

BIGO LIVE WAJAH BARU CYBERSEX: Lemahnya Penegakan UU Pornografi

Raffles Abdi Kusuma

IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

raffles.abdi@gmail.com

Abstract :

This article discusses about the development of information and communication technology in broadcasting in the digital era. Today the development of the internet raises new ways of broadcasting (boardcasting) carried out by ordinary citizens. Livecasting is a contemporary way to make anyone appear realtime in front of the camera. Some of the livecasting features that people use are live facebook, and bigo live. This article focuses on the Bigo Live feature which offers chat features with realtime audio and video support. Bigo live at the beginning of the appearance of a lot of pornographic content in it. So the author argues that Bigo is the new face of CyberSex carried out by ordinary users who are not commercial sex workers.

The author tries to examine from the perspective of the development of cell phones and new cultures from the use of cellular phones in the digital era. For example features the gift of diamond coins purchased from real money and given to "impromptu porn artists" or users who broadcast live by showing pornographic content. In bigo live, it is known as "saweran", with the word sorry that the writer mentions these women asking for compensation money for sex acts that they will do, such as showing their genitals, doing sighs of sensuality, body swaying, stimulating tongue, and some even doing live broadcast of intimate relationships with their partners.

This discussion it can be concluded that it is necessary to review further the use of online broadcasting technology that has been misused by citizens as a place to conduct pornography and even lead to CyberSex. Enforcement of

regulations is important so that the use of information and communication technology in the digital era does not erode the religious values and culture of the Indonesian nation.

Key Words : *Bigo Live, Live Casting, CyberSex, Pornography, Broadcasting*

Abstrak :

Artikel ini membahas tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam penyiaran di era digital. Dewasa ini perkembangan internet memunculkan cara baru penyiaran (*boardcasting*) yang dilakukan oleh warga biasa. *livecasting* merupakan cara kekinian untuk semakin membuat siapa saja dapat tampil *realtime* didepan kamera. Beberapa fitur *livecasting* yang dimanfaatkan warga adalah facebook live, dan bigo live. Pada tulisan ini berfokus pada fitur Bigo Live yang menawarkan fitur *chating* dengan dukungan audio dan video yang terhubung secara *realtime*. Bigo *live* pada kemunculan awalnya banyak berlangsung konten pornografi didalamnya. Sehingga penulis berpendapat bahwa bigo menjadi wajah baru *CyberSex* yang dilakukan oleh pengguna biasa yang bukan merupakan pekerja sex komersil.

Adapun penulis mencoba mengkaji dari perspektif perkembangan telepon seluler dan kebudayaan baru dari pemanfaatan telepon seluler di era digital. Misalnya fitur pemberian coin berlian yang dibeli dari uang asli dan diberikan kepada “artis porno dadakan” atau pengguna yang melakukan siaran langsung dengan mempertontonkan konten pornografi. Dalam bigo live dikenal dengan istilah “saweran”, dengan kata maaf penulis bahwa menyebutkan perempuan-perempuan tersebut meminta imbalan uang untuk aksi sex yang akan dilakukannya, seperti mempertontonkan alat vitalnya, melakukan desahan sensualitas, goyangan tubuh, lidah yang merangsang, bahkan ada yang melakukan siaran langsung hubungan intim dengan pasangannya.

Dengan demikian dari pembahasan ini dapat disimpulkan bahwa perlu di tinjau lebih lanjut mengenai pemanfaatan teknologi penyiaran secara online yang telah di salah gunakan warga sebagai wadah melakukan pornografi bahkan mengarah pada *CyberSex*. Penegakan regulasi menjadi penting agar pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di era digital tidak mengikis nilai-nilai religius dan budaya bangsa Indonesia.

Kata Kunci : *Bigo Live, Live Casting, CyberSex, Pornografi, Penyiaran*

Pendahuluan

Dewasa ini perkembangan internet *broadcasting live* atau lebih dikenal dengan *livecasting* semakin membuat siapa saja untuk dapat tampil *realtime* didepan kamera. Kegiatan *livecasting* adalah kegiatan pengontrolan, perekaman data, pemrosesan penyiaran video secara langsung yang berisikan kegiatan sehari-hari dan output yang dihasilkan dapat diterima dalam waktu yang relatif sama. Pengguna *livecasting* saat ini tidak hanya pada industri media yang disebut dengan media *streaming* seperti, *live streaming tv* dan *radio streaming*. Namun kini pada tingkat individu semua bisa siaran langsung. Seperti pada tanggal 28 Mei 2017 lalu, saat saya selesai santap sahur pukul 3:30 wib, di akun media sosial facebook saya melihat senior saya sedang siaran radio dini hari yang disiarkan langsung melalui gadget miliknya. Fitur *live streaming* di facebook sudah bisa digunakan sejak tahun 2015 lalu.

