

PENGUNAAN APLIKASI X SEBAGAI MEDIA AKSES KONTEN PORNOGRAFIWiyani Putri¹¹Universitas Bakrie, JakartaEmail: wyanieputripangesty@gmail.com¹

Abstrak: Kemajuan teknologi menjadi tantangan besar karena terdapat banyak dampak bagi penggunaannya salah satunya maraknya pornografi. Saat ini media sosial tidak hanya menjadi wadah membagikan keseharian atau mendapatkan informasi, namun juga menjadi wadah penyebaran pornografi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data wawancara dengan informan secara tidak langsung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan X menjadi wadah dalam mengakses banyaknya konten pornografi.

Kata Kunci: X, Konten, Pornografi.

***Abstract:** The progress of technology poses a significant challenge due to its numerous impacts on users, one of which is the widespread proliferation of pornography. Currently, social media serves not only as a platform for sharing daily activities or acquiring information but also as a medium for the dissemination of pornography. This research employs a qualitative method with data collection through indirect interviews with informants. The findings of this study indicate that the use of X serves as a channel for accessing a large amount of pornographic content.*

***Keywords:** X, Content, Pornography.*

PENDAHULUAN

Tingginya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia yang begitu pesat dan seiring berjalannya waktu membuat teknologi informasi dan komunikasi menjadi hal yang begitu sentral dalam masyarakat sebagai salah satu faktor penunjang produktivitas dalam keseharian mereka. Internet dan media sosial hadir sebagai hasil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Selain kemudahan dalam mengakses informasi, bahkan media sosial menjadi ranah bagi pengguna internet untuk berbagi dan menyebarkan informasi tanpa adanya pembatas. Internet merupakan salah satu produk ilmu pengetahuan yang berkembang dengan sangat pesat. Individu dapat mengirim pesan, mencari informasi, dan melakukan interaksi dengan siapa saja secara cepat melalui jaringan internet.

Keberadaan teknologi komunikasi berbasis digital dan penggunaannya yang semakin besar mempunyai banyak implikasi. Di satu sisi, perkembangan media digital juga membawa dampak positif seperti kemudahan akses informasi, kemudahan komunikasi tanpa memandang jarak dan waktu, serta berkontribusi terhadap perkembangan demokrasi. Berbeda dengan media massa tradisional seperti televisi, radio, dan media cetak, media digital dan media baru memberikan peluang bagi masyarakat untuk berpartisipasi baik sebagai konsumen maupun sebagai produsen konten (*user-generated content*) atau biasa disebut konten Prosumer (Ott & Mack, 2014)

Media sosial merupakan salah satu sistem yang memudahkan dalam melakukan komunikasi dan interaksi dengan cepat dan juga sangat praktis dengan siapapun di belahan dunia dengan menggunakan koneksi internet. Boyd dan Ellison (2008) dalam (Cicillia, 2016) juga mengungkapkan bahwa media sosial adalah alat perantara berbasis web yang memberikan kemungkinan pada individu untuk membuat profil pribadi, melihat, dan memasuki profil orang lain yang terdaftar di koneksi mereka. Para pengguna media sosial dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan Wiki merupakan salah satu bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia (Fuchs, 2014: 35-26).

Perkembangan teknologi dari masa ke masa tidak dapat dipungkiri terjadi dan mempengaruhi kehidupan manusia. Kebiasaan kita dalam mengonsumsi dipengaruhi oleh keberadaan teknologi, salah satunya teknologi komunikasi. Teori determinisme teknologi dicetuskan oleh Marshal McLuhan (1962 dalam Griffin, 2012) yang memiliki asumsi dasar bahwa media komunikasi membentuk perilaku manusia itu sendiri dikarenakan setiap media komunikasi masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda dan unik. Riva'i (2016) menjabarkan determinisme teknologi sebagai kejadian atau tindakan yang dilakukan manusia akibat pengaruh dari perkembangan teknologi dan perkembangan teknologi tersebut tidak jarang membuat manusia bertindak di luar kemauan sendiri. Memang manusia pada awalnya membuat teknologi, namun pada akhirnya teknologi juga membentuk perilaku manusia itu sendiri. Marshal McLuhan membagi perkembangan media ke dalam beberapa tahap, yang disebut sebagai Marshal McLuhan Media Map of History, yakni tribal, literate, print, electronic, and digital age (Griffin, 2012). Era digital sepenuhnya merujuk kepada elektronik, dimana permulaan teknologi digital mengubah lingkungan elektronik. Era media massa elektronik semakin dipersonalisasi. Semakin banyak

komunitas dibentuk dari mulai gagasan, keyakinan, nilai, minat dan fetish yang semakin terspesialisasi (Griffin, 2012).

Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi terkadang mempengaruhi kehidupan manusia kebiasaan mendapatkan sesuatu dengan mudah dipengaruhi oleh kehadiran teknologi, termasuk teknologi komunikasi. Teori determinisme teknologi dikemukakan oleh Marshall McLuhan (1962; Griffin, 2012) dan didasarkan pada pemikiran mendasar bahwa media komunikasi itu sendiri membentuk perilaku manusia karena setiap media komunikasi mempunyai karakteristik yang berbeda dan unik. Riva'i (2016) menggambarkan determinisme teknologi sebagai peristiwa atau tindakan yang dilakukan oleh manusia sebagai akibat dari pengaruh perkembangan teknologi, yang seringkali memaksa manusia untuk bertindak di luar kemauannya, saya akan memandu Anda untuk melakukannya. Faktanya, meskipun manusia pada mulanya menciptakan teknologi, pada akhirnya teknologi dapat membentuk perilaku manusia itu sendiri. Era digital sepenuhnya mengacu pada elektronik, dan lingkungan elektronik berubah seiring dengan munculnya teknologi digital. Di era media massa elektronik, personalisasi semakin mengalami kemajuan. Semakin banyak komunitas yang terbentuk dari ide, keyakinan, nilai, minat, dan fetish yang semakin terspesialisasi (Griffin, 2012)

Salah satu media sosial yang saat ini digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah *platform X* atau yang dulunya dikenal dengan Twitter. Menurut survey yang dilakukan oleh *We Are Social (2023)* Jumlah Pengguna Twitter di Indonesia Capai 14,75 Juta per April 2023, Peringkat Keenam Dunia. X merupakan aplikasi media sosial yang menghubungkan individu dengan individu lainnya. Dalam era informasi yang terus berkembang, aplikasi Twitter telah menjadi salah satu elemen paling dinamis dan berpengaruh dalam ranah media sosial. Dengan memberikan platform untuk berbagi ide, pemikiran singkat, dan berita secara real-time, Twitter telah membentuk cara kita berkomunikasi, berpartisipasi dalam percakapan global, dan mengakses informasi. Twitter, sebagai aplikasi media sosial berbasis teks dan gambar, memberikan pengguna kemampuan untuk menyampaikan pesan singkat dalam bentuk "tweet" dengan batasan karakter tertentu. Hal ini menciptakan ruang untuk percakapan yang cepat, langsung, dan terkadang mendalam di seluruh dunia. Dengan kata lain, Twitter bukan hanya sekadar aplikasi, melainkan sebuah jendela interaksi sosial yang membuka peluang untuk bersambungannya pemikiran, berbagi kegembiraan, atau menanggapi peristiwa terkini. Melalui aplikasi Twitter, pengguna dapat mengikuti akun-akun yang

mereka hargai, termasuk tokoh publik, perusahaan, dan teman-teman mereka. Keberadaan "retweet" dan "like" memungkinkan konten yang menarik untuk menyebar dengan cepat di seluruh jejaring. Twitter juga menjadi alat penting untuk mengamati tren global, menyampaikan opini publik, dan memfasilitasi gerakan sosial. Meskipun memiliki dampak positif yang signifikan dalam mempercepat penyebaran informasi, Twitter juga menghadapi tantangan terkait dengan disinformasi, pembatasan karakter yang dapat membuat konten terbatas, dan masalah privasi. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam terhadap kekuatan dan keterbatasan aplikasi Twitter penting untuk memanfaatkannya secara efektif sambil memahami risikonya.

