

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tik-tok banyak mengalami pertumbuhan yang di anggap sangat signifikan di tinjau dari beberapa tahun akhir ini dan menjadi *platform* yang sangat populer. Berdasarkan data dari *Kompas.com* sekitar 157,6 juta orang pengguna sosial media *tik-tok* dari berbagai latar belakang dan usia yang bergabung dan juga pengguna tetap *tik-tok* setiap harinya. *Tik-tok* merupakan aplikasi internet dari turunan yang merupakan sosial media yang memiliki fitur untuk membuat dan juga membagikan video-video singkat, Prosenjit & Anwesani (2021)

Tik-tok memungkinkan pengguna untuk membuat dan membagikan video singkat yang dilatarbelakangi dengan berbagai tema, mulai dari pendidikan/ pengetahuan, konten kehidupan pribadi, konten market, gaya hidup dan juga berita terkini atau yang saat ini sedang viral pastinya akan cepat tersebar, kefleksibilitas dapat memberikan tempat untuk para pengguna sosial media *tik-tok* dan dengan mengekspresikan dirinya melalui berbagai macam cara dan juga berbeda.

Abidin (2020), menjelaskan bahwa budaya Tiktok berkembang sebagai bagian dari fenomena budaya digital yang menekankan pentingnya interaksi daring. Tiktok menjadi ruang dimana pengguna tidak hanya berperan sebagai konsumen konten saja tetapi juga sebagai produsen yang aktif menciptakan dan membagikan identitas mereka.

Para pengguna Tiktok memanfaatkan Platform ini sebagai media untuk melakukan tindakan, mereka para pelaku *flexing* membuat konten dengan memamerkan kekayaan, prestasi atau gaya hidup mewah secara berlebihan yang dimiliki seperti materi, gaya hidup yang menggunakan barang-barang *branded*, jalan - jalan ke luar negeri dan lain sebagainya yang memiliki maksud untuk menarik perhatian, mendapatkan pengakuan publik dan bisa menjadi publik figur yang populer di masyarakat terutama para pengguna platform Tiktok.

Tindakan memamerkan gaya hidup mewah yang dilakukan oleh Mario Dandy seperti kendaraan, pakaian dan berbagai macam yang mencolok, memamerkan segala yang dia miliki untuk mendapat pengakuan ini merupakan penarikan suatu kesan untuk para pengguna sosial media tiktok yang melihat konten tersebut merupakan suatu gejala yang terjadi pada tindakan *flexing*. Hidayat & Prasetyo (2022) mengatakan bahwa fenomena *flexing* di media sosial menjadi bagian dari upaya generasi Z dalam membangun personal branding, dengan melakukan tindakan *flexing* inilah awal sosok Mario Dandy mencuat ke dalam ranah publik yang dimana ia juga merupakan anak dari pejabat pajak, dan membuatnya semakin merasa lebih tinggi dari orang lain.

Tindakan tersebut membuat ia dengan mudah melakukan tindakan kekerasan pada salah satu putra dari pengurus pusat Gerakan Pemuda (GP) Ansor yaitu David Ozora Latumahina yang menjadi korban tindakan kekerasan oleh Mario Dandy. Pada saat melakukan tindakan kekerasan dan juga diabadikan ke dalam sebuah video yang menjadi tontonan publik mengenai tindakan kekerasan tersebut sehingga dengan bukti tersebut Mario Dandy dinyatakan sebagai tersangka dan dinyatakan bersalah.

Selain itu, Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) juga memeriksa orang tua Mario Dandy mengenai harta kekayaan yang fantastis untuk seorang pejabat pajak sehingga dapat diketahui seluruh harta kekayaan dan ditetapkan menjadi tersangka dengan kasus tindak pidana korupsi dan juga tidak membayar pajak padahal merupakan seorang pejabat pajak. Dan sampai saat ini kasus Mario Dandy masih di tindaklanjuti oleh ranah hukum

Kekerasan yang dilakukan oleh Mario Dandy tersebut merupakan salah satu dampak dari adanya tindakan *flexing* yaitu sikap arogansi yang muncul pada pelaku *flexing*, dimana pelaku menganggap bahwa setelah memamerkan kekayaan merasa paling tinggi dan paling hebat sehingga dapat merendahkan orang lain, dan merasa paling superior.

