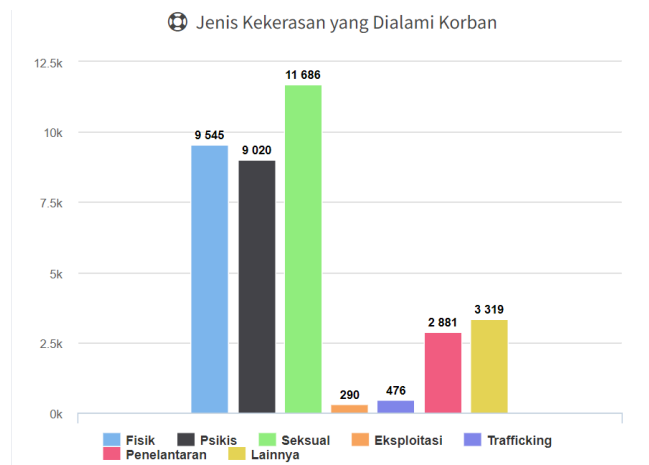


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelecehan seksual pada perempuan di Indonesia memiliki angka yang tinggi setiap tahunnya, pada tahun 2022 tercatat terdapat 11.686 kasus pelecehan seksual yang dilaporkan ke Komnas Perempuan dan disinyalir masih banyak kekerasan seksual yang belum dilaporkan.



Gambar 1.1 Diagram batang kekerasan kepada perempuan berdasarkan jenis kekerasan yang dilaporkan pada Komnas Perempuan dan Anak

Di Indonesia, kasus pelecehan seksual secara daring atau siber terus mengalami kenaikan setiap tahunnya. Dilansir dari Kompas.id, laporan yang masuk ke Komnas Perempuan mencapai angka 1721.



Gambar 1.2 Grafik Kekerasan Berbasis Gender *Online* (KBGO) yang dipaparkan Komnas Perempuan

Komisioner Komnas Perempuan, Rainy Hutabarat dalam wawancara dengan Kompas memaparkan bahwa bentuk KBGO terbanyak berkaitan dengan keinginan untuk mengontrol atau menekan perempuan, seperti penyebaran konten porno dan pendekatan untuk memperdaya (*grooming*) agar mendapat keuntungan seksual.

Kenyataannya kemunculan internet dan media sosial memberikan dampak yang sangat besar bagi manusia, dampak ini dapat berupa dampak positif maupun negatif. Salah satu dampak dari internet adalah kemudahan dalam komunikasi yang apabila tidak digunakan dengan baik akan justru memberikan dampak negatif (Liestiany, 2023). Contoh dampak negatif dari internet adalah perilaku *cybersex* atau ketika seseorang menggunakan internet sebagai media untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan tujuan untuk mendapat kepuasan seksual (Huwaitah, 2020). Pengguna internet yang melakukan *cybersex* terus mengalami peningkatan selama 10 tahun terakhir di seluruh dunia (Goldberg dalam Juditha, 2020). *Cybersex* membuat seseorang tidak dapat menahan keinginan seksualnya ketika

mengakses internet, ini membuat muncul hal-hal lain yang merugikan seperti prostitusi, pornografi, hingga pelecehan seksual (Durkin dalam Juditha 2020).

Ancaman pelecehan seksual pada perempuan dapat terjadi di mana saja seperti dalam komunitas komik dan *anime* (animasi jepang), di sana seringkali perempuan mengalami pelecehan seksual, hal ini karena komunitas ini sering dianggap sebagai milik laki-laki atau *men's space* (Cote dalam Ellsworth, 2018). Banyak hal yang seringkali dilakukan dalam komunitas ini, salah satunya *cosplay*. *Cosplay* merupakan gabungan dari kata *costume* dan *role-play* atau berarti seseorang yang menggunakan kostum menyerupai tokoh atau karakter suatu film, *anime*, atau *cosplay* (Ellsworth, 2018).

Komunitas *anime* dan komik dipandang sebagai tempat aman atau *safe spaces* untuk orang-orang yang ingin menunjukkan kecintaannya terhadap *anime*, *cosplay*, film, dan komik (Peterson & Ray dalam Ellsworth, 2018). Komunitas ini menjadi tempat berkumpulnya orang yang seringkali dianggap aneh dan dibully karena hobinya tersebut (Peterson & Ray dalam Ellsworth, 2018).

Cosplay sendiri dianggap berbeda dan tidak lazim karena memiliki "*fashion code*"nya sendiri (Nesic, 2013). Karakter *anime* dan komik biasanya memiliki pakaian yang unik sehingga tidak sesuai dengan pakem yang ada di masyarakat, ini membuat *cosplay* dianggap aneh dan menjadi pihak subordinat (Syafuddin, 2020). Ini membuat keberadaan komunitas menjadi penting karena disanalah mereka merasa dihargai, selain itu acara *cosplay* dan dunia maya juga menjadi tempat mereka bisa bebas mengekspresikan diri (Syafuddin, 2020)

Adanya globalisasi dan munculnya media sosial membuat komunitas *anime* dan komik semakin banyak dan luas, begitu pula dengan jumlah orang yang melakukan *cosplay*. Di Indonesia sendiri, *Cosplay* sudah dikenal sejak 1998 namun mulai melejit pada tahun 2013 sebagai produk globalisasi, ekspresi fesyen, dan budaya populer (Ardiana, 2021).

Cosplay di Indonesia semakin tenar karena banyaknya *cosplayer* Indonesia yang memenangkan berbagai kejuaraan *Cosplay* Internasional seperti menjadi juara pertama di *World Cosplay Summit (WCS)* 2016, juara kedua pada WCS 2018, dan juara satu pada *Umigomi Zero Award* (Ardiana, 2021).

Acara-acara *cosplay* yang sebelumnya hanya bisa ditemukan setiap tahun kini bisa ditemui setidaknya setiap bulan di kota besar (Ardiana, 2021). Dilansir dari Goersapp.com, pada rentang 1-3 September 2023 saja terdapat 5 acara *anime* dan komik di Jakarta yang memiliki agenda *cosplay* di dalamnya yaitu *Coshype 2023*, *SGC Nippon Bunkasai 2*, *PUNiCo Matsuri 2023*, *Revo Japan Festival*, dan *Jakarta Cosplay Expo 2023*. Acara *anime* dan komik berskala internasional juga seringkali dilaksanakan di Jakarta seperti *Anime Festival Asia Indonesia (AFA ID)* yang dihadiri ratusan *cosplay* dan ribuan pecinta *anime* dan komik (Ardiana, 2021).

Tingginya ketertarikan orang-orang termasuk perempuan untuk melakukan *cosplay* bukan hanya karena kecintaannya terhadap karakter atau *anime* tertentu namun juga sebagai bentuk ekspresi diri. *Cosplay* akan mendapatkan kebebasan dan *empowerment* untuk mereka (Jenkins, 2020). Banyak juga yang memanfaatkan *cosplay* sebagai *coping mechanism* yang membantu mengatasi permasalahan mental melalui pengalaman yang menyenangkan (Jenkins, 2020).

Dalam sisi perempuan, melakukan *cosplay* merupakan bentuk emansipasi. Sebagai *cosplayer*, perempuan menjadi lebih otonom dan memiliki kebebasan (Lucas, 2018). *Cosplayer* perempuan bebas memilih karakter yang ingin diperankan atau pakaian apa yang ingin dikenakan sesuai dengan keinginan personal dapat berupa karena kecintaannya pada karakter atau sejenisnya namun bukan karena keinginan menarik perhatian orang lain (Lucas, 2018). Perempuan mendapat kesenangan dalam prosesnya seperti menentukan konsep, mendesain, membuat kostum, memakai *make up*, hingga berakting seolah-olah mereka adalah karakter tersebut (Lucas, 2018).

