsu birahi seorang penonton itu diserang sedemikian rupa oleh sebuah rangsangan – rangsangan dari perbuatan – perbuatan seks atau porno yang dilakukan secara sengaja.

Ketiga, adanya peningkatan daya rangsangan secara otomatis dan secara tidak terbatas. Maksud dari tidak terbatas adalah karena para pelaku pornografi ini dapat menggunakan segala cara bahkan sampai menjurus ke hal – hal yang bersifat negatif bahkan

brutal yang dapat disebut dengan teror kejiwaan. Peningkatan tersebut jelas didorong oleh komersialisme atau dengan tujuan agar supaya pertunjukan porno itu menjadi lebih menarik, laku dan laris.

Terakhir atau yang keempat yaitu membawa penonton memasuki dunia khayal atau fantasinya. Disini sudah jelas bahwa para pembuat pornografi tidak hanya bermaksud merangsang penontonnya, melainkan juga membawa penonton masuk kedalam dunia khayalan atau fantasi tentang kenikmatan yang tidak terbatas dan tidak terkontrol. Jadi dengan segala macam cara maupun teknik merangsang, para penonton terkena tipu (manipulasi) (Sony, 2007, hal. 35).

Pemerintah Amerika Serikat pernah menugaskan komisi Meese untuk melakukan penelitian berskala nasional tentang seks di media. Kemudian komisi Meese tersebut menemukan bahwa dalam 'pasar pornografi' terdapat lima jenis pornografi (Soebagijo, 2008, hal. 36 - 37) :

1. *Sexually violent material*, yaitu materi pornografi dengan menyertakan kekerasan. Jenis pornografi ini tidak saja menggambarkan adegan seksual secara eksplisit tetapi juga melibatkan tindakan kekerasan.
2. *Nonviolent material depicting degradation, domination, subordination, or humiliation*. Meskipun jenis ini tidak

menggunakan kekerasan dalam materi seks yang disajikannya, didalamnya terdapat unsur yang melecehkan perempuan, misalnya adegan melakukan seks oral atau “dipakai” oleh beberapa pria dan melakukan hubungan seks dengan binatang.

3. *Nonviolent and nondegrading materials* adalah produk media yang memuat adegan hubungan seksual tanpa unsur kekerasan atau pelecehan terhadap perempuan. Selain itu, disini memuat adegan seks atau model yang berpakaian seksi dan telanjang. Contoh pornografi jenis ini adalah adegan pasangan yang melakukan hubungan seksual tanpa paksaan.
4. *Nudity*, yaitu materi seksual yang menampilkan model telanjang. Yang termasuk dalam kategori ini adalah misalnya majalah *playboy*, yang diisi oleh banyak model khususnya wanita yang berpose telanjang.
5. *Child pornography* adalah produk media yang menampilkan anak atau remaja sebagai pelaku atau modelnya.

Dari lima kategori tersebut, dalam perkembangannya kemudian ragam pornografi secara muatan ini disederhanakan menjadi 3 jenis yaitu *softcore*, *Hardcore* dan *Obscenity* (kecabulan). Penjelasan ketiganya sebagai berikut :

1. *Softcore*, biasanya hadir materi – materi pornografi berupa ketelanjangan adegan – adegan yang mengesankan terjadinya hubungan seks (*sexually suggestives scenes*) dan sex simulasi (*simulated sex*).
2. *Hardcore*, di Indonesia mengenalnya sebagai Triple-X (X-rated), materi orang dewasa (*adult material*) dan materi seks yang eksplisit (*sexually explicit material*) seperti penampilan close up alat genital dan aktivitas seksual lainnya, termasuk penetrasi.
3. *Obscenity* (kecabulan), bila sesuatu tersebut menyajikan materi seksualitas yang menentang secara ofensif batas – batas kesusilaan masyarakat, yang menjijikan dan tidak memiliki nilai artistik, sastra, politik dan saintifik. Disini kita bisa mengelompokkan pornografi anak, yakni yang menggunakan anak sebagai objek, berhubungan seks dengan hewan, yang dapat merendahkan harga diri manusia (melecehkan harga diri seseorang), menggunakan kekerasan dan sadisme. Untuk itu, batasan kecabulan pada tiap negara berbeda – beda, tergantung standar komunitas setempat, alias tidak bersifat nasional (Soebagijo, 2008, hal. 37).

