

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Dalam pembuatan karya, diperlukan referensi dari karya terdahulu untuk dijadikan acuan pembuatan maupun hasil. Tinjauan ini tidak hanya membantu penulis memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks dan perkembangan yang telah ada sebelumnya, tetapi juga membantu dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari karya-karya yang telah dihasilkan. Dengan memahami kekuatan dan kelemahan karya sebelumnya, penulis dapat mengidentifikasi peluang untuk menciptakan sesuatu yang lebih unik, relevan, dan memiliki dampak yang lebih besar terhadap audiens. Seperti yang dijelaskan oleh Creswell (2014), tinjauan pustaka (dalam produksi karya—karya terdahulu) membantu membangun konteks teoretis, metodologis, dan praktis yang mendukung sebuah proyek kreatif. Dalam memilih karya terdahulu untuk ditinjau, beberapa kategori dipertimbangkan untuk memastikan relevansi dan manfaatnya bagi proses pembuatan karya:

- a. **Keselarasan Tema:** Karya yang dipilih memiliki tema atau topik serupa dengan karya yang sedang dikembangkan, misalnya isu pemberdayaan perempuan atau topik NCII dalam konteks siniar.
- b. **Format Produksi:** Karya dengan format yang sebanding, seperti siniar berbasis narasi atau audio storytelling, diprioritaskan agar lebih relevan dalam analisis teknis dan kreatif.
- c. **Target Audiens:** Karya yang menyasar audiens dengan karakteristik yang sama, seperti kelompok usia, gender, atau segmentasi geografis, untuk memahami pendekatan komunikasi yang efektif.
- d. **Inovasi dan Gaya:** Karya yang menunjukkan kreativitas atau gaya unik yang dapat dijadikan inspirasi untuk menambahkan nilai baru pada karya yang akan dibuat.

Tinjauan terhadap karya-karya terdahulu dengan kriteria ini memberikan dasar yang kokoh bagi kreator untuk merancang karya yang tidak hanya relevan tetapi juga mampu memenuhi kebutuhan audiens dan standar industri. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis memutuskan untuk memilih 3 karya terdahulu yang relevan untuk dijadikan acuan serta referensi, yaitu

2.1.1 Siniar *Lebih Dekat*



Gambar 2.1 Cover Siniar *Lebih Dekat*
Sumber: *Spotify.id*

Siniar Lebih Dekat merupakan karya siniar independen yang mengangkat tema alam, lingkungan hidup, dan budaya, dengan tujuan membantu meningkatkan kesadaran serta upaya untuk menjaga alam. *Siniar Lebih Dekat* mengedukasi masyarakat tentang isu seperti pencemaran tanah, kerusakan hutan, krisis air, dan pelestarian alam, dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya Indonesia. Diproduksi oleh Yohana Indah, Mutiara Godelava, dan Octaviani Yabes (mahasiswa jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara) siniar ini dipublikasikan di aplikasi *Spotify*. *Spotify* sendiri merupakan *platform* musik digital yang didirikan di Stockholm, Swedia pada 2008. Aplikasi ini menyediakan layanan *streaming* lagu, *podcast*, serta video dari kreator di berbagai belahan dunia.

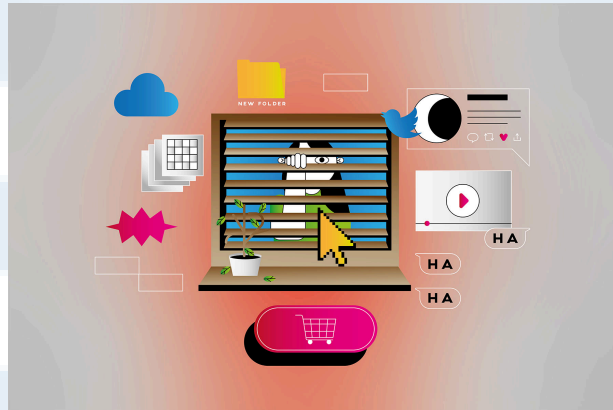
Mengusung konsep *audio storytelling* yang dikombinasikan dengan *sound-seeing tour*, siniar *Lebih Dekat* memanfaatkan elemen audio alami, seperti suara alam (*nat-sound*), untuk menciptakan pengalaman imersif bagi pendengar, seolah-olah mereka berada di lokasi yang digambarkan (*theater of mind*). Siniar *Lebih Dekat* yang terdiri dari total 6 episode, dikemas dalam *format audio storytelling* yang dipandu oleh narator dan dilengkapi wawancara bersama narasumber (konsep *educational piece*). Keunikan lain dari siniar ini terletak pada karakteristik narator di setiap episode, yang memiliki ciri khas tersendiri dalam hal warna suara, intonasi, dan tempo bercerita, sehingga menciptakan pengalaman mendengarkan yang tidak monoton dan menarik bagi audiens.

Siniar *Lebih Dekat* akan menjadi referensi teknis dalam pembuatan karya jurnalistik siniar *RightS*. Keduanya siniar ini sama-sama mengusung pendekatan *audio storytelling* serta *sound-seeing tour* yang kuat dan imersif. Namun, siniar *RightS* akan menggabungkan kedua pendekatan tersebut menjadi konsep tunggal, yaitu *cinematic audio storytelling*. Jika siniar *Lebih Dekat* berfokus pada konsep *sound-seeing tour*, siniar *RightS* akan lebih menonjolkan konsep *audio drama* yang berperan sebagai pengantar menuju pembahasan topik (bukan sebagai elemen utama). Kombinasi narasi yang mengedukasi, wawancara dengan narasumber, dan penggunaan elemen suara alami (*nat-sound*) menciptakan *theater of mind* yang relevan untuk menyampaikan isu serius seperti NCII.

Lebih lanjut, penulis memilih episode “Krisis Air Bersih” dari siniar *Lebih Dekat* sebagai acuan dalam menarasikan dalam siniar *RightS*. Keunikan karakter narator di episode ini (pemilihan kata, tempo, dan karakteristik warna suara) menjadi referensi untuk menjaga dinamika *podcast* agar tidak monoton dan tetap menarik bagi pendengar. Pemilihan ini bertujuan agar siniar *RightS* lebih menarik dan mudah dinikmati oleh audiens yang ditargetkan. Selain itu, siniar ini menunjukkan bagaimana mengintegrasikan isu sosial dengan

nilai-nilai lokal, yang dapat menjadi inspirasi untuk menggugah empati audiens terhadap korban NCII.

