

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka Mengenai Pertanggungjawaban Pidana

Hukum pidana mengenal istilah pertanggungjawaban, Bahasa Belanda menyebutnya dengan *toerekenbaarheid*, dalam Bahasa Inggris disebut dengan *criminal responsibility* atau *criminalliability*. Roeslan Saleh menyebutnya dengan “pertanggungjawaban pidana”, berbeda halnya dengan Moeljatno yang menyebutnya dengan “pertanggungjawaban dalam hukum pidana”, ahli hukum lainnya lebih banyak menyebutnya sebagai pertanggungjawaban pidana.²⁵

Pertanggungjawaban pidana atau yang dikenal dengan konsep *liability* dalam segi falsafah hukum, Roscoe Pound, seperti dikutip Romli Atmasasmita, menyatakan bahwa: “*I use simple word ‘liability’ for the situation whereby one may exact legally and ther subjected to the excaxtion*”, artinya pertanggungjawaban pidana diartikan Pound sebagai suatu kewajiban untuk membayar pembalasan yang akan diterima pelaku dari seseorang yang telah dirugikan.²⁶ Lebih lanjut Pound mengatakan bahwa pertanggungjawaban yang dilakukan tersebut tidak hanya menyangkut masalah hukum semata tetapi menyangkut pula masalah nilai-nilai moral ataupun kesusilaan yang ada dalam suatu masyarakat.²⁷ Selain Roscoe Pound, ada beberapa ahli yang memberikan definisi pertanggungjawaban pidana, diantaranya sebagai berikut:

²⁵ Sampur Dongan Simamora dan Mega Fitri Hertini, *Hukum Pidana dalam Bagan*, (Pontianak: FH Untan Press), 2015, hlm. 166

²⁶ Romli Atmasasmita, *Perbandingan Hukum Pidana*, (Bandung: Mandar Maju), 2012, hlm. 65

²⁷ *Ibid.*

1. Simons mengatakan, bahwa kemampuan bertanggungjawab dapat diartikan suatu keadaan psikis sedemikian rupa, sehingga penerapan suatu upaya pemidanaan, baik ditinjau secara umum maupun dari sudut orangnya, dapat dibenarkan. Lebih lanjut dikatakan, bahwa seorang pelaku tindak pidana mampu bertanggung jawab apabila: *Pertama*, mampu mengetahui/menyadari bahwa perbuatannya bertentangan dengan hukum. *Kedua*, mampu menentukan kehendaknya sesuai dengan kesadaran tadi.²⁸
2. Van Hamel memberikan pengertian pertanggungjawaban pidana adalah suatu keadaan normal psikis dan kemahiran yang membawa tiga macam kemampuan, yaitu: *pertama*, mampu untuk dapat mengerti makna serta akibat sungguh-sungguh dari perbuatan sendiri; *Kedua*, mampu untuk menginsyafi bahwa perbuatan-perbuatan itu bertentangan dengan ketertiban masyarakat; *Ketiga*, mampu untuk menentukan kehendak berbuat.²⁹
3. Pompe memberikan pengertian pertanggungjawaban pidana dalam batasan unsur-unsur, yaitu kemampuan berpikir pada pelaku yang memungkinkan mengasai pikirannya dan menentukan kehendaknya, pelaku dapat mengerti makna dan akibat tingkah lakunya serta pelaku dapat menentukan kehendaknya sesuai dengan pendapatnya (tentang makna dan akibat tingkah lakunya).³⁰

Dipidananya seseorang tidaklah cukup orang itu telah melakukan perbuatan yang bertentangan dengan hukum atau bersifat melawan hukum. Jadi

²⁸ Teguh Prasetyo, *Hukum Pidana*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2013, hlm. 85

²⁹ Eddy O.S. Hiariej, *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana*, (Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka), 2014, hlm. 121

³⁰ Teguh Prasetyo, *Op.Cit.*, hlm. 86

meskipun perbuatannya memenuhi rumusan delik dalam undang-undang dan tidak dibenarkan, hal tersebut belum memenuhi syarat untuk penjatuhan pidana. Untuk itu, pemidanaan masih perlu adanya syarat yaitu bahwa orang yang melakukan perbuatan itu mempunyai kesalahan atau bersalah (*subjective guilt*). Di sini berlaku apa yang di sebut atas “tiada pidana tanpa kesalahan” (*keine strafe ohne schuld* atau *geen straf zonder schuld*) atau *nulla poena sine culpa* (*culpa* di sini dalam arti luas meliputi kesengajaan).