Pada bulan Maret 2006, Jack Dorsey, Noah Glass, Biz Stone, dan Evan Williams meluncurkan Twitter di San Francisco, California, Amerika Serikat. Pada awalnya, platform ini dikenal sebagai "twtr" tanpa huruf 'i' pada awalnya, dan menjadi bagian dari perusahaan pembayaran daring yang bernama Odeo. Seiring berjalannya waktu, Twitter mengalami pertumbuhan yang pesat dan berevolusi menjadi platform media sosial terkemuka yang memungkinkan pengguna untuk berbagi pesan singkat yang disebut sebagai "tweets" dengan batasan jumlah karakter tertentu. Sejak saat itu, Twitter telah menjadi salah satu platform media sosial paling populer di seluruh dunia. Twitter mulai mencapai popularitas yang mencolok pada tahun 2007 dan terus mengalami pertumbuhan eksponensial sejak saat itu. Sejak diluncurkan pada Maret 2006, pertumbuhan pengguna Twitter dan popularitasnya meningkat dengan cepat selama beberapa tahun awalnya. Pada tahun 2007, Twitter menjadi perbincangan hangat di antara pengguna internet, terutama karena konsep uniknya yang memungkinkan pengguna untuk berbagi pemikiran dan informasi dalam pesan singkat. Twitter mulai mengalahkan perusahaan raksasa media sosial lainnya. Twitter menciptakan akun terverifikasi ditandai dengan lencana berwarna biru yang didapatkan seseorang Ketika menjadi sebuah publik figur yang memenuhi syarat dan ketentuan yang diberikan pihak Twitter itu sendiri. Namun setelah Twitter berpindah kepemilikan yaitu Elon Musk maka banyak sistem yang terjadi perubahan seperti nama aplikasi yang awalnya Twitter menjadi X. Kemudian lencana akun atau *verified account* bisa didapatkan oleh semua orang dengan cara berlangganan setiap bulannya. X menciptakan banyaknya creator yang membuat konten serta mengunggahnya. Dalam komunikasi konten merupakan isi atau maksud dari sebuah pesan. Komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan lalu komunikan

mengerti dari apa yang disampaikan komunikator, lalu terdapat rasa puas dari komunikator jika pesan yang ia sampaikan berhasil diterima dengan baik kepada komunikan.

Masyarakat dunia maya menjadikan Twitter sebagai salah satu sarana untuk menunjukkan konten maupun hal yang mereka sukai. Terdapat beberapa jenis akun Twitter yang masing-masingnya berbeda dari segi identitas yang ditampilkan maupun dari aktifitas interaksi yang dilakukan seperti *personal account*, *cyber account*, *fan account*, maupun *account* konten kreator lainnya. Begitu banyak hal positif yang bisa didapatkan di ranah virtual Twitter. Beberapa berisikan tentang konten berpendidikan, hiburan maupun informasi tertulis dan hal-hal yang belum banyak diketahui orang. Penyebaran informasi di media sosial Twitter lebih cepat menyebar bahkan beberapa mendahului media konvensional seperti televisi dan koran. Namun, setiap teknologi dapat diibaratkan layaknya dua sisi mata uang dengan tampilan yang berbeda, jika banyak hal positif yang ada, maka tidak sedikit pula hal negatif tersebar di media sosial Twitter. Dengan adanya kemudahan akses yang tanpa batas serta kurangnya pengawasan yang ketat dari pihak Twitter, media sosial Twitter menjadi salah satu ladang terjadinya banyak penyimpangan sosial maupun kejahatan virtual, terutama dalam hal pornografi.

Dalam KBBI, pornografi dijelaskan sebagai penggambaran perilaku erotis melalui lukisan atau tulisan yang bertujuan untuk membangkitkan nafsu berahi atau merupakan materi bacaan yang sengaja dirancang untuk tujuan tersebut. Dalam konteks ini, pornografi didefinisikan sebagai representasi terbuka tubuh atau kegiatan perilaku seksual manusia yang ditampilkan dengan maksud memicu hasrat seksual pada individu yang mengonsumsinya (Kurniawan & Creativity, 2017). Peningkatan prevalensi pornografi secara signifikan dapat dihubungkan dengan kemajuan teknologi komunikasi saat ini. Awalnya, pornografi hanya tersebar melalui video Betacam, kemudian melalui keping Digital Versatile Disk (DVD) dan Versatile Compact Disk (VCD). Namun, saat ini, akses konsumsi pornografi telah meluas melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, smartphone, dan perangkat lainnya, didukung oleh koneksi internet. Menurut Ketua Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia (ISKI), sekitar 80 persen pemuda Indonesia menyimpan konten pornografi di ponsel mereka. Dalam konteks ini, media sosial tampaknya menjadi wadah bagi berbagai jenis konten pornografi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja (Rakhmawati dkk, 2022). Berkembangnya pornografi di media sosial juga dipengaruhi oleh jumlah individu yang secara bebas mengaksesnya. Menurut survei We Are Social, jumlah