2.1.2 Artikel *Longform* “Ratusan Folder, Ribuan Konten: Melacak Penyebaran dan Jual-Beli Konten Intim Nonkonsensual di Media Sosial” karya Project Multatuli



Gambar 2.2 Ilustrasi Artikel Project M “Ratusan Folder, Ribuan Konten”
Sumber: Project M/Herra Frimawati

Artikel yang berjudul “Ratusan Folder, Ribuan Konten: Melacak Penyebaran dan Jual-Beli Konten Intim Nonkonsensual di Media Sosial” karya *Projek Multatuli* ini merupakan laporan mendalam mengenai fenomena *Non-Consensual Intimate Image (NCII)* di Indonesia. Penulis artikel ini, Charlenne Kayla, menyajikan kisah nyata dari tiga korban: Abby, Lia, dan Asri (nama disamarkan), yang mengalami berbagai bentuk kekerasan berbasis gender *online* (KBGO). Artikel ini juga menggambarkan tantangan sistemik, seperti lemahnya perlindungan hukum, kesulitan melacak pelaku, serta sikap apatis dari institusi yang seharusnya melindungi korban. Pesan dari artikel *longform* ini adalah menyoroti urgensi perubahan sistem hukum, sosial, dan *platform digital* untuk menghentikan praktik ini dan melindungi korban.

Pendekatan yang digunakan dalam artikel ini bersifat naratif dan emosional, disertai dengan data yang kuat. Setiap bagian diawali dengan cerita pribadi korban, untuk memberikan pembaca gambaran konkret tentang penderitaan mereka. Di bagian akhir, analisis mendalam dan data statistik disertakan untuk mendukung narasi. Selain konsep mendalam (*indepth*

reporting), artikel ini juga mengadopsi gaya investigatif, dengan menyusup ke grup *Telegram* yang berisikan ribuan anggota dan melaporkan hasil temuan terkait jejaring pelaku penyebaran konten lewat metode pembayaran. Hasil temuan yang diungkap dalam artikel ini menyoroti bahwa NCII tidak hanya merusak kehidupan pribadi korban, tetapi juga menunjukkan kelemahan struktur sosial dan hukum dalam melindungi mereka. Gaya narasi personal membantu membangun empati, sementara data mendukung kredibilitas artikel. Struktur artikel ini terdiri dari kisah pengalaman korban, data dan fakta dari Komnas Perempuan dan SAFENet, temuan investigasi dari penelusuran akun *Twitter* dan grup *Telegram*, analisis hukum tentang pasal-pasal yang ada serta hambatan dalam penegakan hukum, dan diakhiri dengan kesimpulan yang menyatakan bahwa tantangan terbesar dalam menangani kasus NCII dan kebutuhan untuk aksi kolektif.

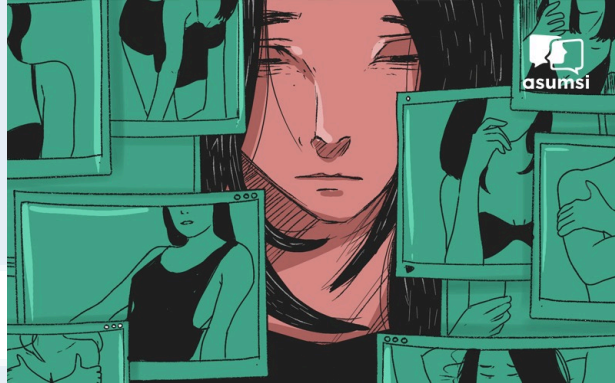
Artikel yang berjudul “Ratusan Folder, Ribuan Konten: Melacak Penyebaran dan Jual-Beli Konten Intim Nonkonsensual di Media Sosial” ini akan menjadi referensi struktur dalam pembuatan karya jurnalistik siniar *RightS*. Penulis akan mengadopsi urutan segment dari artikel ini untuk mengemas siniar *RightS*. Mengingat bahwa siniar *RightS* memiliki total 4 episode, penulis berencana akan memasukkan *audio drama*, untuk mengawali setiap episode, yang berisi penggambaran dari situasi yang terjadi. Pendekatan yang turut digunakan oleh artikel karya *Projek Multatuli* ini bertujuan memberikan pemahaman dan membantu membangun empati pendengar.

Artikel ini relevan dijadikan sebagai acuan karena menghadirkan kisah nyata korban NCII seperti Abby, Lia, dan Asri, yang mengungkap dampak psikologis, stigma sosial, serta hambatan hukum yang mereka hadapi. Selain itu, artikel ini didukung data resmi dari Komnas Perempuan dan SAFENet, memberikan konteks sistemik yang memperkuat kredibilitas. Gaya narasinya yang emosional namun informatif cocok untuk diadaptasi dalam podcast dengan format *cinematic audio storytelling*, memperkuat sisi kemanusiaan sambil menyajikan fakta dan solusi. Artikel ini juga menyingkap hambatan

struktural, menjadikannya sumber inspirasi untuk mengupas isu NCII secara menyeluruh dan menggugah empati audiens.

Siniar *RightS* menghadirkan kebaruan signifikan melalui format *cinematic audio storytelling* yang memanfaatkan elemen narasi suara, efek audio, dan musik latar untuk menciptakan pengalaman imersif, berbeda dari format teks panjang seperti artikel “*Ratusan Folder, Ribuan Konten*” karya *Projek Multatuli*. Sementara artikel tersebut menggunakan pendekatan naratif dan investigatif dengan data pendukung yang kuat, siniar *RightS* mengembangkan konsep ini melalui penyajian dialog dan audio drama di setiap awal episode, yang bertujuan untuk menggambarkan situasi nyata yang dialami korban NCII secara hidup. Dengan durasi yang terbagi ke dalam empat episode, siniar ini memberikan ruang lebih luas untuk mengeksplorasi berbagai sudut pandang, termasuk penggambaran psikologis korban, wawancara langsung dengan narasumber, dan rekomendasi praktis bagi audiens. Selain itu, sifatnya yang *multiplatform* dan mudah diakses mendukung pendengar untuk mengonsumsi konten secara fleksibel, menjadikannya sarana edukasi dan advokasi yang lebih interaktif dan relevan dengan gaya hidup modern, terutama di kalangan urban. Podcast ini juga menawarkan pendekatan sistemik dengan menonjolkan langkah-langkah pencegahan dan solusi, sesuatu yang jarang disampaikan secara mendalam dalam karya sejenis.

2.1.3 Artikel Longform “Derita Korban *Revenge Porn*: Trauma hingga Tak Mendapat Perlindungan Hukum” karya Asumsi



Gambar 2.3 Ilustrasi Artikel Asumsi “Derita Korban *Revenge Porn*”

Sumber: [Asumsi.co/Herra Frimawati](http://Asumsi.co/Herra-Frimawati)

Artikel yang berjudul “Derita Korban *Revenge Porn*: Trauma hingga Tak Mendapat Perlindungan Hukum” karya *Asumsi.co* ini merupakan laporan investigatif yang mengupas tuntas fenomena *revenge porn*/NCII (pemeriksaan siber), menyoroti bentuk kekerasan berbasis gender ini sebagai tindakan yang merenggut kendali perempuan atas tubuh mereka. Penulis artikel ini, Permata Adinda, mengulas dampak besar pada korban, mulai dari stigma sosial hingga trauma psikologis seperti PTSD, kecemasan, dan depresi, serta menceritakan beberapa kisah nyata korban. Artikel ini mengulas bahwa pelaku *revenge porn*/NCII sering kali adalah mantan pasangan korban, tetapi juga bisa teman atau orang asing dengan motif bervariasi, termasuk balas dendam, pemerasan, atau eksploitasi. Pesan dari artikel investigasi ini menekankan pentingnya dukungan hukum, pemahaman publik, serta penghapusan stigma terhadap korban.