Tindakan pidana hanya menunjuk kepada dilarang dan di ancamnya perbuatan dengan suatu pidana. Namun orang yang melakukan tindak pidana belum tentu dijatuhi pidana sebagaimana yang di ancamkan, hal ini tergantung pada “apakah dalam melakukan perbuatan ini orang tersebut mempunyai kesalahan yang merujuk kepada asas dalam pertanggungjawaban dalam hukum pidana.” Tidak di pidana jika tidak ada kesalahan (*geen straf zonder schuld actus non facit reum nisi mens sir rea*).³¹ Bab pertanggungjawaban Pidana (kesalahan) menguraikan konsep menegaskan secara eksplisit dalam Pasal 35 ayat (1) “asas tiada pidana tanpa kesalahan” (*Geen straf zonderschuld; Keine Strafe ohne Schuld; No Punishment without Guilt; asas Mens rea*” atau asas *Culpabilitas*) yang di dalam KUHP tidak ada. Asas *culpabilitas* ini merupakan salah satu asas fundamental, yang oleh karenanya perlu ditegaskan secara eksplisit di dalam konsep sebagai pasangan dari asas legalitas. Penegasan ini merupakan perwujudan pula dari ide keseimbangan monodualistik.³²

³¹ Moeljatno, *Op.Cit.*, hlm. 153

³² M. Sholehudin, *Sistem Sanksi dalam Hukum Pidana, Ide Dasar Double Track System dan Implementasinya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2019, hlm.17.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikatakan bahwa pertanggungjawaban pidana berbeda dengan perbuatan pidana, karena perbuatan pidana hanya menunjuk kepada dilarang dan diancamnya perbuatan dengan suatu pidana, sebab asas dalam pertanggungjawaban pidana adalah tidak dipidana jika tidak ada kesalahan, yang artinya penilaian pertanggungjawaban pidana itu ditujukan kepada sikap batin pelakunya, bukan penilaian terhadap pelakunya.³³

B. Tinjauan Pustaka mengenai *Cyberporn*

Kata “*Cyber*” berasal dari awalan “*cybernetic*” yang berasal dari bahasa Yunani yang berarti kata sifat terampil dalam mengarahkan atau mengatur. Kata “*cyber*” ini digunakan dalam istilah *cybersex*, *cyberporn*, *cyberspace* dan istilah *cyber* lainnya.³⁴ Istilah *cyber* digunakan untuk menggambarkan entitas yang ada (atau peristiwa yang terjadi) di dunia maya. Istilah Online juga menjadi salah satu kegiatan yang dilakukan di dunia maya. Dalam kamus.web.id “*Online*” adalah suatu kegiatan yang terhubung melalui jaringan komputer yang dapat diakses melalui jaringan komputer lainnya.³⁵

Seperti halnya sebuah kegiatan di kehidupan nyata, dalam dunia *cyber* juga mencakup banyak sekali kegiatan yang ada di dunia nyata tapi beralih dalam dunia maya. Yang menjadi pembeda dengan dunia nyata yaitu cara beraktivitas dan bertransaksi tidak dilakukan dengan tatap muka atau face to

³³ Hasbullah F. Sjawie, *Pertanggungjawaban Pidana Korporasi pada Tindak Pidana Korupsi*, (Jakarta: Prenada Media Group), 2015, hlm. 11

³⁴ Liddell dan Scott, “Kamus Yunani-Inggris”, www.wikipedia.com, dikutip pada 13 Februari 2024 pukul 07.00 WIB.

³⁵ Admin Anonim, “Kamus”, www.kamus.web.id, diakses pada 13 Februari 2024 pukul 07.00 WIB.

face tapi dilakukan melalui media internet di dunia maya (*cyberspace*) tanpa harus bertatap muka. Sedangkan istilah “*porn*” atau pornografi berasal dari bahasa Yunani berdasarkan unsur etimologi yaitu *pornographos* (*porne*: *prostitute* dan *graphein*: menulis), diartikan sebagai menulis mengenai prostitusi.³⁶

