

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet yang kini semakin berkembang dan canggihnya teknologi informasi, dan media sosial yang semakin populer, menyebabkan munculnya bentuk-bentuk baru dari kekerasan-kekerasan yang melibatkan gender (Komnas Perempuan, 2022). Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) yang merupakan wujud dari kekerasan berbasis gender yang didukung oleh teknologi informasi, mirip dengan kekerasan berbasis gender yang terjadi di dunia nyata, melibatkan tindakan yang memiliki tujuan merendahkan korban berdasarkan gender atau orientasi seksual mereka (Komnas Perempuan, 2022). Berdasarkan data dari SAFEnet (2023) kasus KBGO pada triwulan kedua tahun 2023, terdapat 254 aduan kasus KBGO yang ditangani oleh tim pemantau KBGO SAFEnet. Angka kasus KBGO di Indonesia mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan jumlah kasus pada periode waktu yang sama pada tahun 2022, yaitu sebanyak 180 kasus aduan. Adapun kategori usia pelapor yang diidentifikasi sebagai korban yang dijabarkan oleh SAFEnet (2023) yaitu antara lain korban berada di usia 18 hingga 25 tahun dengan jumlah 106 aduan dengan kategori kelompok muda, kemudian korban usia 12 sampai 17 tahun sebanyak 77 aduan dengan kategori anak-anak.

Komnas Perempuan (2023) melaporkan dalam Catatan Tahunan mereka bahwa pengaduan kasus Kekerasan Seksual Berbasis Gender (KSBG) dan atau Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) mengalami penurunan angka sebanyak 42 kasus dibandingkan tahun sebelumnya, dari yang awalnya 1721 kasus turun menjadi 1679 kasus. Komnas Perempuan mengatakan bahwa meskipun mengalami penurunan, jumlah korban pelecehan yang sebenarnya dapat jauh lebih banyak dari yang tercatat oleh Komnas Perempuan. (Komnas Perempuan, 2023)

Wujud-wujud dari KBGO akan selalu dapat semakin meluas seiring dengan perkembangan teknologi internet dan modus pelaku terhadap korbannya. Dalam Catatan Tahunan Komnas Perempuan (2022), terdapat 14 bentuk KBGO berdasarkan pengaduan yang diterima oleh Komnas Perempuan, yaitu *cyber hacking*, *cyber stalking*, *cyber recruitment*, *cyber trafficking*, *cyber grooming*, *cyber harassment*,

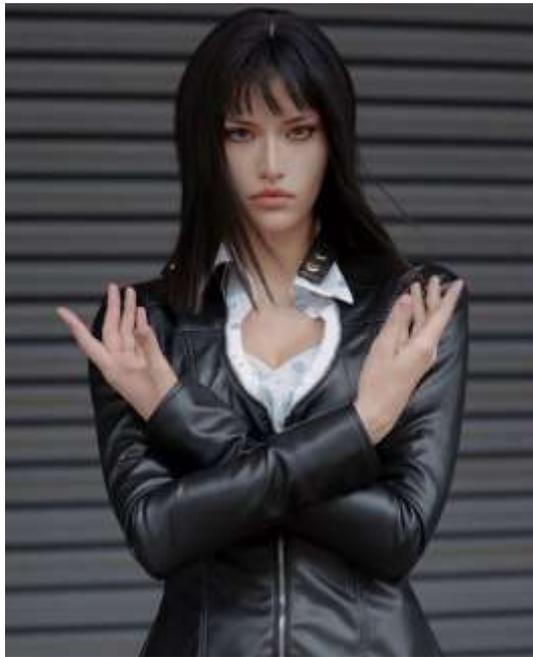
peniruan identitas (*impersonate*), konten ilegal, pencemaran nama baik secara online (*online defamation*), morfin, *sexting*, *revenge porn*, pemerasan seks (*sextortion*), *doxing*, *trolling*, *online mobbing*, *digital voyeurism*, ujaran kebencian terhadap gender tertentu (*gender hate speech*), dan transmogrifikasi.

