

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Kekerasan seksual didefinisikan oleh WHO (*World Health Organization*) sebagai tindakan ataupun upaya seksual yang bersifat memaksa kepada orang lain (2002, p. 149). Isu tersebut sudah lama ada bahkan dari jaman Yunani yang bisa dilihat dalam Alkitab ataupun surat para penjelajah (History.com Staff, 2018). Awalnya eksistensi kekerasan seksual tidak sekuat jaman sekarang, tetapi karena konsep *consent* dan struktur sosial antara laki-laki dan perempuan yang lebih setara, penekanan kekerasan seksual sekarang lebih terbentuk. Isu kekerasan seksual memiliki ikatan dengan hak asasi manusia karena memberi dampak secara fisik, psikis serta martabat kemanusiaan seseorang, (Sibarani, 2019, p. 107). Walaupun sudah ada strukturisasi konsep kekerasan seksual dan telah dilabel sebagai suatu kejahatan secara hukum, isu tersebut masih sering terjadi dan menjadi bahan diskusi yang besar di media, terutama media sosial. Berdasarkan survei oleh Agbasiere (2021, p. 5005) , 95% *user* media sosial sangat nyaman mendiskusikan isu kekerasan seksual dan menggunakan platform untuk memperjuangkan keadilan korban dan *spread-awareness* akan isu tersebut.

Diskusi ini terdorong sejak adanya *#MeToo movement* pada tahun 2006 yang terbentuk oleh gerakan feminisme untuk mendukung para korban kekerasan seksual untuk *speak-up* akan pengalaman mereka supaya mendapatkan keadilan. Topik isu kekerasan seksual terus berkembang sejak *#MeToo* dari pembukaan

jendela pengalaman para korban kekerasan seksual, terus menjadi wacana terhadap pemadatan konsep kekerasan seksual dan bagaimana standar sosial dapat berubah. Akan tetapi, norma yang telah ada tidak segampangnya berubah dalam satu hari dan keberagaman pandangan manusia bisa merubah *significance* isu kekerasan seksual. Maka diskusi atau wacana akan isu kekerasan seksual masih terus berjalan, dan dengan adanya media sosial yang bisa menyebarkan informasi secara cepat, pesan yang tersalir membentuk hubungan antar-*user* dan mendorong adanya suatu komunitas virtual.

Konsep komunitas virtual pertama kali disebut oleh Reihngold dalam buku '*The Virtual Community*' (1993, p. 3). Beliau mengartikannya sebagai suatu perkumpulan sosial yang muncul di Internet, ketika orang melanjutkan diskusi publik dalam durasi yang cukup lama, dan membawa perasaan saat berinteraksi untuk membentuk jaringan hubungan pribadi di dunia maya. Selanjutnya, terdapat interpretasi beragam akan komunitas virtual terutamanya oleh Kozinets (2010, p. 15) yang menyatakan bahwa komunitas virtual pada masa ini memiliki peluang tidak lagi menjadi perkumpulan yang 'tidak nyata' karena memiliki sifat virtual, tetapi telah menjadi suatu 'tempat' informasi dan dukungan emosional yang sangat berharga.

Pembentukan suatu komunitas virtual bergantung pada bagaimana anggota atau *user* berinteraksi dengan satu sama lain. Interaksi tersebut berkembang menjadi suatu budaya dalam komunitas virtual. Budaya dalam komunitas virtual atau *cyberculture* merupakan suatu pola perilaku yang memiliki sifat simbolik kepada anggota komunitas, diikuti bersama, dan dimediasi menggunakan internet

(Priyowidodo, 2020, p. 7). Kozinets menyatakan bahwa di seluruh masyarakat manusia, kumpulan praktik dan tradisi yang terkait semakin menyatu dengan sistem makna yang ada dan yang baru, maka *cyberculture* terus berkembang dan memiliki ketergantungan komunitasnya (2010, p. 11). Percampuran ini dapat menghasilkan formasi budaya yang mengejutkan dan unik; perpaduan budaya baru ini, khususnya, akan menjadi budaya dunia maya.