Selain facebook *live*, di Indonesia saat ini sedang ramai penggunaan aplikasi *mobile* bernama “bigo live” oleh pengguna internet dan *gadget*. Bigo live adalah sebuah aplikasi internet *broadcasting live* pada perangkat *mobile / gadget* yang menawarkan fitur *chating* dengan dukungan audio dan video yang terhubung secara *realtime*. Kehadiran bigo live sempat di blokir oleh pemerintah pada 1 Desember 2016 lalu. Pemblokiran ini karena banyak adua masyarakat yang mengeluhkan banyak berlangsung konten pornografi didalamnya. Namun pada tanggal 13 Januari 2017, bigo live resmi kembali dibuka untuk dapat diakses pengguna gadget dan internet di Indonesia.

Seperti diberitakan di portal berita online [cnnindonesia.com](#) yang berjudul “Bigo Live Resmi Hadir Kembali di Indonesia”. Pemerintah Indonesia memberi izin kepada pengembang aplikasi bigo live karena alasan berikut :

“Bigo memperoleh izin membuka layanannya kembali di Indonesia setelah menuruti sejumlah persyaratan yang diajukan pemerintah. Persyaratan awal dari pemerintah meliputi pendirian kantor perwakilan, mempekerjakan warga lokal, dan menghapus konten-konten negatif” (Sugiharto,2017).

Pihak pengembang bigo mengatakan mereka telah memiliki staf pengawas konten asal Indonesia yang bertugas memantau isi siaran bigo agar terbebas dari konten pornografi baik berupa video maupun teks. Namun kenyataannya dari pantauan saya di mesin pencari google dan youtube, konten pornografi masih berlangsung di pengguna bigo live Indonesia. Selanjutnya ternyata saya juga penasaran untuk melihat langsung di aplikasi bigo live, hasilnya memang cukup mengkhawatirkan karena aktifitas siaran berpakaian seksi, perkataan negatif berbau sex dan adegan porno masih berlangsung. Walaupun memang terlihat kerja staf pengawas bigo live Indonesia yang mem-*Banned* atau memblokir akun dari pengguna yang melakukan konten pornografi. Tetapi upaya ini tidak mengurangi aktifitas konten pornografi berkurang di pengguna bigo live Indonesia. Karena, pengguna yang di blokir masih bisa membuat akun baru lainnya.

Dari kenyataan yang berlangsung di pengguna bigo live Indonesia saat ini, mengingatkan saya akan kasus video mesum ariel pada 2010 lalu. Dalam kasus video tersebut adalah Ariel dikenai tuduhan sebagai pemroduksi, pemilik dan penyebar video porno. Sedangkan Luna dan Cut Tari sebagai pelaku pemeran dalam video Redjoy/RJ dengan tuduhan sebagai penyebar pertama video porno. Oleh masing-masing kuasa hukum para pelaku tersebut, kasus video skandal tiga artis itu tidak bisa dijerat pasal UU Pornografi sebab video itu dibuat sekitar tahun 2006 dan 2007 sementara UU Pornografi dibuat

tahun 2008. Namun Ariel tetap dikenakan sanksi tegas hukuman penjara atas pelanggaran UU No 44 tahun 2008 tentang Pornografi. Jika Ariel bisa dipenjara karena melanggar undang-undang ini, mengapa pengguna bigo live Indonesia yang melakukan kegiatan pornografi tidak dikenakan sanksi yang sama. Bila mereka bisa dikenai sanksi penjara, pasti akan banyak “artis porno dadakan” di bigo live yang bisa dicitrak hukum. Apalagi untuk menelusuri persebaran video, identitas artis tersebut relatif mudah. Karena video mereka tersebar di berbagai situs dan kumpulan video youtube.

Mengapa pornografi seperti pada bigo live masih bisa bertahan dan tidak ada penegakan hukum yang tegas kepada pengembang dan pengguna tersebut? Bagaimanakan fenomena bigo live ini dilihat dari perspektif teknologi komunikasi dan informasi? Pada artikel ini akan berusaha di jelaskan hal tersebut.