4) Pornografi dalam Media

Perkembangan media saat ini sangat pesat, hal tersebut dibuktikan dengan pentingnya media dalam kehidupan sehari – hari. Adanya media dapat menimbulkan sesuatu yang positif dan negatif tentunya. Salah satunya hal negatif yang sangat marak saat ini mengenai kekerasan dan pornografi. Dalam masyarakat luas, beberapa tindakan yang bisa disebut kekerasan adalah perkosaan, penyalahgunaan seksual, pelecehan dan ancaman seksual ditempat kerja. Media dengan balutan pornografi telah merambat diseluruh dunia khususnya Indonesia.

Media dengan tema seksualitas atau pornografi memang tumbuh dan berkembang luar biasa. Daya tarik media kategori ini di mata konsumen terletak pada tampilan gambarnya yang vulgar dan memancing nafsu birahi, serta isi pemberitaannya yang berputar pada wilayah seksualitas dan pornografi. Pornografi dapat menggunakan berbagai media teks tertulis maupun lisan, foto – foto, ukiran, gambar, gambar bergerak (video) termasuk animasi dan suara. Video porno menggabungkan gambar yang bergerak, teks erotik yang diucapkan dan suara – suara erotik lainnya, sementara majalah seringkali menggabungkan foto dan teks tertulis. Suatu pertunjukan hidup pun dapat disebut dengan porno (Istibsyaroh, 2018, hal. 126).

Saat ini segala sesuatu dipermudah dengan adanya teknologi yang salah satunya adalah media. Dengan media semua dapat diakses dengan mudah, dari hal yang positif hingga negatif. Dari sekian banyak konten yang menjadi aduan terbanyak adalah mengakses konten pornografi. Secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa media dapat mempermudah dan memberi jalan untuk mengonsumsi situs – situs terlarang seperti pornografi. Kebebasan dalam mengakses membuat seseorang leluasa dalam mencari hal – hal baru berkonten pornografi tersebut.

Salah satu contohnya media yang menampilkan atau menonjolkan bagian visual yaitu film. Penyebaran pornografi saat ini juga terdapat pada sebuah film. Indonesia pun beberapa filmnya terdapat adegan atau *scene – scene* yang memiliki unsur pornografi didalamnya. Tak lain adalah film horror Indonesia yang kebanyakan terdapat unsur pornografinya. Di tahun 1988, film ”Pembalasan Ratu Laut Selatan” yang dibintangi oleh Yurike Prastica menggegerkan masyarakat. Hal tersebut terjadi karena berani menampilkan sebuah adegan yang mengandung unsur sebagai *softcore pornography*. (Nur & Junaedi, 2012, hal. 2).

Selain yang terjadi di film, unsur pornografi juga terjadi pada sebuah iklan televisi. Salah satu iklan rokok yang sempat ramai diperbincangkan oleh masyarakat yaitu ilustrasi iklan rokok Bentoel Mild versi Busa Sabun. Tujuannya berusaha untuk

menampilkan pesan iklan tersebut agar mudah diingat oleh konsumen. Tetapi yang terjadi adalah iklan tersebut menimbulkan berbagai protes masyarakat. Pada iklan Bentoel Mild menampilkan pria “bercelana dalam” busa sabun.

Adapun beberapa iklan lainnya yaitu pada Kacang Garuda dan kopi Torabika. Untuk iklan Kacang Garuda mendapat protes karena saat iklan tersebut dibawakan menggunakan suara wanita yang menggoda “mendesah”. Sedangkan pada iklan kopi Torabika terdapat *key word* dengan kalimat “pas susunya”, yang dibawakan oleh seorang pria yang berbarengan dengan penonjolan visual payudara wanita. Hal tersebut menjadi bukti bahwa pornografi melalui media sangat marak tanpa disadari (Winarni, 2011, hal. 389 - 399).

Secara garis besar dalam wacana porno atau penggambaran tindakan pencabulan (pornografi) kontemporer ada beberapa macam pemahaman porno yang dapat dikonseptualisasikan seperti pornografi, pornoaksi, pornosuara dan pornoteks dalam kasus tertentu semua kategori konseptual itu dapat menjadi sajian dalam satu media, sehingga menimbulkan suatu konsep baru yang disebut dengan pornomedia.

