

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Cosplay* atau *costume play* merupakan sebuah kebudayaan yang datang dari Jepang pada tahun 1998 dan menjadi sangat populer di Indonesia di tahun 2000-an. Kostum yang digunakan oleh para cosplayer biasanya hasil dari inspirasi terhadap media animasi, seperti kartun, film, *game*, *anime*, *manga*, dan lain sebagainya. Biasanya orang yang melakukan dan menikmati *cosplay* atau yang disebut sebagai *cosplayer* tidak sekedar menggunakan kostum, akan tetapi juga sebagai cara mereka mengekspresikan diri mereka secara seni berkostum. Menurut kata Hilky yang merupakan mantan *cosplayer* dari Malang, ia mengekspresikan bahwa adanya benefit yang positif yang membantu untuk memberikan percaya diri untuk orang-orang yang merasa malu atau tidak berani. Ia juga menyatakan bahwa hal ini berdampak bukan hanya secara psikologi, tetapi secara fisik. (Ohayo Jepang, 2025). Akan tetapi, dibalik positivities ini, adanya kasus-kasus yang mulai muncul terhadap pelecehan seksual terhadap *cosplayer* perempuan di Indonesia. Pelecehan seksual merupakan suatu topik yang dibicarakan secara serius dan selalu ada di berbagai tempat, terutama di Indonesia. Kasus ini sering terjadi tahun ke tahun dan terjadi lebih sering terhadap kalangan perempuan.

Pelecehan di dalam negara Indonesia sendiri sudah tidak asing lagi untuk masyarakat, dengan setiap tahunnya bahwa ada kasus terbaru dengan terus menerus. Salah satu kasus pelecehan di Indonesia terjadi di dalam komunitas *cosplayers*, terlebihnya terhadap *cosplayer* kalangan wanita. Dalam sebuah jurnal, adanya kasus yang terjadi pada tahun 2022, dimana seorang *cosplayer* bernama Ruki atau @ruki29 ter-expose untuk melecehkan beberapa korban-korban perempuan yang baru melakukan *costume play* dengan mengajak mereka untuk berduaan untuk melakukan *cosplay testing* dari Instagram. Korban-korbannya merasa takut dan akhirnya trauma terhadap Ruki (Az Z., Annisa Z., 2024). Salah satunya akibat pelecehan ini dapat timbul dari sebuah stigma negatif yang

meliputi pemikiran orang-orang terhadap *cosplayer* perempuan, terkhususnya oleh karena pakaian yang dipakai. Kejadian dari seorang *cosplayer* bernama Ryjakio mengalami pelecehan pada saat ia sedang mengikuti event di Jakarta pada tahun 2017. Tidak hanya itu, tetapi ia mengungkapkan bahwa sampai sekarang ini, ia masih mendapatkan komentar yang berbau sensual dan tidak senonoh (Kumparan, 2023). Media kampanye sudah ada di kota Jambi, tetapi belum ditunjukkan kepada orang-orang yang berpotensi menjadi pelaku terhadap pelecehan. Kampanye juga dilakukan berupa sebuah seminar, semacam *workshop*, atau sebagai tempat perkumpulan untuk bercerita kepada mereka yang lebih ingin mengetahui dan mendengar korban-korbannya. Sedangkan untuk kampanye yang berbasis visual tidak terletak di Indonesia, melainkan dilakukannya di luar negeri seperti Amerika dengan berupakan sebuah *signage*.

Menurut Janelle Asselin dari survei tahun 2018, 3.600 pengunjung *event* berbasis *cosplay*, terdapatnya 59% yang menganggap bahwa isu pelecehan ini sangatlah serius, sedangkan 25% dari surveinya sendiri dinyatakan bahwa mereka merupakan korban dari pelecehan seksual. Dikarenakan itu, harus dilakukannya pemahaman terhadap etika dan norma yang harus ditetapkan di ruang publik (Rizqy, S., Ikhlasiah, D., 2025).

Maka dari itu, dibutuhkannya sebuah kampanye sosial berbasis interaktif dikarenakan banyaknya *cosplayers* yang menggunakan media digital dan dengan melakukan media yang interaktif, akan adanya sebuah komunikasi secara dua arah dan bukan sekedar poster saja. Menurut Richard M. Perloff pada buku Venus tahun 2018 (Herawati, 2022), kampanye merupakan sebuah tempat komunikasi dengan upaya untuk menyampaikan sebuah informasi, memotifasikan, serta meyakinkan perilaku dari sekelompok orang yang cukup besar dan spesifik secara teratur dan terencana. Kampanye dapat menjadi solusi yang terbaik untuk mengubah etika dan moral dari orang-orang yang melakukan pelecehan, terutama terhadap pelaku pelecehan tersebut yaitu pelaku yang memiliki stigma negatif terhadap *cosplayer* perempuan. Oleh karena itu, penulis mengajukan perancangan kampanye sosial mengenai kasus pelecehan terhadap *cosplayer* perempuan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijabarkan oleh penulis, berikut merupakan masalah yang ditemukan, yakni;

1. Terjadinya pelecehan yang terjadi pada *cosplayer* perempuan dikarenakan stigma negatif yang tidak senonoh.
2. Media kampanye berbasis interaktif masih kurang yang berisi mengenai merubah aksi pelecehan terhadap *cosplayer* perempuan.

Oleh karena itulah penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Kasus Pelecehan Terhadap *Cosplayer* Perempuan?

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada generasi milenial untuk pria dan wanita yang berumur 21 - 30 tahun berasal dari Jabodetabek, terkhususnya di wilayah Jakarta dan Tangerang, SES A - B terhadap pelecehan *cosplayer* perempuan dengan menggunakan media mobile website. Ruang lingkup dari masalah akan dibatasi seputaran pelecehan seksual yang terjadi terhadap *cosplayer* perempuan.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan kampanye sosial mengenai kasus pelecehan terhadap *cosplayer* perempuan.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoretis:

Melakukan penelitian ini dilakukan oleh penulis untuk membantu mencegah pelecehan dari *cosplayer* perempuan remaja yang ditimbulkan oleh stigma negatif dengan menggunakan metode kampanye berupa media mobile

website. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk bidang Desain Komunikasi Visual.

## 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini dapat membantu untuk menjadi sebuah arahan untuk merancang media kampanye sosial yang berupa media mobile website. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan bagi peneliti yang ingin mengembangkan media kampanye pada masa kedepannya atau dalam perancangan media kampanye secara keseluruhan.

