

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dilansirkan dari Tempo.co (2022) bahwa cosplay merupakan seseorang yang berdandan atau berkostum menyerupai karakter tokoh dari buku komik, anime, *game* dan film. Istilah Cosplay pertama kali dikenalkan oleh Nobuyuki Takahashi selaku presiden dari Studio Hard pada tahun 1984 saat menghadiri Worldcon, Los Angeles. Cosplay memiliki singkatan dari kata *Costume* dan *Play* (dalam duniaku.idntimes.com, 2019). Dikutip artikel dari CNN Indonesia (2015), Cosplay digunakan sebagai tempat hobi berkostum bagi para penggemar komik, animasi atau video game untuk memeriahkan acara tertentu yang mengangkat tema budaya Jepang.

Namun masyarakat awamnya yang menyukai cosplay itu sedikit, berdasarkan kasus *Hate Speech* berisi *bodyshaming* terhadap Cosplayer perempuan dalam media sosial bahwa berdasarkan artikel dari Revival.id (2022), Funi selaku seorang pro gamer mengenakan Cosplay sebagai Wanwan dari *video game* juga mendapatkan hujatan komentar yang mengarahkan kritikan pada tubuh fisik yang dianggap tidak mirip dengan karakter fiksi. Ada juga dilansirkan dari Nawalakarsa (2020), Enako selaku seorang Cosplayer Jepang juga mendapatkan hujatan komentar yang berbau *bodyshaming* namun arah komentarnya pada tubuh penampilan fisik yang dianggap juga tidak mirip dengan karakter fiksi. Tindakan mereka memiliki berbeda reaksi antar dua merupakan *direct speech* untuk kasus Funi karena Funi mendapatkan baca komentar sesuai bahasanya membuat dirinya agak tersinggung sedangkan tidak *direct speech* untuk kasus Enako karena Enako adalah orang Jepang akan membuat tidak dapat membacanya kecuali orang-orang dari komunitas cosplayer yang membaca komentarnya akan ikut tersinggungnya.

Namun juga ada kasus lain ada kasus MOI (*Mall of Indonesia*) sewaktu orang-orang sangat ramai mengenakan cosplay tetapi hal yang kebanyakan dalam MOI merupakan ada masyarakat awam akan melihat seseorang yang sedang mengenakan cosplay di pertama kali. Orang-orang akan berpikir bila mereka melakukan cosplay untuk tujuan tidak yang diketahui hingga akan muncul berpikir jika mereka menganggapnya aneh dan merasa tidak sesuai dengan prinsipnya ketika ada orang mengenakan cosplay dalam mall.

Berdasarkan permasalahan itu, menurut Karina dari ahli Psikolog dalam hasil wawancara melalui *online* menyatakan bahwa tidak banyak orang yang mengetahui tujuan cosplay sehingga hanya tidak terlalu umum dan terkesan cukup eksklusif untuk para penggemarnya. Sehingga munculnya budaya *selfie* dalam sosial media membuat turut mempengaruhi gambaran tubuh yang ideal di mata masyarakat. Netizen terdapat kecenderungan untuk menilai orang lain dari penampilan fisik memang selalu ada sejak dulu karena gambaran citra tubuh ideal. Namun kini, di era media sosial yang berubah adalah perilaku mengekspresikan pendapat.

Serta berdasarkan analisis dari seluruhnya studi kasus dan wawancara, tentang penyebabnya rasa tidak suka terhadap cosplay dari berupa tidak hanya ada yang menganggapnya aneh melainkan tidak biasa pada kostum sampai ada yang mengenakan seksinya hingga terjadinya membuat rasa “kurang etis” untuk dilihat oleh orang lain serta tidak berbudaya. Maka hasilnya orang-orang menganggapnya tidak sopan dan ujaran kebencian terhadap cosplay. Oleh karena itu, negara Indonesia memiliki mayoritas muslim maka cosplayer nya memiliki kecenderungan terhadap terbuka di publik membuat masyarakatnya risih dan berpikir cosplaynya menganggap negatif serta tidak sejalan dengan prinsip yang mereka anut. Sampai pun akan mengecap cosplayer adalah merusak nilai dan norma sosialnya tersebut. Sedangkan alasan lain tidak suka *hate speech* merupakan tidak mirip sampai tidak cocok akibat ada hal yang tidak seuai dengan idealnya serta ada melakukan *hate speech* dalam bentuk mengejek untuk menghibur diri tersebut

Oleh karena itu, isu tersebut perlu diangkat sebagai media informasi mengenai ujaran kebencian terhadap cosplay. Diketahui berdasarkan analisisnya tentang media informasi mengenai *hate speech* terhadap cosplayer masih kurang tersebar informasi tersebut. Tujuan menggunakan media informasi untuk diperlukan menyebarkan informasi membuat orang-orang kesadaran diri bahwa pentingnya tindakan menghargai atau mengapresiasi cosplayer untuk meminimalisir perilaku bodyshaming pada cosplayer serta melakukan membantu lapor pada pihak laporannya mengenai komentar yang berisi *hate speech* terhadap cosplayer.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi tentang *Hate Speech* terhadap cosplayer?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditentukan oleh penulis dalam perancangan media informasi tentang *Hate Speech* terhadap cosplayer antara lain:

1. Demografisv

- a. Usia: 18-24 tahun
- b. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
- c. Pendidikan: S1
- d. SES: B

2. Geografis

Negara: Indonesia
Provinsi: Jakarta dan Tangerang

3. Psikografis

Bagi komunitas penggemar dan masyarakat awam yang memiliki aktif dalam sosial media.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Dari uraian rumusan masalah dan batasan masalah yang diatas, tujuan tugas akhir dari perancangan adalah menghasilkan media informasi yang mudah dimengerti serta dapat meningkatkan wawasan masyarakat bahwa bagi pengguna media sosial perlu diketahui bahayanya *hate speech* serta membagikan cosplay yang tidak hanya sekedar pakaian cosplay tersebut.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari Tugas Akhir yang berjudul “Perancangna Media Informasi tentang *Hate Speech* terhadap cosplayer” ini dibagi menjadi tiga sebagai berikut:

1) Manfaat bagi penulis

Manfaat menyelesaikan Tugas Akhir ini untuk penulis dapat bermampu menambah ilmu dan lebih mengenal mengenai isu *hate speech* berisi *bodyshaming* terhadap cosplayer yang ada di Indonesia dan penulis juga dapat mampu menyelesaikan dalam membuat merancang media informasi mengenai tindakan pentingnya menghargai cosplayer.

2) Manfaat bagi orang lain

Manfaat menyelesaikan tugas akhir ini untuk masyarakat mampu lebih mengenal tentang *hate speech* hingga meningkatkan kesadaran diri bahwa perilaku *bodyshaming* terhadap cosplayer dalam sosial media adalah tindakan hal paling buruk dan membuat kurang menghargai cosplayer.

3) Manfaat bagi Universitas

Manfaat menyelesaikan Tugas Akhir ini untuk Universitas sebagai tempat pembelajarannya akan menciptakan lingkungan yang menghargai dan selalu mendukung terhadap para cosplayer.