Konsep pornomedia meliputi realitas porno yang diciptakan oleh suatu media. Adapun penjelasan bentuk – bentuk porno dalam media, antara lain (Bungin, 2005, hal. 124) :

- Pornografi adalah gambar – gambar perilaku pencabulan yang lebih banyak menonjolkan tubuh dan alat kelamin manusia. Sifatnya yang seronok, vulgar, jorok membuat orang yang melihatnya mengalami rangsangan secara seksual. Pornografi dapat diperoleh dalam bentuk foto, poster, gambar, video, film atau alat visual lainnya yang memuat gambar atau kegiatan pencabulan.
- Pornosuaranya yaitu suara, tuturan, kata – kata dan kalimat – kalimat yang diucapkan seseorang dengan langsung maupun tidak langsung bahkan secara halus atau vulgar melakukan rayuan seksual, suara atau tuturan tentang objek seksual dan aktivitas seksual. Segala ucapan yang mengarah pada hal yang tidak senonoh atau menimbulkan rangsangan.
- Pornoaksi adalah suatu penggambaran aksi gerakan, lenggokan, liukan tubuh, penonjolan bagian – bagian tubuh yang dominan memberikan rangsangan seksual sampai dengan aksi mempertontonkan payudara dan alat vital yang tidak disengaja maupun disengaja untuk memancing bangkitnya nafsu seksual bagi yang melihatnya.
- Pornoteks adalah karya pencabulan (porno) yang ditulis sebagai naskah cerita atau berita dalam berbagai versi

hubungan seksual dalam berbagai bentuk narasi, konstruksi cerita, testimonial atau pengalaman pribadi secara detail dan vulgar. Penggambaran yang detail secara narasi terhadap hubungan seks ini menyebabkan terciptanya *theatre of the mind* pembaca tentang arena seksual yang sedang berlangsung sehingga khayalan atau fantasi seksual pembaca menjadi bangkit dan menggebu – gebu terhadap objek hubungan seks yang digambarkan pada naskah atau narasi tersebut.

F. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan riset kuantitatif yang merupakan penelitian dengan menggunakan analisis data yang berbentuk numerik atau angka. Pendekatan ini menggambarkan data melalui angka – angka dan lebih mementingkan aspek keluasan data sehingga hasil maupun data riset yang dianggap merupakan representasi dari seluruh populasi. Penelitian kuantitatif lebih menekankan pada indeks – indeks dan pengukuran empiris (Suryani & Hendryadi, 2015, hal. 109).

Deskriptif kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu, atau mencoba

menggambarkan fenomena secara detail. Dalam deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dengan cara menginterpretasikan data yang diperoleh dengan menggunakan angka – angka. Selain itu penelitian secara deskriptif mampu menggambarkan suatu fenomena pada populasi tertentu (Yusuf, 2014, hal. 62).

Penelitian deskriptif memiliki ciri – ciri untuk memusatkan pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang, atau masalah / kejadian yang aktual dan berarti. Kemudian pada penelitian deskriptif dimaksudkan untuk mendeskripsikan situasi kejadian secara tepat dan akurat, tidak untuk mencari hubungan atau sebab akibat. Dalam penelitian ini data yang diperoleh nantinya dari kuesioner tanggapan *viewers* tentang pornografi dalam *channel youtube* Kimi Hime akan dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif (Yusuf, 2014, hal. 63).

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Pengertian populasi menurut Sugiyono adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian akan ditarik kesimpulannya. Populasi memiliki peranan yang

sangat penting untuk membantu peneliti mendapatkan hasil yang diinginkan. (Nurdin & Hartati, 2019, hal. 91).

