# BAB II

# KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

* 1. **Review Penelitian Sejenis**

Skripsi yang menjadi acuan penulis sebagai contoh dan pembandingan adalah sebagai berikut:

1. *“PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TWITTER OLEH PEKERJA SEKS KOMERSIAL DI KOTA PALEMBANG* “ *Oleh* *Dwitamia Indah Sari,* Jurusan Sosiologi dan Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya, tahun 2019. Penelitian ini berisi aktivitas interaksi *Virtual Community*. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti media internet di kalangan masyarakat luas. Yang menjadi perbedaan adalah objek penelitian yang digunakan dalam skripsi tersebut. Dalam penelitian ini, lebih ditegaskan bahwa sosial media Twitter yang disalahgunakan oleh pekerja seks komersial di Kota Palembang guna memperoleh pelanggan bagi diri mereka.
2. “Dampak Film Pornografi Terhadap Psikososial di Kalangan Remaja

(Studi Kasus Pada Remaja Yang Berpacaran).” Oleh Eka Puji Septiani. Jurusan Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, tahun 2016. Penelitian ini berisi tentang bagaimana sebuah tayangan pornografi bisa berdampak pada psikososial para remaja yang berpacaran, dengan menggunakan pendekatan kualitatif. persamaan penelitian ini adalah samasama meniliti dampak atau pengaruh pornografi. Perbedaannya adalah pada variabel terikat yang digunakan pada skripsi ini. Juga dalam penelitian ini lebih menegaskan ke dalam dampak buruk dari menonton pornografi di Kalangan Remaja dan akses pun lebih luas tidak hanya melalui media sosial tetapi melalui alat pencaharian Internet seperti Google dll.

1. “Media Sosial Twitter Sebagai Sarana Mengakses Informasi Pelecehan Seksual ” Oleh Rachel Natasya. Jurusan Ilmu Komunikasi Fakuktas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Medan Area, 2021. Penelitian ini mengkaji bagaimana proses seseorang Ketika mengakses twitter sebagai sarana / objek pelecehan seksual dan memperpuas diri. Perbedaan pada skripsi ini adalah objek dan subjek dari penelitian dan rumusan masalah. Dalam penelitian ini pun, sama-sama meneliti isi dari media sosial Twitter dan konten yang negatif tetapi lebih mengarah ke Informasi Pelecehan Seksual yang dilakukan oleh perseorangan yang merugikan orang lain. Tidak hanya menyebarkan konten yang negatif tetapi juga pengguna melakukan pelecehan-pelecehan terhadap orang lain dengan cara meneror dan lain sebagainya.

**Tabel 2.1**

*Tabel* *Review* Penelitian Sejenis

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nama Peneliti** **&** **TahunPenelitian**  | **Judul Penelitian**   | **Metode**  **Penelitian**   | **Teori** **Penelitian**  | **Perbedaan** **Penelitian**   | **Persamaan** **Penelitian**  |
|  Dwitamia Indah Sari (2013) Universitas Sriwijaya   |  Pemanfaatan media sosial twitter oleh pekerja seks komersial di kota palembang  |   Kualitatif  |  Teori computer mediated communication Wood dan Smith   |  Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu objek penelitian yang digunakan dalam skripsi tersebut   |  Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu sama-sama meneliti media internet di kalangan masyarakat luas.   |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|   Eka Fuji Septiani (2016) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah  |    Dampak Film Pornografi terhadap psikososial di kalangan remaja  |     Kualitatif  |    Teori Psikologi Sosial  |  Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu pada variabel terikat yang digunakan pada skripsi ini  |  Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu sama-sama meniliti dampak atau pengaruh pornografi  |
|   Rachel Natasya (2021) Universitas Medan  |   Media Sosial Twitter Sebagai Sarana Mengakses Informasi Pelecehan Seksual  |    Kualitatif  |    Teori New Media  |  Perbedaan pada skripsi ini adalah objek dan subjek dari penelitian dan rumusan masalah  | Persamaan yang terdapat pada skripsi ini adalah bagaimana proses seseorang Ketika mengakses twitter sebagai sarana / objek pelecehan seksual dan memperpuas diri  |

* 1. **Kerangka Konseptual**
		1. **Komunikasi**

Secara Etimologis atau menurut asal katanya, istilah komunikasi berasal dari kata atau bahasa latin yaitu *communication,* akar kata *communis* adalah *communico* yang berarti sama. Dalam hal ini yang dibagi adalah pemahaman bersama melalui pertukaran sebuah pesan.

Komunikasi adalah sebuah proses timbal balik antara komunikator dan komunikan dalam penyampaian sebuah informasi baik berupa ide, gagasan ataupun pesan dengan menggunakan berbagai macam alat media elektronik yaitu media cetak, media audio, dan media audio visual. Komunikasi dilakukan dengan cara Bahasa verbal. Namun jika suatu pesan tidak dapat dimengerti oleh komunikan, komunikator dapat menggunakan Bahasa non verbal seperti Bahasa isyarat dan Bahasa tubuh untuk mempermudah suatu jalannya komunikasi.

Setiap manusia berkomunikasi untuk berbagi sebuah pengalaman dan pengetahuan yang selama hidup ia dapatkan. Manusia memiliki beberapa bentuk umum komunikasi seperti mengirim sinyal dalam gesture tubuh, tulisan, bicara, gerakan, poster dan penyiaran. Komunikasi dapat berjalan [interaktif j](https://id.wikipedia.org/wiki/Interaksi)ika seorang komunikator dapat menyampaikan sebuah pesan dengan baik dan memiliki gaya Bahasa yang asik dan enak di dengar, sehingga jalannya komunikasi berjalan interaktif dan penyampaian sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Berkomunikasi, dapat dilihat dari cara responsive suatu kelompok melalui sikap dan perasaan orang dapat dipahami oleh kelompok lain atau pihak lain. Namun, jalannya komunikasi akan efektif apabila pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh penerima pesan tersebut.

Hakikat Komunikasi menurut Effendy adalah “Proses pernyataan antar manusia. Yang dinyatakan itu adalah pikiran atauperasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurnya (Effendy, 2003 h,28).

Selanjutnya, Effendy juga mengemukakan definisi komunikasi secara paradigmatis sebagai berikut :

“Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku perilaku, baik secara langsung ataupun secara lisan dan melalui media” (Effendy, 1998 h,5).

Pengertian yang diberikan oleh Effendy tersebut dalam bukunya Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi maka dapat diartikan atau diambil sebuah kesimpulan bahwa komunikasi berlangsung sesama makhluk hidup dan berakal, salah satunya manusia. Komunikasi berlangsung antar manusia, dimana yang memberikan komunikasi informasi atau yang menyampaikan sebuah makna, informasi dinamakan komunikator dan yang menerima pesan adalah komunikan.

Menurut Hovland yang dikutip oleh Effendy dalam bukunya Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek, menjelaskan bahwa Ilmu Komunikasi adalah :

“Upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap (Hovland, 2005 h,10)”.

Hovland menjelaskan bahwa sebuah proses komunikasi tidak hanya sebuah pertukaran informasi saja, namun Hovland lebih menegaskan bahwa dengan proses komunikasi dapat membentuk sebuah jati diri, sikap dari sebuah pendapat umum. Mulyana yang mengutip dari Miller dalam bukunya Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar mengatakan bahwa komunikasi sebagai :

 “Situasisituasi yang memungkinkan suatu sumber mentrasisiskan suatu pesan kepada seorang penerima dengan disadari untuk mempengaruhi prilaku penerima (Miller, 2002, h,54)”.

Penjelasan Miller hampir sama dengan Hovland. Namun Miller mengasumssikan dalam proses komunikasi terjadi penyampaian pesan yang disadari atau tidak disadari dapat mempengaruhi prilaku penerima pesan tersebut. Sehingga dengan semua proses komunikasi yang terjadi secara langsung maupun tidak langsung seorang komunikator dapat mempengaruhi pola perilaku komunikan dalam kehidupannya.