Cyberporn adalah suatu tindakan yang menggunakan *cyberspace* dalam membuat, menampilkan, mendistribusikan, mempublikasikan pornografi dan material cabul dalam suatu situs. *Cyberporn* memiliki prospek yang cukup besar pada saat ini dan dimasa mendatang dimana hampir semua orang menginginkan kepraktisan dan kemudahan dalam hal memenuhi kebutuhan, praktis adalah salah satu ciri khas dari kegiatan di dunia maya dimana transaksi suatu bisnis dapat dilakukan tanpa bertatap muka atau bahkan tidak saling kenal sebelumnya. Hadirnya internet sebagai *cyberporn* membuat industri pornografi semakin menggeliat dan merajalela di *cyberspace*. Metode dan pemasaran pornografi pun mengalami banyak perubahan guna menjangkau konsumen di seluruh dunia. Terlebih lagi karena penggunaan internet yang terus mengglobal yang secara tidak langsung turut meningkatkan pula para konsumen potensial *cyberporn*.³⁷

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat bagai pedang bermata dua. Perkembangan teknologi informasi yang berkembang ini pastinya mempunyai tujuan untuk membantu kita dalam kehidupan sehari-hari.

³⁶ Feri Sulianta, *Cyberporn: Bisnis atau Kriminal*, (Jakarta: Elex Media Komputindo), 2017, hlm. 3

³⁷ *Ibid.*, hlm. 4

Dikarenakan oleh kemudahan, keakuratan dan cepatnya dalam menemukan informasi, itulah manfaat dari perkembangan teknologi. Tetapi ada juga dampak negatif yang terjadi dikarenakan oleh penyalahgunaan teknologi informasi tersebut. Dampak negatif tersebut salah satunya adalah Konten pornografi (*cyberporn*). Anggapan yang mengatakan bahwa internet identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela.³⁸

Pornografi dapat didefinisikan sebagai penggambaran tubuh manusia atau perilaku seksual manusia secara terbuka dengan tujuan membangkitkan birahi (gairah seksual). Pornografi dapat menggunakan berbagai media, seperti teks tertulis maupun lisan, foto-foto, ukiran, gambar bergerak (animasi), dan suara. Film atau video porno menggabungkan semua itu, seperti gambar yang bergerak, teks erotis yang diucapkan, dan suara-suara erotis lainnya. Sementara majalah sering kali menggabungkan foto dan teks tertulis. Novel dan cerita pendek menyajikan teks tertulis dan terkadang dengan ilustrasi.³⁹ Sedangkan kata “*cyber*” diambil dari bahasa Inggris adalah *cyberspace* artinya Dunia Maya.⁴⁰ Kerby Anderson menyebutkan ada 6 (enam) tipe pornografi, yaitu *Pornography is adult magazines, Pornography is video cassettes, Pornography is motion picture, Pornography is television, Pornography is cyberporn and*

³⁸ Atif Syam, “Dampak Perkembangan Teknologi bagi Kehidupan Manusia”, <https://docs.google.com/document/d/10sgeFk3cIC7mVymU36QEwPOSPDaD2foDkMA2UB14eDk/edit?hl=in>, dikutip pada 13 Februari 2024 pukul 07.00 WIB.

³⁹ Dedik Kurniawan dan Java Creativity, *Mengembalikan Data yang Hilang*, (Jakarta: Elex Media Komputindo), 2017, hlm. 2

⁴⁰ *Ibid.*

*Pornography is audioporn.*⁴¹ Menurut Wirjono Prodjodikoro, Pornografi adalah tulisan, gambar atau patung atau barang pada umumnya yang berisi atau menggambarkan hal sesuatu yang menyinggung rasa susila dari orang yang membaca atau melihatnya⁴² Ada juga pornografi menurut H.B. Jassin, kritikus sastra beken, berpendapat bahwa pornografi adalah “setiap hasil tulisan atau gambar yang ditulis atau digambar dengan maksud sengaja untuk merangsang seksual”.⁴³

Dalam KUHP Indonesia yang berlaku saat ini, tidak digunakan istilah pornografi, tetapi hanya dirumuskan sebagai berikut:

1. Tulisan, gambaran atau benda yang melanggar kesusilaan (Pasal 282- 283).
2. Tulisan, gambar atau benda yang mampu membangkitkan atau merangsang nafsu birahi (Pasal 532-533).

