

Studi Fenomenologi Pengalaman *Cyber Harassment* Pada *Cosplayer* Di Kota Bandung

Fitri Amanda¹, Alila Pramiyanti²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom, Indonesia,
amandafitri@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom, Indonesia,
alilapramiyanti@telkomuniversity.ac.id

Abstract

Online Gender-Based Violence is gender-based violence perpetrated over the internet. One of the most common form of Online Gender-Based Violence that is commonly encountered is cyber harassment or online harassment which includes actions such as verbal harassment through comments or messages, discrimination, and hate speech. As one of the communities active on the internet or social media, cosplayers can not escape the potential to become victims of harassment both on the internet and in the real world. This research was conducted to find out how the cyber harassment experienced by cosplayers in Bandung. The author uses a qualitative method with a phenomenological approach with the aim of examining and understanding more deeply how cyber harassment informants receive. The results of this study show that there are various forms of cyber harassment received by the informants, both written and visual. Written cyber harassment can be in the form of body shaming, negative comments that degrade victims, and also invitations to do sexting, and then visual cyber harassment victims receive indecent photos and photos of the perpetrator's vital organs. In addition, the impact that occurred on informants after experiencing cyber harassment was psychological impact or loss and self-censorship, but several victims admitted that cyber harassment did not affect them.

Keywords-cyber harassment , online gender-based violence , cosplayer

Abstrak

Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) adalah kekerasan berbasis gender yang dilakukan melalui internet. Salah satu bentuk KBGO yang umum ditemui adalah *cyber harassment* atau pelecehan daring yang mencakup tindakan seperti pelecehan verbal melalui komentar atau pesan, diskriminasi, serta ujaran kebencian. Sebagai salah satu komunitas yang aktif di internet atau media sosial, *cosplayer* tidak luput dari potensi menjadi korban *harassment* baik di internet maupun di dunia nyata. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengalaman *cyber harassment* yang dialami oleh para *cosplayer* di Kota Bandung. Penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dengan tujuan untuk mengkaji dan memahami lebih dalam bagaimana *cyber harassment* yang informan terima. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beragam bentuk *cyber harassment* yang diterima oleh para informan, baik itu berupa tulisan maupun visual. *Cyber harassment* tulisan dapat berupa *body shaming* dan komentar-komentar negatif yang merendahkan para korban hingga ajakan untuk melakukan *sexting*, kemudian *cyber harassment* visual korban menerima foto-foto tidak senonoh hingga foto alat vital pelaku. Selain itu, dampak yang terjadi pada informan setelah mengalami *cyber harassment* adalah mendapatkan dampak atau kerugian psikologis dan sensor diri, namun beberapa korban mengakui bahwa *cyber harassment* tidak mempengaruhi mereka.

Kata Kunci-cyber harassment , Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) , cosplayer

I. PENDAHULUAN

Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) merupakan wujud dari kekerasan berbasis gender yang didukung oleh teknologi informasi, mirip dengan kekerasan berbasis gender yang terjadi di dunia nyata, melibatkan tindakan yang memiliki tujuan merendahkan korban berdasarkan gender atau orientasi seksual mereka (Komnas Perempuan, 2022). Berdasarkan data dari SAFEnet (2023) kasus KBGO pada triwulan kedua tahun 2023, terdapat 254 aduan kasus KBGO yang ditangani oleh tim pemantau KBGO SAFEnet. Angka kasus KBGO di Indonesia mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan jumlah kasus pada periode waktu yang sama pada tahun 2022, yaitu sebanyak 180 kasus aduan. Adapun kategori usia pelapor yang diidentifikasi sebagai korban yang dijabarkan oleh SAFEnet (2023) yaitu antara lain korban berada di usia 18 hingga 25 tahun dengan jumlah 106 aduan dengan kategori kelompok muda, kemudian korban usia 12 sampai 17 tahun sebanyak 77 aduan dengan kategori anak-anak.