Berbicara tentang definisi komunikasi, tidak ada definisi yang benar ataupun yang salah. Seperti model atau teori, definisi harus dilihar dari kemanfaatann untuk menjelaskan fenomena uang didefinisikan dan mengevaluasinya. Beberapa definisi mungkin terlalu sempit, contohnya seperti komunikasi adalah sebuah penyampaian pesan melalui media elektronik, atau terlalu luas seperti komunikasi adalah interaksi antara dua orang atau lebih sehinjgga peserta komunikasi memahami pesan yang disampaikan.

Rudy menjelaskan pengertian singkat mengenai komunikasi dalam bukunya yang berjudul Komunikasi dan Hubungan Masyarakat Internasional bahwa :

“Komunikasi adalah proses penyampaian informasi-informasi, pesan-pesan, gagasan atau pengertian dengan menggunakan lambang-lambang yang mengandung arti atau makna, baik secara verbal maupun non verbal dari seseorang atau sekelompok orang lainnya dengan tujuan untuk saling pengertian dan atau kesepakatan bersama” (Rudy, 2005, h,1).

 Definisi diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa sebuah lambanglambang dalam komunikasi dapat mengandung arti dan makna baik secara verbal maupun non verbal mencakup dari bahasa lisan, tulisan, gambar, gerak tubuh, warna dan sebagainya.

Menurut pakar lainnya, yaitu Albig, Berelson dan Stainer yang dikutip oleh Effendy dalam bukunya Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi menjelaskan :

“Komunikasi adalah penyampaian informasi, gagasan, emosi, keterampilan dan sebagainya dengan menggunakan bahasa, gambar-gambar, bilangan, grafik dan lain-lain. Kegiatan atau proses penyampaian itulah yang biasanya dinakan komunikasi” (Effendy, 1005, h,1).

Pikiran dan gagasan sebagai isi pesan yang disampaikan komunikator kepada komunikan selalu menyatu dan terpadu, secara teoritis tidak mungkin hanya pikiran atau dengan perasaan saja, masalahnya mana yang diantara pikiran dan perasaan yang dominan, paling sering adalah pikiran yang dominan, jika perasaan yang mendominasi pikiran hanyalah dalam situasi tertentu, contohnya seperti seorang suami sebgai komunikator ketika sedang marah mengucapkan kata-kata yang menyakitkan. Situasi seperti ini menjadi sebuah komunikasi yang pelik mengundang pertanyaan yang hakiki dan memerlukan jawaban yang hakiki pula.

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan yang dapat berupa pesan informasi, ide, emosi, dan keterampilan sebagai simbol atau lambang yang dapat menimbulkan efek berupa tingkah laku atau sebuah respons yang dilakukan dengan media-media tertetu.

Hal yang terpenting dalam komunikasi adalah aktivitas memakanai informasi yang disampaikan oleh sumber informasi dan pemaknaan yang dibuat oleh *audeins* terhadap informasi yang didapat atau diterimanya itu. Pemaknaan informasi bersifat subjektif dan kontekstual. Subjektif, artinya memiliki kapasitas untuk memaknakan informasi yang disebarkan atau diterimanya berdasarkan pada apa yang ia rasakan, ia yakini dan ia mengerti serta berdasarkan tingkat pengetahuan kedua belah pihak. Sedangkan kontekstual adalah memaknakan sebuah informasi berdasarkan data dan fakta yang dilapangan.

* + 1. **Proses Komunikasi**

Effendy dalam bukunya Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek (Effendy, 2005 h,11) terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder.

1. Proses Komunikasi secara Primer

Proses komunikasisecara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah pesan verbal (bahasa), dan pesan nonverbal (*gesture*, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya) yang secara langsung dapat atau mampu menerjemahkan pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan.

1. Proses Komunikasi secara sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media ke dua dalam menyampaikan komunikasike karena komunikan sebagai sasaran berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan sebagainya adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi. Proses komunikasi secara sekunder itu menggunakan media yang dapat diklasifikasikan sebagai media massa (surat kabar, televisi, radio, dsb.) dan media nirmassa (telepon, surat, megapon, dsb.).

Komunikasi akan berjalan dengan efektif jika memiliki tiga unsur penting di dalamnya, tiga unsur penting dalam komunikasi yaitu adanya komunikator sebagai pembicara atau seorang narasumber, yang ke dua adalah sebuah pesan dan yang terakhir yaitu seorang yang menerima pesan dari komunikator.

* + 1. **Media Komunikasi**

Media komunikasi adalah saluran, sarana, atau alat yang dipergunakan dalam proses komunikasi, yakni komunikasi yang diarahkan kepada orang banyak (*channel of mass communication*).

Media komunikasi juga dapat diartikan sebagai sebuah sarana yang dipergunakan sebagai alat memproduksi, reproduksi, mengolah dan mendistribusikan untuk menyampaikan sebuah informasi. Media komunikasi sangat bermanfaat bagi kehidupan khalayak.

Salah satu yang termasuk media komunikasi atau sarana komunikasi adalah kartu pos, telepon, bulletin papan pengumuman spanduk, poster, telegram dan sebagainya. Namun di Indonesia saat oni media komunikasi yang paling popular adalah majalah, radio, televisi, dan film. Kelima jenis media komunikasi itu sangat digemari oleh masyarakat Indonesia saat ini. Namun dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat media komunikasi bertambah lago dengan menggunakan Internet yang melahirkan media *cyber* (*cybermedia,* media *online)*.

Menurut Effendy dalam bukunya Ilmu Komunikasi Teori dan Praktekmenyatakan bahwa :

“Media komunikasi adalah sarana atau alat yang menyalurkan pesan komunikasi yang disampaikan seseorang kepada orang lain, misalnya telepon, surat elektronik, radio, televisi, *computer* dengan menggunakan network yang dihubungkan dengan modern. (Effendy, 1992 h, 64)”.

 Peneliti dapat menyimpulkan kutipan diatas bahwa media komunikasi adalah alat atau sarana prasana dalam menyampaikan sebuah pesan informasi dari komunikator kepada komunikan, baik itu bersifat satu arah atau dua arah.

Secara sederhana peneliti menganalisis bahwa media komunikasi adalah sebuah sarana dan prasanan yang membantu serta menunjang keberhasilan penyampaian informasi dari komunikator kepada khalayak. Dengan adanya media komunikasi seseorang dapat dengan mudah mendapatkan informasi sebanyakbanyaka tanpa adanya batasan apapun.

* + 1. **Media Massa**

Media massa sebagai Saluran, sarana, atau alat yang dipergunakan dalam proses komunikasi massa, yakni komunikasi yang diarahkan kepada orang banyak (*channel of mass communication*).

Beberapa yang termasuk media massa atau sarana komunikasi massa adalah suratkabar, majalah, radio, televisi, dan film. Kelima jenis media massa itu dalam literatur lama dikenal denan sebutan *The Big Five of Mass Media* (Lima Besar Media Massa). Kini *The Big Five* itu berubah menjadi *The Big Six of Mass Media* dengan hadirnya internet yang melahirkan media siber (*cybermedia*, media online).

* + 1. [**Jenis-Jenis Media Massa**](http://romeltea.com/media-massa-makna-karakter-jenis-dan-fungsi/)

Menurut Cangara Hafied dalam bukunya yang berjudul Pengantar Ilmu Komunikasi (Cangara, 2010 h,74), media massa dibedakan menjadi tiga jenis, yakni:

1. Media cetak

Merupakan media massa pertama kali muncul di dunia pada tahun 1920 an. Kala itu pada awalnya media massa digunakan pemerintah untuk mendoktrin masayarakat, sehingga membawa masyrakat pembaca kepada suatu tujuan tertentu. Seperti teori jarum suntik pada teori komunikasi massa.