Dari segi penyampaian, artikel ini disajikan dengan gaya analitis yang mendalam, menggunakan statistik, kutipan dari ahli, dan kisah nyata korban untuk memberikan gambaran komprehensif. Narasi disusun secara emosional namun tetap faktual untuk membangun empati sekaligus meningkatkan kesadaran. Artikel ini menyajikan data peningkatan kasus kekerasan siber terhadap perempuan dari Komnas Perempuan, dampak psikologis dan sosial pada korban, serta hambatan yang mereka hadapi dalam mencari keadilan

hukum. Selain itu, artikel ini tergolong sebagai jurnalisme advokasi, yang berfungsi untuk menginformasikan dan menyuarakan isu sosial yang mendesak. Seluruh narasi yang dimuat dalam artikel ini menyoroti bagaimana korban sering disalahkan melalui *victim blaming* dengan fokus pada langkah pencegahan seperti "jangan berbagi foto intim," yang mengabaikan fakta bahwa banyak korban awalnya berbagi dalam hubungan kepercayaan atau bahkan menjadi korban peretasan. Artikel ini secara eksplisit menunjukkan mengkritik sistem yang masih menyalahkan korban, perlindungan hukum yang minim, dan kurangnya perspektif korban dari aparat penegak hukum.

Dengan kata lain, artikel ini merupakan artikel investigasi yang menggabungkan data kuantitatif dan cerita individu untuk menyentuh pembaca secara logis dan emosional. Alasan tersebut membuat artikel karya *Asumsi.co* ini relevan dijadikan sebagai acuan karya terdahulu untuk podcast *RightS*. Penulis akan bercermin pada bagaimana artikel ini menyajikan perspektif korban, data, dan fakta yang relevan untuk mendukung diskusi, termasuk statistik dari lembaga terkait (Komnas Perempuan) yang menunjukkan peningkatan kekerasan seksual berbasis siber di Indonesia. Selain itu, kritik terhadap sistem hukum yang minim melindungi korban dan menciptakan stigma sosial memberikan dasar yang kuat untuk membahas kelemahan hukum, seperti yang direncanakan pada episode ketiga siniar *RightS*. Gaya narasi yang berpusat pada pengalaman korban dalam artikel ini, juga dapat menjadi inspirasi untuk pendekatan *audio storytelling*, di mana kisah nyata korban dikemas secara empatik dan informatif.

Artikel ini tidak hanya mengangkat isu di tingkat lokal, tetapi juga menghubungkannya dengan perspektif global melalui pengalaman penyintas internasional seperti *Rebekah Wells*, sehingga menyediakan perbandingan untuk solusi yang mungkin diterapkan di Indonesia. Dengan menggunakan artikel ini sebagai acuan, siniar *RightS* akan memiliki kerangka yang informatif, empatik, dan relevan untuk mengedukasi audiens tentang pentingnya perlindungan hukum dan dukungan bagi korban *NCII*.

Siniar *RightS* membawa kebaruan yang signifikan dibandingkan artikel “*Derita Korban Revenge Porn*” karya Asumsi.co dengan menghadirkan pendekatan audio berbasis *cinematic storytelling* yang memberikan pengalaman lebih mendalam dan imersif. Berbeda dengan narasi tulisan yang statis, podcast ini menciptakan atmosfer yang kaya melalui penggunaan elemen suara seperti audio drama di awal episode, efek suara, dan musik latar untuk membangun suasana emosional dan menarik audiens ke dalam cerita. Selain itu, *RightS* menawarkan struktur yang lebih fleksibel melalui empat episode yang secara strategis membahas isu NCII dari berbagai sudut, mulai dari definisi, perspektif korban, kelemahan hukum, hingga langkah konkret untuk pencegahan.

Keunggulan lainnya adalah fokus pada keterlibatan langsung audiens, di mana podcast ini tidak hanya menyampaikan data dan analisis, tetapi juga mengundang audiens untuk mendengarkan suara korban secara langsung melalui kutipan wawancara, menjadikan pengalaman lebih personal dan menggerakkan empati. Siniar ini juga diintegrasikan dengan media digital, seperti promosi melalui platform seperti *Spotify* dan *WhatsApp*, sehingga lebih mudah diakses oleh kalangan urban yang dinamis. Dengan elemen-elemen ini, *RightS* tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai media advokasi yang mendorong kesadaran kolektif dan perubahan sosial secara lebih efektif.

Tabel 2. 1 Tinjauan Karya Terdahulu

	<i>Lebih Dekat - Siniar “Krisis Air Bersih”</i>	Project Multatuli - Artikel “Ratusan Folder, Ribuan Konten”	Asumsi.co - Artikel “Derita Korban <i>Revenge Porn</i>”
Topik Konten	Alam, Budaya, Lingkungan Hidup	NCII, Penyebaran dan Jual-Beli Konten Intim Nonkonsensual di Media Sosial	<i>Revenge Porn</i> , Trauma dan Minimnya Perlindungan Hukum Korban KBGO di Indonesia
Hasil Karya	Siniar berdurasi 30 menit	Artikel <i>Longform</i> dengan waktu baca 14 menit	Artikel <i>Longform</i> dengan waktu baca 10 menit
Konsep dan Format Karya	<ul style="list-style-type: none"> • Mengusung konsep <i>Audio Storytelling & Sound-seeing Tour</i> • Menggunakan elemen audio alami (<i>nat-sound</i>) untuk menciptakan <i>theater of mind</i> • Disusun dalam format <i>educational piece</i> yang dipandu narator dan dilengkapi wawancara dengan narasumber 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengusung konsep <i>In-depth and Investigative Report</i> • Menggunakan pendekatan naratif, dan investigasi langsung • Disajikan dala format <i>longform</i> yang dilengkapi dengan data pendukung dan analisis sistemik 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengusung konsep <i>In-depth and Investigative Report</i> • Menggunakan pendekatan analitis, kutipan dari ahli, dan kisah nyata korban untuk memberikan gambaran komprehensif • Disajikan dala format <i>longform</i> yang dilengkapi dengan data kuantitatif
Ringkasan Karya	Siniar independen bertema alam, lingkungan hidup, dan budaya, yang bertujuan meningkatkan kesadaran dan upaya pelestarian alam, serta mengedukasi isu seperti pencemaran tanah, kerusakan hutan, krisis air, dan pelestarian, dengan mengintegrasikan nilai budaya Indonesia.	Laporan mendalam mengenai fenomena <i>Non-Consensual Intimate Image</i> (NCII) di Indonesia yang menyajikan kisah nyata dari tiga korban. Artikel ini juga menyoroti tantangan sistemik, seperti lemahnya perlindungan hukum, kesulitan melacak pelaku, serta sikap apatis dari institusi yang seharusnya melindungi.	Laporan investigatif yang mengupas tuntas fenomena <i>revenge porn</i> /NCII, menyoroti bentuk kekerasan berbasis gender ini sebagai tindakan yang merenggut kendali perempuan atas tubuh mereka. Artikel ini menekankan pentingnya dukungan hukum, pemahaman publik, serta penghapusan stigma terhadap korban.