Pengertian yang bersifat umum atau abstrak dan tidak digunakannya istilah tertentu inilah yang menyebabkan beberapa kasus pornografi tidak dapat dijerat, karena pasal-pasal tersebut dinilai tidak jelas dan multitafsir. Istilah pornografi sendiri, tidaklah bersifat universal disemua negara. Dalam beberapa KUHP negara lain tidak digunakan istilah pornografi, tetapi menggunakan istilah lain, seperti *obscene article* dalam KUHP Brunei Darusalam, *obscene publications* dalam KUHP China dan Vanuatu, *obscene objects* dalam KUHP Jerman dan *Erotic materials* dalam KUHP Latvia.

⁴¹ Kerby Anderson, “Pornography”, <https://arcapologetics.org/the-pornography-plague/>, dikutip pada 13 Februari 2024 pukul 07.04 WIB.

⁴² Wirjono Prodjodikoro, *Tindak-tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, (Jakarta: Eresco), 2014, hlm. 118

⁴³ Tjipta Lesmana, *Pornografi dalam Media Massa*, (Jakarta: Puspa Swara), 2015, hlm. 75

Internet merupakan salah satu media yang dijadikan sarana untuk penyebaran pornografi, yang dikenal dengan istilah *cyberporn* dan *internet pornography*. Dalam situs www.computeruser.com, *cyberporn* didefinisikan sebagai materi pornografi yang tersedia online (*Pornographic material available online*).⁴⁴ Sementara dalam situs <http://encyclopedia.thefreedictionary.com>, definisi *internet pornography* adalah *pornography that is distributed via the Internet, primarily via ebsites, peer-to-peer file sharing, or Usenet newsgroups*.⁴⁵ Akibat maraknya pornografi di internet, telah memunculkan istilah-istilah lain selain *cyberporn*, seperti *cyber pornography, on line pornography, cyber sex, cyber sexer, cyber lover, cyber romance, cyber affair, online romance, sex online, cybersex addicts, cyber sex offenders*.⁴⁶

Menurut Barda Nawawi Arief mendefinisikan bahwa *cyberporn* adalah sebagai penggunaan internet untuk tujuan-tujuan seksual. Namun David Greenfield juga menyatakan bahwa *cyberporn* adalah menggunakan komputer untuk setiap bentuk ekspresi atau kepuasan seksual.⁴⁷ Eksploitasi seksual terbukti bahwa bukan lagi hanya terjadi dalam media- media nasional, namun juga terjadi dalam ruang yang lebih intim lagi, karena teknologi yang semakin

⁴⁴ Admin Anonim, "Definisi Cyberporn", <http://www.computeruser.com/resources/dictionary/searcher.html>, dikutip pada 13 Februari 2024 pukul 07.10 WIB.

⁴⁵ Admin Anonim, "Definisi Internet Pornography", <http://encyclopedia.thefreedictionary.com>, dikutip pada 13 Februari 2024 pukul 07.14 WIB

⁴⁶ *Ibid.*

⁴⁷ M. Nur Fikry, "Tinjauan tentang Cyber Pornografi dari Perspektif Hukum Pidana Indonesia", *Jurnal*, hlm. 1

memudahkan hal tersebut terjadi sedemikian rupa. Hal ini terbukti dengan ada dan sering terjadinya aktifitas *video call* yang berkaitan dengan *cyberporn*.

Saat ini banyak sekali media, produk dan program acara yang digunakan untuk penyebaran pornografi, mulai dari komik, majalah, koran, foto, layanan premium call, SMS, MMS, video klip musik, *video game*, program TV, CD, DVD dan situs internet. Media-media pornografi ini jumlahnya banyak dan harganya terjangkau, bahkan media seperti VCD, televisi atau internet telah ada di rumah atau di kamar anak-anak. Akibatnya banyak anak-anak yang akhirnya terjerumus dalam kejahatan ini karena mudahnya akses ke pornografi. Modus operandi tindakan *cyberporn* terdapat pada kemudahan dan kecanggihan teknologi komunikasi dalam menawarkan dan menyebarkan informasi bernilai asusila. Penggunaan media internet sebagai sarana untuk menyebarkan informasi asusila menjadi salah satu bentuk dari *cybercrime* mengingat penggunaan *cyberspace* menjadi ciri utama dalam tindakan tersebut.⁴⁸