1. Media elektronik

Setelah media cetak munculah media elektronik pertama yaitu radio. Sebagai media audio yang menyampaikan pesan lewat suara. Kecepetatan dan ketepatan waktu dalam penyampain pesan radio tentu lebih cepat dengan menggunakan siaran langsung. Pada waktu penyebaran informasi Proklamasi Kemerdekaan media massa radio berperan utama dalam penyebaran berita. Setelah itu muncul televisi yang lebih canggih bisa menayangkan gambar. Yaitu sebagai media massa audio visual.

1. Media internet

Media ini populer pada abad 21. Media internet bisa melebihi kemampuan media cetak dan elektronik. Apa yang ada pada kedua media tersebut bisa masuk dalam jaringan internet melalui website. Banyak kelebihan media maassa internet dibanding media yang lain. Namun akses internet yang masih terbilang bebas.

* + 1. **Definisi Komunikasi Massa**

Komunikasi massa merupakan komunikasi yang dimana dalam penyampaian pesannya harus melalui sebuah media. Komunikator dalam komunikasi massa harus terlembaga dan komunikan tidak dapat dihitung, dalam artian khalayak yang banyak. Jika dalam penyampaian pesannya tidak menggunakan media massa dan komunikator tidak terlembaga, maka itu bukan termasuk kedalam komunikasi massa. Didalam penyampaiannya komunikasi massa menghasilkan suatu produk berupa pesan-pesan komunikasi.

 Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner dalam bukunya Ardianto yang berjudul Komunikasi Massa yakni:

“komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan *melalui media massa pada sejumlah besar orang (mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people)”* (Bitnner, 2015 h,3)*.*

Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi itu harus menggunakan media massa. Jadi, sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak, seperti rapat akbar di lapangan luas yang dihadiri oleh ribuan orang, bahkan puluhan ribu orang, jika tidak menggunakan media massa maka itu bukan komunikasi massa. Media komunikasi yang termasuk media massa adalah radio siaran dan televisi keduanya dikenal sebagai media elektronik, surat kabar dan majalah keduanya disebut sebagai media cetak, serta media film. Film sebagai media komunikasi massa adalah film bioskop.

* + 1. **Fungsi Komunikasi Massa**

Menurut Effendy (Effendy, 1993 h,18) dalam buku Pengantar Komunikasi Massa mengemukakan fungsi komunikasi massa secara umum adalah:

1. Fungsi Informasi

Fungsi informasi diartikan bahwa media massa adalah penyebar informasi bagi pembaca, pendengar atau pemirsa, yang dibutuhkan oleh khalayak media masssa yang bersangkutan sesuai dengan kepentingannya. Karena khalayak sebagai makhluk sosial akan selalu merasa haus akan informasi yang terjadi.

1. Fungsi Pendidikan

Media massa merupakan sarana pendidikan bagi khalayaknya, karena media massa banyak menyajikan hal-hal yang sifatnya mendidik. Cara mendidik yang dilakukan media massa adalah melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan-aturan yang berlaku kepada pemirsa atau pembaca.

1. Fungsi Memengaruhi

Media massa memberikan pengaruh kepada khalayak berupa berita melalaui tajuk atau editorial, *feature*, iklan, artikel dan sebagainya. Khalayak dapat terpengaruh oleh iklan-iklan yang ditayangkan televisi maupun surat kabar.

* + 1. **Media Sosial**

Media sosial merupakan suatu media online yang para penggunanya dapat saling berkomunikasi dan berinteraksi. Pengertian media sosial adalah suatu saluran atau sarana untuk pergaulan sosial yang dilakukan secara online melalui jaringan internet. Sosial media adalah satu set baru komunikasi dan alat kolaborasi yang memungkinkan banyak jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia untuk orang biasa.

Media sosial mempunyai banyak bentuk yang sesuai dengan kebutuhan masyarakatnya, diantaranya yaitu blog, twitter, Twitter, instagram dan lain-lain. Postingan yang dibuat di media sosial dapat dilihat oleh jutaan orang di seluruh dunia dengan gratis. Adapun pengertian media sosial menurut Elvinaro (2016) menyatakan bahwa :

“Media sosial adalah sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, sosial *network* atau jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki mungkin merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakatdi seluruh dunia.”

Media sosial merupakan suatu sarana yang terbilang mudah sekali untuk dicari dan digunakan, akibatnya pengguna media social sekarang menjadi meningkat pesat.

Pengertian media sosial menurut Mandibergh dalam buku Rulli yang berjudul Media Sosial, yakni ;

 “Media sosial adalah media yang mewadahi kerja sama di antara pengguna yang menghasilkan konten (*usergenerated content*) (Mandibergh, 2015 h,13)”.

Lalu ada pula pengertian internet dari Rulli (2015) yang mengatakan bahwa:

”Media sosial adalah “medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara virtual”.

Dari kutipan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media sosial adalah suatu wadah jaringan komunikasi antara pengguna untuk menghasilkan suatu konten tertentu untuk dijadikan sebuah informasi dan dibagikan kepada komunikan.

* + 1. **Karakteristik Media Sosial**
1. Jaringan (*network*) Antar Pengguna

Karakter media sosial adalah membentuk jaringan di antara penggunanya. Tidak peduli apakah di dunia nyata (*offline*) antar penggunanya saling mengenal atau tidak, namun kehadiran media sosial memberikan medium bagi pengguna untuk terhubung secara mekanisme teknologi. Jaringan dapat menghubungkan seorang pengguna dengan pengguna lain dengan adanya jaringan di dalam media sosial maka harus ada internet untuk mengkoneksikannya.

1. Informasi (*Information*)

Informasi dapat dijadikan karakteristik media sosial karena pesan yang disampaikan melalui media bisa dijadikan ajang informasi. Pengguna media sosial dapat mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi berdasarkan interaksi.

1. Arsip (*Archive)*

Arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi yang telah tersimpan dapat diakses kapan pun, dimanapun dan melalui perangkat apa pun. Setiap pesan yang pernah dipublikasikan di media sosial dapat kembali di akses kapanpun dimanapun dan melalui perangkat apapun.

1. Interaksi (*Interactivity*)

Interaksi merupakan karakter dasar media sosial yang dapat membentuk jaringan antar pengguna. Dengan interaksi dapat memperluas hubungan pertemanan dengan para pengguna lain. Karena karakter interaksi adalah saling mempromosikan dan membagi perasaan antar pengguna media sosial.

1. Simulasi (*Simulation*) sosial

Realitas media merupakan hasil proses simulasi, dimana representasi yang ada di media telah diproduksi dan di reproduksi oleh media menjadi relitas tersendiri yang terkadang apa yang dipresentasikan berbeda atau malah bertolak belakang. Arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi yang telah tersimpan bisa diakses kembali kapanpun, dimanapun dan melalui perangkat apapun. Setiap pesan yang dipublikasikan media sosial dapat tersimpan dan diakses kembali.

1. Konten oleh pengguna (*user – generated user)*

Konten yang ada di dalam media sosial bisa dibuat sendiri oleh para pengguna media sosial. Konten media sosial berbeda – beda tergantung media sosial yang digunakan oleh para pengguna. Konten di dalam media sosial bisa digunakan oleh para pengguna dengan menyebarkan foto dan video yang pengguna sukai.

* + 1. **Definisi Internet**

Munculnya internet telah menyedot perhatian dan membawa perubahan yang cukup mendalam, terutama cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi dengan mudah dan biaya sangat terjangkau dengan orang lain di seluruh penjuru dunia dan tanpa batas, batasan fisik daerah, dan batasan waktu. Aktivitas-aktivitas terus berjalan tanpa mengenal waktu. Ketika waktu bergeser kebelahan dunia yang lain, teknologi informasi adalah jaringan yang sangat diandalkan setiap orang untuk berkomunikasi dengan rekannya.

Tjipto dan Santoso dalam bukunya Strategi Riset lewat Internet “Dalam hal daya tarik menarik komunikasi, internet menawarkan kemampuan berkomunikasi secara elektronik (via email dan chatting) yang relatif mudah dan dapat diakses selama 24jam (Tjipto, Santoso, 2011 h,15)”.