Salah satu bentuk KBGO yang umum ditemui adalah *cyber harassment* atau pelecehan daring yang mencakup tindakan seperti pelecehan verbal melalui komentar atau pesan, diskriminasi, serta ujaran kebencian, hal ini dilansir dari SAFEnet yang dituliskan oleh Kusuma & Sekar Arum (2019) dalam “Memahami dan Menyikapi Kekerasan Berbasis Gender Online”. Berdasarkan data dari SAFEnet(2019), di tahun 2018, *cyber harassment* menjadi kasus KBGO nomor tiga yang sering dilaporkan oleh korban. Selain pelecehan seksual, Abarna et al. (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “*Identifiacion of Cyber Harassment and Intention of Target Users on Social Media Platform*” menyebutkan bahwa *cyber harassment* juga dapat berupa tindakan yang diskriminatif, menghina, hingga perundungan (*bully*).

Dalam beberapa tahun terakhir, *cosplay* yang merupakan singkatan dari kata "*Costume Play*," menjadi fenomena yang meraih popularitas luar biasa dalam budaya populer saat ini. *Cosplay* merupakan suatu kelompok yang memiliki kegemaran dan aktivitas yang sama dalam mewujudkan sejumlah karakter animasi dan komik ke dalam dunia nyata. Fenomena ini melibatkan para penggemar yang dengan antusias memerankan karakter fiksi dari berbagai media, termasuk *anime*, *manga*, film, dan *video game*. Dalam praktiknya, *cosplay* tidak hanya sebatas memakai kostum, tetapi juga mencakup usaha untuk meniru gerakan, sikap, dan bahkan kepribadian karakter yang diadopsi. Lamerichs dalam Andini (2018) menjelaskan *cosplay* umumnya mencakup empat elemen: narasi, kostum dan alat peraga, pertunjukan di depan penonton, dan para *cosplayer* sendiri sebagai subjeknya. *Cosplay* telah lama dikaitkan dengan budaya populer Jepang seperti *manga* (komik), *anime* (animasi), dan *games*, karena praktik ini kerap kali dilakukan oleh penggemar *anime* dan *manga*.



Gambar 1.1 Seorang *cosplayer* melakukan *cosplay* karakter laki-laki
(Sumber: Instagram @coser.karina)



Gambar 2.1 Seorang *cosplayer* melakukan *cosplay* karakter perempuan
(Sumber: Instagram @coser.karina)

Cosplay juga dapat menjadi media para *cosplayer* untuk melakukan eksplorasi gender dan identitas lainnya. Hal ini memungkinkan terjadinya *cross-gender* suatu

karakter, pencampuran serial, dan eksplorasi ekspresi gender yang beragam. Praktik *cosplay*, *crossplay* dan *genderbend* menunjukkan penerimaan dan validasi ekspresi gender yang beragam dalam komunitas *cosplay*, menumbuhkan ruang di mana individu dapat mewujudkan dan mengekspresikan identitas gender yang berbeda (Andini, 2018).

Indonesia sendiri, *anime*, *manga*, *J-drama*, dan *J-fashion* memiliki minat konsumsi yang besar. *Cosplay* menempati posisi penting dalam *pop-culture* anak muda di Indonesia. *Cosplay* Kali pertama diperkenalkan di Indonesia pada pertengahan tahun 1990-an melalui beberapa Festival Jepang yang diselenggarakan oleh himpunan mahasiswa kajian Japanology dari Universitas Indonesia (Rastati, 2012)

Cosplay menjadi budaya populer dan tersebar luas di Indonesia. Meski kerap kali dianggap sebagai hobi anak muda, namun nyatanya *cosplay* dapat menggapai banyak kalangan masyarakat (Syafuddin, 2020). Selain itu juga dapat dilihat dari data-data jumlah pengikut akun-akun komunitas *cosplayer* yang ada di Indonesia yang dapat penulis temui melalui media sosial disajikan pada tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Contoh Akun Komunitas *Cosplayer* dan Jejepangan di Indonesia

No	Username Akun	Platform	Jumlah Pengikut
1	<i>Cosplay.indo</i>	Instagram	61.8 ribu
2	Coser.cosjm	Instagram	77 ribu
3	cosplayindonesia	Instagram	39.2 ribu

(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Sebagai salah satu komunitas yang aktif di internet atau media sosial, *cosplayer* tidak luput dari potensi menjadi korban *harassment baik* di internet maupun di dunia nyata, dilansir dari laman situs web berita Republika (2022) komunitas *cosplayer* masih kesulitan untuk mendapatkan ruang aman sebab masih dipandang sebelah mata. Kasus pelecehan terhadap *cosplayer* lainnya juga tercatat pada web media VICE.com yang ditulis oleh Methahisa (2017) dalam tulisannya mengungkapkan salah satu *cosplayer* asal Indonesia mengaku sering mengalami pelecehan di dunia maya dan mengungkapkan bahwa pelaku merupakan individu yang “merasa aman” karena berlindung di balik dunia maya sehingga dapat bebas melakukan pelecehan.

