

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Budaya populer atau *pop culture* adalah unsur budaya yang memiliki nilai-nilai yang mudah untuk dijangkau maupun disukai oleh kalangan umum dan diaplikasikan kepada media hiburan bersifat komersil (Universitas Negeri Surabaya, 2024). Budaya populer telah mendominasi kalangan masyarakat yang diimplementasikan kepada aktivitas sehari-hari yang disebabkan oleh penyebaran informasi dari media digital. Beberapa contoh kategori budaya populer yang menjadi konsumsi media massa saat ini adalah musik, film, series, *games*, buku, seni, dan internet pada umumnya (Kusumawardhani & Sari, 2021).

Budaya populer tersebar dari berbagai negara, salah satunya adalah negara Jepang. Elemen-elemen dari budaya pop Jepang mendapatkan sorotan di seluruh dunia, yang melibatkan unsur fashion, film, televisi, musik, serta bentuk media digital fiksi yang paling diminati masyarakat yaitu *manga* dan *anime* (Sugimoto, 2003). *Manga* merupakan komik yang dibuat di negara Jepang atau menggunakan bahasa Jepang, sedangkan *anime* adalah media visual berbasis animasi dua dimensi yang kerap diasosiasikan dengan negara Jepang.

Pada umumnya, konsumen budaya populer seringkali menghabiskan waktu untuk terlibat dalam objek kegemaran tersendiri. Objek kegemaran masing-masing individu dapat dengan mudah diakses menggunakan platform dalam jaringan. Setiap platform yang memberikan konten-konten mengenai wujud subjek tertentu

tentunya memberikan ruang bagi masyarakat modern khususnya anak muda yang mencari jati diri dari objek kesukaan masing-masing (Napier, 2007). Penggemar dalam setiap bagian pada suatu platform baik online maupun offline tersebut dapat disebut dengan istilah subkultur atau *fandom*. Sebagai bentuk wujud partisipasi, banyak penggemar dari suatu *fandom* atau komunitas khususnya yang tertarik dengan hal-hal yang diasosiasikan dengan negara Jepang kerap terlibat dengan kegiatan performatif yaitu *cosplay*.

Cosplay merupakan perpaduan dari dua kata yaitu “*Cosu*” dan “*Play*” yang mengindikasikan aktivitas hiburan dimana seorang Individu memerankan karakter fiksi tertentu (Pramana & Masykur, 2020). Dimulai dari penyebaran budaya dari barat ke negara Jepang, *cosplay* telah menjadi salah satu budaya pop yang berkembang dengan pesat di dunia. Seorang individu maupun kelompok yang melakukan *Cosplay* disebut dengan istilah *Cosplayer*, yang berarti seseorang yang dapat merepresentasikan suatu karakter. Representasi tersebut melibatkan pembawaan figur asli maupun fiktif. Saat ini, *cosplay* memberi pengaruh yang signifikan terhadap berbagai kalangan di Indonesia karena dapat menjadi ajang kreativitas performatif yang menghibur. Pada umumnya, *cosplayer* kerap muncul pada event yang bertema budaya pop seperti *event* komik, *anime*, idol atau j-pop, dan lainnya.

Sebagai salah satu kegiatan yang paling diminati oleh penggemar kebudayaan Jepang khususnya dalam merepresentasikan suatu karakter dari *series* tertentu di Indonesia, ada banyak acara hingga platform media sosial yang diselenggarakan maupun digunakan untuk mendukung aktivitas seputar *cosplay*

dalam rangka penyebaran informasi yang lebih luas hingga memajukan industri budaya pop. Hal ini dapat dilihat dari beberapa event yang mengedepankan nilai-nilai budaya pop *cosplay* seperti Comifuro (Comic Frontier), AFA ID, dan Indonesia Comic Con.

Pada era modern ini, media sosial kerap digunakan untuk berbagi informasi audio visual. Ada banyak *cosplayer* maupun komunitas berbasis *online* yang aktif di media sosial agar dapat melakukan *personal branding* maupun mencari *engagement* dari audiens yang memiliki ketertarikan yang sama dengan lebih efisien. Kelompok aplikasi berbasis internet dapat menciptakan pertukaran *user-generated content* dengan pesat (Andreas & Haenlein, 2010). Media sosial telah menjadi platform yang berperan signifikan dalam mendukung komunitas peminat budaya populer, khususnya *cosplay*. Konten yang diunggah seputar *cosplay* telah menarik banyak perhatian audiens umum maupun subkultur *cosplayer* lainnya. Hal ini menyebabkan adanya beberapa *cosplayer* menjadi terkenal layaknya influencer dan didukung oleh media massa, baik secara online maupun *offline*. Beberapa kasus yang terjadi ialah beberapa oknum *cosplayer* yang memiliki platform besar di dalam sosial media seringkali mendapatkan kesempatan untuk menjadi tamu acara event, juri, hingga menjadi bintang iklan dalam brand tertentu.