Sejarah telepon seluler

Saat ini penggunaan telepon pintar telah memberikan berbagai pengalaman baru pengguna dengan berbagai dampak positif dan negatif. Padahal dahulu telepon hanya sebatas alat komunikasi yang menghubungkan orang berkomunikasi. Sejarah telepon seluler atau telepon genggam (*handphone*) pertama kali ditemukan oleh Martin Cooper, seorang karyawan Motorola pada tanggal 03 April 1973, walaupun banyak disebut-sebut penemu telepon genggam adalah sebuah tim dari salah satu divisi Motorola (divisi tempat Cooper bekerja) dengan model pertama adalah DynaTAC. Ide yang dicetuskan oleh Cooper adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel.

Telepon seluler generasi pertama yang biasa disebut 1G hingga Generasi 4(4G), generasi ini merupakan generasi terbaru yang sedang banyak digunakan. Generasi ini disebut juga Fourth Generation (4G). 4G merupakan sistem telepon seluler yang menawarkan pendekatan baru dan solusi infrastruktur yang mengintegrasikan teknologi wireless yang telah ada

termasuk wireless broadband (WiBro), 802.16e, CDMA, wireless LAN, Bluetooth, dll. sistem 4G berdasarkan heterogenitas jaringan IP yang memungkinkan pengguna untuk menggunakan beragam sistem kapan saja dan dimana saja. 4G juga memberikan penggunanya kecepatan tinggi, volume tinggi, kualitas baik, jangkauan global, dan fleksibilitas untuk menjelajahi berbagai teknologi berbeda. Terakhir, 4G memberikan pelayanan pengiriman data cepat untuk mengakomodasi berbagai aplikasi multimedia seperti, video conferencing, game online, dan juga aplikasi broadcasting seperti Bigo.

Budaya Telepon Seluler

Budaya Telepon seluler adalah budaya yang diciptakan dari penggunaannya sebagai suatu teknologi baru. Dimana saat ini telah menggantikan beberapa perangkat teknologi lama dan menciptakan budaya modern. Seperti kita ketahui pada gilirannya di era tahun 2000an, Nokia 3230 telah menjadi telepon pintar karena menggabungkan fungsi walkman kedalam perangkat teknologinya. Secara cepat kehadiran Nokia 3230 tersebut telah menggantikan walkman dan menciptakan budaya modern yang lebih besar dari walkman. Du gey et al. (1997) dalam Goggin disebutkan bahwa walkman memiliki budaya khas yang dimilikinya dimana terdapat serangkaian makna dan praktik yang berbeda disekitarnya. *"Sony walkman is not only part of our culture, it possesses a distinctive "culture" of its own. Around the walkman there has developed a distinctive set of meanings and practices"* (Goggin, 2006:7). Adapun pada walkman berhubungan dengan praktik sosial di masyarakat yang telah menjadi identitas yang diasosiasikan pada jenis orang tertentu di masyarakat yaitu seperti kaum dan pencinta musik. Selain itu juga muncul bahasa visual dan media teknologi yang memberikan *image* pada penggunanya sebagai orang yang *mobile*, berteknologi tinggi, dan bergaya.

Goggin menyatakan ponsel telah menjadi metafora atau bentuk mutakhir dari budaya teknologi tentang cara hidup masa kini.

"...Such claims about the walkman resonate with the cell phone too. In its turn, the cell phone has become a metaphor for a "distinctively

late-modern, technological culture of way of life". and it is a metonym too, often used as a short-hand for this large culture. it is fitting then that we study the cell phone to understand the modernities in which we are place now" (Goggin,2006:8).

Pada perkembangannya, telepon pintar juga telah membuat orang semakin bergaya hidup tinggi hingga sering melupakan konsekuensi nilai sosial dan ekonomi dari penggunaan teknologi mutakhir tersebut. Hingga terkadang psikologis kita lupa untuk membedakan apakah ini merupakan kebutuhan atau keinginan. Jangan-jangan kita juga terjebak dengan budaya populer yang ada dimasyarakat saat ini.

Erbi Ago, GDL, LPC (2015) dalam jurnal akademik *IIPCCL-Business, Administration, Law and Social Sciences, Publishing, Tirana-Albania* menjelaskan tentang *Does Capitalism and the Culture Industry Create False Needs?*. bahwa menemukan adanya peran dari kapitalisme yang menciptakan "**kebutuhan palsu**" terhadap penggunaan TIK karena adanya produksi massal yang tidak dapat dihindari yang hasil akhirnya merupakan monopoli atas konsumen yang homogen dan pasif.