pengguna internet di Indonesia mencapai 213 juta orang pada Januari 2023, setara dengan 77% dari total populasi Indonesia yang mencapai 276,4 juta orang pada awal tahun tersebut. Jumlah pengguna internet di Tanah Air mengalami peningkatan sebesar 5,44% dibandingkan tahun sebelumnya. Platform X dinilai sebagai tempat yang bebas dan aman dalam melakukan tindakan prostitusi online maupun transaksi seksual secara virtual. X tidak hanya menjadi aplikasi pertukaran informasi atau media sosial pada umumnya, namun terdapat banyak konten pornografi yang bisa diakses siapa saja secara bebas, *real time* dan tersebar secara cepat. Pada aplikasi X ditemukan banyak akun yang aktif mengikuti, menyukai, juga mengomentari konten yang ada pada aplikasi X. Peneliti menemukan konten porno tanpa adanya sensor yang dibuat seolah itu adalah video biasa. Banyak kalangan yang menjadi penikmat konten yang mencerminkan berbagai perilaku terhadap munculnya konten tersebut. Pada pencarian atau *search engine* pada laman X secara terbuka menampilkan hal yang tidak pantas atau pornografi.

Banyak pengguna media sosial saat ini berpendapat bahwa *platform X* adalah aplikasi yang telah menyimpang dari fungsi di awal kemunculannya. Peneliti menemukan banyak konten-konten seksual yang sengaja dipublikasikan kepada khalayak. Konten pornografi yang sangat merajalela di X selalu diberantas namun hal tersebut membuat konten baru lebih banyak, beberapa pakar mengatakan bahwa X memiliki *term and conditions* yang kurang ketat serta tidak terdapat peringatan jika itu merupakan konten pornografi. Sistem keamanan yang cukup mudah seperti inilah membuat maraknya konten pornografi berkeliaran di aplikasi X.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) kembali menegaskan perlunya partisipasi aktif masyarakat Indonesia dalam mendukung upaya pemerintah untuk melawan penyebaran konten pornografi yang semakin meluas melalui internet dan pesan pribadi (*private messaging*). Penyebaran besar-besaran konten pornografi dianggap sebagai ancaman serius yang dapat merugikan dan memberikan dampak negatif terhadap potensi kemajuan bangsa Indonesia. Konten tersebut juga memiliki potensi merusak perkembangan positif generasi muda, baik secara fisik maupun mental, sehingga dapat mempengaruhi persiapan mereka untuk masa depan yang lebih baik. Oleh karena itu, Direktur Jenderal Aplikasi Informatika (Dirjen Aptika) Kemenkominfo, Samuel Abrijani Pangerapan, mengajak seluruh masyarakat Indonesia untuk bersatu dalam upaya pemberantasan penyebaran konten pornografi (2023). Semmy, sapaan akrab Samuel Abrijani Pangerapan, menjelaskan bahwa Kemenkominfo tengah gencar mempromosikan

program literasi digital untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan internet dengan cara yang positif dan sesuai. Harapannya adalah agar masyarakat Indonesia dapat sepenuhnya beralih ke era digital dan mengoptimalkan penggunaan teknologi dengan ide-ide kreatif dan inovatif. Semmy juga menyampaikan keprihatinan terkait perkembangan penyebaran konten pornografi melalui media internet, yang sekarang melibatkan bahkan anak-anak sekolah dasar. Sebagai respons terhadap tantangan ini, Kemenkominfo berusaha untuk mengatasi penyebaran konten porno, khususnya melalui media sosial seperti Twitter atau X. Menurutnya, masalah utama adalah penyebaran konten pornografi di kalangan remaja yang aktif menggunakan media sosial, terutama melalui aplikasi X. Salah satu faktor terbesar yang mendorong orang membuka konten porno di aplikasi X adalah adanya fitur mesin pencarian atau laman pencarian yang selalu menampilkan topik terkait pornografi. Hal ini membuat konten pornografi dapat dengan mudah diakses tanpa perlu memasukkan kata kunci khusus atau melakukan pencarian yang spesifik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi kualitatif dengan karakteristik studi deskriptif. Penelitian kualitatif memiliki sifat interpretatif yang melibatkan analisis mendalam. Hal ini juga berlaku dalam konteks penelitian ini, di mana penulis melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dari subjek penelitian terkait perilaku penggunaan aplikasi X. Analisis tersebut dilakukan dengan merujuk pada konsep-konsep yang relevan. Perilaku penggunaan aplikasi X, khususnya saat aplikasi tersebut menjadi media pornografi, dianggap sebagai realitas yang merupakan hasil konstruksi sosial dan budaya. Dalam kerangka pemahaman penelitian kualitatif, realitas dianggap sebagai produk konstruksi sosial yang muncul dari kesepakatan bersama (Mulyana, 2007).