Tidak sedikit *cosplayer* mengalami *harassment*. Mereka dapat menghadapi berbagai bentuk ancaman, seperti pencemaran nama baik, diskriminasi, intimidasi, dan bahkan pelecehan seksual secara daring. Kehadiran foto dan konten kreatif yang mereka bagikan sering kali membuat mereka rentan terhadap eksploitasi dan komentar negatif.

Tabel 2.1 Data Laporan Berita Pelecehan *Cosplayer* di Indonesia

Tahun	Jenis Pelecehan	Judul/Kasus	Sumber
2019	Langsung	Pelecehan Seksual Terhadap <i>Cosplayer</i> di Comiket	https://www.risamedia.com/pelecehan-seksual-terhadap-cosplayer-di-comiket/
2020	Online	Kasus Body Shaming <i>Cosplay</i> Terjadi Lagi, Kapan Kita Bisa Dewasa?	https://nawalakarsa.id/pop-kultur/kasus-body-shaming-cosplay-terjadi-lagi-sasarannya-cosplayer-enako/
2023	Online	Ayub Sagara Samaran Dexter <i>Cosplay</i> Diisukan Melakukan Pelecehan, Ini Kronologinya!	https://lombok.tribunnews.com/2023/02/04/ayub-sagara-Samaran-dexter-cosplay-diisukan-melakukan-pelecehan-seksual-ini-kronologinya
2024	Langsung	Viral, <i>Cosplayer</i> Malang Diduga Jadi Korban Pelecehan Saat di Mall	https://www.malangtimes.com/baca/316621/20240718/062300/viral-cosplayer-malang-diduga-jadi-korban-pelecehan-saat-di-mall

(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

Pada tabel 2.1 menyajikan laporan berita mengenai pelecehan terhadap *cosplayer* yang terjadi dari tahun 2019 hingga 2024 dan dibedakan berdasarkan jenis

pelecehannya (langsung atau online). Berita yang dilaporkan pada tahun 2019, terdapat laporan mengenai pelecehan langsung yang terjadi pada *cosplayer* di sebuah acara bernama Comiket. Kemudian laporan tentang pelecehan secara langsung kembali dilaporkan pada tahun 2024.

Berbeda dengan tahun-tahun tersebut, pada tahun 2020 dan 2023, ditemukan laporan dari kanal berita mengenai *cyber harassment* yang dialami oleh *cosplayer*. Pada tahun 2020 tercatat terdapat *cyber harassment* yang dialami oleh *cosplayer* yang dimana korban menerima sejumlah pesan-pesan atau komentar body shaming terhadap dirinya, kemudian pada tahun 2023 dilaporkan *cyber harassment* berupa konten seksual dan *fetish* yang dilkakukan pelaku kepada korban yang merupakan seorang *cosplayer*. Namun, tidak ditemukan laporan pelecehan baik secara langsung maupun secara online melalui portal berita di tahun 2021 dan 2022.

Meskipun jumlah laporan berita yang tersedia dalam periode tersebut terbatas, namun hal ini memberikan pandangan awal mengenai masalah pelecehan yang terjadi di komunitas *cosplayer*. Meskipun hanya terdapat satu laporan di setiap tahunnya, konten-konten berita di atas menggambarkan isu utama dalam penelitian ini yang meskipun berfokus pada *cyber harassment*, laporan berita mengenai pelecehan dalam komunitas *cosplayer* juga relevan karena menunjukkan pola dan dampak yang serupa. Penting untuk memahami bahwa *cosplayer* yang menjadi korban dari pelecehan secara langsung juga rentan menjadi korban secara online. Berita-berita di atas memperlihatkan bahwa pelecehan yang dialami oleh *cosplayer* tidak terbatas oleh ruang. Dalam penelitian Lucas (2018), pelecehan online terhadap *cosplayer* lebih sering dijumpai dibandingkan pelecehan secara langsung.