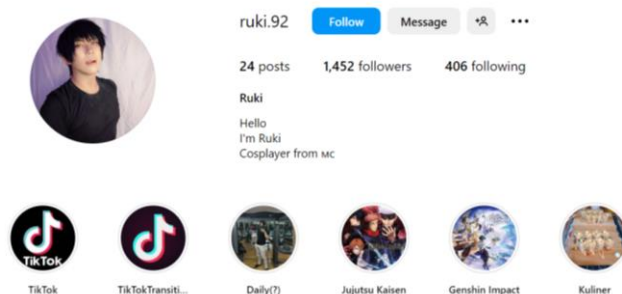
Perkembangan ini juga didukung besarnya komunitas *cosplay* di media sosial. Instagram menjadi media sosial yang paling sering digunakan oleh *cosplayer*, beberapa akun yang mewadahi *cosplayer* di Instagram memiliki banyak *followers*. Akun-akun seperti *@cosplay.indo* memiliki 49,5k *followers*, *@cosplayjakarta* memiliki 68,8k *followers*, *@coser.cosjm* memiliki 63,7k *followers*, dan masih banyak lagi ikut serta menaikkan angka *cosplay* di Indonesia dan menjadikan Instagram sebagai sarana publikasi. Akun-akun ini juga digunakan oleh penggemar *anime* dan komik untuk mengetahui aktivitas para *cosplayer* juga merupakan bagian dari komunitas mereka.



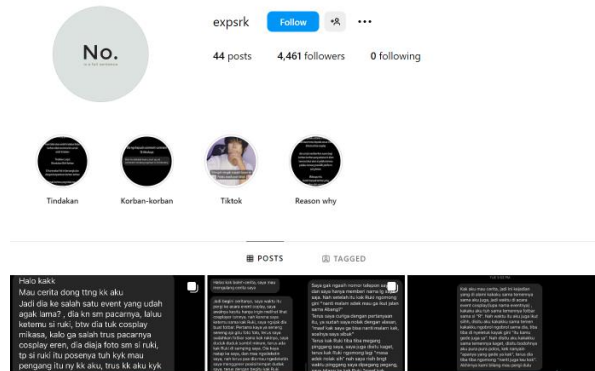
Gambar 1.3 Akun Instagram yang mewadahi *cosplay-cosplay* di Instagram

Semakin besarnya komunitas *cosplay* dan komik tidak semata-merta membuat komunitas ini menjadi semakin aman, yang terjadi justru sebaliknya. Di Indonesia, banyak kasus pelecehan seksual pada *cosplayer* perempuan baik secara daring maupun luring.

Kasus yang sempat ramai diperbincangkan di media sosial pada tahun 2022 adalah kasus *cosplay* @ruki.92. Terbukanya kasus ini berawal dari korban-korban yang *speak up* melalui akun Instagram @expsrk. Ruki merupakan *cosplayer* laki-laki senior berusia 30 tahun yang sering melakukan pelecehan seksual kepada *cosplayer* perempuan yang baru mencoba menjadi *cosplay*.

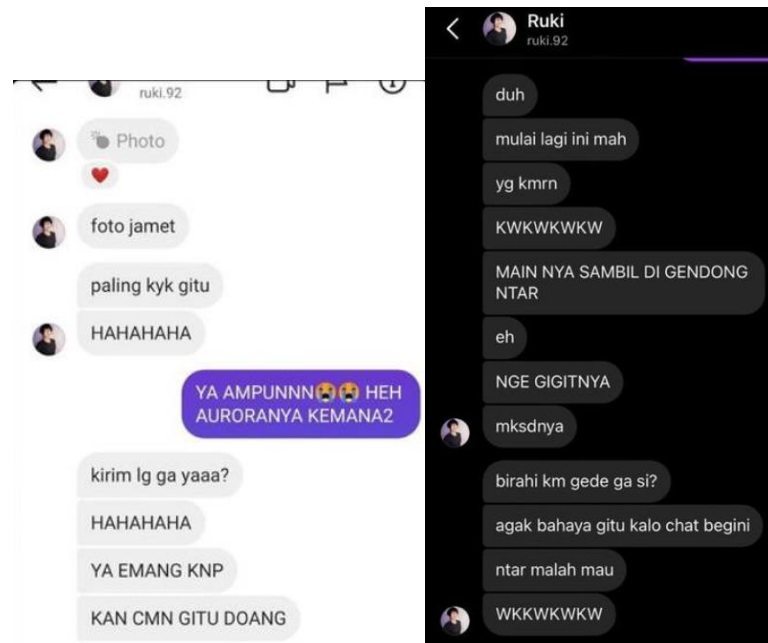


Gambar 1.4 Akun Instagram Ruki.

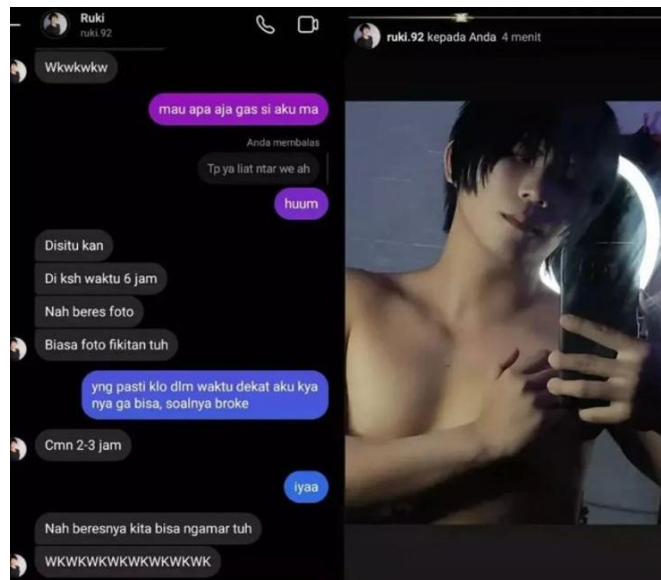


Gambar 1.5 Akun Instagram @expsrk yang merupakan akun khusus yang memberikan ruang *speak up* untuk korban Ruki.

Ruki seringkali mengirimkan pesan tak pantas terhadap *cosplayer* perempuan *newbie* melalui *direct message* Instagram, Ruki pernah secara implisit mengajak korbannya untuk “*ngeroom*” atau berduaannya di apartemen dengan dalih melakukan *cosplay test* atau mencoba kostum untuk *cosplay*.



Gambar 1.6 Bukti yang dikirimkan korban Ruki melalui akun Instagram @expsrk



Gambar 1.7 bukti lain yang menunjukkan Ruki mengirim foto topless dan memberikan kalimat tidak pantas kepada *cosplay* di bawah umur.

Korban-korban Ruki mengaku mengalami ketakutan dan trauma, beberapa bahkan menyebut tidak ingin datang ke acara *cosplay* karena takut bertemu dengan Ruki. Dilansir dari akun Instagram @expsrk, korban yang sudah *speak up* kini berjumlah 33 orang.

Pelecehan seksual secara daring juga seringkali dialami oleh *cosplayer* perempuan yang memiliki banyak *followers*. Salah satu *cosplay* Indonesia, Pinky Lu Xun melakukan wawancara dengan Vice.com dan mengungkapkan lebih sering mengalami pelecehan seksual secara daring. Pinky menyebut, ia sering mendapat komentar dan pesan tidak pantas di Instagramnya @pinkyluxun yang memiliki 77,4k *followers*.