Terkait dengan metode pengumpulan data, pada penelitian ini menggunakan metode wawancara kepada empat orang. Empat orang ini sudah di observasi sebelum menjadi informan dalam penelitian ini, seperti aktif menggunakan akun X, pernah menonton, menyukai atau mengomenatri konten pornografi dan umur 17-22 tahun. Wawancara ini dilakukan secara tidak langsung yaitu menggunakan perantara melalui aplikasi X yang menyediakan *direct message* yang dapat terhubung langsung dengan informan. Wawancara ini dilakukan secara semi terstruktur guna

menjadikan wawancara tidak kaku atau bersifat informal. Peneliti ingin informan terbuka serta jujur terhadap perilaku menggunakan X sebagai media untuk konten pornografi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki fokus pada perilaku pengguna aplikasi X yang menggunakan aplikasi tersebut sebagai media untuk mengakses konten pornografi. Setelah melakukan wawancara dengan keempat informan didapatkan hasil untuk melihat perilaku penggunaan aplikasi X melalui waktu memiliki dan menggunakan X, durasi penggunaan aplikasi X, pemanfaatan aplikasi X dalam kehidupan sehari-hari. Sementara untuk media akses konten pornografi dilihat melalui bagaimana potensi X dalam akses konten porno dan keterlibatan kemajuan teknologi terhadap konten pornografi.

1. Waktu Memiliki dan Menggunakan X

Pada informan pertama menyatakan bahwa ia memiliki akun X sejak 2015 namun aktif menggunakan pada tahun 2017 ketika memasuki perguruan tinggi. Ia mengatakan bahwa saat itu memiliki akun X merupakan barisan khalayak yang keren dan gaul “Dulu kalau mau jadi anak gaul harus punya twitter” (31 Desember 2023). Banyak fitur-fitur yang menyempurnakan aplikasi X sebagai sosial media yang digunakan sebagai bertukar informasi. Informan kedua menyatakan memiliki akun X pada tahun 2020 saat pandemi di Indonesia, informan kedua sudah lama mengetahui aplikasi X namun pada tahun 2020 ia baru memiliki akun dan langsung menjadi pengguna aktif X sampai saat ini “Waktu tau pertamakali pas namanya masih Twitter, tapi baru punya waktu covid, gabut kan. Sampai sekarang masih pake” (31 Desember 2023). Penjelasan informan ketiga bahwa ia menggunakan X pada tahun 2016 saat ia masih kuliah semester 1. Saat itu aplikasi X masih trend dengan tweet atau mengunggah sesuatu yang dibagikan kepada orang lain. Menurutnya itu adalah masa-masa indah bermain X “Awal kuliah kenal X dan masih aktif sampai sekarang, dulu masih suka nge-tweet. Twitter juga belum seperti sekarang” (31 Desember 2023). Informan keempat menyatakan bahwa ia menggunakan twitter serta aktif menjadi pengguna sejak 2022 lalu ketika banyak trending yang diciptakan di X. hal itulah membuatnya bermula menjadi pengguna aktif X sampai saat ini ‘X banyak yang viral, trendingnya seru-seru. Baru tau X 2022 sih tapi amsih aktif sampai sekarang, seru aja main X” (31 Desember 2023).

Sampai saat ini keempat informan masih aktif menggunakan X sebagai salah satu media sosial mereka dan belum ada perasaan ingin berhenti memainkan X. Informan juga menambahkan bahwa mereka mengetahui X berawal dari teman dekat yang memperkenalkannya kepada aplikasi X serta mempelajari aplikasi X secara otodidak. Aplikasi X yang dulu terasa berbeda bagi beberapa informan karena sudah memakai aplikasi X sejak lama, tidak hanya aplikasi atau fitur saja yang berubah, namun pengguna yang berada di aplikasi X juga sudah memiliki vibes yang berbeda dengan dahulu.