Komnas Perempuan (2023) melaporkan dalam Catatan Tahunan mereka bahwa pengaduan kasus Kekerasan Seksual Berbasis Gender (KSBG) dan atau Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) mengalami penurunan angka sebanyak 42 kasus dibandingkan tahun sebelumnya, dari yang awalnya 1721 kasus turun menjadi 1679 kasus. Komnas Perempuan mengatakan bahwa meskipun mengalami penurunan, jumlah korban pelecehan yang sebenarnya dapat jauh lebih banyak dari yang tercatat oleh Komnas Perempuan. (Komnas Perempuan, 2023)

Salah satu bentuk KBGO yang umum ditemui adalah *cyber harassment* atau pelecehan daring yang mencakup tindakan seperti pelecehan verbal melalui komentar atau pesan, diskriminasi, serta ujaran kebencian, hal ini dilansir dari SAFEnet yang dituliskan oleh Kusuma & Sekar Arum (2019) dalam "Memahami dan Menyikapi Kekerasan Berbasis Gender Online". Berdasarkan data dari SAFEnet(2019), di tahun 2018, *cyber harassment* menjadi kasus KBGO nomor tiga yang sering dilaporkan oleh korban.

Dalam beberapa tahun terakhir, *cosplay* yang merupakan singkatan dari kata "*Costume Play*," menjadi fenomena yang meraih popularitas luar biasa dalam budaya populer saat ini. *Cosplay* merupakan suatu kelompok yang memiliki kegemaran dan aktivitas yang sama dalam mewujudkan sejumlah karakter animasi dan komik ke dalam dunia nyata. Fenomena ini melibatkan para penggemar yang dengan antusias memerankan karakter fiksi dari berbagai media, termasuk *anime*, *manga*, film, dan *video game*. Dalam praktiknya, *cosplay* tidak hanya sebatas memakai kostum, tetapi juga mencakup usaha untuk meniru gerakan, sikap, dan bahkan kepribadian karakter yang diadopsi. Lamerichs dalam Andini (2018) menjelaskan *cosplay* umumnya mencakup empat elemen: narasi, kostum dan alat peraga, pertunjukan di depan penonton, dan para *cosplayer* sendiri sebagai subjeknya. *Cosplay* telah lama dikaitkan dengan budaya populer Jepang seperti *manga* (komik), *anime* (animasi), dan *games*, karena praktik ini kerap kali dilakukan oleh penggemar *anime* dan *manga*.

Indonesia sendiri, *anime*, *manga*, *J-drama*, dan *J-fashion* memiliki minat konsumsi yang besar. *Cosplay* menempati posisi penting dalam *pop-culture* anak muda di Indonesia. *Cosplay* kali pertama diperkenalkan di Indonesia pada pertengahan tahun 1990-an melalui beberapa Festival Jepang yang diselenggarakan oleh himpunan mahasiswa kajian Japanology dari Universitas Indonesia (Rastati, 2012). *Cosplay* menjadi budaya populer dan tersebar luas di Indonesia. Meski kerap kali dianggap sebagai hobi anak muda, namun nyatanya *cosplay* dapat menggapai banyak kalangan masyarakat (Syafuddin, 2020).

Sebagai salah satu komunitas yang aktif di internet atau media sosial, *cosplayer* tidak luput dari potensi menjadi korban *harassment* baik di internet maupun di dunia nyata, dilansir dari laman situs web berita Republika(2022) komunitas *cosplayer* masih kesulitan untuk mendapatkan ruang aman sebab masih dipandang sebelah mata. Kasus pelecehan terhadap *cosplayer* lainnya juga tercatat pada web media VICE.com yang ditulis oleh Methahisa (2017) dalam tulisannya mengungkapkan salah satu *cosplayer* asal Indonesia mengaku sering mengalami pelecehan di dunia maya dan mengungkapkan bahwa pelaku merupakan individu yang "merasa aman" karena berlindung di balik dunia maya sehingga dapat bebas melakukan pelecehan. Tidak sedikit *cosplayer* mengalami *harassment*. Mereka dapat menghadapi berbagai bentuk ancaman, seperti pencemaran nama baik, diskriminasi, intimidasi, dan bahkan pelecehan seksual secara daring. Kehadiran foto dan konten kreatif yang mereka bagikan sering kali membuat mereka rentan terhadap eksploitasi dan komentar negatif.

Penting pula untuk memahami bahwa *cosplayer* yang menjadi korban dari pelecehan secara langsung juga rentan menjadi korban secara online. Berita-berita di atas memperlihatkan bahwa pelecehan yang dialami oleh *cosplayer* tidak terbatas oleh ruang. Dalam penelitian Lucas (2018) pelecehan online terhadap *cosplayer* lebih sering dijumpai dibandingkan pelecehan secara langsung.