Pada konteks yang terus semakin berkembang saat ini, sangat penting sekali melakukan analisis terhadap tindakan seperti *flexing* dan juga kekerasan, semua itu untuk bisa memahami dampak secara mendalam dan juga dapat mengidentifikasi pengendalian secara efektif. Analisis yang akan dilakukan dapat memberikan tambahan wawasan terhadap pola perilaku dalam bertindak di sosial-media, dan dapat membuat lingkungan *online* yang lebih baik lagi.

Adapun penelitian terdahulu yang merupakan suatu penelitian yang bisa menjadi perbandingan pada penelitian yang akan dilakukan seperti Fenomena *Flexing*, kegiatan *Flexing* dan masalah *flexing* lainnya. Seperti penelitian oleh Nur khayati Dkk, (2022) dengan judul “Fenomena *Flexing* Di Media Sosial Sebagai Ajang Pengakuan Kelas Sosial Dengan Kajian Teori Fungsionalisme Struktural” Ada juga penelitian sebelumnya yang hanya fokus kepada kekerasan saja seperti penelitian oleh Saher Remal Agungta Ketaren Dkk, (2023) dengan judul “ Analisis Yuridis Penegakan Hukum terhadap Pelaku

Penganiayaan studi Kasus Mario Dandy” yang membahas bagaimana kekerasan itu terjadi, dan bentuk-bentuk kekerasan lainnya yang menjadi sebuah masalah pada penelitian sebelumnya, namun pada penelitian ini nantinya akan digunakan sebagai referensi atau sumber penelitian yang kemudian digunakan oleh peneliti untuk dibandingkan dengan penelitian yang akan dilakukan. Karena penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenai *Flexing* dan bagaimana bentuk flexing itu terjadi sehingga berujung kepada kekerasan dimana pada penelitian sebelumnya sebagai referensi untuk penelitian yang akan dilakukan untuk penelitian selanjutnya. Sehingga penelitian sebelumnya dijadikan sebagai inspirasi yang dapat memberikan bantuan untuk berjalannya penelitian yang akan dilakukan

Jika dilihat sudah ada beberapa yang melakukan penelusuran, observasi dan juga penelitian mengenai tindakan flexing dimana memamerkan kekayaan sudah menjadi hal yang populer tetapi pada konteks yang akan dibahas saat ini memiliki perbedaan karena pada penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada bagaimana tindakan flexing terjadi, termasuk tujuan dari flexing yang digunakan pelaku untuk memperoleh keuntungan pribadi. Dalam beberapa kasus, flexing bahkan dijadikan sebagai sarana untuk menipu orang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini berfokus pada bentuk-bentuk konten *flexing* dan juga kekerasan yang dilakukan oleh Mario Dandy serta juga ingin mengetahui tanggapan yang diberikan oleh sebagian pengguna aplikasi *Tiktok* yang saat ini marak sekali digunakan secara mendunia termasuk indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana bentuk konten *flexing* dan kekerasan pada kasus Mario Dandy di media sosial *tiktok* ?
2. Bagaimana respon pengguna media sosial *tiktok* terkait dengan konten *flexing* dan kekerasan pada kasus Mario Dandy ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah yaitu :

1. Untuk menganalisis bentuk-bentuk konten *Flexing* dan Kekerasan pada kasus Mario Dandy di media sosial *Tiktok*!
2. Untuk menganalisis respon pengguna media sosial *Tiktok* terkait dengan konten *Flexing* dan Kekerasan pada kasus Mario Dandy

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis penulis dapat memberikan kontribusi terhadap kajian cyber society terkait dengan fenomena *flexing* dan kekerasan di media sosial.

2. Manfaat Praktis

Memberikan informasi kepada pengguna media sosial untuk bijak dalam membuat konten/postingan serta memberikan komentar di media sosial.