Kegiatan-kegiatan yang di upload pada media sosial maupun adanya aktivitas *cosplay* yang dilakukan di luar jaringan tentunya mendapatkan reaksi positif dari berbagai kalangan, namun ajang *personal branding* ini kerap mengundang interaksi negatif sehingga terjadinya objektifikasi pada *cosplayer* hingga objektifikasi seksual baik secara online maupun offline.

Kekerasan seksual merupakan tindakan berkode seksual yang dilakukan tanpa adanya persetujuan dari kedua belah pihak sehingga adanya salah satu pihak yang dirugikan (Winarsunu, 2008). Pelecehan seksual dapat berdampak buruk dalam jangka waktu yang lama, baik secara fisik maupun mental. Pelecehan seksual dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Pelecehan seksual memiliki beberapa kategori seperti objektifikasi, pencemaran nama baik secara seksual, intimidasi, ancaman, dan masih banyak lagi sehingga dapat menjadi sebuah bentuk Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO). Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) adalah bentuk kekerasan berbasis gender menggunakan media teknologi informasi yang bertujuan merendahkan korban berdasarkan gender maupun orientasi seksual (Ellen Kusuma. Nenden Sekar Arum, 2020).

Pada umumnya, jenis kekerasan seksual yang kerap terjadi terhadap *cosplayer* khususnya pada demografis *cosplayer* perempuan adalah objektifikasi seksual. *Cosplayer* khususnya dengan jenis kelamin perempuan seringkali menjadi target sasaran empuk untuk menjadi objek fantasi seksual dari beberapa kalangan karena kemampuan dalam mengakses sosial media yang sangat mudah. Menurut (Methanisa, 2017) dalam artikel Dunia Cosplay Indonesia Tak Aman dari Kasus Pelecehan Seksual, ia menjelaskan bahwa: “Pelecehan seksual berbasis *online* terhadap *Cosplayer* masih dipandang sebelah mata karena adanya keterbatasan pemahaman antara komunitas *Cosplay* dan masyarakat umum yang tidak menekuni kegiatan tersebut.” Adanya keterlibatan dalam penggunaan media digital, membuat pelaku lebih mudah untuk berlindung di balik dunia maya. Menurut (Amanda &

Pramiyanti, 2024) dalam jurnal Studi Fenomenologi Pengalaman *Cyber Harassment* Pada *Cosplayer* Di Kota Bandung, ia menjelaskan bahwa: "Tidak sedikit cosplayer yang mengalami *harassment*. Mereka dapat menghadapi berbagai bentuk ancaman, seperti pencemaran nama baik, diskriminasi, intimidasi, dan bahkan pelecehan seksual secara daring".

Pada umumnya, objektifikasi yang terjadi terhadap *cosplayer* perempuan kerap diasosiasikan dengan kostum yang dikenakan. Dalam subkultur fiksi, ada beberapa karakter yang kerap diseksualisasi baik dalam *series* itu sendiri maupun di dunia nyata oleh beberapa oknum peminat subkultur itu sendiri. Hal ini disebabkan oleh pembawaan karakter yang dipengaruhi oleh penampilan dan sifat yang mengakibatkan beberapa orang menjadikan itu sebagai alasan untuk mengobjektifikasi baik dari karakter itu sendiri maupun *Cosplayer* yang memerankan karakter tersebut. Beberapa dokumentasi membuktikan bagaimana pengaruh seksualisasi karakter wanita dalam media seperti acara televisi maupun komersil (Ward, 2016).

Salah satu media fiksi dimana karakter perempuannya sering menjadi bahan objektifikasi adalah Genshin Impact, salah satu game animasi yang berasal dari Cina yang telah mendominasi komunitas *Cosplay*. Pengaruh Genshin Impact dalam pasar media digital global dengan desain karakter yang unik membuat *cosplayer* yang memerankan karakter tersebut sangat mudah untuk ditemui dimana saja (Travis Soh, 2022). Hal ini dapat dilihat dari maraknya penjualan hingga penyewaan *Cosplay* dari karakter-karakter game tersebut. Selain itu, figur publik

Cosplayer kerap menggunakan kostum dari game tersebut karena popularitasnya sehingga memberikan *engagement* yang lebih tinggi.