Penelitian ini difokuskan pada pengalaman korban *cyber harassment* di Kota Bandung. Alasan penulis memilih Bandung sebagai lokasi penelitian adalah kota ini memiliki komunitas *cosplay* yang besar dan aktif mengadakan

kegiatan atau acara yang berkaitan dengan *cosplay*. Berikut ini merupakan data perbandingan akun-akun komunitas *cosplay*.

Tabel 1.1 Perbandingan Akun-Akun Komunitas *Cosplay*

No	Kota	Username Akun	Platform	Jumlah Pengikut
1	Bandung	Wibufest_bandung	Instagram	40.1 ribu
2		coserbandung	Instagram	17.1 ribu
3		Banevecos.official	Instagram	16.5 ribu
1	Yogyakarta	Cosplay_jogja	Instagram	5.2 ribu
2		jogjacosplay	Instagram	4.2 ribu
3		Wibufest_jogja	Instagram	1.6 ribu
1	Surabaya	Cosplay_surabaya	Instagram	15 ribu
2		Wibucosplay.surabaya	Instagram	894
3		Acos.id	Instagram	625

Dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, penulis hendak mendalami pemahaman mendalam tentang pengalaman yang dialami suatu individu atau *cosplayer* dalam fenomena *cyber harassment*. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk memperdalam makna subjektif yang ada pada pengalaman objek peneliti. Metode dan pendekatan penelitian ini juga bertujuan untuk mengungkapkan esensi dari pengalaman *cosplayer* atau objek penelitian tanpa membataskan pada variabel-variabel terukur.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Komunikasi

Effendy (2009) berpendapat bahwa pada dasarnya, proses komunikasi adalah pengiriman pemikiran atau perasaan oleh suatu individu yang berperan sebagai komunikator kepada individu lainnya yang berperan sebagai komunikan. Pemikiran tersebut dapat berupa ide, informasi, pendapat, dan lain-lain yang berasal dari pemikiran komunikator. Kemudian dalam Sobur (2006) menjelaskan simbol yang terdapat pada bahasa komunikasi merupakan sesuatu yang dapat dipergunakan untuk memperlihatkan suatu hal yang lain, tergantung kesepakatan kelompok individu. Maka dalam konteks ini, “komunikasi” dapat diartikan sebagai suatu proses individu dalam merespon tindakan simbolik dari individu lainnya (Adler & Rodman, 2006).

Dalam Yasmin & Priyanata (2024) menjelaskan terdapat beberapa unsur utama dalam komunikasi menurut Lasswell, yaitu: Siapa pemberi informasinya? (*who?*), pesan apa yang disampaikan? (*says what?*), media apa yang digunakan? (*in wich channel?*), kepada siapa? (*to whom?*), dan apa dampaknya? (*with what effect?*)

Menurut Onong Uchjana Effendy dalam bukunya yang berjudul *Dinamika Komunikasi*(2008), pesan yang diberikan atau diterima dapat memberikan dampak yang dapat dikelompokkan menjadi tiga efek, yaitu efek kognitif, afektif, dan konatif.

B. *Cyber Harassment* dan Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO)

Cyber harassment di Indonesia sendiri termasuk ke dalam bentuk Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) yang sudah diidentifikasi dan dikelompokkan oleh Komnas Perempuan, menurut Catatan Tahunan Komnas Perempuan (2022) wujud dari KBGO akan terus berkembang seiring dengan semakincanggihnya teknologi internet serta modus pelaku kepada korban di internet.