Relevansi	Sebagai acuan dalam membungkus karya terutama pada teknik dan konsep dalam narasi, gaya bahasa, tempo, karakter suara, dan penyusunan drama yang bertujuan untuk menciptakan <i>theater of mind</i> bagi pendengar.	Sebagai acuan dalam menyajikan segment dalam karya terutama pada struktur, gaya narasi yang emosional namun informatif, pendekatan empiris untuk membangun empati, dan data sistemik untuk memperkuat kredibilias.	Sebagai acuan dalam menyediakan kerangka yang kuat, informatif, empirik, serta relevan untuk membangun argumen, memperkaya narasi, dan mendukung advokasi berbasis hak.
------------------	---	--	---

Sumber: Olahan Penulis (2024)

2.2 Teori dan Konsep yang Digunakan

2.2.1 Jurnalisme Digital / *Digital Journalism*

Perkembangan pesat teknologi memberikan banyak pengaruh serta efek yang signifikan dalam tiap sendi kehidupan manusia, salah satunya dalam aspek yang sangat vital yaitu bidang komunikasi. Dalam bidang ini, praktik jurnalisme menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi. Munculnya eksistensi internet berangsur-angsur membawa pembuat berita maupun penikmat berita ke panggung digital melalui penggunaan *platform* digital memungkinkan interaksi langsung dengan audiens. Fenomena ini disebut dengan *digital journalism* atau jurnalisme digital, praktik peliputan dan penyampaian berita yang menggunakan teknologi digital dan platform daring sebagai media distribusinya. Menurut Deuze (2017) dalam penelitiannya *Managing Media Work*, jurnalisme digital adalah evolusi dari praktik jurnalistik tradisional yang mencakup penggunaan internet, media sosial, dan berbagai format digital untuk menyampaikan informasi secara lebih cepat, interaktif, dan terjangkau.

Lebih lanjut, Franklin dan Eldridge (2017) dalam *The Routledge Companion to Digital Journalism Studies* menjelaskan bahwa digital journalism memanfaatkan kelebihan media digital, seperti kecepatan distribusi, aksesibilitas global, multimedia, dan kemampuan untuk melibatkan audiens melalui interaktivitas. Hal ini menciptakan cara baru dalam mengonsumsi dan memproduksi berita yang lebih responsif terhadap kebutuhan audiens modern. *Digital journalism* juga memungkinkan penggunaan elemen visual, audio, dan data yang memperkaya pengalaman pengguna dan meningkatkan pemahaman audiens terhadap suatu isu. Menurut Pavlik (2001) dalam *Journalism and New Media*, digital journalism telah mengubah cara jurnalis mengumpulkan informasi, membangun cerita, dan menyampaikannya kepada publik. Teknologi digital memungkinkan jurnalis untuk mengintegrasikan berbagai media seperti teks, audio, video, dan grafik

dalam satu narasi yang lebih dinamis. Hal ini memberikan peluang untuk mengeksplorasi topik yang kompleks dengan lebih kreatif dan mendalam.

Atas pertimbangan berikut, konsep *digital journalism* digunakan dalam memproduksi siniar *Rights* karena pendekatan ini mampu memanfaatkan keunggulan teknologi digital untuk menyampaikan informasi yang mendalam, relevan, dan mudah diakses oleh audiens. Melalui *platform* digital, siniar ini dapat menyajikan isu NCII dengan elemen-elemen pendukung seperti narasi audio, *soundbite*, musik latar, dan efek suara, yang membuat pengalaman pendengar lebih engaging dan interaktif. Selain itu, *digital journalism* memungkinkan audiens untuk mengakses siniar ini secara fleksibel melalui berbagai platform seperti salah satunya yaitu *Spotify Web* atau *Spotify Mobile*. Hal ini sangat penting mengingat target audiens siniar *Rights* adalah masyarakat digital yang aktif menggunakan perangkat teknologi. Dengan memanfaatkan pendekatan *digital journalism*, siniar ini tidak hanya memberikan edukasi, tetapi juga menciptakan pengalaman mendengarkan yang kaya, mendalam, dan berdaya guna, sehingga membantu meningkatkan kesadaran publik tentang isu NCII.

2.2.2 Nilai Berita

News value atau nilai berita merupakan acuan yang digunakan oleh jurnalis dan editor untuk menentukan seberapa penting atau layak suatu peristiwa dilaporkan sebagai berita, dengan mempertimbangkan daya tarik peristiwa tersebut bagi audiens. Dalam praktik jurnalistik, nilai berita berkaitan erat dengan proses mengkualifikasi esensi suatu berita dan mengidentifikasi norma-norma yang menjadi karakteristik jurnalisme profesional (Pompper, 2020, p. 5). Merujuk dari Wendratama dalam buku *Jurnalisme Online* (2017, p. 45-50), terdapat sejumlah kriteria yang menentukan apakah sebuah peristiwa memiliki nilai berita atau tidak, yaitu

- 1) **Kedekatan (*Proximity*):** Nilai berita ini berkaitan dengan seberapa dekat peristiwa atau informasi dengan pembaca. Semakin dekat secara geografis, sosial, atau psikologis suatu peristiwa dengan

audiens, semakin besar kemungkinan berita tersebut menarik perhatian.