Gambar 1.8 Akun instagram @pinkyluxun

Untuk 'Online Bullying' ... Satu2nya solusi yang saya bisa berikan adalah '**BLOCK**' orang2 yang meninggalkan komentar2 yang membuat kalian merasa down, saya selalu menganggap ... Akun kalian adalah sebuah rumah, ditiap rumah pasti ada sampah, dan sampah harus dibuang sebelum busuk dan menimbulkan bau tidak sedap/sumber penyakit dirumah kalian yang asri! Jadi ... *Buanglah sampah pada tempatnya, blokir-lah orang2 yang membuat kalian merasa tidak nyaman! :)*

"Sebelum saya mulai menuliskan pengalaman saya, saya hanya ingin mengingatkan untuk membacanya tanpa emosi, kejadian ini sudah berlalu dan saya survive dari bullying, sekarang saya hidup ditempat yang aman dan damai dan saya berharap jika ada diantara kalian yang sedang menghadapi hal serupa, semoga kalian bisa survive seperti saya dan berbagi pengalaman berharga kalian suatu hari nanti!"

Gambar 1.9 Unggahan Pinky di media sosial menyikapi pelecehan seksual dan bullying daring yang menimpanya

Cosplayer perempuan ternama dengan *username* Instagram @punipun7 yang memiliki 619k *followers* juga pernah mengalami pengalaman serupa, Clarissa Punipun pernah bercerita mendapat *direct message* berisi foto alat kelamin laki-laki atau seringkali mendapat komentar di Instagram dan Facebook berisi kalimat tidak pantas setiap kali mengunggah foto. Punipun pernah membuat unggahan di Facebook berisi komentar-komentar dari *followersnya* yang dirasa tidak pantas untuk dijadikan pembelajaran.



Gambar 1.10 Akun Instagram @punipun7



Gambar 1.11 Punipun mendapat DM Instagram berisi foto alat kelamin laki-laki disertai kalimat tidak pantas.



Gambar 1.12 Komentar tidak pantas pada unggahan Punipun di Facebook.

Menanggapi banyaknya komentar tidak pantas yang ia dapat, Punipun membuat unggahan tegas berkaitan dengan hal itu pada laman Facebooknya.



Gambar 1.13 Punipun menanggapi pelecehan yang ia alami.

Sejak lama, komunitas *anime* dan komik dianggap didominasi oleh laki-laki dan membuat kehadiran perempuan dalam komunitas ini dapat memicu adanya “kekerasan” oleh anggota komunitas (Cote, 2015). Dalam komunitas *anime* dan komik yang didominasi laki-laki, *cosplayer* perempuan seringkali diobjektifikasi, diseksualisasikan, hingga dilecehkan secara terang-terangan (Ellsworth, 2018).

Banyak laki-laki dalam komunitas ini melihat perempuan yang melakukan *cosplay* sudah memberikan *consent* atau persetujuan atas apa yang akan terjadi pada tubuhnya (Rodriguez, 2015). Pemikiran ini membuat banyaknya pelecehan seksual yang ditujukan pada *cosplayer* perempuan karena para laki-laki dalam komunitas ini menganggap para *cosplay* sebagai karakter yang diperankan bukan sebagai manusia (Ellsworth, 2018).

Meski sebagian *cosplayer* perempuan memberikan perlawanan, namun ada juga yang memilih untuk bungkam atas apa yang mereka alami. Begitu dominannya laki-laki dalam komunitas *anime* dan komik menjadi alasan banyak perempuan memilih untuk tidak melaporkan apa yang mereka alami untuk mempertahankan posisi mereka di sana dan menjaga citra dari komunitas mereka (Ellsworth, 2018). Di Indonesia sendiri, banyak *cosplayer* perempuan yang memilih tidak mengumbar,

bungkam, serta tidak melaporkan apa yang mereka alami karena sulitnya mekanisme pelaporan di Indonesia terkait kasus ini seperti yang dipaparkan oleh Alf (fotografer *cosplay*) dan Pinky Lu Xun dalam wawancaranya dengan Vice.com (2017).

terlalu ketat. “Di Indonesia masih banyak jalan keluar buat pelaku, dan korbannya nggak punya banyak pilihan. Tiap kali gue mendorong temen gue di Indonesia untuk lapor, mereka lebih sering bilang males dan nggak mau besar-besarin,” kata Alf. Pelecehan di dunia maya biasanya diatasi para cosplayer dengan menekan tombol block. Tapi di dunia nyata, ngelaporin pelecehan seringkali lebih ribet daripada diem aja. “Saya rasa perempuan ada di posisi lemah,” kata Pinky. “Jika melapor, kita tidak hanya malu, tapi keselamatan kita mungkin diancam pelaku. Bahkan kadang-kadang orang-orang di sekitar kita tidak memberi support, beberapa cenderung menyalahkan.” Kultur perkosaan yang masih lekat dengan masyarakat kita

Gambar 1.14 Potongan artikel Vice.com berisi wawancara Alf dan Pinky Lu Xun.

Indonesia melarang keras berbagai bentuk pelecehan sesuai dengan aturan-aturan yang sudah ditetapkan. Indonesia mengatur larangan pelecehan seksual secara daring atau siber yang tertuang dalam pasal 27 ayat 1 dan 3, serta pasal 45 UU ITE.

- Pasal 27 ayat 1 dan 3 UU ITE berbunyi:

(1) 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 yang melanggar kesusilaan.

(3) 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.

- Pasal 45 UU ITE berbunyi:

Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Meski begitu, diatur dalam Pasal 7 UU Nomor 12 Tahun 2022 tentang TPKS bahwa kekerasan seksual fisik dan nonfisik merupakan delik aduan kecuali jika korban merupakan penyandang disabilitas atau di bawah umur.

Banyaknya kasus pelecehan seksual yang dialami *cosplayer* perempuan membuat banyak yang mempertanyakan mengapa hal itu bisa terjadi. Masuk ke dalam sebuah komunitas seharusnya dapat menjadi tempat aman untuk siapapun melakukan apa yang disenangi, perempuan sudah sepantasnya bisa menunjukkan hobinya dengan bebas termasuk *cosplayer* perempuan baik secara langsung maupun di media sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Sebuah komunitas, terutama yang berkaitan dengan hobi, seharusnya menjadi tempat yang aman untuk berekspresi dan menjadi tempat nyaman untuk melepas penat di luar kesibukan sehari-hari. Begitupula komunitas di media sosial, meski tidak bertemu secara langsung namun sudah sepantasnya menjadi lingkungan yang suportif baik untuk laki-laki maupun perempuan yang ada di komunitas tersebut.

Sayangnya, komunitas tidak dapat benar-benar menjadi tempat aman untuk perempuan. Dalam komunitas *cosplay* dan komik saja perempuan harus berhadapan

dengan pelecehan seksual termasuk ketika mengekspresikan hobinya melalui Instagram. Pada komunitas *cosplay* dan komik, *cosplayer* perempuan justru diseksualisasi dan diobjektifikasi oleh orang-orang dari komunitasnya sendiri.

Meskipun Indonesia sudah melarang keras dan membuat aturan khusus terkait pelecehan seksual daring namun banyaknya kasus yang dialami *cosplayer* perempuan menunjukkan tidak semua orang mengetahui atau memperdulikan aturan tersebut.

Hal ini diperparah dengan sebagian *cosplayer* perempuan yang memilih tidak melaporkan apa yang mereka alami karena adanya kemungkinan bagi mereka untuk tidak bisa berada di komunitas mereka lagi atau bahkan membuat citra komunitas *cosplay* dan komik menjadi buruk di mata masyarakat awam. *Cosplayer* perempuan telah dibungkam sehingga merasa tidak memiliki kuasa di komunitas yang seharusnya menjadi tempat aman bagi mereka .

Cosplayer perempuan yang berusaha untuk tetap berjuang mengekspresikan hobi dan kecintaannya dalam komunitas *cosplay* dan komik melalui media sosial Instagram terlepas dari ancaman pelecehan seksual memberikan pertanyaan “Bagaimana *cosplayer* perempuan menghadapi pelecehan seksual di media sosial Instagram? Seperti apa pengalaman yang sudah mereka lalui?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui esensi pengalaman *cosplayer* perempuan menghadapi pelecehan seksual di media sosial Instagram.