Internet pada masa modern ini menjadi sangat *embedded* dalam kehidupan orang dalam sehari-hari, cara manusia sekarang dapat akses dengan langsung suatu informasi telah mengubah banyak hal (Comer, 2019, p. 5). Aspek pembentukan hubungan antarmanusia atau *user* lain di internet memiliki peran besar dengan meningkatkan *networking* yang aman (Comer, 2019, p. 107). Kecanggihan teknologi sekarang membuat kaum remaja jaman ini memiliki keaktifan yang tinggi dalam penggunaan sosial media di Indonesia. Hal tersebut didukung oleh hasil data KEPIOS dan *We are Social* (2022) yang menyatakan bahwa pendominasi penggunaan sosial media adalah mereka yang berumur 18-34 tahun dengan persentase 64%.

Pada masa *new media* ini dengan penggunaan media sosial yang tinggi, variasi tujuan penggunaan media sosial juga banyak terutamanya terhadap hal kolaboratif. *new media* yang merupakan kombinasi akan komputer, komunikasi, dan konten media yang terus berkembang dan mengalami proses konvergensi dimana ada kerja sama akan tiga elemen tersebut maka selalu dianggap '*new*' atau baru (Flew & Smith, 2018, p. 3). Karena adanya sifat kolaboratif, *user* akan pasti berinteraksi dan berkomunikasi dengan satu sama lain, membentuk ruang

berdiskusi seperti ruang publik virtual. Ruang publik oleh Habermas diartikan sebagai sekelompok individu yang berkumpul untuk berdiskusi tentang aturan umum atau hukum yang ada di komunitasnya (Habermas, 1991, p. 27). Digabungkan dengan konsep ruang publik dalam media sosial oleh Papacharissi, menghasilkan konsep ruang publik virtual atau ruang yang menggabungkan orang-orang dari latar belakang budaya yang berbeda melibatkan diri dalam diskusi politik virtual secara cepat (2002, p. 23). Hal tersebut dapat menjadi bibit utama pembentukan suatu komunitas virtual yang tidak hanya berkomunikasi dengan satu sama lain, berpartisipasi dalam demokrasi secara online, serta memiliki hubungan erat baik dengan satu sama lain, atau terhadap situs tersebut.

Fenomena komunitas virtual terbentuk saat penggunaan internet meningkat di Indonesia dan menjadi lahan komunikasi banyak *user* sampai akhirnya membentuk suatu komunitas karena terbentuknya hubungan antar-*user*. Komunitas virtual lama menjadi bahan penelitian karena banyak variasi komunitas yang ada di internet, seperti penggunaan *cyberspace* dalam populisme islam yang diteliti oleh Hannan (2021) atau komunitas informatif seperti Instagram @indozone.id yang memberi segala berita untuk orang Indonesia dalam media sosial.

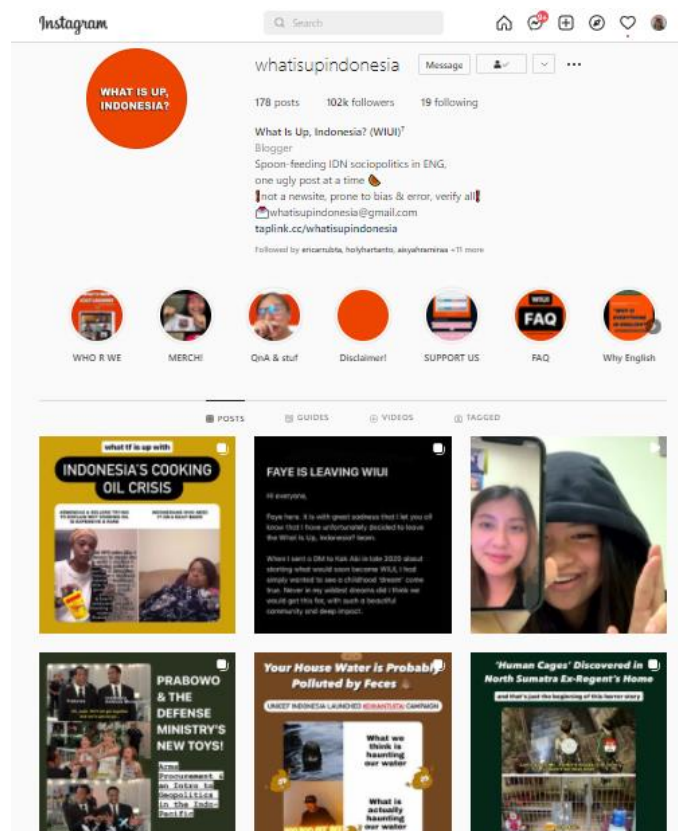
Terlihat bahwa dalam komunitas virtual, interaksi atau komunikasi antarsesama bisa berbeda dengan saat berinteraksi dalam dunia nyata, terutama karena faktor anonimitas yang terbentuk dalam *new media*. Hal tersebut mendorong bahwa ada fenomena komunitas virtual, terutama di Indonesia yang telah berkembang dan akhirnya menggunakan Internet dalam aktivitas sehari-harinya. Komunitas virtual yang dapat bervariasi akan bentuknya hendak diteliti, terutama

akan budaya yang terbentuk dalam komunitas virtual tersebut dan menemukan efek dunia maya terhadap perilaku manusia saat berinteraksi.