"...It is in fact through these features of capitalism that lead to the creation of a culture industry based on false needs due to an unavoidable mass-production whose end result is a monopoly over a homogenized and passive consumer audience" (Durham-Peters, 2003, 45, 71).

Kita sebagai pengguna telepon pintar juga merupakan konsumen bagi negara-negara kapitalis yang memproduksi telepon seluler. Homogenitas konsumen disini dapat mewakili akhir dari kepribadian seseorang yang telah terpengaruh pada kondisi mayoritas di masyarakat atau dengan kata lain semua orang saat ini memakai telepon pintar. Jika ada diantara kita yang berbeda yang masih tetap menggunakan ponsel lama, maka dia akan dianggap aneh. Seperti yang diungkap oleh Adorno dalam

"...For Adorno and Horkheimer this represented the end of personality as one knows it as now as needs are now shared through society and even the idea of something slightly different than what

*this society would adopt is deemed as a peculiar abstraction”
(Adorno & Horkheimer, 1944, 136)*

Serta konsumen pasif yang dimaksudkan ialah kita merupakan bagian dari masyarakat yang di terpa oleh media komunikasi periklanan. Iklan menimbulkan persepsi bahwa apa yang kita anggap bagus yang dilihat di iklan, dianggap sesuai kebutuhan. Padahal ini bagian dari upaya kapitalisme menciptakan kekayaan budaya dan pengetahuan di masyarakat yang secara progresif menghancurkan kesadaran dan meningkatkan perasaan yang dipaksakan.

Mercue (1996:94) menambahkan bahwa ada kondisi psikologis seseorang dimana superego telah bekerja secara otomatis, ketika kesadaran di masyarakat yang telah diterpa kondisi yang mengancam atau dengan kata lain diterpa oleh iklan-iklan dan media komunikasi, yang telah menganggap kepuasan lebih baik dari pada kebutuhan. Oleh karena itu, “kebutuhan palsu” tercipta di masyarakat melalui periklanan dan kapitalisme yang pada dasarnya memuaskan mereka. Hal ini juga menciptakan penurunan kesadaran kita akan kebutuhan dasar individu.

Selain itu disadari atau tidak, pemanfaatan teknologi juga memberikan tantangan kepada kita untuk bisa mengontrol waktu. Karena tidak luput dari hadapan kita bahwa dengan menggunakan teknologi komunikasi berupa telepon seluler dan internet dapat membuat kita lupa akan konsekuensi lain dari kehidupan sosial kita. Jarice Hanson (2007) menyebutkan saat ini kita dihadapkan juga dengan kondisi psikologis yang disebutkan ialah adanya perilaku “*illusion of control*” atau tentang bagaimana pengaruh telepon seluler dan internet yang lebih kompleks bagi perubahan sosial tiap individu yang berbeda-beda terhadap kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*) dan nilai-nilai (*values*). Dengan kata lain disebutkan Hanson, penggunaan ponsel dan internet telah mempengaruhi sikap dan perilaku orang-orang tentang ke mana mereka bisa pergi dan tetap produktif. Ketika orang dapat terhubung dimanapun mereka berada, perbedaan antara waktu dan kewajiban pribadi

untuk bekerja, keluarga, atau teman bisa tampak tak ada habisnya. Pada salah satu bab di bukunya yang berjudul "THE CHALLENGE OF ALWAYS BEING "ON" diungkapkan Hanson (2007), yaitu :

"...wether people use cell phone and the internet at work, in public, or for personal reasons also contributes to how "connected" they feel to other people and to their daily obbligations. The portable features of cell phones and the ease of accessing the internet in public places or over the cell phone influences people' attitude and behaviors about where they can go and still remain productive. When people can be connected wherever they are, the distinctions between personal time and obligations to work, family, or friends can seem endless" (Hanson, 2007:7)

Apa yang diungkapkan Hanson ada benarnya karena hal ini tidak bisa ditutupi dan akan terlihat jelas, tantangan untuk selalu dapat terhubung dan keinginan bisa terus *online* di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat terkadang membuat kita lupa akan dua sisi kehidupan kita yaitu pribadi dan di publik. Disini kita tidak bisa mengabaikan beberapa esensi ruang dan waktu.