Seiring berjalannya waktu, industri kreatif telah mengaplikasikan teknologi yang semakin canggih dalam mewujudkan imajinasi manusia menjadi bentuk karya seni. Penggabungan kedua unsur antara teknologi dan seni yang terbuat oleh hasil olah karya manusia dapat menjadi satu kesatuan yang justru saling melemahkan kehadiran satu sama lain (Jakobus, 2000). Filsuf Prancis Jean Baudrillard menyatakan bahwa kedua unsur seni dan teknologi dapat membantu manusia dalam mewujudkan imajinasi serta fantasi-fantasi mereka (Hartanto, 2013). Kedua elemen tersebut menghasilkan aliran animasi, perpaduan antara teknologi dan kreativitas manusia menjadi sebuah karya seni.

Animasi adalah salah satu bidang komunikasi berbasis visual maupun audio yang menampilkan gambar bergerak yang terbentuk dari objek yang disusun secara beraturan. Animasi merupakan salah satu jenis seni modern yang mengembangkan bagaimana cara manusia dapat menuangkan kreativitas mereka tanpa dibatasi oleh fotografi maupun videografi. Salah satu jenis animasi yang akan dibahas penulis adalah animasi stop motion. Stop motion adalah salah satu aliran seni animasi yang disusun oleh beberapa potret frame per frame yang terus menerus meliputi objek agar dapat menjadi satu kesatuan. Perkembangan Teknologi ini tentunya mempengaruhi manusia dalam mengekspresikan diri agar dapat mencari makna diri sendiri dan orang lain (Sutrisno & Hendar, 2005).

Pada umumnya, animasi stop motion seringkali menggunakan metode fotografi berupa shutter maupun videografi yang kemudian di edit *frame per frame*.

Pada karya ini, penulis akan menggabungkan animasi stop motion dengan unsur teknik mix media. “Fotografi *mixed* media adalah proses mengambil gambar digital atau film dan mengubahnya melalui penerapan media tambahan yang terampil. Foto media campuran ini mungkin menggunakan pelapisan tinta, kolase, kayu, kain, logam dan banyak lagi.” (Anderson, 2014).

Pada kesempatan kali ini, penulis akan menciptakan karya seni animasi mix media berbasis stop motion berjudul “POSE” yang mengusung tema pelecehan seksual terhadap demografis cosplayer di media sosial. Menurut KBBI, pose merupakan gaya atau sikap yang ditampilkan ketika dipotret atau dilukis. Penulis terdorong untuk menggunakan kata tersebut sebagai judul karya seni karena melambangkan bagaimana seorang *cosplayer* menampilkan sisi performatif mereka ke depan kamera agar dapat menjadi media konsumen massa.

Konsep tema yang diangkat menjadi sebuah karya seni animasi ini terinspirasi oleh penyebaran budaya populer yang menyebabkan kenaikan demografis pada kalangan masyarakat modern khususnya anak muda untuk terlibat dalam kegiatan cosplay di media sosial. Munculnya kegiatan performatif tersebut tentunya menghasilkan berbagai macam reaksi dari pengguna platform terkait, mulai dari nilai positif hingga negatif. Hal ini mengakibatkan adanya objektifikasi yang dialami oleh beberapa *cosplayer*, khususnya *cosplayer* perempuan.

Pengusungan tema tersebut akan menggabungkan animasi stop motion dengan aliran mix media menggunakan teknik kolase, *printing*, dan penggabungan frame rate maupun jenis *clip* yang berbeda-beda. Karya seni mix media stop motion

tersebut diharapkan dapat memberikan visual yang kuat mengenai objektifikasi yang dialami oleh demografis *cosplayer* perempuan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, berikut adalah rumusan masalah yang akan dibahas oleh penulis:

1. Bagaimana mengaplikasikan isu objektifikasi seksual yang dialami oleh demografis *cosplayer* perempuan ke dalam karya seni berupa animasi stop motion berbasis mix media?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tetap relevan dengan karya seni berjudul “POSE”, penulis membatasi permasalahan yang hanya akan membahas bagaimana penciptaan visualisasi karya seni yang merepresentasikan objektifikasi seksual terhadap penggemar subkultur berbasis *cosplayer* perempuan dengan durasi 3 (tiga) menit dengan menggabungkan stop motion dan mix media.