Instagram @whatisupindonesia merupakan suatu situs sosial media yang memiliki konsep sebagai suatu komunitas virtual. *Followers* atau *user* lain yang mendapatkan konten oleh Instagram tersebut memiliki sifat yang aktif dalam *feedback* kepada konten. Hal ini membentuk relasi antara *admin* dan *followers* serta *followers* dan *followers* untuk sering berinteraksi dan membentuk suatu komunitas.

Gambar I.1

Instagram @whatisupindonesia



Sumber: (instagram.com/whatisupindonesia, 2022)

Instagram @whatisupindonesia didirikan pada tahun 2020 oleh tim sebanyak tujuh anggota: *founder*, *co-founder*, empat *volunteers* dan satu *collaborator* utama. Instagram tersebut memiliki *followers* sebanyak 102,217 *followers* sejak tanggal 14 Maret 2022. Instagram ini memiliki tujuan untuk *translate* segala informasi dan isu-isu sosial-politik yang ada di Indonesia dalam bahasa Inggris supaya mereka yang "orang Indonesia tetapi di-didik secara internasional", "orang Indonesia yang tidak lancar dalam bahasa Indonesia", dan "orang Indonesia yang tinggal di luar negeri" bisa mencerna informasi tersebut. Instagram @whatisupindonesia juga merupakan akun yang fokus terhadap informasi sosial-politik dengan segmentasi *audience* kaum remaja (Gen-Z dan Millennial) yang memiliki nama khusus komunitas yakni 'wuiboos'. Dinyatakan bahwa lebih banyak yang mengetahui terhadap informasi politik, level partisipasi politik cenderung akan lebih tinggi (Anderson, 2021, p. 214).

Komunitas Instagram @whatisupindonesia memiliki keunikan karena media sosial Instagram tidak lazim digunakan sebagai ruang diskusi politik. Internet dinyatakan memang telah membuka penambahan komunikasi secara visual (Serafinelli, 2018, p. 9) dan dapat mempengaruhi media sosial seperti Instagram untuk mengutamakan *post audio-visual*. Akan tetapi @whatisupindonesia menggunakan teks sebagai elemen yang mendominasi *post* mereka. Isi *post* @whatisupindonesia memberi dorongan untuk berdiskusi terhadap isu-isu sosial politik yang ada di Indonesia, dan sebagai remaja yang memiliki peran penegakan demokrasi, Instagram @whatisupindonesia bukan hanyalah suatu sumber

informasi, melainkan suatu bentuk ruang publik virtual untuk berdiskusi sampai menjadi satu komunitas virtual.

Keunikan dari Instagram @whatisupindonesia diutamakan dari keberagaman anggota komunitas. Situs Instagram ini yang berbasis menggunakan Bahasa Inggris untuk berkomunikasi, walaupun memiliki demografi orang Indonesia. Maka ada penambahan sifat internasional atau global karena penggunaan Bahasa ini (Rohmah, 2005, p. 108) sekaligus juga eksklusifitas hanya kepada *user* yang mengerti atau bisa berbahasa Inggris yang bisa berinteraksi dengan satu sama lain, bagi yang tidak bisa mengalami kesusahan baik mengerti post ataupun berinteraksi dengan anggota komunitas lainnya. Akan tetapi Bahasa yang digunakan komunitas ini juga memiliki pengaruh dengan persepsi atau prinsip anggota karena ada pula yang tidak berdomisili di Indonesia tetapi tetap ingin mengikuti berita sosio-politik yang ada di Indonesia, memberi efek globalisasi yang sesuai terjadi dalam suatu *new media*.