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Signifikansi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada penelitian ilmiah dengan fokus yang sama berupa pelecehan seksual terhadap *cosplayer* perempuan, terutama yang menggunakan *the muted group theory* atau teori kelompok bungkam sebagai landasan teoritis. Penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi pada kajian ilmu komunikasi, khususnya pada kajian dengan metode kualitatif dan pendekatan fenomenologi kritis.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagaimana *cosplayer* perempuan mendapatkan pelecehan seksual dan bagaimana mereka menghadapi pelecehan seksual selama ini sehingga dapat memantik adanya diskusi berkelanjutan terkait topik ini.

1.4.3 Signifikansi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi dan pemahaman pada masyarakat terutama pengguna media sosial Instagram terhadap tindakan pelecehan seksual yang terjadi di media sosial Instagram, diharapkan masyarakat dapat berperilaku kritis dan bijak dalam menulis komentar di media sosial terutama pada *cosplayer* perempuan.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 State of the Arts

1. "This Isn 't for You, This Is for Me": Women in *Cosplay* and Their Experiences Combating Harassment and Stigma ditulis oleh Cristopher M. Lucas dari Marshall University.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana *cosplayer* perempuan menghadapi pelecehan seksual pada acara *anime*. Penelitian ini ingin mengetahui pengalaman kemudian hingga tahap apa *cosplayer* perempuan bisa memaklumi stigmatisasi dan pelecehan seksual yang dilakukan oleh pengunjung acara dan bagaimana *coping mechanism* yang membantu mereka ketika berada dalam acara yang didominasi laki-laki.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi partisipan dan wawancara mendalam dengan narasumber. Observasi dilakukan dengan mengunjungi tiga acara dan melakukan wawancara dengan 30 *cosplayer* perempuan. Penelitian ini menggunakan teori dramaturgi oleh Ervin Goffman dan teori performativitas gender oleh Judith Butlers.

Penelitian ini menemukan bahwa dalam acara *anime* terdapat stigma yang ditujukan pada *cosplayer* perempuan seperti anggapan *cosplayer* perempuan hanya mencari perhatian hingga menghubungkan pelecehan seksual yang dialami akibat pakaian yang mereka kenakan. Stigma ini memunculkan berbagai kekerasan kepada *cosplayer* perempuan seperti menguntit, kekerasan verbal, meraba, hingga menyentuh bagian tidak pantas. *Cosplayer* perempuan menggunakan *coping*

mechanism tersendiri untuk menghadapi hal ini seperti menunjukkan kelebihan dari karakter yang diperankan, mendorong penyatuan komunitas hingga membuat forum terkait pelecehan seksual pada *cosplayer* perempuan.

2. I'm Not Your Waifu: Sexual Harassment and Assault in Cosplay, Anime & Comic Conventions ditulis oleh Alexandria Ellsworth dari University of Central Florida.

Penelitian ini berfokus tentang pengalaman *cosplayer* perempuan dalam menghadapi kekerasan dan pelecehan seksual pada acara *cosplay*, *anime*, dan komik. Penelitian ini ingin mengetahui bagaimana pelecehan seksual yang dialami *cosplayer* perempuan, apa yang dilakukan orang-orang di acara tersebut ketika pelecehan seksual terjadi, dan mengapa para *cosplayer* perempuan memilih untuk tetap melakukan *cosplay*. Pertanyaan-pertanyaan ini nantinya diharapkan bisa dijadikan landasan untuk membuat kebijakan yang bisa membuat acara-acara *cosplay*, *anime*, dan komik menjadi tempat yang aman.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam dengan narasumber. Narasumber dalam penelitian ini secara khusus ditujukan pada orang-orang yang sering mengunjungi acara *cosplay*, *anime*, dan komik. Kemudian orang-orang yang melakukan *cosplay*, dan staf-staf dari acara tersebut. Narasumber yang berhasil dikumpulkan berjumlah 27 orang yang didalamnya terdapat 19 perempuan, 6 laki-laki, dan 1 non-binary,

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelecehan seksual ringan seperti meraba, *catcalling*, hingga lelucon tidak pantas sering terjadi di tempat yang ramai

dalam acara. Sedangkan pelecehan seksual berat seperti percobaan perkosaan, pemerkosaan, mengambil foto tidak pantas, hingga pemaksaan sering terjadi di tempat sepi dalam acara. Hal lain seperti menguntit dan kekerasan seksual juga terjadi hingga berlanjut pada kehidupan sehari-hari *cosplayer*. Dari 27 orang narasumber, 7 orang pernah dikuntit, dan 16 orang pernah mengalami kekerasan seksual. Penelitian ini juga menemukan bahwa keamanan di acara *cosplay*, *anime*, dan komik sangat renggang yang mana sulit untuk menemukan petugas atau panitia ketika terjadi pelecehan seksual.

3. Marginalization within Nerd Culture: Racism and Sexism within Cosplay

Penelitian ini berfokus pada kelompok marjinal dalam komunitas *cosplay* yang mana sejak lama komunitas *cosplay* didominasi oleh laki-laki kulit putih. Penelitian ini ingin mengetahui bagaimana cara kelompok marjinal dalam komunitas *cosplay* seperti perempuan, *binary*, dan orang kulit hitam dalam berkomunikasi atau menghadapi kelompok dominan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam dengan narasumber. Narasumber berjumlah 11 orang yang masuk dalam kelompok marjinal dalam komunitas *cosplay*. Penelitian ini menggunakan teori co-cultural yang dikembangkan oleh Mark Orbe.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan, lebih banyak seksisme yang terjadi pada *cosplayer* perempuan daripada rasisme pada ras tertentu, meski begitu rasisme juga terkadang terjadi dalam komunitas *cosplay*. *Cosplayer* lebih banyak mengadopsi strategi komunikasi yaitu akomodasi (konfrontasi dan menahan diri)

dan separation atau pemisahan (menghindar) ketika berinteraksi dengan kelompok dominan pada komunitas *cosplay*.

4. “Hey, You! Get Your Damn Hands Off Her!”: Hegemonic Masculinity and How It Affects Men’s Performance and Perceptions Among Women *Cosplays* in Popular Culture Conventions

Penelitian ini berfokus pada bagaimana acara budaya pop, komik dan *anime* merupakan “*boy’s club*” sehingga ada maskulinitas hegemonik yang mempengaruhi bagaimana laki-laki mempersepsikan *cosplayer* perempuan. Penelitian ini ingin mengetahui mengapa laki-laki melakukan pelecehan seksual terhadap perempuan pada sebuah acara yangmana semua orang berpenampilan sebagai karakter yang tidak mencerminkan diri mereka sebagai laki-laki atau perempuan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi partisipan dan wawancara mendalam dengan narasumber. Sekelompok laki-laki yang sering mengunjungi acara komik dan *anime* menjadi narasumber dalam penelitian ini dengan menggunakan teori maskulinitas hegemonik.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun acara komik dan *anime* seharusnya menjadi tempat yang bebas namun mereka masih tetap “*boy’s club*” yang mana laki-laki masih melakukan maskulinitas hegemonik melalui objektifikasi dan pelecehan seksual untuk mengontrol eksistensi perempuan terutama *cosplayer* perempuan disana. Ditemukan bahwa budaya *cosplay* distigmatisasi harus mau apabila dipotret dengan membolehkan laki-laki

“mengakses” tubuhnya. *Cosplay* dianggap melanggar pelecehan seksual pada perempuan karena laki-laki memberikan kontrol atas budaya *cosplay* dalam acara-acara serupa.

Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya, perbedaan ini meliputi beberapa aspek seperti perbedaan objek yang diteliti yang mana penelitian ini mengangkat pelecehan seksual pada *cosplayer* perempuan yang secara khusus terjadi di media sosial Instagram. Kemudian penelitian ini menggunakan teori utama yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu *the muted group theory*.