D. Tujuan Pengkaryaan

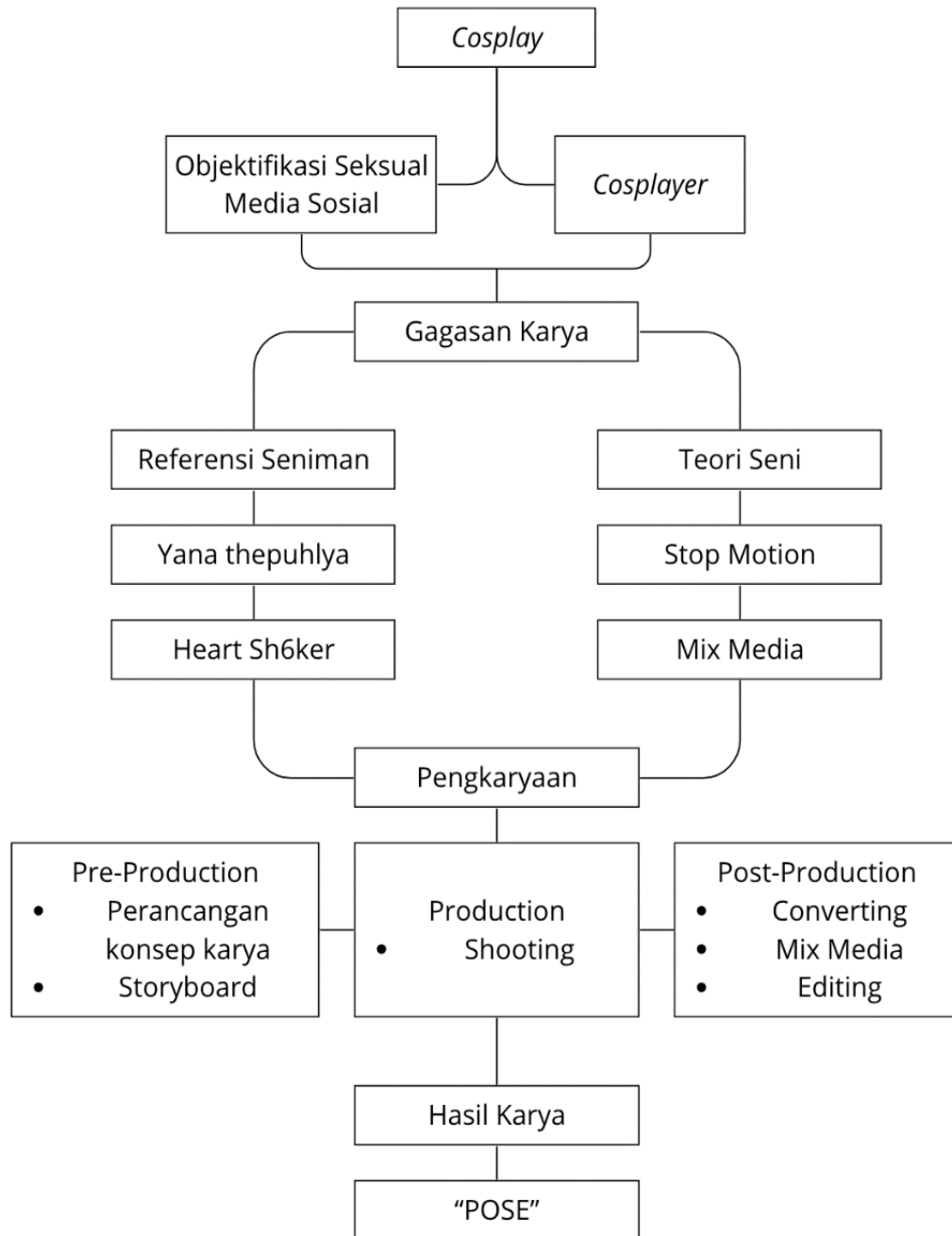
Laporan tugas akhir yang berjudul “Visualisasi Pelecehan Seksual Terhadap Cosplayer Melalui Mix Media Stop Motion” bertujuan sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Seni Rupa Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom Bandung. Karya ini juga bertujuan untuk memberikan visual mengenai objektifikasi hingga pelecehan seksual yang dialami oleh cosplayer melalui platform media sosial yang diharapkan dapat memberikan pesan dan kesan yang berpengaruh dalam mengangkat isu negatif tersebut.

E. Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini terdiri dari 4 bab, antara lain:

- A. BAB I Pendahuluan: Pada BAB I Pendahuluan akan mencakupi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir.
- B. BAB II Referensi dan Kajian Literatur: Pada BAB II Referensi dan Kajian Literatur akan mencakupi referensi seniman, landasan teori umum, dan landasan teori seni.
- C. BAB III Pengkayaan: Pada BAB III Pengkayaan akan mencakupi konsep karya, proses berkarya dan hasil karya.
- D. BAB IV Penutup: Pada BAB IV Penutup akan mencakupi kesimpulan dan saran.

F. Kerangka Berpikir



Gambar 1 1 Kerangka Berpikir