- 2) **Aktualitas (*Timeliness*)**: Kebaruan menekankan pentingnya waktu. Peristiwa yang baru terjadi atau informasi terbaru memiliki nilai berita yang tinggi karena audiens cenderung lebih tertarik pada berita yang masih segar dan relevan. Hal ini linear dengan definisi jurnalistik, media massa wajib menyajikan atau menyiarkan berita-berita aktual yang terverifikasi dan dapat dipertanggungjawabkan kredibilitasnya kepada publik.
- 3) **Keunikan (*Uniqueness*)**: Peristiwa atau berita yang unik, janggal, tidak lazim atau tidak biasa memiliki daya tarik tersendiri. Hal ini membuat audiens penasaran karena sifatnya yang jarang terjadi atau berbeda dari yang umum.
- 4) **Konflik (*Conflict*)**: Konflik sering kali menjadi fokus dalam berita karena menggambarkan pertentangan atau perselisihan, baik secara fisik, ideologi, atau kepentingan. Konflik menambah drama dan emosi dalam sebuah cerita, yang menarik perhatian pembaca.
- 5) **Pengaruh (*Impact*)**: Nilai berita ini berkaitan dengan dampak suatu peristiwa terhadap audiens. Semakin besar pengaruh atau signifikansi suatu peristiwa terhadap banyak orang, semakin tinggi nilai beritanya.
- 6) **Ketokohan (*Prominence*)**: Berita yang melibatkan tokoh terkenal atau individu dengan status tinggi memiliki nilai berita yang lebih besar karena ketertarikan publik terhadap kehidupan atau tindakan tokoh tersebut. Hal ini dikarenakan tidak jarang tokoh atau kelompok tersebut masuk kedalam golongan pembuat berita/*news makers* karena memiliki relevansi yang cukup besar dengan masyarakat.
- 7) **Kedalaman Emosi (*Human Interest*)**: Berita yang menyentuh sisi emosional, seperti cerita yang menyedihkan, mengharukan, atau menggugah rasa kemanusiaan, memiliki nilai berita yang tinggi.

Kisah-kisah ini sering kali menarik perhatian karena mampu menyentuh perasaan pembaca.

Selain nilai berita, terdapat juga prinsip utama yang perlu diterapkan dalam audio jurnalistik. Prinsip ini dikenal dengan sebutan 3C, yaitu *Clear*, *Concise*, dan *Correct*.

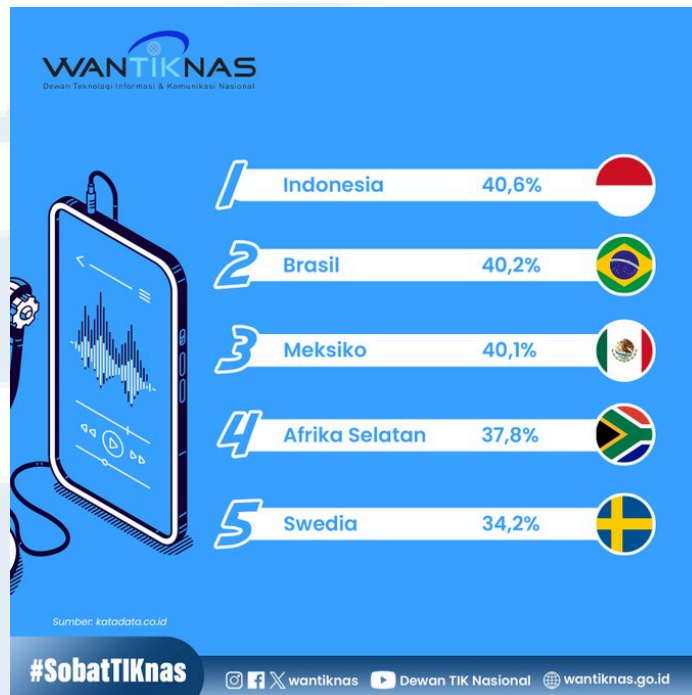
- 1) **Clear:** Diartikan sebagai pesan harus disampaikan dengan jelas, lengkap, dan tanpa ambiguitas. Ketika berbicara atau memberikan pesan kepada pendengar, pastikan tujuan dari pesan tersebut mudah dipahami dan tidak membingungkan.
- 2) **Concise:** Mengacu pada penyampaian yang singkat, padat, dan langsung ke poin utama agar pendengar tetap tertarik. Komunikasi harus tetap fokus pada inti pesan, menghindari penggunaan kalimat berlebihan yang dapat menyebabkan kebingungan.
- 3) **Correct:** Artinya informasi yang disampaikan harus akurat, berimbang, objektif, dan memperlakukan semua narasumber dengan adil. Pesan harus bebas dari kesalahan tata bahasa dan didukung oleh fakta serta data yang tepat agar tidak terjadi kesalahpahaman.

Berdasarkan penjelasan di atas, siniar *RightS* mengandung beberapa nilai berita, antara lain aktualitas (*timeliness*), keunikan (*uniqueness*), konflik (*conflict*), pengaruh (*impact*), ketokohan (*prominence*), dan kedalaman emosi (*human interest*). Siniar *RightS* mengangkat fenomena NCII (*revenge porn*)—sebuah ancaman di dunia maya seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat dan berdampak sangat destruktif terhadap korban, termasuk tokoh masyarakat. Selain itu, topik NCII ini diangkat mengingat bahwa baru-baru ini kasus NCII kembali marak dan menyita atensi publik, terutama pada 2023 lalu. Penulis juga akan memastikan akan menerapkan seluruh prinsip 3C yaitu *Clear*, *Concise*, serta *Correct* agar memenuhi standar dan kaidah jurnalistik.

2.2.3 Siniar / Podcast

Kehadiran media baru yang mewarnai jagat digital mengakibatkan pergeseran tren dalam hal mengakses media dan mengonsumsi berita dalam masyarakat global. Hingga kini sudah terlahir beragam *platform* media baru mulai dari media sosial seperti *Facebook*, *X*, *Instagram*, televisi yang kini dapat diakses secara *online* melalui *Youtube/website*, majalah yang mulai diproduksi secara elektronik dalam majalah digital atau *e-magazine*, hingga radio yang muncul dalam format baru yaitu *siniar/podcast*.

Siniar atau yang lebih familiar dengan *podcast* menjadi salah satu medium yang belakangan menarik perhatian publik. Laporan yang dikeluarkan oleh *WanTikNas* (Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional), mengacu dari *katadata.co.id* pada Oktober 2024 menyatakan bahwa Indonesia menjadi negara dengan pendengar sinar terbanyak di dunia, dengan proporsi sebanyak 40,6% yang didominasi oleh generasi milenial, dengan kisaran usia 20-25 tahun sebesar 42,12%. Lebih lanjut, menurut *Databoks* oleh *Katadata*, pengguna internet di Indonesia rata-rata menghabiskan 56 menit per hari untuk mendengarkan *podcast*. Pada tahun 2018, *Daily Social* bekerja sama dengan *JakPat Mobile Survey Platform* untuk melakukan survei mengenai pandangan masyarakat Indonesia terhadap *podcast*. Survei yang melibatkan 2.023 pengguna *smartphone* di Indonesia, menunjukkan bahwa 67,97% responden sudah mengenal *podcast*, dan 80,82% dari mereka telah mendengarkan *podcast* dalam enam bulan terakhir. Mengenai alasan mendengarkan *podcast*, 65% responden memilihnya karena variasi konten yang ditawarkan, diikuti oleh fleksibilitas *podcast* sebesar 62,69%, dan 38,85% responden menganggap *podcast* lebih nyaman dibandingkan konten visual. Hal ini membuktikan bahwa minat masyarakat Indonesia terhadap *siniar* tergolong cukup besar terhadap format berita yang membebaskan pendengar untuk memilih sendiri tema yang ingin didengar. Tak hanya itu saja, adanya kedekatan dan koneksi yang erat dengan pembawa acara juga dinilai sebagai salah satu nilai tambah dari *siniar* (Heshmat et al., 2018).