Populasi pada penelitian ini adalah para *viewers* atau penonton dari *channel youtube* Kimi Hime. Dipilihnya para *viewers* dari *channel youtube* Kimi Hime sebagai objek penelitian dengan berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang menunjukkan alasan para *viewers* tersebut dalam menonton *channel youtube* salah satu *gamers* seksi Indonesia yaitu Kimi Hime dibandingkan dengan *channel – channel youtube gamers* lainnya. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah *viewers* dan *subscriber* Kimi Hime yang tertinggi dibandingkan *gamers* wanita lainnya.

b. Sampel

Populasi dan sampel sebenarnya memiliki keterikatan, karena sampel merupakan bagian dari populasi. Menurut Sugiyono sampel adalah bagian atau jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada dalam populasi, misal karena keterbatasan waktu, dana dan tenaga. Maka dari itu peneliti akan mengambil sampel dari populasi itu. Apa yang diperoleh dari sampel tersebut, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus

benar – benar representative (Nurdin & Hartati, 2019, hal. 95).

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *accidental sampling*. *Accidental sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu konsumen yang secara kebetulan atau insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, jika orang yang ditemui secara kebetulan tersebut cocok dijadikan sebagai sumber data. Dalam penggunaan teknik pengambilan sampel *accidental sampling*, sampel yang diambil oleh peneliti adalah sampel yang dirasa memiliki karakteristik seperti menonton video Kimi Hime 3-5 video dalam sebulan. Sampel akan dikumpulkan sampai mencapai jumlah tertentu yang dirasa cukup untuk mewakili jumlah keseluruhan populasi (Powell, 1997, hal. 68).

Teknik sampel yang diambil subjek penelitian oleh penulis adalah *subscriber channel youtube* Kimi Hime sebanyak 2.490.000 pelanggan (per 17 Desember 2019 pukul 22.00 WIB), yang juga menjadi populasi penelitian. Adapun literatur yang digunakan dalam penentuan ukuran sampel yaitu rumus slovin (1960). Dalam hal tingkat kesalahan, pada penelitian sosial maksimal tingkat kesalahannya adalah 5% (0,05). Kemudian dalam

pengambilan sampel ini, peneliti menggunakan perhitungan sampel Yamane dalam (Sugiyono, Metode Penelitian Bisnis, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Kombinasi dan R&D, 2017, hal. 49) sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

n = jumlah sampel yang diperlukan

N = jumlah populasi

E = tingkat kesalahan sampel, biasanya 5%

Berdasarkan rumus diatas jadi jumlah sampel adalah :

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

$$n = \frac{2.490.000}{1 + 2.490.000 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{2.490.000}{5.088,82}$$

$$n = 489,308$$

$$n = 490$$

Sampel dalam penelitian ini adalah para *subscriber channel youtube* Kimi Hime sebanyak 490 orang dari

populasi *subscriber* sebesar 2.490.000. Pemilihan pengambilan teknik sampel menggunakan *accidental sampling* karena memiliki sifat fleksibilitas tinggi dan tidak terikat oleh banyak aturan. Hal tersebut memudahkan peneliti dalam memenuhi kebutuhan responden yang cukup banyak. Dari 490 responden yang akan dicari, cara peneliti mencakupnya adalah dengan menyebarkan kuesioner pada fanbase dari Kimi Hime dan komunitas *game* yang pastinya memiliki ketertarikan pada dunia *game*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara – cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode (cara atau teknik) menunjuk suatu kata yang abstrak dan tidak diwujudkan dalam benda, tetapi hanya dapat dilihat penggunaannya melalui kuisisioner, wawancara, pengamatan, ujian, dokumentasi dan lainnya (Unaradjan, 2019, hal. 130).

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

a) Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Kuesioner termasuk teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan mengerti apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono, 2015, hal. 142). Kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai tanggapan para *viewers* tentang pornografi dalam *channel youtube* Kimi Hime.

b) Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang dilakukan peneliti adalah dengan mengumpulkan beberapa *screen capture* atau *screenshot* dari unggahan pada *channel youtube* Kimi Hime. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah peneliti dan sebagai bahan untuk melihat unsur pornografi yang terdapat didalamnya.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015, hal. 147).

Dalam penelitian dengan menggunakan statistik deskriptif mempunyai karakteristik – karakteristik seperti :

- a) Penelitian yang menggunakan statistik deskriptif adalah penelitian univariat dengan satu variabel.
- b) Dalam pengumpulan data, statistik deskriptif memberikan pedoman agar data yang akan dikoleksi merupakan data numerik dan selanjutnya dapat diolah menggunakan prosedur statistik.
- c) Dalam penyajian datanya, statistik deskriptif masih belum terorganisasi menjadi data yang terorganisasi dalam bentuk tabel atau daftar maupun diagram.
- d) Selanjutnya, agar data mudah dibaca maka akan disajikan dalam bentuk ukuran – ukuran pemusatan atau tendensi sentral beserta ukuran – ukuran penyimpangannya (Bambang, 2010, hal. 49-50).