1.5.2 Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma kritis sebagai landasan. Paradigma kritis merupakan jenis paradigma yang berbasis pada pemikiran Karl Marx yang menyebutkan bahwa realitas tidak berada pada harmoni melainkan cenderung muncul dalam situasi konflik dan pergulatan sosial (Denzin dan Lincoln, 2009). Paradigma kritis mengungkap dan menganalisis realitas sosial dengan mempersoalkan ketimpangan relasi sosial yang ada (Halik, 2018).

Tujuan paradigma kritis adalah untuk mengubah sebuah realitas dalam relasi yang tidak seimbang, penelitian dengan paradigma ini memberikan kritik terhadap realitas yang ada (Neuman dalam Halik, 2018).

Secara ontologis, paradigma kritis bersifat *historis realism* atau realisme historis yang berarti realita tidak dapat dilihat melalui pengamatan saja melainkan sebuah sejarah yang harus dipahami secara mendalam (Salim, 2001).

Secara epistemologis, paradigma kritis bersifat transaksional dan objektivis yang berarti hubungan antara peneliti dan narasumber tidak dapat terpisahkan. Paradigma ini memiliki aspek subjektivitas yang sangat kental dalam hasil penelitiannya karena memiliki nilai dan pemikiran dari narasumber (Salim, 2001).

Secara metodologi, paradigma kritis menggunakan metodologi hermeneutika dialektis reflektif yang menekankan pada empati dan interaksi dialektik antara peneliti dengan narasumber. paradigma ini ingin mengetahui sejauh mana refleksi otentik dari realita yang dihayati oleh narasumber (Salim, 2001). Paradigma ini dipilih untuk mempermudah penelitian untuk mengetahui realita dibalik pelecehan seksual yang menimpa *cosplayer* perempuan di media sosial Instagram.

1.5.3 Teori Kelompok Bungkam (The Muted Group Theory)

Penelitian ini berada pada level komunikasi massa karena komunikasi yang terjadi tidak dilakukan secara langsung melainkan melalui media, dalam hal ini media sosial Instagram. Baran (2019) dalam bukunya *Introduction to Mass Communication* menyebutkan bahwa komunikasi massa merupakan proses membuat dan membagikan makna serta pengalaman antara media massa dan audiens. Komunikasi massa pada dasarnya membagikan pesan yang serupa pada banyak audiens sekaligus untuk bisa mendapatkan *'feedback'* atau balasan (Baran, 2019).

Media sosial pada dasarnya merupakan salah satu media massa namun kehadiran internet dan media sosial memang mengubah hubungan antara audiens dan media (Baran, 2019). Melalui media sosial, seseorang bisa berkomunikasi

dengan banyak orang sekaligus dan mendapatkan balasan secara langsung (Baran, 2019). Media sosial juga menjadi tempat untuk sebuah komunitas berkomunikasi, komunitas memiliki tempatnya masing-masing baik di internet maupun media sosial (Kozinets, 2010). Laurel (dalam Kozinets, 2010) menyebut komunitas *online* sebagai “desa yang beraktivitas di internet”. Ia menyebut, budaya siber ada sebagaimana dunia nyata (Laurel dalam Kozinets, 2010). Hakken (dalam Kozinets, 2010) menyebut bahwa dalam budaya siber juga memiliki formasi sosial di dalamnya.

Teori yang akan digunakan sebagai teori utama dalam penelitian ini adalah teori kelompok bungkam yang pertama kali dikemukakan oleh Edwin dan Shirley Ardener pada tahun 1975. Teori ini menyebut bahwa kelompok yang berada di puncak hirarki (kelompok dominan) akan menentukan bagaimana sistem komunikasi dalam sebuah budaya masyarakat sehingga kelompok majinal seperti perempuan harus hidup dengan menggunakan sistem komunikasi kelompok dominan (West & Turner, 2010).

Dengan pemikiran tersebut, Ardener menyebut pengalaman yang dialami perempuan sebagian besar dipengaruhi oleh sudut pandang laki-laki yang berakibat pada sulitnya perempuan mengartikulasi atau menyampaikan apa yang mereka pikirkan tanpa menggunakan perspektif laki-laki (West & Turner, 2010). Pada observasi lebih lanjut ditemukan bahwa kelompok marjinal seringkali bersuara namun tidak pernah didengar oleh kelompok dominan sehingga berujung pada berhentinya usaha atas suara tersebut, tanpa sadar disana terjadi pembungkaman terhadap kelompok marjinal (West & Turner, 2010).

Berkaitan dengan hal ini, Cheris Kramarae (1981) menyebut perbedaan pengalaman menjadi dasar utama dalam adanya kelompok bungkam. Dalam asumsinya, Kramarae menyebut laki-laki sebagai kelompok dominan terbiasa memberikan preferensinya pada perempuan, laki-laki terbiasa melabeli atau menamai banyak hal dalam pengalaman mereka dan berujung pada pengalaman perempuan yang tidak memiliki nama sehingga perempuan kesulitan mengartikulasikan pengalamannya ke dalam bahasanya sendiri (West & Turner, 2010). Pelabelan sangat penting untuk bisa mendiskripsikan suatu pengalaman, contohnya label pelecehan seksual belum ada sebelum tahun 1970 sehingga perempuan pada tahun-tahun tersebut kesulitan menceritakan pengalamannya kemudian berakhir pada penerimaan dan hanya menyebutnya sebagai '*bad day*' (West & Turner, 2010).

Adanya kelompok bungkam membuat adanya pemahaman bersama atas siapa yang berkuasa di masyarakat (Gendrin dalam West & Turner, 2010). Untuk bisa mencapai hal ini terdapat beberapa metode yang digunakan untuk menghasilkan pembungkaman (West & Turner, 2010).

Yang pertama, mengejek atau mencemooh. Houston dan Kramarae (dalam West & Turner, 2010) menunjukkan bahwa laki-laki seringkali menganggap ujaran perempuan sebagai sesuatu yang tidak penting. Ujaran perempuan seringkali disebut dengan pelabelan berkonotasi negatif seperti menggunjing, menggossip, merengek, mengomel, dan sejenisnya. Hal ini membuat pemikiran perempuan dianggap tidak penting dan berlebihan sehingga laki-laki menolak untuk

mendengarkannya dan membuat perempuan enggan mengartikulasikan pemikirannya lagi (West & Turner, 2010).

Yang kedua adalah ritual atau upacara. Banyak upacara yang dilakukan berakhir pada pelemahan perempuan seperti upacara pernikahan. Dalam upacara pernikahan, perempuan seringkali dibuat lebih rendah dari laki-laki sebagai suami bahkan setelah pernikahan perempuan diharuskan menggunakan nama akhir laki-laki (West & Turner, 2010).

Yang terakhir adalah *harassment* dan pelecehan. Laki-laki mendominasi banyak sektor termasuk sektor publik, perempuan harus menghadapi banyak pelecehan ketika berada di sektor publik oleh laki-laki seperti pelecehan verbal (catcalling) (Kissling dalam West & Turner, 2010). Pelecehan seksual juga seringkali dilakukan pada berbagai tempat seperti tempat kerja untuk menunjukkan bahwa perempuan seharusnya hanya berada di sektor domestik. Mary Strine (dalam West & Turner, 2010) menyebut banyak orang termasuk akademisi yang mewajarkan adanya pelecehan seksual dan perempuan yang mengalami pelecehan seksual (dan menceritakannya) mendapatkan label sebagai seseorang yang histeris, terlalu sensitif, hingga perusuh dan pengalaman mereka dianggap tidak penting (West & Turner, 2010).

Meski begitu, pembungkaman hanya bisa sepenuhnya berhasil apabila kelompok marjinal (dalam hal ini perempuan) tidak memberikan perlawanan (Krolokke & Sorensen, 2006). Untuk menghadapi hal ini, dibuat berbagai strategi untuk melawan pembungkaman yang dilakukan oleh kelompok dominan.