Gambar2.4 Data Negara dengan Persentase Pendengar Podcast Tertinggi
 Sumber: x.com/WANTIKNAS (2024)

Kata *podcast* pertama kali diusung pada 2004 oleh seorang jurnalis *The Guardian*, Ben Hammersley, dan merupakan kepanjangan dari kata *Play-On-Demand broadCast*. Kemudian pada 2005, perusahaan *Apple* mulai menambahkan direktori podcast ke dalam perangkat lunak *iTunes* versi 4.9. Di Amerika Serikat, podcast juga dikenal dengan istilah *audioblog* atau *online audio*. Menurut Phillips (2017) dalam Susilowati (2020), *podcast* merupakan *file audio digital* yang dibuat dan didistribusikan secara *online* melalui berbagai *platform* untuk disebarkan kepada publik. Siniar merupakan *new media* hasil konvergensi dari radio yang menerapkan konsep *user-generated content* dan menawarkan cara baru untuk mengonsumsi berita secara fleksibel serta *play-on-demand*. Menurut penelitian berjudul "*Media, Journalism, and Technology Prediction*" yang diterbitkan oleh Reuters Institute (2016), terdapat indikasi kebangkitan format audio melalui internet.

Meskipun merupakan hasil konvergensi dari radio, siniar memiliki karakteristik yang berbeda dengan radio. Pendengar radio cenderung tidak memiliki kebebasan dalam memilih konten yang ingin mereka dengarkan,

berbeda dengan siniar yang justru memberikan keleluasaan dan kontrol sepenuhnya bagi pendengar untuk memilih konten yang mereka inginkan. Singkatnya, siniar merupakan *new media* hasil konvergensi dari radio yang menerapkan konsep *user-generated content* serta *play-on-demand* (Silaban et al., 2020). Selain itu, siniar memungkinkan pendengar untuk mengakses konten kapan saja dan di mana saja, serta memberikan peluang bagi siapa saja untuk menjadi pembuat konten (Fadilah et al., 2017). Berry (2016) menyatakan bahwa kemudahan aksesibilitas, fleksibilitas, dan pengalaman pengguna (*user experience*) yang ditawarkan oleh siniar menjadi salah satu daya tarik utama sehingga membuat siniar semakin digemari oleh masyarakat. Dengan meningkatnya aksesibilitas *online*, siniar dapat menjadi alternatif atau pelengkap bagi konsumen yang semakin mengandalkan teknologi maupun media digital untuk mengakses berita dan informasi (Zellatifanny, 2020). Seiring berkembangnya kreativitas, siniar kini hadir dalam berbagai format, antara lain *single host talk (solo)*, *multiple host talk (conversational)*, *interview*, *roundtable discussion*, *panel discussion*, *sound-seeing tour*, *newspiece*, *educational piece*, *documentary*, dan lainnya.

2.2.4 Cinematic Audio Storytelling

Dalam dunia komunikasi, salah satu cara paling efektif untuk menyampaikan informasi adalah melalui cerita. Sejak dahulu, cerita maupun narasi telah menjadi medium universal yang digunakan manusia untuk berbagi pengalaman, menyampaikan pengetahuan, menyebarkan nilai-nilai, serta memperkuat hubungan sosial. Menurut Gottschall (2012, p. 96) dalam *The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human*, otak manusia secara alami dirancang untuk memproses informasi dalam bentuk naratif. Keunggulan unik cerita terletak pada kemampuannya untuk menarik perhatian, membangkitkan emosi, dan menciptakan koneksi antara pembicara dan pendengar. Menurut Siswanto (2008 dalam Christie 2019, p. 29), sebuah cerita yang baik dapat memengaruhi cara pandang, membangun empati, dan membuat informasi lebih mudah diingat. Bruner (1991), seorang psikolog kognitif, berpendapat bahwa cerita memiliki kekuatan persuasi yang jauh lebih besar dibandingkan

penyajian fakta semata, karena cerita menyentuh aspek emosional dan personal dari pendengarnya. Melalui struktur yang terorganisir dan elemen emosional yang terkandung dalam cerita, informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Seiring dengan perkembangan teknologi modern, *audio storytelling* muncul sebagai salah satu cara yang inovatif dan efektif untuk menyampaikan cerita. Dengan mengandalkan suara sebagai medium utama, *audio storytelling* mampu menciptakan pengalaman naratif yang imersif tanpa bergantung pada elemen visual. *Audio storytelling*, yang mulai populer bersamaan dengan kemunculan podcast pada tahun 2005 (McHugh, 2014), menawarkan cara baru dalam bercerita dengan menggabungkan narasi yang kuat, musik latar, efek suara, *natsound* (suara latar alami), dan desain suara lainnya untuk membangun atmosfer cerita yang memikat, menciptakan pengalaman pendengar untuk membayangkan dunia cerita dengan imajinasi mereka sendiri (Nee dan Santana dalam Lindgren, 2021) seolah-olah pendengar sedang menonton sebuah film, meskipun tanpa elemen visual. Linares (2020) menjelaskan bahwa *cinematic audio storytelling* memanfaatkan teknik audio lanjutan untuk menghadirkan suasana sinematik. Elemen-elemen seperti *pacing*, *tone*, dan *soundscape* digunakan untuk menciptakan dunia yang dapat dirasakan pendengar hanya melalui suara. Pendekatan ini memungkinkan pendengar membayangkan narasi secara mendalam dengan bantuan elemen-elemen audio yang dirancang menyerupai pengalaman visual.

Merujuk dari jurnal dengan tajuk *A Cinema for the Ears: Imagining the Audio-Cinematic through Podcasting* (Linares, 2020) yang dipublikasikan oleh *Edinburgh University Press* menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara *audio storytelling* dengan *cinematic audio storytelling*. Secara umum, *audio storytelling* menekankan pada kekuatan narasi melalui medium suara, di mana cerita disampaikan dengan fokus utama pada isi dan pesan naratif tanpa terlalu banyak elemen pendukung seperti desain suara yang kompleks. Produksi *audio storytelling* biasanya lebih sederhana, dengan fokus pada teks narasi

atau wawancara yang dominan. Sebaliknya, *cinematic audio storytelling* mengambil pendekatan yang lebih holistik, di mana elemen audio digunakan secara sinematik untuk membangun atmosfer dan memvisualisasikan cerita di benak pendengar. Elemen seperti *soundscape*, efek suara dinamis, dan musik yang dramatis digunakan secara strategis untuk menciptakan pengalaman audio yang lebih imersif dan emosional bagi pendengar. Teknik produksi *cinematic audio storytelling* umumnya lebih kompleks, termasuk pengeditan audio yang cermat dan penggunaan berbagai elemen suara untuk menciptakan pengalaman yang lebih kaya. Hal ini bertujuan agar pendengar dapat merasakan emosi yang lebih dalam dan terlibat secara aktif dengan cerita.