2. Durasi Penggunaan Aplikasi X

Hasil penelitian ini menunjukkan durasi penggunaan aplikasi X pada setiap informan berbeda-beda. Pada informan pertama menyatakan bahwa ia menghabiskan waktu luang serta mengisi kekosongan waktu dengan membuka X. Jika di presentasikan dengan waktu, dalam satu hari ia menghabiskan waktu sekitar 4-6 jam membuka aplikasi X. Ia menyebutkan itu adalah waktu terbaik dalam menjernihkan pikirannya dari kesibukannya sehari-hari, ia juga menambahkan bahwa ia tidak menyesal telah menggunakan 4-6 jam dalam sehari untuk membuka aplikasi X *“Biasanya segitu, tapi ngga tiap hari juga kok, sesuai kebutuhan”* (31 Desember 2023). Informan kedua menyatakan bahwa ia bisa menghabiskan waktu 3 jam untuk membuka aplikasi X namun dengan ritme waktu yang berbeda-beda tergantung dalam kebutuhannya serta tergantung *mood*. Menurutnya *mood* sangat memengaruhi kendalinya untuk menggunakan aplikasi X. Waktu yang terbaik membuka aplikasi X menurut informan kedua adalah di malam hari sekitar jam 19.00 WIB *“Sesuai mood ya, tapi waktu paling bagus menurut saya sih malam hari. Pas lagi capek capeknya, buka X salah satu obatnya”* (31 Desember 2023), ia juga tidak menyesal untuk membuang waktunya untuk membuka aplikasi X 3 jam dalam satu hari. Pada informan ketiga, ia menyampaikan bahwa durasi menggunakan aplikasi X tergantung kesehariannya, jika *weekday* akan membuka X pada malam hari saja sekitar 1-1,5 jam. Namun jika *weekend* bisa menghabiskan waktu untuk membuka aplikasi X sekitar 3 jam *“kalo weekday biasanya lebih dikit waktu untuk buka X, tapi tetap menggunakan. Weekend agak lebih panjang yaa 1-3 jam lah”* (31 Desember 2023). Informan keempat mengatakan bahwa ia menghabiskan sekitar 1-3 jam dalam satu hari untuk menggunakan aplikasi X dalam kegiatannya *“Tergantung sih kak, 1 jam, 2 jam atau 3 jam sesuai kegiatan lagi padat atau engga. Kalau ngosong bisa 3 jam”* (31 Desember 2023).

Hasil wawancara dengan keempat informan di atas menunjukkan bahwa dalam satu hari mereka menghabiskan waktu efektif paling tidak 1-2 jam untuk menggunakan aplikasi X. sedangkan waktu yang efektif dalam menggunakan aplikasi X adalah pada saat malam hari.

3. Pemanfaatan Aplikasi X dalam Kehidupan Sehari-hari

Pada pernyataan ini menunjukkan hasil penelitian bahwa X memiliki berbagai manfaat terutama dalam kehidupan sehari-hari. Informan pertama menyatakan bahwa X memiliki berbagai manfaat yang bisa dijadikannya sebagai rujukan dalam kehidupan sehari-hari. Informan pertama juga menyatakan bahwa CEO X yaitu Elon Musk banyak memiliki wacana untuk merombak ulang dengan kecanggihan yang ia miliki dalam hal kemajuan teknologi khususnya media sosial yaitu X. informan menyampaikan bahwa nanti akan tersedia layanan jual beli pada aplikasi X *“Katanya nanti X akan lebih maju, aka nada fitur kayak ecommerce, mungkin juga nanti tersedia ojek online hahaha”* (31 Desember 2023), hal tersebut juga didukung oleh pernyataan informan kedua dimana ia mengatakan pada aplikasi X tidak hanya menghibur diri tapi juga dapat transaksi jual beli apa saja. Bahkan pada aplikasi X, sesualitas juga diperjual belikan *“Ngomongin manfaat banyak kak, harga diri aja bisa dijual beli. Kalau aku sih prefer manfaatnya ke hiburan sih”* (31 Desember 2023).

Informan ketiga menambahkan jika benar banyak manfaat ketika menggunakan aplikasi X tergantung bagaimana kita memilah untuk dimanfaatkan kearah positif maupun negative. Informan ketiga menjelaskan jika ingin dilihat dari manfaat sisi positif tentu banyak sekali, namun jika dilihat dari sisi negative justru lebih banyak lagi *“Manfaatnya banyak ya, manfaat positif banyak, negative lebih banyak lagi. Tinggal gimana kita memilahnya aja”* (31 Desember 2023). Informan keempat menyatakan bahwa ia memanfaatkan aplikasi X dalam banyak aspek *“Kalau saya banyak ya manfaatnya, saya terhibur sama X kayak X tu beda aja gitu sama aplikasi lainnya, kita ngga perlu jaga image terus mau ngapain aja kayaknya bebas”* (31 Desember 2023). Informan keempat menambahkan bahwa kehidupannya saat ini sudah kecanduan sosial media dan sangat bergantung pada sosial media salah satunya adalah aplikasi X tersebut *“Saya memanfaatkannya pure sebagai medsos kak, saya aja kecanduan medsos tingkat tinggi, karena apa-apa saya wajib banget kayaknya cek medson, terutama X”* (31 Desember 2023). Informan

keempat juga sepakat dengan pernyataan informan ketiga bahwa aplikasi X memiliki banyak manfaat positif maupun negative tergantung bagaimana diri kita bijak terhadap hal tersebut.