Analisis univariat adalah suatu teknik analisis data terhadap satu variabel secara mandiri, tiap variabel dianalisis tanpa dikaitkan dengan variabel lainnya. Analisis univariat biasa juga disebut dengan analisis deskriptif atau statistik deskriptif yang bertujuan menggambarkan kondisi fenomena yang dikaji. Analisis univariat merupakan metode analisis yang paling mendasar terhadap suatu data. Model analisis univariat dapat berupa menampilkan angka hasil pengukuran, ukuran tendensi sentral, ukuran dispersi/deviasi/variability, penyajian data serta kemiringan data. Angka hasil pengukuran dapat ditampilkan dalam bentuk angka,

atau sudah diolah menjadi persentase, ratio, dan prevalensi. (Cahyono, 2018, hal. 49).

Pada umumnya dalam analisis univariat hanya menghasilkan distribusi frekuensi dan persentase dari tiap variabel. Perhitungan data dengan distribusi frekuensi dapat dilakukan dengan menghitung frekuensi data tersebut kemudian dipersentasakan. Untuk menghitung sebaran persentase dari frekuensi tersebut, dapat menggunakan rumus sebagai berikut (Bungin, 2005, hal. 182) :

$$N = \frac{fx}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

N = Jumlah kejadian

fx = Frekuensi individu

Data distribusi frekuensi tersebut dapat dideskripsikan menggunakan grafik. Biasanya deskripsi distribusi frekuensi melalui grafik dibuat dalam bentuk histogram, poligon, ogive, dan serabi.

G. DEFINISI KONSEPTUAL DAN OPERASIONAL

a. Definisi Konseptual

Pornografi dari sudut pandang yang mendefinisikan pornografi sebagai penggambaran pria atau wanita hanya sebagai objek seksual. Dalam definisi ini menjadi sangat sulit ketika bicara tentang “penggambaran” maka setiap individu memiliki perbedaan dalam menilainya. Beberapa diantaranya mengatakan bahwa suatu pertunjukan dengan memuat pencabulan dan eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat dapat disebut sebagai pornografi (Rea, 2001, hal. 125-126). Pada penelitian ini definisi konseptual sebagai berikut :

1) Pornogafi

Pornografi adalah substansi dalam media atau alat komunikasi yang dibuat untuk menyampaikan gagasan – gagasan yang mengeksploitasi seksual, kecabulan dan erotika kemudian dikomunikasikan ke publik. Adapun obyek yang diatur dalam tindak pidana pornografi salah satunya rancangan KUHP Indonesia seperti tulisan, suara atau rekaman suara, film atau yang dapat disamakan dengan film, gambar, foto, orang yang sebagai model atau objek, tingkah laku erotis dan menimbulkan gairah seksualitas. (Martanto & Wagiman, 2007, hal. 31)

Downs (2005) dalam jurnal Ajat Sudrajat (2006, hal 1) menjelaskan bahwa pornografi merupakan segala sesuatu yang secara material baik berupa film, surat kabar, tulisan, foto, atau lain – lainnya, menyebabkan timbulnya atau munculnya hasrat – hasrat seksual. Dengan begitu siapa pun yang menyajikan gambar, tulisan, atau tayangan yang mengumbar aurat sehingga menimbulkan nafsu atau hasrat – hasrat seksual, memancing birahi dan erotisme, sendirinya terlibat dalam pembuatan pornografi.