Konsep *cinematic audio storytelling* dipilih oleh penulis dalam memproduksi dan mengemas siniar *RightS* yang bertema NCII (*Non-Consensual Intimate Images*) karena pendekatan ini mampu membentuk suasana, memperdalam karakter, dan menyampaikan alur cerita yang kompleks. Pendekatan ini memungkinkan cerita mengenai NCII disampaikan secara emosional dan imersif, sehingga audiens dapat merasakan suasana dan memahami dampak psikologis yang dialami oleh korban melalui elemen audio yang mendukung. Dalam kasus NCII, korban sering kali mengalami trauma psikologis dan sosial yang mendalam. *Cinematic Audio storytelling* memungkinkan pendengar merasakan sisi emosional cerita melalui elemen suara, seperti nada suara, latar belakang bunyi, dan musik. Menurut Dowling (2018), narasi berbasis audio efektif dalam menciptakan hubungan emosional yang mendalam antara pendengar dan cerita yang disampaikan. Selain itu, dengan format *cinematic audio storytelling*, penulis dapat menyampaikan cerita korban tanpa harus menampilkan identitas visual mereka, memberikan rasa aman sekaligus memperkuat keaslian pengalaman yang diceritakan. Hal ini penting dalam tema sensitif seperti NCII, di mana privasi dan keamanan korban harus dijaga. *Cinematic Audio storytelling* yang menarik dapat tercipta melalui perpaduan berbagai elemen suara, seperti *sound bite*, *ambience sound*, *historical clips*, *background music*, serta narasi dari penyiar atau narator (Llinares, 2020). Dalam kombinasi ini, penulis berperan sebagai narator yang

menjembatani cerita melalui penuturan di sela-sela *audio drama* dan potongan wawancara (*soundbite*) dari narasumber. Peran narator ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas kepada pendengar mengenai latar belakang cerita yang sedang diangkat atau dibahas.

2.2.5 *Theater of Mind*

Konsep *Theater of Mind* menggambarkan kemampuan medium audio, seperti radio atau siniar, untuk merangsang imajinasi pendengar dengan menciptakan gambaran mental tentang cerita, suasana, atau karakter melalui elemen suara. Konsep ini memainkan peran penting dalam *audio storytelling*, di mana pendengar membayangkan adegan dan karakter berdasarkan suara yang mereka dengar (Rusdi, 2012, p. 92). Dalam konteks ini, pendengar tidak hanya bersifat pasif tetapi justru pendengar aktif berpartisipasi menjadi "sutradara" yang membangun dunia cerita dalam pikiran mereka berdasarkan informasi yang disampaikan oleh narasi, dialog, musik, dan efek suara. Hal ini yang menjadi keunggulan dari medium audio, yakni kemampuannya untuk menciptakan "ruang kosong" dalam pikiran pendengar yang dapat diisi oleh imajinasi mereka (Crisell, 2006).

Verma (2012) dalam bukunya *Theater of the Mind: Imagination, Aesthetics, and American Radio Drama*, menyatakan bahwa istilah ini mencerminkan bagaimana *audio storytelling* memiliki kemampuan unik yaitu memanfaatkan suara untuk "menghidupkan" cerita tanpa bergantung pada visual dan menciptakan "teater dalam pikiran" pendengar, di mana mereka dapat membayangkan dunia cerita melalui stimulasi akustik. Dengan hanya menggunakan elemen suara, pendengar dapat membayangkan dunia yang kaya secara visual dan emosional. McHugh (2014) dalam jurnalnya berjudul *Audio storytelling: Unlocking the power of audio to inform, empower and connect*, menekankan bahwa *audio storytelling* memanfaatkan kekuatan abstraksi suara yang disebut *theater of mind*, yang memungkinkan pendengar untuk lebih terlibat secara kognitif dan emosional dalam membangun interpretasi cerita mereka sendiri.

Di era digital, konsep *theater of mind* banyak diterapkan dalam *podcast*, *audiobook*, dan *audio drama*. Dengan teknologi *modern*, seperti teknik suara binaural, pengalaman audio menjadi lebih realistis dan imersif. Contohnya adalah *podcast* dengan genre *cinematic audio storytelling* yang memanfaatkan efek suara kompleks untuk menciptakan pengalaman mendengar yang menyerupai film tanpa visual. *A Golden Age of Podcasting?* (Berry, 2015) menyebutkan bahwa *theater of mind* telah bertransformasi dalam medium *podcast*, memungkinkan pembuat konten untuk menciptakan cerita yang lebih kaya dan interaktif dengan audiens.

Konsep *theater of mind* turut digunakan penulis dalam memproduksi dan mengemas siniar *Rights* yang menyampaikan isu NCII karena pendekatan ini dinilai mampu menyampaikan isu sensitif secara imersif dan emosional bagi pendengar tanpa melibatkan visual eksplisit yang berisiko melanggar etika. Dengan memanfaatkan elemen suara seperti narasi yang kuat, efek suara, musik latar, dan suara alami (*natsound*), konsep ini menciptakan visualisasi mental yang menggugah imajinasi pendengar, sehingga mendorong pendengar membayangkan situasi dan emosi korban secara aman. Pendekatan ini juga memungkinkan cerita disampaikan secara personal dan autentik, menonjolkan suara korban serta penyintas, sekaligus membangun empati dan keterlibatan pendengar. Hal ini selaras dengan tujuan siniar untuk meningkatkan empati dan kesadaran publik terhadap isu NCII secara kreatif dan bermakna. Untuk menciptakan *theater of mind*, penulis turut menghadirkan berbagai komponen pendukung, seperti *soundbite*, suara latar alami (*natsound*), *room tone*, *ambient sound*, musik latar, hingga *sound effect* (*sfx*) tambahan. Semua elemen ini dirancang untuk menghidupkan suasana cerita dan membangun imajinasi pendengar, sehingga pengalaman mendengar menjadi lebih relevan, interaktif, dan efektif dalam menyampaikan isu kompleks seperti NCII.

2.2.6 *In-depth Reporting*

Sering kita jumpai, laporan maupun karya jurnalistik sering kali mengadopsi konsep laporan mendalam (*in-depth reporting*) maupun laporan investigasi (*investigative reporting*). Jenis konsep ini dinilai mampu menggali informasi secara mendalam dan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada audiens. Isu-isu yang kompleks, kontroversial, atau kurang terangkat dalam pemberitaan sehari-hari membutuhkan pendekatan ini untuk mengungkap konteks, latar belakang, dan berbagai dimensi yang terkait.