4. Potensi X dalam Mengakses Kontek Pornografi

Hasil penelitian ini mengatakan bahwa aplikasi X tidak hanya memiliki potensi, namun sudah menjadi media untuk akses konten pornografi. Keempat informan sepakat bahwa aplikasi X menjadi media dalam mengakses konten pornografi secara bebas dan semakin menyebar luas.

Informan pertama mengatakan bahwa ini bukanlah sebuah potensi, melainkan sebuah wadah para pelaku konten pornografi, ia menyatakan ketika membuka aplikasi X pada *search engine* kata kunci yang sangat trending adalah hal-hal yang berbau pornografi “*Duh, bukan hanya potensi kak, ini udah real udah nyata jadi wadah pornografi. Lihat yang trending itu pasti dipenuhi konten-konten porno dan orang-orang yang menjual dirinya. Itu bisa diakses bebas di X kan? Segampang itu deh akses X ini untuk kearah pornografi. Anggep aja small house production lah ya*” (31 Desember 2023). Mulai dari situ ia menyadari bahwa X juga menjadi media porno dan akhirnya mengikuti perkembangan pembahasan pornografi pada aplikasi X, bahkan sampai saat ini terhubung aktif dalam unggahan konten-konten porno di aplikasi X. menurutnya, ia tidak mencari hal tersebut, melainkan konten tersebut yang menghampirinya. “*Ya awalnya ga niat, tapi disuguhin mulu siapa yang ga tertarik? Jujur saat ini saya aktif melihat konten porno secara grtais di aplikasi X ini*” (31 Desember 2023). Pernyataan tersebut selaras dengan pernyataan informan kedua dimana ia mengatakan bahwa ini bukan suatu potensi melainkan sudah menjadi ladang pornografi “*Udah bisa dikatakan ladang yang penuh konten porno, kakak mau cari porno yang seperti apa? Semua ada dengan keywords yang mudah, akses gampang dan free*” (31 Desember 2023). Menurutnya pornografi maupun seksualitas sangat berkeliaran bebas dan dapat dijumpai dengan mudah melalui aplikasi X. Penjelasan tersebut berdasarkan pengalaman informan dimana ia menjadi pengguna X yang mana salah satu alasan membuka serta menggunakan aplikasi X adalah penasaran karena X selalu menjadikan *trending* topik untuk kasus pornografi “*Penasaran pasti, sekarang X udah terbranding aplikasi blue film deh*” (31 Desember 2023). Menurutnya pornografi dahulu adalah hal yang tabu, perlu akses khusus untuk melihat konten dewasa tersebut, namun saat ini media sosial juga bisa dijadikan wadah untuk penyebaran konten pornografi.

Maraknya konten pornografi pada media sosial X menjadi perbincangan bagi khalayak dunia maya serta hasil perkembangan teknologi menjadikannya semakin canggih dan semakin maju. Penjelasan dari informan ketiga mengatakan bahwa, kemajuan saat ini mendorong semuanya mudah dicapai. Tidak hanya berdampak kemudahan dalam sisi negative, sisi positif pun ikut mengalami kemajuan. Salah satunya adanya kemudahan dalam mengakses konten porno pada aplikasi X. akhirnya informan ketiga berpendapat bahwa itu adalah kemajuan karena tidak perlu mengakses jejaring khusus pornografi untuk melihat konten porno tersebut, *“sekali mendayung, dua tiga pulau terlampaui”* pernyataan informan ketiga (31 Desember 2023). Selanjutnya informan keempat menyatakan bahwa X benar-benar sudah menjadi ladang penyebaran pornografi, *“saya sejujurnya memiliki X buat liat porno sih kak, soalnya lengkap yang baru, yang viral semua ada dan itu gratis.”* Pernyataan informan keempat (3 Januari 2023) menyatakan bahwa tujuannya memiliki akun X untuk melihat konten porno karena kemudahan akses yang diberikan. Informan keempat juga menambahkan, *“X mah udah kacau, banyak pecandu porno, LGBT, jual diri, dan masih banyak lagi.”*