Adapun karakteristik tindakan *cyberporn*, Dimana Pelakunya adalah Orang perorangan atau korporasi (industri pornografi) yang menggunakan Sarana Penggunaan teknologi informasi (internet) sebagai media penyebaran Pornografi yang dimana sasarannya adalah Semua orang tidak terkecuali anak.⁴⁹

Tindakan pornografi memiliki ruang lingkup yang sangat luas jika dibandingkan dengan pemahaman pornografi secara harfiah. Undang-Undang

⁴⁸ *Ibid.*

⁴⁹ Christanto Hwin, *Cyberpornography: Kejahatan Masa Kini*, (Bandung: Revka Petra Media), 2016, hlm. 23

pornografi (UUP) memberikan pernyataan secara implisit bahwa semua media komunikasi dapat digunakan sebagai alat untuk menyebarkan materi asusila seperti media cetak, media penyiaran, sampai media elektronik termasuk di dalamnya internet. Berbeda halnya dengan pemahaman pornografi secara umum sebagai tindakan penyebaran materi asusila melalui media cetak saja. Perluasan media komunikasi sebagaimana diatur dalam UUP memberi dampak yang sangat luas terhadap ruang lingkup pornografi untuk dapat dikatakan sebagai tindak pidana. Jika semula tindakan pornografi dipahami terbatas pada tindakan penyebaran materi asusila dalam bentuk media cetak saat ini berkembang sebagai tindakan penyebaran materi asusila melalui semua bentuk media komunikasi.⁵⁰

C. Tinjauan Pustaka mengenai Media Sosial

Media sosial saat ini bisa dikatakan sudah menjadi kebutuhan hidup setiap orang di berbagai belahan dunia. Banyaknya informasi dan fungsi yang di sediakan oleh media sosial menjadikan media sosial sebagai hal yang bersifat primer dalam menghadapi arus globalisasi saat ini. Media sosial sendiri berasal dari dua suku kata yaitu media dan sosial. Media dapat di artikan sebagai sebuah sarana atau alat komunikasi yang bisa digunakan oleh setiap orang. Sedangkan arti kata sosial berasal dari kata “*socius*” yang merupakan bahasa latin yang mempunyai arti tumbuh, berkembang dalam kehidupan Bersama.⁵¹

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ Neng Dewi Kurnia, Riche Cynthia Johan, dan Gema Rullyana, “Hubungan Pemanfaatan Media Sosial Instagram dengan Kemampuan Literasi Media di UPT Perpustakaan Itenas”, *EduLib*, Vol. 8 No. 8, 2018, hlm. 1-17

Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai sekumpulan aplikasi yang berbasis internet yang dibangun diatas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, serta memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*.⁵² Media sosial merupakan media online yang dimana penggunaanya dapat berpartisipasi, *sharing* atau berbagi hal baru, serta menciptakan isi konten baik untuk blog, sosial network, wiki, forum dan dunia virtual.⁵³ Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa media sosial adalah tempat dimana setiap orang bisa membuat akun dirinya secara virtual atau online sehingga bisa terhubung dengan setiap orang untuk berbagi informasi serta berkomunikasi. Media sosial yang terbesar pada saat ini yaitu facebook, youtube, whatsapp, instagram, serta twitter.

Dalam proses perkembangannya media sosial mengalami perkembangan yang signifikan dari tahun ke tahun. awal mula dari sejarah media sosial yaitu pada tahun 70-an. Pada tahun tersebut di temukan sebuah sistem papan buletin yang dapat digunakan untuk berhubungan dengan orang menggunakan surat elektronik dan dapat digunakan untuk mengunggah serta mengunduh sebuah perangkat lunak. Kemudian pada tahun 1995 munculah situs GeoCities yang memberikan pelayanan sebagai web hosting, dari munculnya GeoCities inilah tonggak awal lahirnya sebuah website-website lainnya. Dalam perkembangan teknologi informasi ini munculah Sixdegree.com dan Classmates.com sebagai pelopor media sosial. Hal ini

⁵² Anang Sugeng Cahyono, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia", *Publiciana*, Vol. 9 No. 1, 2016, hlm. 140-157