Definisi internet itu sendiri adalah hubungan sejumlah jaringan computer dengan menggunakan standar sistem global *control protocol* internet *protocol suite* (TCP/IP). TCP berfungsi untuk memastikan semua hubungan kerja dengan benar,sedangkan IP berguna untuk mentransmisikan dari 1 komputer ke computer lain.

Burhan dalam Buku Sosiologi Komunikasi mengungkapkan bahwa ; “Internet (*Interconnection networking*) merupakan jaringan *computer* yang dapat menghubungkan suatu *computer* dengan jaringan *computer* lain, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagi data tanpa melihat jenis komputer itu sendiri. Seperti yang diketahui internet merupakan bentuk konvergensi dari beberapa teknologi penting terdahulu, seperti komputer, televise, radio dan telepon” (Burhan, 2006 h,135)”.

Berdasarkan pengertian diatas Internet adalah jejaring yang menghubungkan satu dengan lainnya melalui media yang terhubung secara online berupa komputer, radio, telepon,dan televise.

* + 1. **Fungsi Internet**

Tidak dapat dipungkiri internet termasuk di dalamnya jejaring sosial, baik secara langsung maupun tidak langsung mempunyai dampak bagi masyarakat, baik itu berdampak positif ataupun negative. Dampaknya pun tidak terbatas terhadap kalangan tertentu saja, namun telah meluas ke semua kalangan baik kalangan terpelajar maupun bukan kalangan terpelajar, Sebagai salah satu lembaga yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari, lembaga pendidikan pun, dalam hal ini sekolah, tidak ketinggalan memanfaatkan fungsi internet tersebut dalam proses pendidikan dan pembelajaran di dalam kelas.

“Walaupun secara fisik Internet adalah interkoneksi antar jaringan komputer namun secara umumInternet harus dipandang sebagai sumber daya informasi. Isi Internet adalah informasi, dapat dibayangkan sebagai suatu database atau perpustakaan multimediayang sangat besar dan lengkap. Bahkan Internet dipandang sebagai dunia dalambentuk lain (maya) karena hampir seluruh aspek kehidupan di dunia nyata ada diInternet seperti bisnis, hiburan, olah raga, politik dan lain sebagainya.” Lani Sidharta (1996)

Fungsi lain dari internet adalah sebagai alat atau media dalam proses belajar mengajar dalam kelas. Dengan adanya fasilitas yang tersedia, tidak mengherankan jika internet menjadi pola hidup bagi sebagian masyarakat, tak terkecuali bagi kalangan pelajar. Sebagian besar alasan para pelajar menggunakan internet adalah untuk mengerjakan tugas dari Guru. Karena itu dalam dunia pendidikan, internet memberikan suatu akses data yang dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar.

* + 1. **Kelemahan Internet**

Internet bukanlah alat yang serba bisa, ada beberapa kelemahan dari

Internet sebagai media publik, antara lain:

1. Banjir Informasi

Sebagai media informasi publik, internet menjadi sarana lalu lintas informasi dari berbagai bidang baik yang dibuat oleh perusahaan maupun perorangan. Banjir informasi ini menjadikan para pemakai khususnya pemula menjadi tenggelam dalam lautan informasi sehingga mengalami kesulitan dalam menyeleksi data atau informasi mana yang valid dan dibutuhkannya. Hal ini seringkali menyulitkan civitas akademika untuk memperoleh informasi dari bidang yang sedang ditekuni secara tepat.

1. Kurangnya Sentuhan Manusiawi

Internet sebagai media komunikasi dan aktivitas memiliki kekurangan dalam hal sentuhan manusiawi (Human Tounch), sehingga komunikasi yang berlangsung baru sebatas menyampaikan informasi. Pada model komunikasi ini, sentuhan manusiawi seperti tatapan mata, jabat tangan, berpelukan, tidak dapat dirasakan lagi.

1. Virus & Hacker

Virus komputer yang berdampak merusak jaringan bahkan data tidak dapat dihindari dalam media publik seperti Internet ini. Apalagi kegiatan pada Hacking dan Craker, baik yang ingin mencuri data dan informasi sampai yang merusak sistem komputer. Menghadapi ancaman tersebut, maka para pemakai internet khususnya pemilik perangkat komputer dan jaringan yang terhubung ke internet harus hati-hati dan mempersiapkan sistem pengamanan yang baik agat terhindar dari resiko kerusakan dan kehilangan data.

1. Pornografi mudah diakses

Kemudahan teknologi internet apalagi dengan lahirnya multimedia internet telah memungkinkan disalahgunakan oleh beberapa kalangan yang kurang menjunjung etika dan moralitas dengan menciptakan situssitus porno yang mengeksploitasi gambar atau video porno. Oleh karena itu, para pemakai khususnya para remaja perlu mempertimbangkan dengan masak bila ingin mengakses situs-situs tersebut karena akan mempengaruhi dan merusak pertumbuhan psikologis dirinya.

1. Kejahatan Baru

Pemanfaatan teknologi komputer dan pengembangannya seperti jaringan komputer dan internet, tidak saja mendorong lahirnya inovasi keilmuan dan dunia usaha, namun juga melahirkan kejahatan model baru, antara lain pembelokan transaksi perbankan ke rekening seseorang, pemanfaatan kartu kredit palsu untuk transaksi e-education untuk pembayaran SKS dan sebagainya.

* + 1. **Pornografi**

Pornografi merupakan makna yang berasal dari Yunani yaitu *Phornographia* yang bermakana tentang sebuah tulisan atau gambaran tentangseorang pelacur. Pada saat itu terdapat penemuan sejumlah lukisan yang bermuatan seksual, Salah satu yang menonjol adalah sebuah gambaran tentang tentang tempat pelacuran yang mengiklankan berbagai layanan seksual dalam dinding di atas beberapa pintu yang ditemukan di sana. pada saat itu orang pun bisa menjumpai dengan mudah suatu gambar alat kelamin laki-laki yang terdapat disisi jalan untuk memperlihatkan arah tempat pelacuran disana, karena pada masa itu gambar atau tulisan tentang alat vital adalah hal yang biasa dan tidak ada peraturan khusus yang melarang tindakan tersebut. Jika menurut kamus besar bahasa Indonesia pornografi sendiri memiliki pengertian yaitu pengertian pertama penggambaran tingkah laku secara erotis dengan lukisan atau tulisan untuk membangkitkan nafsu birahi, dan pengertian kedua bahan bacaan yang dengan sengaja dan semata-mata dirancang untuk membangkitkan nafsu birahi dalam seks. Maka dari itu di Indonesia pornografi sangat dilarang pengedarannya seperti berbagai contoh permasalahan pornografi yang telah beredar di dalam lingkungan masyarakat yaitu:

1. Lagu-lagu yang berlirik mesum atau lagu-lagu yang berbunyi atau suara
2. seksual.
3. Cerita pengalaman seksual di radio dan telepon (*sex phone*)
4. Jasa pelayanan pembicaraan tentang seks melalu telfon *(party line*)
5. Film-film yang mengandung adegan ses atau menampilkan sebuah artis berpakaian mini atau seolah-oalah tidak memakai baju.
6. Penampilan penyanyi atau penari latar dengan pakaiaan mini dan gerakan seksual dalam klip video/music di TV dan DVD
7. Gambaran atau foto artis yang begaya sensual
8. Iklan-iklan yang menonjolkan artis dengan gaya yang sensual biasanya ditampilkan di iklan [arfum, mobil, hp, dll.
9. Fiksi dan konflik yang menggambarkan adegan seks dengan cara sedemikian rupa sehingga membangkitkan nafsu hasrat seksual.

 Makna kata porno atau pornografi itu sendiri tidak dapat definisikan secara jelas karena ragam budaya serta adat istiadat yang berbeda-beda menjadikan pengertian pornografi itu sendiri menjadi berbeda-beda. Banyak seniman yang merealisasikan idenya kedalam sebuah karya seni, tetapi sesuatu yang dianggap seni oleh seniman sebagai karya seni, namun bagi masyarakat bukan dianggap sebuah seni melainkan seuatu pornografi. Inilah yang menyebabkan definisi dari pornografi memiliki banyak definisi tergantung dari sudut pandang seseorang mengartikan suatu objek tersebut dapat dikatakan sebagai pornografi atau tidak.