Selain itu, pornografi dapat diartikan sebagai penggambaran tingkah laku secara erotis dengan lukisan atau untuk membangkitkan nafsu birahi, mempunyai kecenderungan merendahkan kaum wanita dan bahan yang dirancang dengan sengaja dan semata – mata untuk membangkitkan nafsu seks seseorang. Seringkali diperoleh pada media visual dengan adegan atau kesan pria maupun wanita telanjang, exposure organ vital, ciuman, adegan, gerakan, suara persenggamaan atau kesan persenggamaan. Perilaku seksual yang tampil secara fisik, kesan dan verbal, sentuhan, prostitusi, kontak seksual agresif dan seterusnya. Hal tersebut dapat dikatakan pornografi karena menimbulkan dan membangkitkan nafsu birahi penikmatnya (Supartiningsih, 2004, hal. 6).

b. Definisi Operasional

Pornografi yang memiliki perubahan makna dari waktu ke waktu dapat diartikan juga sebagai penggambaran tingkah laku secara erotis dengan lukisan untuk membangkitkan nafsu birahi. Beberapa definisi berbeda mengenai pornografi, mendefinisikan pornografi sebagai *sale of sex profit*. Sebagai contoh seperti pemajangan organ genital manusia dan beberapa peninggalan sejarah yang menampilkannya di museum dianggap sebagai pornografi, tetapi sebaliknya ada juga yang mengatakan tidak pornografi. Beberapa orang beranggapan bahwa segala jenis konten yang menarik minat seksual tetap dikatakan sebagai pornografi (Rea, 2001, hal. 123-124)

Dalam konteks ini, konten seksual dianggap sebagai pornografi karena konten tersebut dengan sengaja diproduksi dan dijual untuk menghasilkan materi semata. Dapat dilihat definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pornografi adalah membuat tulisan, suara atau rekaman suara, film atau yang dapat disamakan dengan film, gambar, foto dan mengeksploitasi daya tarik seksual pada bagian tubuh. Tulisan atau kalimat yang mengandung dan mengarah pada unsur seksualitas, gambar yang mengandung unsur seksualitas dan suara yang menggairahkan. Mengeksploitasi daya tarik seksual seperti tindakan yang tidak senonoh

(menyentuh bagian tertentu yang mengandung unsur seksualitas), menunjukkan bagian tubuh terlarang, dan menggunakan pakaian minim atau seksi (Martanto & Wagiman, 2007, hal. 41).

a) Menggunakan tulisan atau kalimat mengandung unsur pornografi.

- Tulisan atau kalimat mengarah pada hal yang tidak senonoh, seperti “Strip *Challenge* Mati 1 Buka Baju #hot kimi hime” dan “Kimi Hime Lagi Tegang, Eh Keluar Putih – Putih Lengket”.

b) Menggunakan gambar yang mengandung unsur pornografi.

- Gambar yang ditunjukkan mengarah pada hal yang tidak senonoh seperti memperlihatkan payudara atau bentuk tubuh, alat kelamin, dan mengandung unsur ketelanjangan.

c) Suara dan ucapan yang mengandung unsur pornografi

- Suara yang menggairahkan.

- Ucapan yang mengarah pada hal yang tidak senonoh seperti pembahasan mengenai payudara dan beha (bra).
- d) Perlakuan atau tindakan yang tidak senonoh (berbentuk pornografi)
- Menyentuh bagian tertentu (dada atau payudara dan alat kelamin).
- e) Menunjukkan atau memperlihatkan bagian tertentu yang mengandung unsur pornografi.
- Dada atau payudara
 - Pinggul atau punggung
 - Paha
 - Bokong
- f) Menggunakan pakaian minim atau seksi (*sexy*)
- *Hotpants*
 - Tanktop
 - Dress pendek
 - Cd (celana dalam)
 - Beha (bra)
 - Kaos ketat dan kecil

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun untuk mempermudah dalam melakukan penyajian dari awal hingga proses dan akhir penelitian. Penelitian ini akan disusun secara sistematis yang terdiri dari 4 bab, yaitu pada bab pertama menjelaskan terkait latar belakang masalah mengenai alasan kuat untuk melakukan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian, defenisi konseptual – operasional dan sistematika penulisan. Bab ini disajikan sebagai pendahuluan dan pengantar dari pembahasan penelitian.

Bab kedua merupakan deskripsi atau gambaran profil umum dari Kimberly Khoe atau yang dikenal dengan Kimi Hime. Kemudian pada bab ketiga akan memaparkan dan menjelaskan pembahasan mengenai hasil tanggapan *viewers* tentang pornografi dalam *channel youtube* Kimi Hime serta penyajian data yang diperoleh. Sebagai penutup bab keempat ini peneliti menuliskan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.