⁵³ Nur Ainayah, "Remaja Millennial dan Media Sosial: Media Sosial sebagai Media Informasi Pendidikan bagi Remaja Millennial", *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, Vol. 2 No. 2, 2018, hlm. 221-236

terjadi pada tahun 1997 sampai 1999 bersamaan dengan munculnya blogger, yaitu sebuah situs untuk membuat blog pribadi. Pada tahun 2002 media sosial friendster menjadi sebuah media sosial yang fenomenal dan *booming* pada saat itu, hingga sampai tahun 2003 munculah beragam media sosial lainnya yang memiliki karakteristik serta kelebihan masing-masing seperti Facebook, LinkedIn, Twitter, MySpace, Google+ dan masih banyak lainnya. Hingga pada saat ini persaingan media sosial sangatlah ketat dengan ditambahkan fitur-fitur yang menarik di dalamnya. Sekarang ini media sosial yang sangat diminati yaitu Instagram, Facebook, Youtube, serta WhatsApp.⁵⁴

Pada awal kemunculannya media sosial sejatinya hanya sebagai alat atau media untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan setiap orang. Orang-orang dahulu menggunakan media sosial hanya sebatas bertegur sapa secara daring dan membagikan sebuah informasi atau suatu hal yang kebanyakan berupa hiburan semata. Hingga media sosial berkembang dengan memberikan fitur dan fasilitas lainnya yang membuat penggunaan media sosial menjadi lebih beragam. Pada saat ini banyak motif dari setiap orang dalam menggunakan media sosial seperti menggunakan media sosial untuk berdagang, melakukan promosi pemasaran atau iklan, menjadikan media sosial sebagai media pembelajaran, dan lainnya. Terdapat juga media sosial yang bisa memberikan kita penghasilan hanya dengan membuat konten-konten pada media tersebut, seperti media sosial Youtube dan Facebook. Kehadiran dari media sosial benar-

⁵⁴ Anang Sugeng Cahyono, *Op.Cit.*

benar memberikan dampak yang besar baik dari segi perubahan komunikasi maupun dari segi kehidupan lainnya yang membuatnya lebih efektif.⁵⁵

Media sosial memiliki karakteristik tersendiri dari pada dengan media lainnya yaitu: ⁵⁶

1. *Network: Network* atau jaringan adalah infrastruktur yang menghubungkan antara komputer dengan perangkat keras lainnya. Koneksi ini diperlukan karena komunikasi bisa terjadi jika antar komputer terhubung, termasuk di dalamnya perpindahan data.
2. *Informations*: Informasi menjadi entitas penting di media sosial karena pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi.
3. *Archive*: Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bias diakses kapanpun dan melalui perangkat apapun.
4. *Interactivity*: Media sosial membentuk jaringan antar pengguna yang tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut (*follower*) semata, tetapi harus dibangun dengan interaksi antar pengguna tersebut.
5. *Simulation of society*: Media sosial memiliki karakter sebagai medium berlangsungnya masyarakat (*society*) di dunia virtual. Media sosial memiliki keunikan dan pola yang dalam banyak kasus berbeda dan tidak dijumpai dalam tatanan masyarakat yang real.

⁵⁵ Ahmad Setiadi, "Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektivitas Komunikasi", *Jurnal Ilmiah Matrik*, Vol. 16 No. 1, 2014, hlm. 1-18

⁵⁶ *Ibid.*

6. *User-generated content*: Di Media sosial konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun. UGC merupakan relasi simbiosis dalam budaya media baru yang memberikan kesempatan dan keleluasaan pengguna untuk berpartisipasi. Hal ini berbeda dengan media lama (tradisional) dimana khalayaknya sebatas menjadi objek atau sasaran yang pasif dalam distribusi pesan.

Kualifikasi media sosial dibedakan menjadi 6 (enam) jenis, antara lain sebagai berikut:⁵⁷

1. *Proyek Kolaborasi*: Dalam hal ini kita dapat melihat dan merasakan sebuah proyek kolaborasi yang terdapat didalam media atau sistem tertentu seperti yahoo dll. Dalam hal ini sebuah website mengizinkan usernya untuk dapat mengubah, menambah, ataupun me-remove konten-konten yang ada disebuah website. Contohnya seperti websitenya wikipedia.
2. *Blog dan Microblog*: Dalam hal ini sebuah website memberikan peluang kepada setiap pengguna untuk leluasa dalam mengakses sebuah website ataupun aplikasi online. Dalam hal ini posisi user lebih bebas dalam membuat dan mengekspresikan sesuatu di sebuah laman blog seperti curhat-curhatan, kritikan dan saran atas kebijakan pemerintah. Contohnya Twitter.
3. *Konten*: Sosial media yang ini lebih cenderung untuk menekankan konten-konten yang bervariasi disetiap halaman web sehingga dapat memancing

⁵⁷ Hendra Junawan dan Nurdin Laugu, "Eksistensi Media Sosial, Youtube, Instagram dan Whatsapp di Tengah Pandemi Covid-19 di Kalangan Masyarakat Virtual Indonesia", *Baitul 'Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 4 No. 1, 2020, hlm. 41-57

para pengguna untuk melihat dan membagikannya ke khalayak seperti sosial media youtube.