5. Ketertiban Kemajuan Teknologi Terhadap Konten Pornografi

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya tentang konsep determinisme teknologi oleh Marshal McLuhan, meskipun teknologi awalnya merupakan hasil kreasi manusia, pada akhirnya teknologi tersebut juga memiliki dampak dalam membentuk perilaku manusia. Pada era elektronik, akses terhadap pornografi masih sangat terbatas, dan konten pornografi hanya dapat ditemukan dalam format media seperti film yang tersedia dalam bentuk DVD, VCD, dan sejenisnya. Pada saat itu, mengakses pornografi memerlukan usaha lebih, melibatkan jejaring khusus, dan terdapat aturan yang ketat terkait dengan pasal pornografi. Namun saat ini semuanya sudah berbuah secara cepat, kemajuan teknologi merupakan suatu terobosan untuk membantu khalayak dapat mengakses banyak hal secara cepat, padat dan juga akurat. Tak hanya itu, kemajuan teknologi juga terlibat dalam konten pornografi yang sangat marak di Indonesia. Pemerintah Indonesia sudah berusaha memblokir website yang menyebarkan, mempromosikan konten-konten pornografi. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi ini membuat semuanya berbeda.

Di Indonesia terdapat banyak kemajuan dalam aspek teknologi salah satunya adalah media sosial. Seiring berjalannya waktu, media sosial yang hanya menampilkan fitur standar berubah menjadi fitur-fitur canggih. Salah satu contohnya adalah platform X dulunya Twitter, aplikasi X

sudah menjadi ranah penyebaran konten pornografi. Peneliti sudah melihat banyaknya konten pornografi yang diunggah secara bebas, mudah ditemukan hanya dengan menggunakan *keywords* yang mengandung seksualitas. Semua orang dapat dengan mudah mengakses maupun mengunggah konten pornografi pada aplikasi X, juga pada aplikasi X bisa di akses oleh siapa saja. Hal ini menyebabkan banyak remaja maupun anak-anak dibawah umur dapat berpotensi mengakses konten-konten pornografi. Berdasarkan penelitian ini, aplikasi X sudah menjadi media untuk mengakses konten pornografi.

KESIMPULAN

Penggunaan media sosial hakikatnya menjadikan manusia lebih maju dalam berbagai aspek kehidupan. Kemajuan dibidang teknologi sangat memberikan dampak yang besar. Dampak kemajuan teknologi saat ini banyal sekali terutama dampak positif yang mendukungkemajuan masyarakat Indonesia, namun dampak negative yang ditimbulkan juga sangat banyak. Dalam konteks penelitian ini, dampak negatif tersebut terkait dengan penggunaan aplikasi X sebagai emdia akses konten pornografi. Para informan pada penelitian ini berumur antara 17-22 tahun yang mana masih belum dewasa dan berpotensi tidak bijak dalam menggunakan sosial media. Pernyataan informan menyatakan bahwa mereka dengan sadar menggunakan X sebagai media untuk mengakses konton pornografi secara gratis dan juga cepat. Kemudahan dalam kemajuan teknologi seperti ini yang amsih harus dipertimbangkan.

Konten pornografi di Indonesia sudah sangat menjamur dan peminat konten pornografi di media sosial Indonesia dapat dikatakan tinggi, sesuai dengan data Kemenkominfo dimana mereka menyatakan bahwa ada banyak website yang sudah di blokir namun semua itu akan muncul kembali di ebrbagai *platform* lainnya. Hal itu terbukti pada penelitian ini aplikasi X menjadi salah satu *platform* media sosial terbesar yang menjadi wadah penyebaran konten pornografi.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, D., & Creativity, J. (2017). Menangkal Cyberporn: Membahas Add Ons dan Aplikasi Antipornografi. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- McKibbin, G., Hamilton, B., & Humphreys, K. (2016, Desember 7). Hold pornography to account – not education programs – for children’s harmful sexual behaviour. Retrieved 2017, from

<http://theconversation.com/hold-pornography-to-account-not-educationprograms-for-childrens-harmful-sexual-behaviour-68473>

Ott, B. L., & Mack, R. L. (2014). *Critical Media Studies: An Introduction*. Chichester: Wiley Blackwell.

Rakhmawati, N. A., Zuhroh, R. A., Muna, Q. N., & Dianutami, V. R. (2022). Klasterisasi Keyword Terkait Pornografi pada Media Sosial Twitter Menggunakan Latent Dirichlet Allocation. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 6(2), 66-72.

Fuchs, Christian. (2014). *Social Media: a Critical Introduction*. London: Sage

Griffin, E. (2012). *A First Look At Communication Theory*. New York: McGraw-Hil

Mulyana, D. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Riva'i, A. K. (2016). *Komunikasi Sosial Pembangunan*. Pekanbaru: Hawa dan AHWA.