In-depth reporting adalah metode peliputan yang menitikberatkan pada penggalian informasi secara mendalam mengenai suatu isu, fenomena, atau peristiwa. Pendekatan ini berfokus pada analisis menyeluruh dengan mengungkap konteks, latar belakang, dampak, serta berbagai perspektif terkait isu yang dibahas. Menurut *Houston (2004)* dalam *The Investigative Reporter's Handbook: A Guide to Documents, Databases, and Techniques*, *in-depth reporting* berusaha memberikan gambaran yang lebih komprehensif dengan mendasarkan pelaporan pada data, wawancara mendalam, dan dokumen pendukung, sehingga mampu memberikan nilai jurnalistik yang tinggi. *Kovach dan Rosenstiel (2007)*, dalam *The Elements of Journalism*, menegaskan bahwa *in-depth reporting* tidak hanya melaporkan fakta, tetapi juga memberikan analisis mendalam yang membantu audiens memahami kompleksitas suatu isu.

Penerapan konsep ini ditunjukkan lewat riset mendalam, investigasi yang terperinci, didukung oleh data, dokumen, serta wawancara mendalam dengan berbagai pihak untuk mengeksplorasi isu dari sudut pandang yang beragam. Pendekatan ini memungkinkan jurnalis untuk menyampaikan cerita yang tidak hanya faktual tetapi juga penuh nuansa, sehingga relevan bagi audiens. Menurut *Ferguson & Patten (1997)*, dalam *Kurnia, 2001*, p. 237), tujuan dari jenis pelaporan ini adalah untuk menghasilkan kelengkapan pengisahan (*complete stories*) atau narasi dengan substansi mendalam. Oleh karena itu, *in-depth reporting* kerap disebut juga dengan "*investigative*

reporting by nature”, yaitu peliputan investigatif yang terjadi secara alamiah atau natural. Penyelidikan yang dilakukan tidak secara khusus bertujuan untuk mengungkap kasus, skandal, atau kejahatan yang disembunyikan, melainkan terjadi secara organik. Skandal atau fakta yang terungkap biasanya muncul secara tidak disengaja melalui proses peliputan mendalam yang mengungkap berbagai detail penting dalam sebuah cerita. Maka dari itu, jenis laporan ini dinilai penting dalam menjawab kebutuhan informasi yang lebih kritis dan analitis, terutama di era media modern, di mana publik tidak hanya membutuhkan fakta tetapi juga konteks untuk memahami isu yang lebih luas. Dengan menyajikan cerita yang terperinci dan menggugah, *in-depth reporting* berperan penting dalam meningkatkan kesadaran, membentuk opini publik, dan mendorong perubahan sosial.

Konsep *in-depth reporting* digunakan oleh penulis dalam memproduksi dan mengemas siniar *Rights* bertema NCII mengingat bahwa isu ini memiliki kompleksitas yang memerlukan eksplorasi mendalam untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada pendengar. NCII mencakup dimensi psikologis, hukum, sosial, dan teknologi, sehingga pendekatan *in-depth reporting* membantu menggali fakta dari berbagai perspektif, seperti pengalaman korban, motif pelaku, regulasi hukum, hingga dampak sosial. Pendekatan ini juga memungkinkan penyampaian informasi yang didasarkan pada data dan wawancara mendalam dengan pakar, organisasi pendukung, serta penyintas. Dengan menyajikan cerita yang terstruktur dan terperinci, siniar ini tidak hanya menginformasikan tetapi juga mendorong empati dan kesadaran publik terhadap isu NCII.

2.2.7 Kekerasan Siber (*Cyber Crime*)

Kemudahan yang ditawarkan oleh *cyberspace* membuat tidak adanya batasan jarak, waktu, maupun individu untuk mengaksesnya (*borderless world*) lewat realitas virtual (*virtual reality*) (Rachmawati, 2017). Meskipun kehadiran ruang virtual menjadi solusi dalam berbagai aspek kehidupan masa kini, perkembangan pesat ini turut diiringi oleh permasalahan baru yaitu

maraknya berbagai bentuk penyalahgunaan ataupun penyimpangan di dunia maya, yang biasa disebut dengan *cyber crime*. Berbagai kajian penelitian menyatakan, kemajuan teknologi menunjukkan korelasi yang positif terhadap meningkatnya angka kriminalitas. Menurut data yang dirilis oleh BSSN (Badan Siber dan Sandi Negara), terdapat 190 juta upaya serangan siber selama Covid-19 berlangsung (terhitung sejak Januari hingga Agustus 2020). Angka ini naik empat kali lipat dari tahun lalu (dengan periode yang sama) yang hanya mencatat angka 39 juta. POLRI juga mencatat, setidaknya terdapat 937 kasus yang dilaporkan pada April 2020, dengan angka tertinggi yaitu *hate comment and hate speech* sebanyak 473 kasus, penipuan *online* sebanyak 259 kasus, dan *cyberporn* (kejahatan pornografi) sebanyak 82 kasus.

The U.S. Department of Justice, mengartikan *computer crime* atau *cyber crime* sebagai “...any illegal act requiring knowledge of computer technology for its perpetration, investigation, or prosecution” (setiap tindakan ilegal yang memerlukan pengetahuan tentang teknologi komputer untuk perbuatan, penyelidikan, atau penuntutannya) (Azis, 2010). Sedangkan menurut *European Cybercrime Centre (EC3)*, *cyber crime* adalah serangkaian aktivitas yang melibatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, serta internet untuk melakukan kegiatan kriminal, baik dengan cara langsung maupun sebagai sarana untuk memfasilitasi kegiatan kriminal lainnya. Singkatnya, *cyber crime* atau kejahatan siber didefinisikan sebagai segala jenis perbuatan ilegal yang sengaja dilakukan dalam dan/atau menggunakan perangkat elektronik serta koneksi internet (Murti, 2005). Maraknya *cyber crime* telah menjadi bayangan gelap (*a dark shadow*) dari *cyberspace* yang tak dapat dihindari. Hal ini terbukti dari munculnya berbagai eksploitasi baru, kesempatan baru untuk aktivitas kejahatan, bahkan bentuk-bentuk baru dari kejahatan yang terjadi di dunia maya. Salah satu bentuk *cyber crime* yang sangat meresahkan dan mendapat perhatian publik merupakan *cyber crime* di bidang kesusilaan, seperti *cyber pornography*, *child pornography*, *cybersex*, dan lainnya. Kemudahan dalam mengakses pornografi lewat internet dibuktikan dalam *Journal of Sex Research* yang menyatakan bahwa *sex*

merupakan topik terpopuler di internet (Griffiths, 2001). Brame (1996) memperkirakan bahwa sebanyak 40% dari situs *world wide web* (WWW) menyediakan konten pornografi, dan secara bersamaan Maheu (2019) menyatakan bahwa 20% dari pengguna internet mengunjungi situs *cyber sex* lewat WWW dan terlibat dalam kegiatan ini. Dapat dikatakan, internet dan dunia maya seakan memfasilitasi akses terhadap bahan-bahan pornografi dan semua konten seksual.