4. Situs jejaring sosial: Dalam jejaring sosial seperti pengelolaan aplikasi memungkinkan akan terjadinya kegiatan dalam sebuah aplikasi seperti aplikasi akan mengizinkan para pengguna untuk mengakses dan mempublish sebuah konten seperti foto-foto. Contohnya line dan instagram.
5. Virtual game word: Membahas mengenai dunia virtual maka banyak orang mulai akan mengaplikasikan dalam berbagai hal seperti membuat kualitas konfigurasi layar yang dapat memungkinkan seseorang pemakai melakukan interaksi tidak hanya di layar virtual melainkan merasakan suasana seperti pada dunia nyata . Contohnya penggunaan game online.
6. Virtual Social Word: Dalam dunia virtual yang dimana penggunanya merasa hidup di dunia virtual. Sama sama seperti virtual game word yang mampu berinteraksi dengan yang lain. Namun, virtual social word lebih bebas dan lebih mengarah ke kehidupan dan dapat kita lihat contohnya seperti *second life*.

D. Tinjauan Pustaka mengenai *Live Streaming*

Streaming merupakan sebuah metode untuk membuat audio atau video *real time* pada tipe jaringan yang berbeda. Terdapat dua jenis aplikasi yang tersedia dalam layanan *streaming* yaitu *Live* dan *On Demand*.⁵⁸ Contoh dari layanan *streaming on-demand* adalah musik dan video sedangkan contoh

⁵⁸ Rudy Alfiansyah, Asep Nidzar Faijurahman, dan Hasbi Taobah Ramdani, *Op.Cit.*, hlm.4

streaming live adalah program televisi atau radio yang disiarkan secara broadcast pada saat itu juga. *Streaming* juga dapat diartikan aktivitas pengiriman konten baik audio atau video yang telah terkompres melalui internet sehingga dapat langsung diputar tanpa harus mengunduh terlebih dahulu.

Menurut Chen dan Lin, *live streaming* adalah media yang dapat merekam dan menyiarkan baik suara ataupun gambar secara *real-time*, di mana transmisinya menggunakan satu atau lebih teknologi komunikasi sehingga memungkinkan penontonnya dapat merasakan bahwa mereka hadir secara langsung.⁵⁹

Live streaming memiliki tujuan untuk menyiarkan rekaman secara langsung dengan kamera video agar dapat ditonton oleh siapapun dan dimanapun secara bersamaan. Selain itu, *Live streaming* digunakan untuk dapat melihat situasi yang tanpa secara fisik berada di sana.⁶⁰

Live streaming YouTube, Facebook, Instagram, atau Tiktok, tidak perlu melakukan pengunduhan untuk menyaksikan video yang terdapat dalam platform tersebut. Untuk menonton video cukup dengan mengklik video yang diinginkan maka dapat menonton secara langsung secara bertahap berdasarkan kecepatan tranfer data yang dipunyai. Di era kekinian seperti sekarang ini, *streaming* dapat menjadi cara yang lebih efektif untuk menyiarkan atau mempublikasikan karena menghemat waktu dan berpotensi membuat

⁵⁹ Chia Chen dan Yi Chen Lin, “Apa yang Mendorong Niat Pengguna Streaming Langsung? Perspektif Aliran, Hiburan, Interaksi Sosial, dan Dukungan”, Terjemahan, <https://www.semanticscholar.org/paper/What-drives-live-stream-usage-intention-The-of-and-Chen-Lin/1fccfa58432210f228ece9d4ab3bf9798fb1e68b>, Jurnal Telematika dan Informatika, dikutip pada 13 Februari 2024 pukul 08.11 WIB.