Sebagai sebuah teknologi, telepon seluler dan internet memiliki sifat adiktif (*addictive behavior*) "***As an addictive technology, they may substitute real personal interaction with others and offer the illution of control for their users*** (Hanson, 2007:57). Disini kita tahu bahwa semua penguasaan penggunaan media teknologi komunikasi itu juga didasari oleh faktor kebiasaan. Ketika kita sering berinteraksi secara personal melalui telepon seluler untuk terhubung pada orang lain atau pada banyak aktifitas, maka akan berpotensi untuk menjadi ketagihan.

Bigo live wajah baru CyberSex

Pengguna Bigo yang bertambah menjadi alat monetisasi perusahaan dengan interaksi antar pengguna. Pengguna Bigo di hiburan dengan fitur uang virtual di mana pengguna dapat memberikan hadiah kepada host dengan mengirim simbol berlian dan lainnya yang bisa dibeli dengan uang sungguhan.

Kemudian host yang menerima hadiah tadi dapat menguangkannya kembali. Hal ini menjadi salah satu penyebab yang mendorong muncul konten-konten pornografi di layanan Bigo. Pasalnya, kanal-kanal itulah yang paling ramai dikunjungi penikmat siaran Bigo.

Layanan Bigo Live yang berasal dari pengembang IT Singapura telah diblokir pemerintah per 1 Desember 2016 lantaran banyak aduan masyarakat yang mengeluhkan banyak konten pornografi di dalamnya. Namun pada 13 Januari 2017, pemerintah Indonesia kembali membuka layanan bigo live karena alasan pengembang bigo live telah bersedia mendirikan kantor resmi di Indonesia dan menyiapkan tenaga kerja lokal yang bertugas mengawasi konten pornografi.

Bagi penulis alasan pembukaan kembali akses layanan bigo live Indonesia masih sebatas pertimbangan ekonomi pemerintah yang menghendaki pendapatan pajak dari perusahaan modal asing milih pengusaha Singapura. Terkait konten pornografi yang masih berlangsung, hal ini merupakan fenomena “CyberSex wajah baru”. CyberSex adalah hubungan erotik yang terjadi di *cyberspace* (dunia maya). Melalui internet *broadcasting live*, bigo live merupakan salah satu sarana chatting room sex yang sering digunakan pengguna Internet. Dahulu kita ketahui beberapa kasus chatting berisi sex dilakukan melalui layanan yahoo messenger dengan menggunakan perangkat *personal computer* (PC) yang terhubung internet dan web cam. Tampilan chatting room saat itu hanya sederhana, dan biasanya berlangsung di warnet ataupun tempat lainnya yang berada PC dan terhubung internet. Dengan kata lain aktifitas chatting sex hanya dilakukan pada tempat-tempat terbatas.

Namun kini tersedia berbagai pilihan fitur yang memberikan kenyamanan pengguna bigo live untuk siaran langsung dengan konten pornografi. Misalnya fitur pemberian coin berlian yang dibeli dari uang asli dan diberikan kepada “artis porno dadakan” atau pengguna yang melakukan siaran langsung dengan mempertontonkan konten pornografi. Dalam bigo live

dikenal dengan istilah “saweran”, dengan kata maaf penulis bahwa menyebutkan perempuan-perempuan tersebut meminta imbalan uang untuk aksi sex yang akan dilakukannya, seperti mempertontonkan alat vitalnya, melakukan desahan sensualitas, goyangan tubuh, lidah yang merangsang, bahkan ada yang melakukan siaran langsung hubungan intim dengan pasangannya. Tempat siaran langsung di bigo pun bermacam-macam, ada yang di kamar mandi, didalam mobil, dikamar, didapur, dan tempat lainnya yang menurut kenyamanan masing-masing pengguna. Biasanya akun yang melakukan aksi ini akan terblokir setelah melakukannya lebih dari 3 detik, setelah dilapor oleh pengguna lainnya dan petugas patroli bigo.

Pemblokiran siaran langsung dan akun pada bigo live bisa juga terjadi dari pihak kedua, yaitu laki-laki yang melakukan aksi “masturbasi”, dalam istilah tenar di bigo disebut pasukan coli (Pascol). Pengguna dari laki-laki yang melakukan hal tersebut bisa diblokir dengan melakukan fitur “video call” kepada artis-artis bigo, yang juga bisa dilihat langsung oleh pengguna lainnya. Jumlah pascol di bigo terbilang sangat banyak dan cukup lumayan pascol yang beruang atau memiliki berlian untuk diberikan, sedangkan pengguna lainnya yang tidak memiliki berlian bisa menonton aksi sex tersebut secara gratis. Biasanya artis bigo akan melakukan aksi ketika *viewer* (penonton) lebih dari 500 dan penyumbang berlian sudah cukup banyak. Pada portal berita detik.com terungkap pendapatan host di bigo yaitu :