Berdasarkan penelitian oleh Muntu, Tangkudung, dan Lolutung, komunitas virtual @indozone.id memberi pengaruh besar terhadap budaya yang terbentuk, terutama dalam interaksi simbolik virtual dimana anggota menghargai bila ada pendapat berbeda dan meluruskan bila terjadi kesalahpahaman menangkap isi postingan, dan walaupun ada yang saling keras kepala saat berargumen, selalu ada yang netral dalam diskusi dan menyelesaikan argumen tersebut. (2021, p. 7). Penemuan tersebut merefleksikan bagaimana suatu *user* berinteraksi baik dengan *post* maupun dengan *user* lainnya, maka membentuk refleksi akan budaya yang terbentuk dalam komunitas virtual ini.

Perbedaan antara komunitas virtual Instagram @indozone.id dan @whatisupindonesia diawal dari penggunaan Bahasa dimana @indozone.id berbasis Bahasa Indonesia maka ada sifat eksklusif anggota yang bisa berinteraksi dalam komunitas hanyalah yang bisa berbahasa Indonesia. Melainkan @whatisupindonesia berbasis Bahasa Inggris, membuka sifat global/internasional maka tidak hanya orang Indonesia saja yang bisa berkomentar, tetapi juga *user* dari luar negeri. Ditambahkan juga dengan menggunakan Bahasa Inggris, yang memiliki korelasi terhadap identitas dan budaya seseorang (Kramsch, 1998, p. 65), maka anggota @whatisupindonesia berupaya memiliki pandangan yang lebih '*western*' atau liberal.

Kedua, Postingan yang ada dalam @whatisupindonesia tercampur dengan opini admin dan membuka korelasi suatu kasus kekerasan seksual dengan hal lain seperti agama, pemerintah, atau gerakan feminisme. Sedangkan postingan @indozone.id berusaha tidak mengambil sisi apapun/objektif dan hanya menjelaskan alur cerita suatu kasus kekerasan seksual. Maka dari itu, berdasarkan postingan yang ada, terbentuklah pengaruh terhadap diskusi dalam seksi komen anggota komunitas @whatisupindonesia yang tidak hanya membahas kasus kekerasan seksual secara spesifik, tetapi mengkorelasikannya dengan hal lain. Melainkan komunitas @indozone.id yang hanya berdiskusi terhadap kasus kekerasan seksual secara spesifik dan tidak mengkorelasikannya dengan hal lain.

Diantara seluruh konten yang telah *diposting* oleh @whatisupindonesia, *post* yang mendapatkan *engagement* paling banyak hingga mendapatkan isi diskusi yang beragam adalah *post* mengenai isu kekerasan seksual di Indonesia.

Mendapatkan 28.700 *likes* serta 1.243 komen, postingan dengan judul '*Universitas Indonesia Under Fire for Teaching Consent in Sex-Ed Video*' yang memicu topik akan sistem *sex-education* yang ada di Indonesia. Ada pula postingan '*Son of DPRD Bekasi & Gerindra Member Raped a Minor & Now Proposing to Marry Her*' yang mendapatkan 19.912 *likes* serta 688 komen. Postingan tersebut menceritakan suatu kasus kekerasan seksual oleh putra dari seorang pihak DPR. Ketiga, postingan berjudul '*The Surprisingly Controversial: Permen PPKS*' tentang pengajuan Permen PPKS atau "Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Teknologi tentang Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Seksual", serta respon beberapa partai yang menentanginya mendapatkan *likes* sebanyak 16.505 dan 218 komen.

Postingan tersebut meliputi isu kekerasan seksual yang terjadi di Indonesia, dan karena ada fitur komen dalam Instagram, terbentuklah banyak diskusi dalam komunitas ini. Tujuan diskusi, terutamanya dalam ruang publik yakni pembentukan opini publik sampai terjadinya persetujuan publik yang membantu melaksanakan '*decision-making*' terhadap kelakuan selanjutnya sebagai perjuangan demokrasi (Papacharissi, 2002, p. 11). Penulis mengumpulkan *post* terhadap isu kekerasan seksual yang ada dalam Instagram @whatisupindonesia supaya memahami pemaknaan isu tersebut di komunitas.