Pornografi didalam Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi, memiliki banyak pengertian seperti gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi atau pertunjukan di muka umum, yang memuat eksploitasi seksual yang telah melanggar suatu norma kesusilaan yang terdapat dalam masyarakat. Yang dimaksut dengan kecabulan dalam undang-undang anti pornografi, berisi larangan dan pembatasan yang dijelaskan dalam pasal 4 dimana hal yang mengandung unsur cabul atau porno antara lain, yaitu :

1. Persenggamaan, termasuk persenggamaan yang menyimpang
2. Kekerasan seksual
3. Mastrubasi atau onani
4. Ketelanjangan atau tampilan yang mengesampingkan ketelanjangan
5. Alat kelamin atau
6. Pornografi anak

Dari pendapat H.B Jassin, Penulis berpendapat yang bisa dikatakan sebagai pornografi berisi setiap tulisan ataupun gambar yang sengaja digambar atau ditulis yang memiliki tujuan untuk merangsang seksual seseorang. Sehingga pornografi membuat sebuah imajinasi pembaca untuk mengarah pada daerah kelamin yang menyebabkan nafsu. Dari penjelasan tersebut dapat diartikan pornografi merupakan segala sesuatu dalam bentuk gambar, tulisan, kata-kata, gerak tubuh yang mengarah pada kecabulan dibuat untuk merangsang seksualitas. Di Indonesia perbuatan Pornografi merupakan perbuatan yang ilegal, tapi penegakan hukumnya masih lemah sehingga interpretasinya pun tidak sama dari waktu ke waktu.

Hadirnya internet di Indonesia mengakibatkan dampak positif maupun negative banyak masyarakat mulai menggunakan internet untuk menggali informasi, jika menggunakan internet setiap orang dapat kapan saja mencari informasi yang diinginkan asalkan jaringan internet tersedia di rumahnya, jika dimanfaatkan secara benar maka internet sangatlah berguna namun jika internet itu berdapak pada maraknya penyebaran pornografi itu sendiri yang mana masih belum bisa diatasi oleh pemerintah.

* + 1. **Faktor - Faktor Terjadinya Pornografi**

Faktor seseorang mudah mengakses pornografi di media sosial adalah yang menyebabkan pornografi di media sosial semakin marak terjadi dan terus berkembang dari waktu ke waktu. Adapun beberapa faktor penyebab terjadinya pornografi bagi masyarakat, yakni:

1. Minimnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anak remaja. Pendidikan merupakan suatu aktivitas untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian manusia yang berjalan seumur hidup. Dengan kata lain, pendidikan tidak hanya berlangsung dikelas, tetapi berlangsung pula diluar kelas. Namun pendidikan anak dijaman sekarang mulai rentang, karena kurangnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anak itu sendiri. Dari sekian banyak orang tua hanya sedikit saja yang melibatkan diri dalam pendidikan anaknya. Karena kesibukan orang tua itu sendiri.Sehingga aktifitas yang dilakukan anak disekolah atau diluar sekolah kurangdiketahui. Padahal orang tua adalah guru pertama kita dalam menaiki tangga kehidupan.
2. Dalam era modernisasi sekarang ini, peran penting orang tua sangat dibutuhkan. Berkenaan dengan perkembangan kecanggihan teknologi. Sesuatu yang tidak dapat dihindari bahwa teknologi berkembang dengan pesat sehingga penggunaannya banyak digunakan tidak semestinya. Teknologi yang paling sering digunakan para anak muda sekarang adalah akses konten pornografi melalui media sosial yang mudah ditemui, padahal pemerintah sudah mengeluarkan Undang- Undang pornografi, tetapi masih saja mereka kerap mengakses konten yang berbau negatif yang jelas dapat merusak moral sang anak.
3. Minimnya perhatian orang tua menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya pornografi dan pornoaksi. Bukan hanya perhatian dalam hal edukasi, tapi juga dalamhal etika.
4. Perkembangan teknologi yang sangat cepat dan semakin mudah di akses. Berkembang pesatnya teknologi yang semakin hari semakin berkembang tersebut, tentu saja punya dampak positif dan juga 14 negatif, oleh karena itu pentiguntuk di buat suatu sistem pengawasan dan bimbingan bagi mereka agar dampaknegatifnya dapat di hindari dan dampak positif dari teknologi tersebut semakin dirasakan. Di antara dampak positif dari teknologi adalah : Anak dan remaja dapat belajar mengembangkan keterampilan teknis dan sosial yang sangat di butuhkan di zaman digital seperti sekarang ini. Mereka akanbelajar bagaimana cara beradaptasi,bersosialisai dengan publik dan mengelolajaringan pertemanan.
	* 1. **Dampak Pornografi**

“Hasil riset Victor B. Cline di Amerika Serikat, menyebutkan bahwa dampaknya pornografi, antara lain: (1) *Addiction* (ketagihan), pikiran tidak tenang, dan selalu ingin melihat materi- materi pornografi, (2) *Escalation,* tuntutan untuk meningkatkan kadar materi pornografi yang dilihat, (3) *Desensitizetion,* tidak peduli bahaya pornografi dan, (4) *Act-out,* melampiaskan hasrat.”

* + 1. **Remaja dan Kenakalan**

Kehidupan sebagai remaja merupakan salah satu periode dalam rentang kehidupan manusia. Banyak terjadi perubahan baik dari segi fisik maupun psikis. Menurut Elida Prayitno perubahan yang terjadi pada awal masa remaja meliputi perubahan sistem pencernaan, perubahan sistem syaraf, perubahan sistem pernafasan, dan perubahan organ seks. Dalam masa perubahan organ seksual, baik primer maupun sekunder itu, sebagian remaja mengalami kesulitan seperti merasa sakit saat haid, perasaan sedih dankecewa karena tidak percaya diri dengan perubahan tubuh.Kurangnya pendidikan seksual terhadap remaja akan menimbulkan penyimpangantingkah laku seksual pada remaja (Prayitno, 2006: 49).

Menurut Sarlito secara umumpendidikan seksual adalah suatu informasi mengenai persoalan seksualitas manusia yangjelas dan benar, yang meliputi proses terjadinya pembuahan, kehamilan sampai kelahiran,tingkah laku seksual, hubungan seksual dan aspekaspek kesehatan, kejiwaan, dankemasyarakatan (Warsono, 2008: 193).

Menurut Sudarsono, pemahaman dan pengetahuan remaja akanmasalah seksual pada dasarnya telah tumbuh dalam kehidupan dilingkungan keluarga.Namun seringkali karena remaja masih malu membicarakan seks kepada orang tuanya,remaja sering mencari informasi dari media ataupun dari orang lain. Lebih jauh lagi,berbagai informasi, pengertian-pengertian, serta konsep-konsep pengetahuan tentang seksdapat diperoleh melalui media masa (televisi, video, radio, dan film) yang semuanya tidakbisa dipisahkan dari kehidupan para remaja sekarang. Apabila orang tua jarang mengawasianak-anak remajanya, kurang memberi dukungan, dan menerapkan pola disiplin secaratidak efektif, maka akan menyebabkan terjadinya penyimpangan tingkah laku pada remaja (Sudarsono, 1990: 5).

Perkembangan teknologi memiliki andil terhadap terjadinya perilaku menyimpang remajaatau kenakalan remaja. Hal ini sesuai dengan penjelasan Jensen (dalam Sarlito W . Sarwono, 2008) yang mendasari asal mula kenakalan remaja yang digolongkan kedalam teorisosiogenik yaitu teori-teori yang mencoba mencari sumber penyebab kenakalan remaja padafaktor lingkungan keluarga dan juga masyarakat. Dalam kaitan ini masyarakat Indonesiatelah mulai merasakan keresahan tersebut terutama mereka yang berdomisili di kota-kotabesar, masalah tersebut cendrung menjadi masalah nasional yang semakin sulit dihindari,ditanggulangi, dan diperbaiki kembali (Elida, 2006: 45).

