

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi membawa sebuah perubahan dalam masyarakat. Lahirnya media sosial sebagai instrumen yang nyaris tidak dapat dilepaskan dari kebudayaan masyarakat modern memiliki peran besar dalam perjalanan kehidupan manusia kontemporer. Media sosial dengan segala kemampuannya hadir sebagai akibat dari perkembangan pesat dunia internet.

Mengacu pada definisi yang dibuat oleh Cambridge Dictionary[1], media sosial didefinisikan sebagai salah satu bentuk instrumen yang memungkinkan pengguna untuk saling berkomunikasi dan berbagi mengenai berbagai informasi menggunakan kapasitas internet dan ponsel. Media sosial ini menstimulasi dan memberikan peluang kepada penggunanya untuk saling terkoneksi dengan siapapun, baik orang terdekat maupun orang asing yang sama sekali belum bertemu sebelumnya. Dengan begitu, di era serba digital seperti sekarang ini, media sosial dapat dikatakan sebagai kebutuhan primer bagi hampir keseluruhan golongan, khususnya generasi milenial.

Pada faktanya, secara *socio-cultural*, kehadiran media sosial dengan segala layanan yang ditawarkannya telah merombak cara komunikasi publik dalam konstelasi kehidupan. Penulis merupakan salah satu bagian dari publik yang merasakan perubahan cara komunikasi tersebut. Tentu, adanya perubahan ini memberikan satu dampak bagi tatanan kehidupan manusia, khususnya pada sektor komunikasi dan kecepatan penyebaran informasi. Keberadaan media sosial bagaikan pisau bermata dua, media sosial bersifat bebas nilai. Pada satu sisi, media sosial berperan penting dalam menyediakan berbagai macam kebutuhan manusia era modern, seperti meningkatkan efektivitas komunikasi, mempercepat dan mempermudah komunikasi, serta menjadikan informasi yang disampaikan lebih transparan[2]. Namun, di sisi lain, berdasarkan informasi yang disampaikan oleh Direktorat Jenderal Informasi Komunikasi Publik, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia[3], media sosial

juga berpotensi memberikan dampak yang negatif seperti penyebaran berita bohong, ujaran kebencian, provokasi, pemutarbalikan fakta, bahkan hal yang berkaitan dengan SARA, terorisme, dan lain sebagainya.

Salah satu bentuk turunan dari fenomena ujaran kebencian adalah terjadinya tindakan *body shaming*. Dalam buku Karyanti dan Aminudin, *Cyberbullying & Body Shaming*[4], mengartikan *body shaming* sebagai bentuk satu afirmasi negatif dan sikap yang kurang layak terhadap berat atau ukuran badan seseorang. Pada pengertian lain menurut Constanze Schlüter[5], berpandangan bahwa *body shaming* merupakan istilah populer untuk jenis interaksi negatif yang terjadi pada tatanan sosial masyarakat, yang sering terjadi juga di media sosial mengenai pendapat atau komentar negatif yang dilontarkan mengenai tubuh seseorang. Oleh karena itu, *body shaming* yang dilakukan di ruang lingkup sosial media merupakan bagian yang tidak dapat dilepaskan dari tindakan *cyberbullying*.

Berdasarkan *medically review* berjudul *Body Shaming: Uncovering It and Understanding It* yang dilakukan oleh Marney A. White yang dimuat dalam *Psychcentral.com*[6], mendapatkan perlakuan *body shaming* berpotensi memberikan dampak buruk bagi keberlangsungan gejala psikologi korban. Konsekuensi kesehatan mental yang memungkinkan timbul sebagai akibat dari *body shaming* ini diantaranya sikap cemas yang berlebihan, gangguan dismorfik tubuh, menyakiti diri sendiri, tekanan emosional yang labil, hilangnya rasa percaya diri, dan bahkan dapat berujung pada kejadian bunuh diri. Penelitian lain yang dilakukan oleh Dalley pada tahun 2020 [7], melibatkan 237 perempuan gemuk korban *fat shaming*, ditemukan adanya hubungan antara *body shaming* dengan ide untuk bunuh diri. Risiko dari percobaan bunuh diri ini sebesar 12%. Dari sini dapat kita lihat dampak yang sangat berbahaya dari perbuatan *body shaming*. Hal ini merupakan masalah yang serius, mengingat hal ini tidak bisa disepelekan karena kondisi mental yang terganggu akan mengakibatkan depresi dan bisa mengarah kepada perbuatan percobaan bunuh diri.