⁶⁰ *Ibid.*

keterikatan antara host dengan pembuat. Di dalam bisnis, *live streaming* dimanfaatkan untuk memperkenalkan produk. *Live steaming* tentunya dapat menjadi solusi promosi efektif karena produk dapat diperkenalkan secara langsung dan penonton pun dapat menanyakan produk secara langsung tanpa datang ke tempat penjual.⁶¹

E. Tinjauan Pustaka mengenai *Video*

Istilah *video* berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. *Video* menyediakan satu cara penyaluran informasi yang amat menarik dan langsung (*live*). *Video* merupakan media yang paling bermakna dibandingkan media lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Penggunaan *video* dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru. Menurut Munir, *video* adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.⁶² *Video* menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. *Video* merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada *video* adalah nyata.⁶³

Video adalah gambar-gambar dalam frame di mana frame demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-

⁶¹ *Ibid.*

⁶² Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta), 2014, hlm. 289

⁶³ Muhibuddin Fadhli, "Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 3 No. 1, Januari 2015, hlm. 24-29

tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. *Video* dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Menurut Dwyer, *video* mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media *video* dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.⁶⁴

Video adalah suatu bentuk teknologi untuk merekam, menangkap, memproses dan mentransmisikan serta mengatur ulang gambar yang bisa bergerak. *Video* tersebut dapat disimpan menggunakan signal dari film, *video*, televisi, *video tape* atau media non komputer lainnya. Setiap *frame* tersebut dipresentasikan menggunakan signal listrik yang disebut dengan gelombang analog atau *video* komposit yang telah mempunyai komponen-komponen dalam *video* seperti warna, penerangan dan kesinkronan dari setiap gambar nya.⁶⁵

Pada era modern ini teknologi *video* analog dan siaran televisi sudah semakin maju dan mulai mengalami peningkatan. Keuntungan dari *video* analog ini adalah antara lain kualitasnya yang lebih tinggi, tidak terjadi distorasi interaktif, serta banyak pilihan untuk menstranmisikan dan mendistribusikan

⁶⁴ Admin Anonim, "Kajian Teori: Pengertian Media Video", <http://digilib.uinsa.ac.id/10922/5/bab%202.pdf>, dikutip pada 13 Februari 2024 pukul 08.15 WIB.

⁶⁵ Purnama, *Op.Cit.*

pengeluaran yang lebih rendah dalam proses editing nya.⁶⁶ Beberapa keuntungan yang didapat jika menggunakan *video* analog antara lain:⁶⁷

1. Bersifat *interaktif*: *Video* analog dapat disimpan kedalam penyimpanan yang random, contohnya *magnetic/optical disk*, sebagai lawan penyimpanannya adalah *magnetic tape*/kaset video dimana model penyimpanan ini digunakan untuk analog *video*, ini memungkinkan memberikan tanggapan waktu yang cepat dalam pengaksesan bagian manapun dari *video*.
2. Mudah dalam proses pengeditan: Kemampuan melakukan proses edit ulang *video* dapat diproses tanpa mengambil resiko terjadinya kerusakan pada penyimpanan *video*-nya, hal ini sangat penting bagi dunia industri film karena proses editingnya yang mudah dan murah maka tidak perlu menambah efek gambar yang menarik namun dapat membuat *video* tersebut meningkat pada kualitas gambarnya dan juga dapat menambah suara pada setiap *track* pada film nya, yaitu:
 - a. Kualitas: Sinyal analog dari media *video* analog yang ada pasti akan menjumpai penurunan seiring dengan bertambahnya waktu, sedangkan sinyal digital terpengaruh oleh kondisi atmosfer (terutama *error* dari koreksi protokol yang digunakan dalam mentransmisikan *video* analog).
 - b. Transmisi dan distribusi: *Video* digital yang telah dikompresi dapat disimpan dan didistribusikan kedalam CD (*Compact disc*).

⁶⁶ Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*, (Yogyakarta: Kaukaba), 2015, hlm. 56

⁶⁷ Purnama, *Op.Cit.*

Media *video* merupakan sekumpulan alat yang memproyeksikan bersuara dan gambar bergerak. Perpaduan antara suara dan gambar dapat membentuk sebuah karakter yang sama dengan objek aslinya. Alat yang termasuk kedalam kategori *video* adalah TV, *Sound slide*, *film* dan *VCD*.⁶⁸

⁶⁸ Hujair Sanaky, *Op.Cit.*