Sunarwiyati S, dalam (Prayitno) membagi kenakalan remaja kedalam tiga tingkatan:

1. Kenakalan biasa, seperti suka berkelahi, suka keluyuran, membolos sekolah, pergi dari rumahtanpa pamit
2. Kenakalan yang menjurus pada pelanggaran dan kejahatan seperti mengendarai mobil tanpaSIM, mengambil barang orang tua tanpa izin
3. Kenakalan khusus seperti penyalahgunaan narkotika, hubungan seks diluar nikah, pergaulan.
4. Bebas, pemerkosaan dll. Kategori di atas yang dijadikan ukuran kenakalan remaja dalampenelitian (Elida, 2006: 23).
	* 1. **Upaya Menanggulagi Kenakalan Remaja**

Menurut Willisdalam (Donald) menjelaskan bahwa terdapat beberapa hal yangbisa dilakukan untuk mengurangi terjadinya kenakalan pada remaja sebagai berikut (Donald, 2004: 17).

* 1. Upaya preventif

Upaya preventif adalah kegiatan yang dilakukan secara sistematis, berencana,dan terarah untuk menjaga agar kenakalan itu tidak terjadi sebagai berikut:

1. Di rumah, meliputi:
	1. Menciptakan lingkungan yang agamis
	2. Menciptakan lingkungan keluarga yang harmonis
	3. Adanya kesamaan antar keluarga norma dalam mendidik anak
	4. Memberikan perhatian yang memadahi terhadap kebutuhan anak
	5. Memberikan pengawasan secara wajar terhadap pergaulan anak
2. Di sekolah, meliputi:
	1. Guru memahami aspek psikis murid
	2. Mengintensifkan pelajaran agama
	3. Mengintensifkan bagian bimbingan dan konseling
	4. Adanya kesamaan norma yang dipegang oleh guru dalam mendidik murid
	5. Melengkapi fasilitas sekolah
	6. Perbaikan ekonomi guru
3. Di masyarakat

Masyarakat adalah tempat pendidikan ketiga sesudah rumah dan sekolah.Ketiga haruslah mempunyai keseragaman dalam mengarahkan anak untuktercapainya tujuan pendidikan. Apabila salah satunya pincang maka akanberdampak pada lainnya. Pendidikan dimasyarakat sering diabaikan oleh sebagian orang karena mereka beranggapan bahwa pendidikan cukup disekolah. Masyarakat berperan serta agar tujuan pendidikan dapat tercapai halini dengan memberikan pengawasan atas perilaku anak agar tetap sesuaidengan tujuan pendidikan.

1. Upaya kuratif

Upaya kuratif adalah antisipasi terhadap gejala kenakalan, supaya kenakalantersebut tidak meluas.Upaya kuratif biasanya dilakukan oleh polri dan kejaksaannegeri. Sebab jika terjadi kenakalan remaja sudah dapat berakibat merugikan dirimereka dan masyarakat.Berbagai jenis kenakalan telah dijelaskan dalam bakolak Inpres 6/1971 yaitu :pencurian, penipuan, perkelahian, pengruskan, penganiayaan, perampokanpenyalahgunaan narkotika, pembunuhan, pelanggaran susila dan kejahatan lainnya.

1. Upaya pembinaan. Upaya pembinaan dimaksudkan untuk:
2. Pembinaan terhadap remaja yang tidak melakukan kenakalan dilaksanakandirumah, sekolah, dan masyarakat. Pembinaan seperti ini telah diungkapkanpada upaya preventif sebelumnya.
3. Pembinaan terhadap remaja yang telah mengalami tingkah laku kenakalanatau yang telah menjalani suatu hukuman karena kenakalannya. Hal tersebutperlu dibina agar mereka dapat tidak mengulangi lagi kenakalannya.
4. Setelah diketahui penyebab terjadinya kenakalan remaja, maka ada beberapa hal yang bisa dilakukanuntuk mengatasi kenakalan remaja adalah :
5. Kegagalan mencapai identitas peran dan lemahnya kontrol diri bisa dicegah atau diatasi denganprinsip keteladanan. Remaja harus bisa mendapatkan sebanyak mungkin figur orangorangdewasa yang telah melampaui masa remajanya dengan baik juga mereka yang berhasilmemperbaiki diri setelah sebelumnya gagal pada tahap ini.
6. Adanya motivasi dari keluarga, guru, teman sebaya untuk melakukan point pertama.
7. Kemauan orangtua untuk membenahi kondisi keluarga sehingga tercipta keluarga yangharmonis, komunikatif, dan nyaman bagi remaja.
8. Remaja pandai memilih teman dan lingkungan yang baik serta orangtua memberi arahan dengan siapa dan di komunitas mana remaja harus bergaul.
9. Remaja membentuk ketahanan diri agar tidak mudah terpengaruh jika ternyata teman sebayaatau komunitas yang ada tidak sesuai dengan harapan.
10. Pemberian ilmu yang bermakna yang terkandung dalam pengetahuan dengan memanfaatkanfilm-film yang bernuansa moral, media massa ataupun perkembangan teknologi lainnya.
11. Memberikan lingkungan yang baik sejak dini, disertai pemahaman akan perkembangan anakanakkita dengan baik, akan banyak membantu mengurangi kenakalan remaja Membentuk suasana sekolah yang kondusif, nyaman buat remaja agar dapat berkembang sesuaidengan tahap perkembangan remaja.
	* 1. **Twitter**

*Gambar 2.1*

**Logo Twitter**

*Twitter* merupakan salah satu inovasi teknologi komunikasi daring yang fenomenal di abad 21 ini. *Twitter* dikenal sebagai penyedia layanan media sosial yang tidak hanya dikategorikan sebagai media sosial saja, namun juga mencakup sebagai *microbloging*. Tamburaka (2013: 78) (dalam Jurnal Analisis Penggunaan Twitter Sebagai Media Komunikasi Selebritis Di Jakarta, Suzy Azeharie dan Octavia Kusuma, 2014) menjelaskan bahwa kehadiran media sosial sebagai salah satu wujud perkembangan teknologi yang dimanfaatkan manusia modern untuk berkomunikasi. *Twitter* merupakan salah satu dari sekian banyak media sosial yang menarik perhatian pengguna internet. Hal tersebut disebabkan penggunaannya yang mudah guna saling bertukar informasi sehingga setiap individu di planet ini dapat saling terhubung (Madcoms, 2010: 121).

*Twitter* adalah salah satu jejaring sosial berbasis mikroblog. Pengguna *Twitter* mampu mengirim dan membaca pesan dengan sebutan kicauan *(tweet)* yang hanya dibatasi hingga 280 karakter*.* Tak hanya teks, pengguna juga dapat mengirimkan berupa foto dan video. *Twitter* didirikan pada bulan Maret 2006 oleh Jack Dorsey dan pertama kali diluncurkan pada Juli 2006. Fitur-fitur yang dimiliki oleh *Twitter* antara lain:

1. Kicauan atau *tweet*: isi kicauan dari pengguna, berupa pesan teks berjumlah maksimal 280 karakter, video, foto, GIF, dan polling.
2. *Retweet*: pengguna memposting ulang *tweet* milik pengguna lain.
3. *Quote Retweet*: pengguna melakukan *retweet* (posting ulang) dengan menambahkan komentar atau teks.
4. *Like*: menyukai postingan milik pengguna lain.
5. *Share*: membagikan link atau tautan *tweet* melalui platform lain dan *direct* *message.*
6. *Bookmarks*: menyimpan *tweet* yang ingin dilihat lagi nantinya oleh pengguna.
7. *Follow*: aktivitas ‘berlangganan’ suatu akun *Twitter*. Ketika pengguna *follow* suatu akun, maka akun termasuk disebut *following* dan pengikutnya disebut *follower*.
8. *Mention*: aktivitas pengguna untuk menyebut suatu akun menggunakan @ diikuti dengan nama pengguna.
9. *Direct* *Message*: aktivitas percakapan baik secara perorangan maupun berkelompok dengan *group* *direct* *message* (berisi pengguna lain di dalamnya).
10. *Thread*: aktivitas rangkaian *tweet* pengguna yang dibuat saling terhubung.
11. *Topic* *Trending*: topik yang sedang populer atau ramai diperbincangkan oleh pengguna yang mampu memahami apa yang sedang terjadi, baik dalam negeri maupun seluruh dunia.
12. *Hashtag*: aktivitas pengguna dalam mengelompokkan *tweet* berdasarkan topik dengan menggunakan tanda ‘#’.
13. *Fleet*: fitur untuk membagikan foto, video, atau konten. Pengguna lain dapat melihat fleet suatu akun dan membalas fleet itu. Fleet akan hilang secara otomatis jika sudah 24 jam.
14. *Search* *Bar*: Pada kotak pencarian, pengguna dapat mencari *Tweet*, akun, atau percakapan spesifik yang sedang berlangsung. Pengguna dapat menyaring hasil pencarian dengan memilih opsi Populer, Terbaru, Orang, Foto, atau Video yang terdapat pada bagian atas hasil pencarian.

Dalam peningkatan *user* *experience* (pengalaman pengguna), *Twitter* melakukan perubahan pada algoritmanya. Alasan dalam perubahan algoritma ini diharapkan membantu menampilkan konten terbaik dan paling diinginkan kepada pengguna, yang terletak di bagian *timeline* (linimasa) pengguna. Dilansir dari artikel dengan judul “*A Guide To Twitter Algorithm And How To Increase Your Reach*”, ketika pengguna membuka *Twitter*, di bagian linimasa pengguna akan ditemukan:

* 1. *Tweet* yang diberi peringkat, yaitu *tweet* yang berasal dari akun yang sering berinteraksi dengan pengguna dan *tweet* yang pengguna gunakan.
	2. fitur “*In case you missed it*”, berikan ringkasan *tweet* terkenal yang mungkin terlewatkan kepada pengguna.

*Tweet* yang lainnya, berisi *Retweet*, Balasan, *Tweet* yang disukai oleh akun yang pengguna ikuti, *Tweet* yang di promosikan, akun untuk diikuti, atau konten populer lainnya yang diidentifikasi *Twitter* relevan untuk pengguna. Walaupun mengalami perubahan algoritma selama bertahun-tahun, CEO *Twitter*, Jack Dorsey mengatakan bahwa bersikeras mempertahankan platform dengan konten *real-time*.

Penggunaan *Twitter* di Indonesia pada dasarnya ditujukan untuk kebutuhan yang sama dengan media sosial lainnya, yaitu keperluan ikatan pertemanan, pemenuhan informasi terkini, hiburan, aktualisasi diri, bahkan mengarah pada narsisme (Asmara & Butsi, 2020: 76) .

* + 1. **Awal Mula Perubahan Nama Twitter Menjadi X**

*Gambar 2.2*

***Logo baru Twitter setelah berubah menjadi X***



Elon Musk, pemilik X, yang sebelumnya dikenal sebagai Twitter, baru-baru ini mengakui ketertarikannya yang besar terhadap huruf X. Meskipun faktor ini memainkan peran, serangkaian kejadian yang tertata rapi membuat platform ini menggunakan nama yang sekarang. Meskipun prosesnya terkesan mendadak, perubahan nama Twitter merupakan kejadian yang terjadi setelah pengambilalihan. Namun, para pengguna layanan media sosial ini masih memiliki pertanyaan mengenai bagaimana platform ini berubah dari Twitter menjadi X.

Karena sifatnya yang terkesan mendadak, banyak orang yang bertanya-tanya tentang alasan di balik perubahan nama Twitter. Awalnya, pengguna tidak mengharapkan perubahan besar-besaran setelah pengambilalihan X, yang sebelumnya dikenal sebagai Twitter. Sebagian besar pengguna tidak mempermasalahkan statusnya karena platform ini telah menempati ruangnya sebagai platform microblogging. Namun, pemilik baru memiliki rencana yang berbeda untuk layanan media sosial ini. Pertama, kepemilikan baru menempatkan platform ini di bawah perusahaan induk baru, X Corp.

Elon Musk telah membentuk X Corp, perusahaan induk baru platform media sosial ini, di bawah perusahaan lain, X Holdings Corp. Sebenarnya, ini bukan pertama kalinya Musk memiliki bisnis dengan sebutan X. Ia pernah mendirikan sebuah bank online, X.com, pada tahun 1999. Meskipun bank tersebut kemudian bergabung dengan pesaingnya untuk membentuk PayPal, Musk memperoleh domain X.com 12 tahun kemudian. Saat membeli domain tersebut, dia menyebutkan nilai sentimentalnya yang luar biasa. Ia mengubah nama platfrom tersebut pada Juli 2023 lalu.

Dia menjelaskan bahwa nama awal Twitter, cocok digunakan ketika platform ini masih berupa situs mikroblog. Pada saat itu, pengguna hanya memiliki 140 karakter untuk berinteraksi dengan orang lain, seperti burung berkicau. Namun, penambahan terbaru sekarang memungkinkan pengguna untuk berbagi konten video berdurasi berjam-jam. Sekali lagi, ia berjanji untuk mengimplementasikan fitur-fitur yang mendukung komunikasi yang komprehensif dan layanan keuangan ke Twitter, yang sekarang bernama X.

* + 1. **Alasan Twitter Berubah Nama Menjadi X**

Nama baru dinas sosial, X, cukup tidak terduga dan mengejutkan bagi orang-orang yang tidak terbiasa. Hal ini menimbulkan banyak pertanyaan, dengan orang-orang yang bertanya, "Mengapa huruf X?" Namun, pemilik perusahaan media sosial saat ini, Elon Musk, selalu menunjukkan ketertarikannya pada huruf ke-24 dalam alfabet. Ada alasan mengapa perusahaan antariksa miliknya, SpaceX, memiliki huruf "X". Selain itu, perusahaannya yang lain, Tesla, memproduksi Tesla Model X.

Bagi Musk, mengubah Twitter menjadi X hanyalah masalah waktu. Orang-orang yang mengenalnya sudah memperkirakan hal ini akan terjadi. Dia kadang-kadang mengoceh tanpa henti tentang bagaimana dia melobi PayPal untuk mempertahankan nama "X" selama merger. Dia kemudian membeli dan mempertahankan nama domain internet X.com.Pada pergantian abad, ketika Musk mulai terkenal, "X" adalah hal yang cukup besar. Dengan merek-merek seperti XBox dan XGames yang sedang populer, ada "kesejukan" tertentu di sekitar huruf tersebut. Selain itu, ada beberapa aura yang menarik di sekitar nama baru perusahaan.

Musk baru-baru ini meluncurkan sebuah perusahaan Kecerdasan Buatan, xAI. Dia bisa dibilang terobsesi dengan huruf tersebut, sehingga [Musk menamai putranya dengan nama X](https://www.bbc.com/news/world-us-canada-52557291.amp). Ada sebuah plot twist: beberapa perusahaan besar lainnya juga memiliki kaitan dengan merek "X". Misalnya, Google X, dengan nama domain X.company, dan akselerator startup, StartX, tetap menonjol. Kemudian, perusahaan seperti Meta dan Microsoft juga memiliki kekayaan intelektual berlisensi di sekitar X.Musk telah menjelaskan di masa lalu, menyatakan bahwa ketertarikannya pada "X" ada karena makna dari huruf tersebut. Dia mengatakan bahwa X mewujudkan ketidaksempurnaan dalam diri manusia yang membuat mereka unik. Dia bersikeras bahwa huruf tersebut melambangkan kemungkinan.