Terdapat beberapa penelitian mengenai pelecehan yang dialami oleh para *cosplayer*, seperti yang dilakukan oleh A Meika Sofiana dan Siti Ina Savira pada tahun 2024 yang berjudul “Pengalaman Pelecehan Seksual Pada Cosplayer di Komunitas Ichiverse Project Surabaya”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui pengalaman pelecehan yang dialami oleh kalangan *cosplayer* yang berada di sebuah komunitas *cosplay* di Surabaya. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pelecehan yang terjadi di kalangan *cosplayer* memiliki beragam bentuknya, seperti objektifikasi, sentuhan tanpa izin, diintai, permintaan foto dengan pose seksual, *catcalling*, hingga diskriminasi. Dari pelecehan yang telah dialami oleh

para informan, peneliti ini menemukan beberapa respon dan dampak yang terjadi pada diri mereka dan menyebabkan beberapa perubahan dalam hal psikologis, meningkatnya keadaran diri serta menjadi lebih asertif terhadap perilaku yang tidak mereka inginkan.

Kemudian penelitian sejenis lainnya juga dilakukan oleh Ariqa Nafi dan kawan-kawan pada tahun 2023 dengan judul “Analisis Kasus Pelecehan Seksual yang Terjadi di Kalangan *Cosplayer*” yang di mana penelitian ini bertujuan untuk mengkaji factor terjadinya perundungan dan pelecehan serta bagaimana *cosplayer* menyikapi hal tersebut dengan menggunakan metode penyebaran kuesioner, peneliti ini mendapatkan hasil bahwa masih banyak *cosplayer* mengalami dan bahkan diantaranya tidak menyadari bahwa mereka menjadi korban pelecehan baik secara langsung atau tidak.

Berdasarkan dua penelitian terdahulu yang telah disebutkan, yang lebih menekankan pada pelecehan secara langsung, penelitian yang penulis lakukan memiliki fokus yang berbeda dengan menitikberatkan pada *cyber harassment* yang dialami oleh para *cosplayer*. *Cyber harassment* merupakan bentuk pelecehan yang terjadi di dunia maya, penelitian ini memusatkan perhatian pada pengalaman pribadi para korban *cyber harassment* di kalangan *cosplayer*, dengan menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan langsung dari pandangan korban.

Kota Bandung dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki komunitas *cosplay* yang besar dan aktif mengadakan kegiatan atau acara yang berkaitan dengan *cosplay*. Berikut ini perbandingan akun-akun komunitas *cosplay* di Bandung dengan dua kota besar lainnya; Yogyakarta dan Surabaya.

Tabel 3.1 Perbandingan Akun-Akun Komunitas Cosplay

No	Kota	Username Akun	Platform	Jumlah Pengikut
1	Bandung	Wibufest_bandung	Instagram	40.1 ribu
2		coserbandung	Instagram	17.1 ribu
3		Banevecos.official	Instagram	16.5 ribu
1	Yogyakarta	Cosplay_jogja	Instagram	5.2 ribu

2		jogjacosplay	Instagram	4.2 ribu
3		Wibufest_jogja	Instagram	1.6 ribu
1	Surabaya	Cosplay_surabaya	Instagram	15 ribu
2		Wibucosplay.surabaya	Instagram	894
3		Acos.id	Instagram	625

Bandung dengan angka pengikutnya yang besar ini diikuti dengan sejumlah *event cosplay* yang tidak jarang pula, setiap bulan di Bandung akan ada *event-event cosplay* yang bahkan bisa dilaksanakan setiap minggunya dengan penyelenggara yang berbeda-beda. Berikut ini merupakan data jumlah acara *cosplay* yang ada di Bandung dengan periode waktu Januari 2024 – Juli 2024 pada tabel 4.1:

Tabel 4.1 Data Jumlah *Event cosplay* di Bandung (Januari – Juli 2024)

Bulan	Jan	Feb	Maret	April	Mei	Juni	Juli
Jumlah <i>Event</i>	5	6	8	5	12	18	13

(Sumber: Olahan Penulis, 2024. Data lengkap dapat diakses di Lampiran 12)