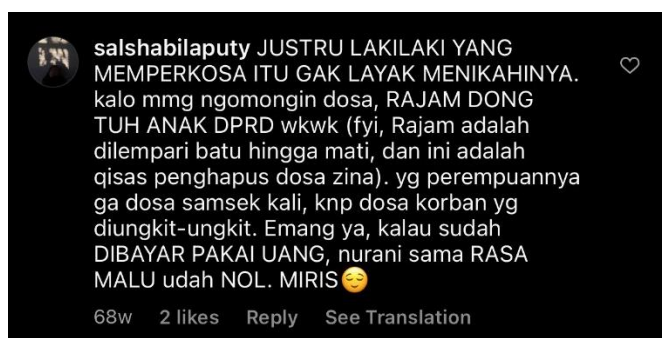
Isi diskusi akan dikaitkan dengan pandangan beragam yakni pandangan religius, hukum, serta feminisme yang awal membentuk gerakan #MeToo sebagai *support* kepada korban kekerasan seksual. Tiga pandangan tersebut sangat bervariasi dan masih mendapatkan kredibilitias yang setara dengan satu sama lain dalam komunitas virtual @whatisupindonesia karena *user* memiliki kebebasan

untuk berkomen dan mengungkapkan opini tanpa ada campur tangan admin. Dalam pandangan secara religius, kekerasan seksual dipandang berdasarkan kepercayaan *user* maka banyak keterkaitan dengan dosa, hawa nafsu, keperawanan, dan '*pre-marital sex*'. Terhadap pandangan hukum, fokus *user* dalam diskusi isu kekerasan seksual adalah keadilan atau tidak keadilan yang diinfokan oleh postingan Instagram @whatisupindonesia. Pandangan tersebut melibatkan peran pemerintah negara dalam isu kekerasan seksual dan bagaimana sebagai pihak yang memiliki kewenangan mengatasi isu tersebut. Sedangkan pandangan feminisme fokus kepada kondisi korban dan penolakan patriarki. Ada dua variasi pandangan tersebut yakni pendorongan feminisme yang diartikan sebagai penerusan kesetaraan gender, dan sisi ekstrim feminisme yang tidak hanya ingin kesetaraan antara gender, tetapi juga memiliki kebencian akan kaum laki-laki.

Berikut dilampirkan beberapa contoh komen berdasarkan pandangan tertentu dalam post berjudul '*Son of DPRD Bekasi & Gerindra Member Raped a Minor & Now Proposing to Marry Her*':

Gambar I.2

Pandangan Religius



Sumber: (instagram.com/whatisupindonesia, 2022)

Gambar I.3

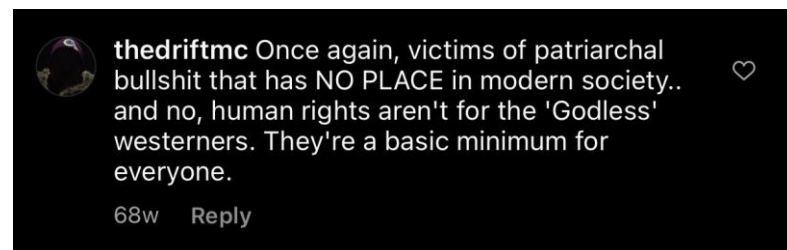
Pandangan Hukum



Sumber: (instagram.com/whatisupindonesia, 2022)

Gambar I.4

Pandangan Feminisme



Sumber: (instagram.com/whatisupindonesia, 2022)

Tiga pandangan tersebut dapat menemukan pemaknaan dan merupakan hasil utama dari interaktivitas yang ada terhadap isu kekerasan seksual dalam komunitas virtual @whatisupindonesia. Tujuan utama suatu penelitian netnografi adalah memahami representasi dari fenomena budaya atau komunal (Kozinets, 2010, p. 60). *Cyberculture* yang ada dalam suatu komunitas menjadi bahan reflektif akan komunikasi atau perilaku manusia dalam dunia maya. Maka itu, dalam komunitas virtual @whatisupindonesia yang memiliki pengaruh keterbukaan

karena berbasis Bahasa Inggris dan mendapatkan keberagaman prespektif saat berdiskusi, terlihat budaya yang terbentuk karena pemaknaan isu kekerasan seksual. Pertanyaan seperti ‘diantara tiga pandangan tersebut, apakah ada yang lebih dominan dalam komunitas @whatisupindonesia?’ dan ‘apakah pemaknaan ini memberi pengaruh kepada anggota komunitas sampai perilakunya di dunia nyata?’ bisa terbentuk untuk kembali merefleksikan budaya yang ada dalam komunitas virtual ini dan apakah pengaruhnya kepada anggota komunitas. Salah satu faktor yang dapat merefleksikan *cyberculture* tersebut yakni interaktivitas dan komunikasi yang terjadi dalam suatu komunitas virtual. Menurut Rogers, interaktivitas merupakan sejauh mana partisipan dalam proses komunikasi yang mempertimbangkan kontrol dan dapat terjadi pertukaran peran dalam suatu *mutual discourse* (1995, p. 179). Dikorelasikan dengan komunitas virtual yang memiliki medium digital, interaktivitas menambah fleksibilitas akan batasan komunikasi diantaranya ada norma dan standar sosial yang berkembang dalam suatu sistem komunikasi (Rogers & Allbritton, 1995, p. 185).