* + 1. **Efektivitas Setelah Twitter Berganti Nama Menjadi X**

Selain berita seputar perubahan nama Twitter menjadi X, platform ini telah mengalami banyak pembaruan dan peningkatan. Pembaruan ini, seperti [batas karakter baru](https://tweetdelete.net/id/resources/how-many-characters-in-a-tweet-do-spaces-and-emojis-count/), terus mengalir, seperti yang telah terjadi sejak pengambilalihan perusahaan. Para pengguna sekarang penasaran, dengan pertanyaan-pertanyaan tentang masalah ini. Jadi, [apa yang terjadi pada Twitter](https://tweetdelete.net/id/resources/what-is-happening-to-twitter-all-the-platforms-new-reforms/)?

Sementara perbincangan mengenai perubahan dari Twitter ke X, perusahaan ini telah mulai mengimplementasikan beberapa perubahan tambahan. Sebagai contoh, platform ini telah merombak program verifikasinya, yang pada awalnya dijuluki Twitter Blue. Setelah perubahan nama, fitur Twitter Blue telah berubah menjadi X Premium. Selain fitur Premium yang baru, platform media sosial ini juga telah mengubah fitur-fiturnya untuk menyesuaikan diri dengan nama barunya. Fitur-fitur seperti Twitter Business, Support, Analytics, Movies, Music, dan lainnya telah bertransformasi menjadi versi "X".

Selain itu, platform [X baru-baru ini meluncurkan versi yang lebih baik dari fitur live video](https://www.gizchina.com/2023/08/05/twitter-live-broadcast-function/amp/). Hal ini dilakukan setelah beberapa pengujian memastikan bahwa fitur tersebut berfungsi secara optimal. [Musk melakukan siaran langsung untuk mendemonstrasikan fitur](https://twitter.com/elonmusk/status/1687381248505991168) tersebut di kantor pusat perusahaan sementara para pekerja lainnya menonton.

Meskipun Twitter telah mengalami beberapa perubahan drastis sejak pengambilalihan pada bulan Oktober 2022, data pengguna tetap utuh. Artinya, semua tweet yang telah Anda buat di platform ini sejak bergabung masih dapat diakses oleh semua orang. Namun, beberapa tweet lama mungkin tidak dapat bertahan lama jika muncul kembali dalam keadaan yang tidak ideal. Karena itu, terkadang perlu untuk menghapus tweet secara massal.

Inilah sebabnya mengapa TweetDelete, aplikasi web yang mudah digunakan, menawarkan cara yang sederhana dan efektif untuk menyaring dan menghapus tweet massal. Aplikasi web ini mengimpor arsip pengguna, menyelesaikan tugas penghapusan yang sangat spesifik dalam beberapa klik. Aplikasi ini tidak menyebarkan promosi di timeline pengguna, sehingga sangat ideal.

* 1. **Kerangka Teoritis**

Fenomenologi berasal dari Bahasa Yunani, Phainoai, yang berarti “menampak”. Istilah ini diperkenalkan oleh Johann Heirinckh. Istilah fenomenologi bila dilihat lebih lanjut berasal dari dua kata yakni; phenomenon yang berarti tampak dan logos yakni ilmu. Maka fenomenologi dapat diartikan sebagai ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan dari realitas yang tampak. Lebih lanjut, Kuswarno mengatakan bahwa fenomenologi berusaha mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksikan makna dan konsep penting dalam kerangka intersubyektif (pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan manusia dengan orang lain).

Alfred Schutz merupakan salah satu orang yang pertama mencoba menjelaskan bagaimana fenomenologi dapat ditetapkan untuk mengembangkan wawasan ke dalam dunia sosial. Schutz memusatkan perhatiannya pada cara orang memahami kesadaran orang lain, akan tetapi ia hidup dalam aliran kesadaran diri sendiri. Perspektif yang digunakan oleh Schutz oleh kesadaran itu menggunakan konsep intersubyektif. yang dimaksud dengan intersubyektif adalah kehidupandunia (*world-life*).

Lebih lanjut, Schutz menjelaskan konsep motif. Schutz menjadikan kosep ini menjadi dua pemaknaan dalam konsep motif. Pertama, motif *in order to,* kedua, motif *because.* Motif *in order to* menjelaskan yang dijadikan pijakan oleh seseorang untuk melakukan sesuatu yang bertujuan mencapai hasil, sedangkan motif because merupakan motif yang melihat kebelakang. Secara sederhana bisa dikatakan sebagai pengidentifikasian masalalu sekaligus untuk menganalisinya, sampai seberapa memberikan kontribusi dalam tindakan selanjutnya.

Penelitian ini dapat dilakukan dengan studi fenomenologi, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Wilson dalam bukunya Kuswarno yang berjudul Fenomenologi Metode Penilitian Komunikasi sebagai berikut ;

“Praktik fenomenologi adalah dengan cara mengembangkan kejadian dalam suatu kajian sebagaimana apa yang dihasilkan oleh pekerjaan peneliti fenomenologi melalui berbagai publikasi. Analisis fenomenologi terhadap isi budaya media massa misalnya, menerapkan unsur-unsur melalui pendekatan untuk menghasilkan pemahaman refleksi keadaan yang saling mempengaruhi dunia kehidupan *audiens* dan materi program (Wilson, 2009 h,21)”.

Permasalahan yang diangkat oleh peneliti selaras dengan kutipan diatas, peneliti melihat bahwa penggunaan media sosial *Twitter* oleh Remaja salah satu bentuk ekspolarasi diri kepada dunia luar.

* 1. **Kerangka Pemikiran**

Kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahamanpemahaman yang lainnya, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan penelitian yang akan dilakukan. Kerangka pemikiran juga digunakan sebagai tempat untuk menjelaskan suatu metode ataupun teori yang digunakan dalam melakukan suatu penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi sebagai kerangka pemikiran yang akan menjadi tolak ukur dalam membahas dan memecahkan masalah yang ada dalam penelitian ini.

Fenomenologi dari Alfred Schutz (1899-1959) dalam Fenomenologi sosialnya mengkaji tentang intersubyektivitas dan pada dasarnya studi mengenai intersubyektivitas adalah upaya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti:

1. Bagaimana kita mengetahui motif, keinginan, dan makna tindakan orang lain?
2. Bagaimana kita mengetahui makna atas keberadaan orang lain?
3. Bagaimana Tindakan kita dapat mengerti dan memahami atas segala sesuatu secara mendalam?

Pendekatan fenomenologi dari Alfred Schutz yang di kemukakan oleh Kuswarno dalam buku Fenomenologi Metode Penilitian Komunikasi menjelaskan bahwa ;

‘’Bahwa realitas itu bersifat ganda, yakni ada dunia obyektif yang empiris dan dunia kesadaran subyektif. Fenomenologi mereflekasikan pengalaman langsung manusia, sejauh pengalaman itu secara intensif berhubungan dengan suatu objek (Kuswarno, 2009 h,1)’’.

Konsep fenomenologi yang dikembangkan oleh Alfred Schutz biasa diistilahkan dengan fenomenologi sosial. Schutz berusaha menyusun konsep fenomenologi yang disusun Husserl agar lebih dipahami.

‘’Konsep Husserl memang memiliki kesan yang lebih abstrak, dan Schutz menyusun fenomenologi menjadi konsep yang lebih praktis (Annisarizki, 2015, h,5).’’

 Pendekatan fenomenologi, menjadi alat bagi peneliti untuk mendalami serta mencari hakikat dari bagaimana sebuah fenomena yang telah terjadi. Berorientasi pada kerangka pemikiran yang telah peneliti paparkan, berikut uraian bagan kerangka pemikiran dari permasalahan yang peneliti angkat sebagai berikut :

**Gambar 2.2**

*Bagan Kerangka Pemikiran*

















**FENOMENA PENGGUNAAN TWITTER SEBAGAI MEDIA**

**PORNOGRAFI DI KALANGAN REMAJA**

**Fenomenologi**



*Phenomenology Theory*

*)*

*(*



**(**

**Alfred Schutz**

**)**



**Motif**



**Makna**



**Tindakan**