Strategi pertama berkaitan dengan menamai atau melabeli strategi perlawanan itu sendiri supaya nantinya dapat menjadi topik diskusi dan banyak dibicarakan (Kramarae dalam West & Turner, 2010). Strategi kedua adalah dengan menaikkan, membicarakan, dan mengemukakan kembali berbagai diskusi atau pendapat yang sebelumnya dianggap sepele (Kramarae dalam West & Turner, 2010).

Perempuan juga dapat membuat bahasa atau label sendiri untuk merepresentasikan pengalamannya seperti yang dilakukan oleh Kramarae dan Paula Treichler (1985), mereka membuat kamus feminis yang memberikan berbagai definisi yang berfokus pada perempuan dan mendefinisikan pengalaman dari perempuan itu sendiri (West & Turner, 2010).

1.5.4 Aliran Feminisme Radikal

Aliran feminisme radikal merupakan aliran feminisme yang meyakini bahwa sumber penindasan di masyarakat adalah kekerasan laki-laki pada perempuan (Mackay, 2015). Aliran ini muncul pada tahun 1960-an di Amerika Serikat bersama dengan arus gelombang feminisme kedua (*second wave feminism*) yang pada saat itu mewakili kelas sosial yang termarginalkan karena kurangnya mobilitas untuk bersosialisasi (Mackay, 2015). Berdasarkan corak perjuangannya, aliran feminisme radikal masuk dalam kelompok *gender resistance feminism* yang dapat dijabarkan sebagai aliran yang fokus berjuang untuk melawan penindasan serta eksploitasi perempuan dalam masyarakat yang bias gender, kelompok ini secara spesifik menyoroti isu seksualitas, kekerasan, dan representasi perempuan (Lorber dalam Wardatun, 2006).

Patriarki dianggap sebagai struktur menjadi akar penindasan pada perempuan. Patriarki merupakan ideologi penindasan yang mengukuhkan laki-laki sebagai penguasa superior (Eisenstein dalam Umniyah, 2018). Ideologi ini berkaitan dengan pembagian peran dan gender pada laki-laki dan perempuan di masyarakat yang memandang kaum laki-laki lebih kuat daripada perempuan. Ketidaksetaraan gender inilah yang membuat adanya ketidaksetaraan tindakan serta diskriminasi terselubung pada perempuan baik dalam sektor domestik maupun publik (Fitalaya dalam Anshori, 1997). Kekuasaan yang dikukuhkan dalam sistem patriarki digunakan untuk mendominasi dan menindas perempuan melalui berbagai tindakan kekerasan seperti perkosaan dan pelecehan seksual. Feminisme radikal meyakini bahwa tindakan perkosaan dan pelecehan seksual merupakan perilaku agresif untuk mengintimidasi serta memberikan ketakutan pada perempuan supaya laki-laki bisa terus memegang kontrol (McPhail, 2015).

Aliran feminisme radikal memunculkan gerakan dan aksi pembebasan perempuan perempuan dari tingkat mikro seperti kekerasan pada perempuan di rumah tangga hingga makro seperti kekerasan perempuan dalam perang (Duriesmith & Meger, 2020). Feminisme radikal mendorong perjuangan perempuan hingga tingkat paling radikal atau kembali pada akar yang mana aliran ini menggali akar permasalahan dari ketidakseimbangan kekuatan antara perempuan dan laki-laki, perjuangan yang dilakukan untuk membebaskan perempuan harus seluruhnya dari perempuan dan untuk perempuan (Wardatun, 2006).

1.5.5 Pelecehan Seksual *Online* (Siber)

Pelecehan seksual *online* merupakan berbagai perilaku yang tidak diinginkan dan bersifat seksual serta terjadi secara elektronik (*online*) (Hill & Kearl, 2011). Pelecehan seksual *online* sangat berbasis gender, perempuan lebih sering mengalami pelecehan seksual oleh lawan jenis (laki-laki) sedangkan laki-laki lebih sering mengalami pelecehan seksual sesama jenis (Connolly dalam Copp dkk, 2021). Perempuan juga mengalami pelecehan seksual yang lebih parah, mengganggu, dan mengintimidasi daripada laki-laki (Hand & Sanchez dalam Copp dkk, 2021). Berdasarkan hal tersebut, pengertian dari pelecehan sosial *online* juga sering diidentifikasi dengan perilaku yang ditujukan kepada perempuan secara *online* untuk mengganggu dominasi laki-laki yang juga dilakukan untuk mempertahankan kontrol sosial laki-laki dalam ruang siber (Megarry, 2014).

Secara umum, terdapat 6 bentuk pelecehan seksual *online* yang sering terjadi di ruang siber (Riyadi, 2023):

1. *Revenge Porn* atau Eksploitasi Seksual Siber

Eksploitasi seksual siber merupakan tindakan penyebaran foto maupun video tak pantas (bermuatan seksual) seseorang tanpa persetujuan orang tersebut. Biasanya perilaku ini dilakukan untuk mengancam, mengintimidasi, atau balas dendam pelaku terhadap korban.

2. Komentar dan Hinaan Bermuatan Seksual (*Slut-shaming*)

Pelaku dari komentar bermuatan seksual seringkali menyebut atau membahas bagian tubuh korban dengan kata-kata berkonotasi seksual. Hinaan bermuatan seksual merupakan sebutan yang diberikan dengan

tujuan untuk merendahkan derajat korban sebagai perempuan dan biasanya berkonotasi seksual seperti pelacur atau jablay.

3. *Grooming*

Istilah *grooming* mengacu pada tindakan merayu serta membujuk dengan tujuan untuk melakukan eksploitasi seksual. Korban dari *grooming* tidak mengetahui motif dari pelaku sehingga biasanya korban *grooming* merupakan anak di bawah umur.

4. Objektifikasi Seksual

Objektifikasi seksual mengacu pada tindakan menjadikan seseorang sebagai objek fantasi seksual. Misalnya, pelaku mengedit foto korban untuk fantasinya yang berakibat pada korban yang merasa tidak nyaman hingga terancam.

5. *Voyeurisme*

Istilah *voyeurisme* mengacu pada seseorang yang suka mengintip orang yang tengah melakukan hal-hal berbau seksual seperti melakukan hubungan seksual atau sekadar berganti pakaian. Biasanya pelaku akan menyembunyikan kamera di tempat tertentu seperti kamar atau toilet untuk mendapat gambar atau video korban secara ilegal.

6. Pornografi Tanpa Persetujuan

Perilaku ini mengacu pada tindakan membuat dan mengirim foto maupun video porno yang diambil tanpa persetujuan korban. Biasanya foto korban dimanipulasi kemudian disebarluaskan kepada publik secara ilegal.

1.5.6 Cosplay

Cosplay merupakan gabungan dari kata *costume* dan *role-play* atau berarti seseorang yang menggunakan kostum menyerupai tokoh atau karakter suatu film, *anime*, atau *game* (Ellsworth, 2018). Selain itu, *cosplay* juga didefinisikan sebagai seni pertunjukan yang mana partisipan sebagai karakter dari film, seri televisi, *game*, atau komik (Gn dalam Lucas, 2018). Seseorang harus membuat diri mereka termasuk tubuh seakurat mungkin dengan karakter yang diperankan, banyak yang meyakini bahwa akurasi merupakan komponen penting dalam *cosplay* (Lamerichs dalam Rodriguez, 2015).

Cosplay biasanya dilakukan oleh *cosplay* untuk menunjukkan rasa cintanya pada karakter yang diperankan (Ellsworth, 2018). Selain itu, *cosplay* juga merupakan bentuk ekspresi diri dan kebebasan seseorang dalam menekuni hobinya (Lamerichs dalam Jenkins, 2020).