Selain pelecehan seksual, Abarna et al. (2022) menyebutkan bahwa *cyber harassment* juga dapat berupa tindakan yang diskriminatif, menghina, hingga perundungan (*bully*). Kemudian Casanovas et al. (2022) juga menyebutkan bahwa *cyber harassment* juga dapat berupa pesan eksplisit yang tidak pantas secara seksual, candaan seksis, serta pesan yang menyinggung, memermalukan, dan mengintimidasi. Dalam Chadha et al. (2020) mengatakan bahwa bentuk-bentuk *cyber harassment* yang diterima dapat berupa komentar-komentar negatif, menerima foto yang mengandung konten seksual dan video porno yang dikirim oleh pelaku secara terus menerus. Koalisi Ruang Publik Aman (2022) dalam surveinya mengatakan bahwa bentuk-bentuk *cyber harassment* dapat berupa korban dikirim foto dan video seksual dengan persentase sebanyak 21%, pesan atau komentar seksis sebanyak 20%, dan mengomentari bentuk tubuh sebanyak 17%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk dari *cyber harassment* dapat berupa

pelecehan seksual seperti pesan atau komentar yang mengarah ke pelecehan hingga pesan-pesan eksplisit yang tidak pantas, perundungan, dan penghinaan.

Pada kasus *cyber harassment* yang dialami *cosplayer*, dalam penelitian yang dilakukan oleh Lucas (2018) mengatakan bahwa bentuk *cyber harassment* yang kerap kali diterima oleh para *cosplayer* adalah komentar-komentar negatif mengenai bentuk tubuh, misalnya terlalu gemuk atau kurang seksi, hingga mencemooh atau mengejek riasan *cosplay* juga kerap kali diterima oleh para *cosplayer*. Sofiana & Savira (2024) dalam penelitian mereka menjelaskan bahwa selain mendapatkan *harassment* secara langsung, para *cosplayer* juga memiliki potensi untuk menerima *harassment* di media sosial, salah satu contohnya seperti menerima komentar-komentar yang kerap kali merujuk pada bagian tubuh *cosplayer* yang dinilai sesuai atau tidak sesuai dengan yang diinginkan pelaku. Bahkan, pelaku juga tanpa takut untuk mengirimkan pesan-pesan kepada korban dengan mengajak atau meminta konten-konten seksual.

Abdullah (2019) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa *harassment* yang terjadi di internet atau online dibagi menjadi empat bentuk, yaitu: tulisan, verbal, visual, dan real. Pada penelitian yang dilakukan oleh Casanovas et al. (2022) mengenai prevalansi pelecehan seksual di kalangan muda mengungkapkan bahwa korban mendapatkan *cyber harassment* melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter (X), dan WhatsApp. Kemudian Chadha et al. (2020) juga memaparkan dalam penelitiannya, mereka menemukan bahwa Twitter (X), Instagram, dan WhatsApp menjadi media bagi para pelaku untuk melancarkan aksi mereka kepada para korban. Menurut Komnas Perempuan (2020) pada Catatan Tahunannya mengatakan bahwa pelaku menggunakan media sosial sebagai media mereka untuk melancarkan aksi mereka dikarenakan para pelaku merasa mereka dapat lebih mudah untuk menghindari tanggung jawab mereka.

Menurut Catatan Tahunan Komnas Perempuan (2023), terdapat 383 kasus Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) yang pelakunya merupakan teman korban, dan 304 kasus lainnya melibatkan pelaku yang tidak dikenal korban. Hassan et al. (2020) menyebutkan bahwa 92,6% korban tidak mengetahui identitas pelaku, sementara sisanya adalah kerabat atau teman. Salazar et al. (2023) juga menemukan bahwa pelaku *cyber harassment* sering kali merupakan teman laki-laki, orang asing, atau kenalan korban. Anonimitas di dunia daring mendorong pelaku untuk lebih berani melakukan kekerasan tanpa mempertimbangkan konsekuensi (Komnas Perempuan, 2022; Amaliya et al., 2023; Valenzuela-García et al., 2023). Angela et al. (2023) menambahkan bahwa pelaku yang dikenal korban sering memanfaatkan kedekatan mereka untuk melontarkan pesan-pesan *harassment*.

Cyber harassment menimbulkan banyak konsekuensi negatif yang sangat memberikan dampak pada korbannya (Abarna et al., 2022). Dalam penelitian Ramly & Salleh (2023), korban *cyber harassment* merasa terganggu, tertekan, takut, marah, sakit hati, hingga trauma. Kemudian dalam Hassan et al. (2020) sebanyak 76,9% korban mengalami gangguan psikologis seperti merasakan amarah ketika menerima pesan *cyber harassment*, hal ini juga dipaparkan Arafa et al. (2017) dalam penelitiannya bahwa sebanyak 65% korban *cyber harassment* menunjukkan perasaan marah mereka. Selanjutnya dalam kasus *harassment* pada *cosplayer*, Ellsworth (2018) dalam penelitiannya memaparkan bahwa korban yang merupakan seorang *cosplayer* merasakan kecemasan dan kekhawatiran setelah mendapatkan insiden *harassment* terhadap mereka.