"Jadi gaji pokoknya dulu Rp 3,5 juta. Bisa lebih dari itu dapat tambahan uang dari *reward*-nya. Mereka *ngincer* dari *gift*-nya itu," tutur mantan pengguna lainnya yang juga ikutan jadi host di Bigo" (Kristo dan Noor, 2016)

CyberSex sering juga disebut internet sex atau komputer sex. Seiring perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, fasilitas untuk siaran sex secara langsung di *cyberspace* pun ikut berkembang. Seperti pada penjelasan diatas, maka dari itu penulis menyebut bigo live sebagai wajah baru *cyberssex*.

Bigo Live ditinjau dari komunikasi bermedia

Menurut teori mass media *uses and gratification*, penggunaan media itu dilandasi oleh kebutuhan perorangan yang dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya. Terdapat istilah “kebutuhan” yang merupakan padanan kata “need” itu sendiri, dalam psikologi digunakan juga sebagai padanan dari kata-kata: “motivies”, “wants”, “desires”, dan lain – lain.

Pemakaian kata “wants” sebagai padanan “needs” tersebut didefinisikan sebagai “kekuatan – kekuatan yang mengawali dan mendorong perilaku” (initiating and sustaining forces of behavior). Ke dalam konsep “wants” ini termasuk pula dorongan–dorongan yang bersifat negatif, yaitu kekuatan–kekuatan yang menyebabkan individu menghindari sesuatu objek atau kondisi, yang biasanya disebut “fears” atau “aversions”. Objek yang dituju oleh “wants” itu adalah “goals” yang oleh Krech, dan kawan–kawan, digunakan bukan saja meliputi objek yang dituju (*aproach object*), melainkan juga “goals” yang bersifat negatif, yaitu sesuatu objek yang dihindarkan individu (avoidance objek).

Terdapat hubungan yang saling berketergantungan (interpendensi) antara “wants” dan “goals” itu. Di satu pihak “wants” digunakan sebagai dasar untuk mencapai “goals”, dan dipihak lain, “goals” diusahakan dicapai untuk memuaskan “wants”. Hubungan antara kebutuhan dengan perilaku tidak bersifat sederhana dan langsung. Ini antara lain terlihat dari adanya kecenderungan bahwa beberapa tindakan yang sama berhubungan dengan sejumlah kebutuhan yang berbeda. Sebaliknya, beberapa tindakan yang berbeda mungkin berhubungan dengan sejumlah kebutuhan yang sama.

Dari penjelasan diatas bila melihat konteks penggunaan bigo live dapat dijelaskan sebagai berikut. Penggunaan aplikasi mobile Bigo live memiliki motif perilaku dan tujuan yang unik dari penggunanya. Namun motif perilaku yang paling terlihat adalah kebutuhan akan konten pornografi dan dibuntuti oleh iming-iming keinginan pemasukan yang cukup besar. Tidak ada *fears* atau ketakutan akan hillangnya privasi dan perlindungan diri dari terjeratnya

regulasi merupakan problematika yang mengkhawatirkan di Indonesia. “goals” yang bersifat negatif yaitu mendapatkan “saweran” dengan mempertontonkan sexualitas atau pornografi bukanlah sesuatu objek yang dihindarkan individu (*avoidance objek*) bagi pengguna bigo live Indonesia.

Walaupun memang kebutuhan akan pornografi pada dasarnya merupakan kebutuhan lahiriah dasar manusia dewasa. Namun dalam persepektif Penggunaan media baru sebagai sarana pembentuk *CyberSex* dengan menggunakan bigo live, maka hal ini merupakan konsekuensi yang patut diterima dan sesungguhnya telah melewati batas kewajaran pengguna di Indonesia. Jika kita menyadari bahwa teknologi akan membawa dampak, baik negatif maupun positif, maka kita akan memandang dampak tersebut sebagai konsekuensi logis dari pemanfaatan kita terhadap produk teknologi komunikasi. Konsekuensi logisnya ialah kepada budaya religius Indonesia yang kian hari semakin memprihatinkan dengan kehadiran pornografi yang bebas pada internet. Dari data yang disebutkan di portal berita jawapos.com bahwa pada tahun 2015 Indonesia telah menempati posisi kedua dalam negara yang mengakses konten porno. Mayoritas 80% dikonsumsi oleh pemuda Indonesia (Solehudin, 2016)