Dalam masyarakat, *cosplay* dianggap memiliki “*fashion code*” yang sangat berbeda sehingga sering dianggap tidak lazim (Nesic, 2013). Elena Dorfman (2007) dalam bukunya *Fandomania* menyebut perilaku *cosplay* merepresentasikan kesepian, mereka dianggap sebagai ‘*escapist freak*’ yang menggunakan *cosplay* sebagai sarana untuk melarikan diri dari realita. *Cosplay* juga sering dianggap sebagai *weeaboo* atau *wapanese* (*wannabe Japanese*) yang merupakan kata dengan konotasi negatif yang disematkan pada orang-orang dalam subkultur *otaku* (Lacuesta, 2020)

Seseorang yang melakukan *cosplay* dan masuk ke komunitas biasanya akan mendapat perasaan terhubung, diterima, dan afirmasi positif terkait hobinya yang biasanya dalam masyarakat tidak terlalu diperhatikan (Yamato, 2016).

Sayangnya, terdapat beberapa pandangan yang berbeda terhadap *cosplay*. Meski *cosplay* dapat dilakukan oleh laki-laki dan perempuan namun kostum karakter perempuan cenderung lebih terbuka sebagaimana perempuan seringkali digambarkan demikian dalam budaya populer seperti *anime* atau *video game* (Jenkins, 2020). Hal ini membuat banyak laki-laki dalam komunitas yakin *cosplayer* perempuan sudah memberikan konsen atas apa yang akan terjadi pada mereka (Rodriguez, 2015).

Selain itu, keakuratan atas karakter yang diperankan sering membuat *cosplayer* perempuan diperlakukan seakan-akan mereka adalah karakter tersebut dan bukan manusia baik secara langsung maupun di media sosial (Ellsworth, 2018).

1.5.7 Men's Space

Dominasi laki-laki terjadi di banyak sektor termasuk di ruang publik, berbagai komunitas di ruang publik saat ini didominasi laki-laki, ruang-ruang ini disebut *Male space* atau *men's space* (Miller dalam Ellsworth, 2018). Cote (2015) mendefinisikan komunitas komik dan *video games* sebagai *men's space* karena sejak lama komunitas ini selalu didominasi oleh laki-laki.

Perempuan seringkali merasakan berbagai masalah dan kesulitan ketika berada di komunitas yang didominasi laki-laki karena mereka (perempuan) dianggap *outgroup* atau bukan bagian dari komunitas tersebut. Hal ini membuat seringkali perempuan dihadapkan dengan perilaku seksis dan objektifikasi dari laki-

laki (Cote, 2015). Dalam kasus komunitas *anime* dan komik, berdasarkan penelitian yang dilakukan Rodriguez (2015) menunjukkan bahwa komunitas ini adalah salah satu *men's space* yang mana membuat perempuan terutama *cosplayer* perempuan sering diobjektifikasi hingga mengalami pelecehan seksual secara terang-terangan.

Dalam komunitas yang dikategorikan sebagai *men's space*, perilaku pelecehan seksual seringkali dilakukan sebagai bentuk *gatekeeping* yang dilakukan baik secara sengaja maupun tidak sengaja untuk melanggengkan dominasi laki-laki (Weisburg dalam Ellsworth, 2018).

1.6 Asumsi Penelitian

Asumsi yang muncul berkaitan dengan penelitian ini meyakini bahwa komunitas *anime* dan komik serta media sosial Instagram yang seharusnya menjadi tempat *cosplayer* perempuan berkarya dan mengekspresikan diri justru bukanlah tempat yang aman. Komunitas *anime* dan komik termasuk orang-orang yang melakukan *cosplay* di dalamnya berada dalam kelompok marjinal sehingga hanya disanalah tempat mereka untuk saling mengekspresikan diri tanpa mendapat stigma dari masyarakat namun sayangnya komunitas ini justru melanggengkan dominasi laki-laki. Banyaknya anggapan bahwa *cosplayer* perempuan sudah memberikan konsen akan tubuhnya membuat laki-laki seakan memiliki *power* dalam komunitas, inilah yang membuat maraknya pelecehan seksual yang dilakukan laki-laki untuk semakin membuat *cosplayer* perempuan semakin subordinat.

Cosplayer perempuan dipaksa harus memahami pemikiran dari kelompok dominan yaitu laki-laki dalam komunitasnya sendiri sehingga sebagian *cosplay*

memilih untuk tidak membesar-besarkan pengalaman pelecehan seksual yang mereka alami karena takut dianggap berlebihan atau merusak nama baik komunitasnya di mata masyarakat awam, tanpa sadar disana terjadi pembungkaman. *Cosplayer* perempuan kesulitan mengartikulasikan apa yang mereka alami karena anggapan yang akan ditujukan pada mereka oleh laki-laki sebagai kelompok dominan sedangkan komunitas merupakan satu-satunya tempat mereka bisa merasa diterima.

1.7 Operasionalisasi Konsep

Pelecehan seksual *online* didefinisikan sebagai berbagai perilaku yang tidak diinginkan dan bersifat seksual serta terjadi secara elektronik (*online*) (Hill & Kearl, 2011), dalam konteks ini korban merupakan *cosplay* yang secara spesifik bergender perempuan. *Cosplayer* perempuan merupakan seorang bergender perempuan yang memakai kostum dan melakukan seni pertunjukkan seolah-olah mereka karakter dari film, seri televisi, *game*, atau komik (Gn dalam Lucas, 2018).

Meski budaya *cosplay* sendiri lahir dari kelompok marjinal (komunitas *anime*, komik, *video game*, dan komik), namun tidak membuat *cosplayer* perempuan terhindar dari pelecehan seksual termasuk di media sosial. Hal ini dikarenakan, komunitas *anime* dan komik dianggap sebagai *Men's space* (Cote dalam Ellsworth, 2018). Dalam komunitas yang dikategorikan sebagai *men's space*, perilaku pelecehan seksual seringkali dilakukan sebagai bentuk *gatekeeping* untuk melanggengkan dominasi laki-laki (Weisburg dalam Ellsworth, 2018).

Dalam perspektif feminisme radikal, keberadaan *cosplayer* perempuan menjadi penting untuk menunjukkan bahwa perempuan memiliki hak untuk bebas

mengekspresikan apa yang mereka sukai bahkan di lingkup yang didominasi laki-laki sekalipun.

Penelitian ini menggunakan teori kelompok bungkam atau *muted group theory* untuk mengetahui esensi pengalaman *cosplayer* perempuan dalam menghadapi pelecehan seksual di media sosial Instagram. Teori ini menyebut kelompok yang berada di puncak hirarki (kelompok dominan) akan menentukan bagaimana sistem komunikasi dalam sebuah budaya masyarakat sehingga kelompok majinal seperti perempuan harus hidup dengan menggunakan sistem komunikasi kelompok dominan (West & Turner, 2010).

Inti dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengalaman termasuk cara pandang, pola pikir, dan tindakan *cosplayer* perempuan dalam menghadapi pelecehan seksual di media sosial Instagram yang mana setiap individu pasti memiliki pengalaman yang berbeda.

Pengalaman ini akan difokuskan pada tiga komponen sikap manusia. Sikap yang dimaksud merupakan manifestasi dari pemikiran, perasaan, serta penilaian seseorang atas sesuatu berdasarkan pengetahuan, pemahaman, keyakinan serta gagasan yang berasal dari proses sosialisasi dan interaksi dengan lingkungan (Suharyat, 2009).

Tiga komponen sikap ini antara lain (Morgan dan King dalam Suharyat, 2009) :

- Kognitif, berkaitan dengan penilaian seseorang dalam melihat objek.
- Afektif, berkaitan dengan bagaimana seseorang menganalisis penilaian sebelumnya yang kemudian digabungkan dengan pengetahuan dan pemahaman orang tersebut hingga menghasilkan nilai yang baru.

Komponen ini juga bisa didefinisikan sebagai perasaan seseorang terhadap objek tersebut seperti baik, buruk, indah, berbahaya, dan lain sebagainya.