Fenomena komunitas virtual telah diteliti oleh banyak penelitian terdahulu seperti Bo’od, Siahaan, dan Ida (2019), Rofiah, Sumardjo, Sarwoprasodjo, & Lubis (2021), Tapotubun & Rahmah (2021), Damayanti & Yuriawan (2020), serta Nabilla, Arviani, Herlina, & Safitri (2021) dan memiliki kesamaan penelitian ini yang juga meliputi fenomena komunitas virtual.

Komunitas virtual yang diteliti oleh Bo’do et al dilaksanakan dengan topik terhadap gerakan bertani di perkotaan (2019) yang menghasilkan keseluruhan interaksi dalam situs komunitas. Penelitian kedua terhadap jaringan komunikasi

suatu gerakan politik (Rofiah et al., 2021), ada pula penelitian terhadap segala wacana atau perilaku *online* religius yang dominan dalam Internet (Tapotubun & Rahmah, 2021), juga penelitian yang meneliti cara komunikasi dalam suatu komunitas virtual menggunakan konten infografis (Damayanti, 2020), serta penelitian komunitas virtual Instagram BEMP Ilmu Komunikasi Universitas Negeri yang memberi pengaruh terhadap transformasi informasi (Nabilla et al., 2021) memiliki kesamaan dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Akan tetapi, penelitian ini memiliki kekhususan karena akan terjun dalam komunitas virtual Instagram @whatisupindonesia dan menganalisis bagaimana isu kekerasan seksual dimaknai oleh komunitas Instagram tersebut dalam diskusi di seksi komen.

Saat menganalisis, penulis menggunakan metode penelitian Netnografi oleh Robert V. Kozinets (Kozinets, 2010) yang meliputi pengumpulan data dan pendalaman cara kerja suatu komunitas supaya implementasi kekerasan seksual dalam diskusi komunitas Instagram @whatisupindonesia antara *admin-followers* dan *followers-followersnya* dapat dirumuskan dengan jelas. Ada tiga jenis pengumpulan data yaitu *Archival*, *Elicited*, dan *Field Note* data. Penulis mendapatkan penemuan akan *digital-footprint* atau segala interaksi yang telah terjadi di komunitas virtual @whatisupindonesia yang tidak meliputi partisipasi oleh penulis, melainkan kemurnian interaksi antara *admin-followers* serta *followers-followers*. Sekaligus juga akan didapatkan penemuan yang meliputi penulis dalam bentuk wawancara akan responden serta refleksi penulis terhadap komunitas virtual tersebut.

I.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimanakah interaktivitas dalam diskusi isu kekerasan seksual komunitas virtual Instagram @whatisupindonesia?

I.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian mengikuti masalah yang telah terbentuk maka untuk memahami bagaimanakah bagaimanakah interaktivitas dalam diskusi isu kekerasan seksual komunitas virtual Instagram @whatisupindonesia.

I.4. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan yang tergantung oleh objek penelitian yakni interaktivitas isu kekerasan seksual di Indonesia yang terjadi dalam komunitas virtual Instagram @whatisupindonesia. Ditambahkan batasan terhadap subjek penelitian yang akan diteliti yaitu admin dan *followers* @whatisupindonesia yang terlibat dalam diskusi isu kekerasan seksual dalam komunitas virtual tersebut. Batasan memberi arahan kepada penulis supaya fokus dalam topik yang telah dispesifikkan untuk penelitian ini.

I.5. Manfaat Penelitian

I.5.1. Manfaat Akademik

Penelitian dapat mengembangkan dan memperkaya kajian mengenai *Computer-Mediated-Communication* (CMC) dan interaktivitas dalam komunitas virtual dengan metode netnografi di Fakultas Ilmu Komunikasi.

I.5.2. Manfaat Praktis

Penelitian dapat digunakan sebagai refleksi bagi akun Instagram @whatisupindonesia supaya mengenal lebih dalam isi diskusi isu kekerasan seksual yang terjadi dalam situsny.