Adapun konsekuensi sosial dan kultural dari kemajuan teknologi komunikasi ialah sebagai berikut :

Konsekuensi sosial yang ditimbulkan dari bigo live ini ialah mengacu pada penjelasan Pavlik (1996: 304-15) tentang terbentuknya komunitas virtual atau dengan kata lain jika selama ini kegiatan prostitusi terbiasa untuk hidup dalam alam nyata secara fisik, maka dalam *cyberspace* sebuah prostitusi terbentuk secara virtual. Pada bigo live, selain artis porno dadakan, cukup banyak yang mengaku sebagai pekerja sex komersil (PSK). Namun mereka biasanya tidak mempertontonkan pornografi secara gratis dan terbuka di ruang chat karena takut di blokir. Mereka akan melakukan *private chat* dengan pengguna yang ingin *private video call* dengan memungut bayaran pulsa bahkan uang yang ditransfer.

Konsekuensi kultural yang ditimbulkan dari bigo live ini adalah mengacu pada Abrar (2001 : 51-3) tentang adanya :

1. Perubahan nilai dan norma

Seseorang yang sering online dalam cyberspace akan banyak menemui pengalaman baru yang akan mengubah pandangan mereka tentang diri mereka serta nilai dan norma yang mereka anut. Begitupula pada pengguna bigo live, pengalaman mereka akan internet *broadcasting live* telah mengubah pandangan mereka untuk menjaga kehormatan diri “tidak telanjang didepan kamera” dan norma agama masing-masing.

2. Penyerahan sebagian Otoritas Diri pada teknologi komunikasi.

Seseorang yang sudah begitu jauh terlibat dalam cyberspace bukan tak mungkin akan menghabiskan seluruh waktu, tenaga dan energinya dalam cyberspace. Pengguna bigo live pun sering tidak melihat waktu dan tempat. Baik pada malam hari ataupun pada pagi dan siang hari, show terus berlangsung. Mereka juga sering melakukannya ditempat umum yang berada disekitarnya seperti di dalam mobil saat macet, dikantor saat ke kamar mandi, dan lainnya. Mereka terus ingin mengejar “saweran”.

Konsekuensi terhadap regulasi dan budaya religus di Indonesia

Budaya religus merupakan salah satu metode pendidikan nilai yang komprehensif. Karena dalam perwujudannya terdapat inkulnasi nilai, pemberian teladan, dan penyiapan generasi muda agar dapat mandiri dengan mengajarkan dan memfasilitasi pembuatan-pembuatan keputusan moral secara bertanggung jawab. Maka dari itu, mewujudkan budaya religus di kehidupan bermasyarakat menjadi kewajiban moral serta spiritual bagi setiap warga negara Indonesia.

Referensi terkait regulasi yang mengatur pornografi di Indonesia antara lain:

1. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (“KUHP”);
2. Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU ITE”); dan
3. Undang-Undang No. 44 Tahun 2008 tentang Pornografi (“UU 44/2008”)

Agar budaya religius menjadi nilai-nilai yang tahan lama, maka harus ada proses internalisasi budaya. Internalisasi adalah proses menanamkan dan menumbuhkembangkan suatu nilai atau budaya menjadi bagian diri (*self*) orang yang bersangkutan. Penanaman dan penumbuh kembangan nilai tersebut dilakukan melalui berbagai didaktik metodik pendidikan dan pengajaran. Proses pembentukan budaya terdiri dari sub-proses yang saling berhubungan antara unit organisasi di dalam hubungannya dengan lingkungannya secara terus menerus dan berkesinambungan. Seperti pada sebuah keluarga yang menjadi unit terkecil dan pertama, yang seharusnya dapat mencegah penggunaan bigo live baik bagi anak maupun keluarga lainnya. Internalisasi nilai-nilai seperti pornografi adalah perbuatan dosa dan merendahkan harga diri di masyarakat perlu ditanamkan kepada diri anak dan keluarga lainnya. Bagi laki-laki yang menggunakan bigo live dan dengan fitur berlian yang dari hasil pembelian uang, maka sebaiknya disadarkan akan untuk menumbuhkan nilai-nilai sedekah. Membantu orang lain yang kurang mampu lebih baik daripada memenuhi hasrat biologis yang hanya berlangsung secara virtual.