- Kecenderungan bertindak, berkaitan dengan keinginan seseorang dalam melakukan suatu tindakan berdasarkan penilaiannya, tindakan ini dapat berupa positif maupun negatif.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan karakteristik berupa ruang dan subjek penelitian yang terbatas namun memiliki pembahasan mendalam (Bungin, 2011). Metode kualitatif juga cenderung mempertanyakan makna dari suatu fenomena dengan tolak ukur berupa peneliti itu sendiri (Bungin, 2011). Metode penelitian kualitatif menggunakan analisis induktif dengan desain penelitian yang lentur dan terbuka, desain inilah yang membuat hasil dari metode kualitatif akan bisa disesuaikan dengan kondisi lapangan, hal ini dilakukan karena adanya kemungkinan masalah atau kondisi yang belum diteliti sebelumnya (Nugrahani, 2014).

Metode ini dinilai sangat cocok untuk bisa mendalami esensi pengalaman *cosplayer* perempuan dalam menghadapi pelecehan seksual di media sosial Instagram.

1.8.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini memiliki tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan fenomenologi kritis. Tipe penelitian deskriptif berarti penelitian ini akan mengeksplorasi, serta mengklarifikasi fenomena maupun realita sosial melalui deskripsi dari sejumlah

variabel yang memiliki kaitan dengan fenomena yang diteliti (Zellatifany & Mudjiyanto, 2018).

Pendekatan fenomenologi kritis secara garis besar melakukan pengungkapan makna terhadap realitas berdasarkan pengalaman sekaligus mengkritisi dan mengaitkannya dengan restrukturisasi dunia untuk membuat kemungkinan baru terkait realitas tersebut (Guenther dalam Weiss dkk, 2019). Fenomenologi kritis memetakan kembali realitas dan menganalisis bagaimana realitas tersebut bisa terjadi sehingga memungkinkan pembentukan kembali realita yang ideal (Guenther dalam Weiss dkk, 2019). Dalam hal ini, fenomenologi kritis memperjuangkan pembebasan kelompok marjinal dari struktur sosial yang menormalisasi pengalaman yang meminggirkan mereka (Guenther dalam Weiss dkk, 2019).

1.8.2 Subjek Penelitian

Dalam mendapatkan narasumber dalam penelitian ini, peneliti akan mengikuti kriteria yang harus dipenuhi untuk menjadi narasumber, kriteria tersebut adalah:

- *Cosplayer* perempuan
- Menggunakan media sosial Instagram
- Pernah mengalami pelecehan sosial *online*

Peneliti mencari narasumber melalui dua cara, pertama dengan mengobservasi unggahan dari akun-akun Instagram *cosplayer* perempuan untuk mengidentifikasi apakah ada pelecehan seksual di sana baru mengirim pesan melalui direct message. Kedua, peneliti mendatangi acara atau perkumpulan *cosplay* dan membaur untuk

mendapatkan teman serta bertukar Instagram yang kemudian dilanjutkan dengan observasi untuk menentukan apakah orang tersebut bisa menjadi narasumber.

Subjek penelitian berjumlah 5 orang *cosplayer* perempuan yang pernah mengalami pelecehan seksual di media sosial Instagram.

1.8.3. Jenis dan Sumber Data

1. Data Primer

Data primer akan didapatkan dari observasi dan wawancara secara mendalam dengan narasumber atau subjek penelitian mengenai pengalaman mereka dalam menghadapi pelecehan seksual di media sosial Instagram.

2. Data Sekunder

Data sekunder akan didapatkan dari pengumpulan data dan analisis dari sumber-sumber tertulis yang kredibel seperti buku, jurnal, maupun penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.8.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Peneliti akan melakukan observasi pada unggahan-unggahan Instagram *cosplayer* perempuan serta pada akun-akun Instagram komunitas *cosplay* yang sering mengunggah ulang foto dari para *cosplay*.

2. Wawancara

Wawancara secara mendalam akan dilakukan dengan beberapa cara bergantung dengan kesibukan narasumber. Wawancara akan dilakukan secara bertahap melalui 4 cara yaitu tatap muka, telepon, voice note, atau pesan pribadi.

3. Kajian Literatur

Untuk memperkaya kedalaman dari penelitian, dilakukan kajian pada penelitian sebelumnya maupun buku-buku yang relevan berkaitan dengan penelitian ini.

4. Dokumentasi

Dokumentasi berupa pengambilan gambar, tangkapan layar, maupun rekaman suara akan dikumpulkan untuk memperkaya serta menambah keabsahan dari penelitian ini. Seluruh dokumentasi yang diambil akan mempertimbangkan pendapat dan sudah mendapatkan izin dari narasumber.

1.8.5 Analisis dan Interpretasi Data

Creswell dan Moustakas (dalam Nuryana dkk, 2019) merangkum prosedur yang perlu dilakukan dalam menganalisis penelitian fenomenologi yaitu:

- Ruang lingkup, peneliti perlu menentukan seberapa jauh ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan terutama berkaitan dengan fenomena apa yang ingin diteliti. Dalam penelitian ini, fenomena pelecehan seksual *online* yang secara spesifik menimpa *cosplayer* perempuan di media sosial Instagram akan menjadi fokus utama.
- Daftar pertanyaan, peneliti perlu untuk menyusun pertanyaan sebaik mungkin untuk bisa menguraikan pengalaman narasumber hingga realitas dapat terungkap.
- Pengumpulan data, tahap ini dapat dilakukan dengan wawancara dengan rentang waktu tertentu ditambah dengan pengumpulan data yang lain seperti observasi maupun kajian literatur.

- *Cluster of meaning* atau mengelompokkan makna yang berarti peneliti mengelompokkan pernyataan-pernyataan yang sudah didapat. Tahapan ini dapat dibagi lagi menjadi dua yaitu, *textural description* atau deskripsi tekstural yang bisa dijelaskan sebagai mendeskripsikan apa yang dialami narasumber dan menuliskannya, kemudian ada *structural description* atau deskripsi struktural yang bisa dijelaskan sebagai penguraian makna dari pernyataan narasumber seperti opini, perasaan, penilaian, atau harapan untuk kemudian dikelompokkan.
- Deskripsi esensi, peneliti mulai menyusun dan mengkonstruksi seluruh makna yang sudah diuraikan untuk menemukan esensi pengalaman narasumber.
- Laporan, tahapan akhir adalah membuat laporan atau tulisan dan melaporkan hasil dari penelitian.

Guenther dan Salamon (dalam Oksala, 2023) menyebut fenomenologi kritis perlu untuk mengikuti prosedur analisis dari fenomenologis namun begitu dalam proses konstruksi makna terdapat perbedaan antara fenomenologi kritis dan fenomenologi. Konstruksi makna dalam fenomenologi kritis harus lebih mendalam dan dikaitkan dengan struktur sosial serta kemungkinan adanya restrukturisasi kebiasaan di masyarakat (Guenther, 2019)

1.8.6 Kualitas Data

Sebuah penelitian kualitatif harus memenuhi kualitas data kualitatif yaitu keabsahan atau *trustworthiness* yang mana harus ada pengujian berdasarkan

kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi untuk membuktikan hal tersebut (Moleong dalam Riyadi, 2023).

Terdapat empat kriteria untuk bisa menguji apakah penelitian absah atau tidak (Djamal dalam Kristianti, 2023), yaitu:

- *Credibility* atau kredibilitas, hasil dari penelitian harus menggambarkan fenomena atau pengalaman dari narasumber sebagaimana adanya atau sesuai realita.
- *Transferability*, hasil dari penelitian dapat diterapkan pada fenomena serupa pada penelitian berikutnya.
- *Dependability*, hasil penelitian sudah melalui berbagai pemeriksaan dan terbukti benar.
- *Confirmability*, hasil dari penelitian harus melalui pengujian secara menyeluruh untuk mengonfirmasi kebenaran dan kepastian.