Kemudian dari hasil pra-riset, diketahui bahwa 9 dari 13 responden berdomisili di Kota Bandung, menjadikan Kota Bandung sebagai lokasi dengan jumlah responden terbanyak. Berdasarkan hal tersebut, penulis memutuskan Kota Bandung sebagai lokasi penelitian utama. Di Kota Bandung, sebanyak tiga responden bersedia untuk diwawancarai lebih lanjut mengenai pengalaman mereka sebagai korban dari *cyber harassment*. Selain itu, penulis juga mencari dua informan tambahan yang merupakan korban *cyber harassment* untuk memperkaya data dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil pra-riset yang dilakukan pada rentang waktu Oktober 2023 – Januari 2024, data awal terkumpul sebanyak 13 responden yang tersebar di berbagai domisili, dengan variasi gender dan usia. Pra-riset yang penulis lakukan tidak dibatasi pada satu domisili tertentu saja untuk mendapatkan gambaran yang lebih luas mengenai fenomena ini.

Dari 13 responden tersebut, 10 di antaranya bersedia diwawancarai lebih lanjut. Namun, setelah dilakukan penyeleksian oleh penulis, diketahui bahwa tiga responden merupakan korban *harassment* secara langsung (tidak masuk ke dalam kategori

cyber harassment). Oleh karena itu, tujuh responden yang merupakan korban *cyber harassment* diidentifikasi.

Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi, pemilihan metode ini disebabkan penulis hendak mendalami pemahaman mendalam tentang pengalaman yang dialami suatu individu atau *cosplayer* dalam fenomena *cyber harassment*. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk memperdalam makna subjektif yang ada pada pengalaman objek penelitian, yakni *cosplayer* yang menjadi korban *cyber harassment*.

Melalui wawancara mendalam, pendekatan fenomenologi juga bertujuan untuk mengungkapkan esensi dari pengalaman *cosplayer* atau objek penelitian tanpa membataskan pada variabel-variabel terukur. Dalam konteks ini, peneliti dapat lebih fokus pada deskripsi mendalam tentang bagaimana *cyber harassment* yang dialami oleh para *cosplayer*. Melalui pemahaman yang mendalam tentang pengalaman subjektif *cosplayer*, penelitian yang berjudul “Studi Fenomenologi Pengalaman *Cyber Harassment* Pada *Cosplayer* di Kota Bandung” diharapkan dapat menjadi langkah untuk menciptakan lingkungan yang lebih aman dan mendukung bagi para *cosplayer* di Indonesia khususnya di Kota Bandung.

1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara lebih mendalam tentang pengalaman *cosplayer* sebagai korban *cyber harassment*. Penulis meneliti makna subjektif dari pengalaman mereka, menyajikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana mereka menghadapi situasi *cyber harassment* serta pola-pola *harassment* seperti apa saja yang kerap diterima oleh *cosplayer*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengalaman *cosplayer* terhadap *cyber harassment* yang terjadi pada mereka.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya pada kajian Ilmu Komunikasi yang berkaitan dengan cara mengkaji suatu fenomena dengan menggunakan pendekatan fenomenologi.

1.4.1 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan wawasan tambahan serta menumbuhkan kesadaran mengenai *cyber harassment*.

1.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.5.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat di mana penelitian ini dilakukan. Lokasi yang penulis pilih adalah di Bandung, semua informan dalam penelitian ini merupakan *cosplayer* Bandung. Adapula wawancara dilakukan melalui virtual seperti Zoom Meeting dan Google Meeting, hal ini dilakukan karena penulis mengikuti kenyamanan dan *consent* dari informan apakah berkenan untuk ditemui secara langsung apa tidak.

1.5.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian mengacu pada periode atau durasi ketika penelitian ini dilakukan. Hal ini mencakup seluruh proses penelitian, mulai dari pengajuan topik, penyusunan proposal penelitian (*desk evaluation*), pengumpulan data, analisis, hingga penulisan penelitian ini hingga akhir.

Tabel 5.1 Waktu Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan										
		10 (2023)	11	12	1 (2024)	2	3	4	5	6	7	8
1.	Pengajuan topik dan judul penelitian											
2.	Penyusunan BAB I, II, dan III											
3.	Pengumpulan <i>Desk Evaluation</i>											
4.	Wawancara dengan informan											
5.	Mengelola hasil wawancara											
6.	Penyusunan BAB IV dan V											
7.	Pengajuan sidang skripsi											