Pada aspek hukum, CyberSex atau kegiatan konten pornografi di bigo live adalah kegiatan melanggar hukum internet (*cyberlaw*) adalah aspek hukum yang istilahnya berasal dari CyberspaceLaw, yang ruang lingkupnya meliputi setiap aspek yang berhubungan dengan orang perorangan atau subjek hukum yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi internet yang dimulai pada saat “online” dan memasuki dunia cyber atau maya.

Berbicara mengenai pornografi, telah ada beberapa undang-undang yang mengatur substansi yang dimaksud. Namun bagi penulis, penegakan hukum pada penggunaan bigo live di Indonesia masih belum tegas. Mungkin

pemerintah masih sibuk dengan kerja blokir memblokir situs porno. Hingga lalai terhadap pengawasannya di bigo live, kejadian pornografi masih terus berulang. Tidak bisa mengandalkan dari petugas khusus di bigo live. Sesungguhnya Bigo live hanyalah salah satu dari berbagai aplikasi live chatting yang memang dikemas dengan host cantik yang memungkinkan konten pornografi berlangsung. Masih banyak lainnya seperti iShow, nonolive, lifeme dan masih banyak lainnya. Rekomendasi penulis adalah memberikan efek jera bagi pelaku pornografi, baik si artisnya maupun yang menyebarkan video artis tersebut pada jejaring sosial.

Kesimpulan

CyberSex menjadi salah satu fenomena atas dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital. Tentunya aplikasi ini memerlukan dampak atas kehidupan sosial dan budaya religius di Indonesia. Sebagai bentuk konsekuensi sosial yang muncul disini ialah mengacu pada penjelasan Pavlik (1996: 304-15) tentang terbentuknya komunitas virtual atau dengan kata lain jika selama ini kegiatan prostitusi terbiasa untuk hidup dalam alam nyata secara fisik, maka dalam *cyberspace* sebuah prostitusi terbentuk secara virtual. Pada bigo live, selain artis porno dadakan, cukup banyak yang mengaku sebagai pekerja sex komersil (PSK). Namun mereka biasanya tidak mempertontonkan pornografi secara gratis dan terbuka di ruang chat karena takut di blokir. Mereka akan melakukan *private chat* dengan pengguna yang ingin *private video call* dengan memungut bayaran pulsa bahkan uang yang ditransfer.

Motif perilaku yang paling terlihat adalah kebutuhan akan konten pornografi dan dibuntuti oleh iming-iming keinginan pemasukan yang cukup besar. Tidak ada *fears* atau ketakutan akan hilangnya privasi dan perlindungan diri dari terjeratnya regulasi merupakan problematika yang mengkhawatirkan di Indonesia. Pada aspek hukum, CyberSex atau kegiatan konten pornografi di bigo live adalah kegiatan melanggar hukum internet

(*cyberlaw*) adalah aspek hukum yang istilahnya berasal dari *CyberspaceLaw*, yang ruang lingkupnya meliputi setiap aspek yang berhubungan dengan orang perorangan atau subjek hukum yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi internet yang dimulai pada saat "online" dan memasuki dunia cyber atau maya.

Masih banyak lainnya aplikasi bernuansa pornografi yang tersebar di duni amaya seperti iShow, nonolive, lifeme dan masih banyak lainnya. penulis berharap pemerintah dapat memberikan efek jera bagi pelaku pornografi, baik si artisnya maupun yang menyebarkan video artis tersebut pada jejaring sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Ana Nadhya Abrar, (2001). "Konsekuensi Sosial Teknologi Komunikasi" dan "Kosekuensi Sosial Teknologi Komunikasi". Teknologi Komunikasi dalam Perspektif Ilmu Komunikasi, Fisipol UGM, Yogyakarta

John Pavlik dan Everette E. Dennis, (1996) "*Social and Cultural Consequences*". *New Media Technology : Cultural and Commercial Perspective*, Allyn and Bacon, United States .

Sitompul, Josua. (2012). *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw : Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. Jakarta: Tatanusa.

Sumber Online :

Kristo dan Noor (2016). Link : <https://inet.detik.com/cyberlife/d-3372765/kontroversi-bigo-live-dan-pengakuan-mantan-host-cantik> di akses pada 28 Mei 2017

Sugiharto, Bintoro Agung (2017). Link : <http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20170113171210-185-186150/bigo-live-resmi-hadir-kembali-di-indonesia/> di akses pada 28 Mei 2017

Solehudin, Imam (2016). Link : <http://www.jawapos.com/read/2016/05/07/27233/miris-indonesia-negara-dengan-pengakses-situs-porno-terbanyak-di-dunia-> di akses pada 28 Mei 2017