Sebagai sampel studi kasus, fenomena *body shaming* di ruang lingkup media sosial terjadi pada Rahmawati Kekeyi Putri Cantika atau lebih dikenal

sebagai Kekeyi yang merupakan salah satu tokoh dunia *entertainment* tanah air. Kejadian komentar negatif mengenai salah satu bentuk fisik dari Kekeyi tersebut kerap membanjiri kolom komentar di salah satu akun sosial medianya. Dilansir dari kanal *YouTube* milik Deddy Corbuzier, Kekeyi memberikan pernyataan bahwa akibat dari komentar *netizen* di akun media sosialnya, dirinya sempat melakukan mogok makan, bahkan sampai niat ingin melakukan bunuh diri. Tak hanya itu Aurel Hermansyah, putri dari Anang Hermansyah dan Krisdayanti, sering menjadi sorotan publik sejak masih kecil. Ketika remaja dan dewasa, Aurel menghadapi berbagai komentar negatif mengenai penampilannya. Banyak netizen yang mengomentari bentuk tubuhnya, wajahnya, dan perubahan penampilannya seiring waktu. Komentar-komentar ini seringkali berbau *body shaming*, merendahkan, dan tidak pantas. Beberapa netizen bahkan membandingkan Aurel dengan anggota keluarganya, menambah tekanan sosial yang dia hadapi. Dampak dan reaksi dari Aurel sempat mengungkapkan perasaannya mengenai *body shaming* yang dialaminya melalui media sosial dan wawancara. Dia mengaku merasa terganggu dan terpukul dengan komentar-komentar negatif tersebut. Dalam beberapa kesempatan, Aurel menyatakan bahwa komentar-komentar tersebut mempengaruhi kesehatan mentalnya dan membuatnya merasa tidak percaya diri. Bahkan di Jepang seorang pegulat profesional dan bintang *reality show "Terrace House"* yaitu Hana Kimura, menghadapi *body shaming* dan *bullying* di media sosial. Komentar-komentar negatif yang diterimanya sangat membuat dirinya merasa tersakiti. Pada Mei 2020, Hana ditemukan meninggal dunia dalam dugaan kasus bunuh diri. Kasus ini mengguncang dunia hiburan dan olahraga, serta menyoroti dampak fatal dari *cyberbullying* dan *body shaming* di media sosial. Kasus-kasus ini menunjukkan bahwa *body shaming* di media sosial bukanlah hal yang sepele. Dampaknya bisa sangat merusak, mempengaruhi mental, bahkan sampai berujung pada bunuh diri.

Padahal, tindakan *body shaming* yang dilakukan di ruang lingkup media sosial dapat dijerat menggunakan Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau

mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik"[8]. Jika melanggar pasal tersebut, maka pelaku *body shaming* di ruang lingkup media sosial dapat dikenakan hukuman pidana penjara selama maksimal 4 tahun dan/atau denda materiil maksimal sebanyak 750 juta rupiah. Oleh karena itu, Pasal tersebut memiliki peran besar dalam melindungi transaksi elektronik khususnya di dunia maya.

Mengacu pada latar belakang sebagaimana dipaparkan di atas, maka dari itu dibutuhkan sebuah media untuk mensosialisasikan dan juga meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya dari *body shaming* ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui pembuatan video *motion graphic* sebagai media edukasi terhadap masyarakat mengenai tindakan perilaku *body shaming* di media sosial. Dalam konteks mengedukasi masyarakat mengenai *body shaming*, *motion graphic* dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dan tujuan yang ingin disampaikan. Menurut Krasner, *motion graphic* adalah bahasa universal, setiap gerakan mempunyai dampak dan menempatkan elemen dalam sebuah layar akan lebih meningkatkan maknanya[9]. Melalui elemen visual yang digunakan, *motion graphic* mampu menyederhanakan informasi yang ingin disampaikan dari data utama. Dengan begitu *motion graphic* dipilih sebagai media yang tepat karena memiliki tampilan visual berupa gambar, teks, audio dan sebagainya yang dapat menggambarkan isi informasi, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan lebih efektif dan lebih mudah dipahami oleh audiens.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang video *motion graphic* sebagai media edukasi tentang perilaku *body shaming* di media sosial?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan perancangan dan pengaplikasian video *motion graphic* sebagai media edukasi perilaku *body shaming* di media sosial.

1.4 Batasan Perancangan

Batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Fokus pada perancangan video *motion graphic* tentang perilaku *body shaming* yang terjadi di media sosial sebagai media edukasi.
2. Media *placement* yang digunakan yaitu media sosial Instagram, facebook dan youtube.
3. Menggunakan teknik ilustrasi 2D atau *flat design*.
4. Durasi video *motion graphic* kurang lebih 2-3 menit.
5. Merancang media pendukung berupa poster, *x-banner*, *feed* instagram dan facebook, kaos dan *tote bag*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi institusi

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan dan informasi khususnya pada pembuatan video *motion graphic* tentang perilaku penyimpangan *body shaming* yang terjadi di media sosial.

2. Manfaat bagi keilmuan DKV

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi visual dan kajian pustaka terkait perancangan *motion graphic* bagi penelitian selanjutnya.

3. Manfaat bagi masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan wawasan betapa besarnya dampak dari perbuatan *body shaming* supaya masyarakat bisa saling peduli sesama manusia dan bisa saling menghargai kekurangan juga kelebihan yang dimiliki.