Selain itu, Sofiana & Savira (2024) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa dua orang informan pada penelitiannya merasakan ketakutan dan kebingungan ketika memperoleh bentuk perilaku pelecehan, hal itu menghambat pada produktivitas mereka, Sofiana & Savira mengatakan bahwa korban sempat memiliki keinginan untuk berhenti melakukan *cosplay* bahkan mencoba untuk menarik diri mereka dari lingkungan sosial. Namun, Jenkins (2020) menemukan bahwa terdapat korban yang merasa *harassment* yang diterima tidak begitu memberikan ia dampak dalam jangka panjang dikarenakan korban sudah merasa sangat nyaman dan senang dengan dirinya sendiri dan merasa mereka tidak harus memberikan energi yang banyak kepada komentar-komentar *harassment* yang diterima.

Dalam panduan SAFEnet (2019), korban Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) mengalami dampak seperti kerugian psikologis, keterasingan sosial, kerugian ekonomi, mobilitas terbatas, dan sensor diri. SAFEnet menganjurkan korban untuk memblokir akun pelaku guna memutus akses dan komunikasi. Penelitian Chadha et al. (2020), Abdullah (2019), Renuat & Kusumaningtyas (2022), serta Jenkins (2020) juga menemukan bahwa korban *cyber harassment* umumnya merespons dengan memblokir akun pelaku. Hassan et al. (2020) mencatat 72,8% korban melakukan pemblokiran akun pelaku.

Penelitian Valenzuela-García et al. (2023) menemukan bahwa selain memblokir, korban *cyber harassment* juga merespons dengan melawan pelaku. Jenkins (2020) mendapati hal serupa, di mana korban memilih menghadapi pelaku secara langsung. Novita (2024) menyebutkan dua respon korban dalam menghadapi *harassment*, yaitu tindakan

preventif (menghindar) dan represif (melawan). SAFEnet (2019) menganjurkan korban untuk mencari pendampingan profesional, seperti dari lembaga berwenang dan psikolog. Novita (2024) juga mencatat beberapa korban melaporkan insiden ke pihak berwenang sebagai bentuk pertahanan diri. Namun, Ellsworth (2018) mengungkapkan bahwa banyak korban merasa bingung ke mana harus mencari pertolongan.

C. Cosplay

Cosplay merupakan sebuah istilah dari gabungan kata “*costume*” yang artinya kostum dan “*play*” atau “*role-play*” atau permainan peran, *cosplay* adalah salah satu bentuk praktik penggemar yang saat semakin populer di berbagai belahan dunia sejak tahun 1990-an. Istilah *cosplay* dibuat oleh seorang produser animasi Jepang, Takahashi Nobuyuki, setelah ia menghadiri sebuah konvensi di Amerika Serikat pada tahun 1982 (Lamerichs, 2011). Dilansir dari artikel yang sama, *cosplay* telah lama dikaitkan dengan kultur populer Jepang seperti komik, animasi, dan *games* sebab praktik ini dilakukan oleh penggemar *anime* dan komik.

Sebagai bentuk ekspresi kreatif dan dedikasi terhadap kesenangan bersama, *cosplay* tidak hanya menciptakan komunitas yang solid di kalangan penggemar, tetapi juga menyatukan orang-orang dengan minat yang serupa dari berbagai lapisan masyarakat. Dengan pertumbuhan media sosial dan keberlanjutan perkembangan industri hiburan, *cosplay* terus berkembang menjadi bagian integral dari budaya modern, menginspirasi generasi baru untuk mengeksplorasi kreativitas mereka melalui dunia fantastis karakter yang mereka cintai. *Cosplay* adalah salah satu bentuk dari seni yang dimana tiap individu yang melakukan *cosplay* berkostum atau berpakaian sebagai karakter-karakter fiksi yang terdapat di novel, komik, *anime* atau kartun, permainan video (Lotecki, 2012).

D. Fenomenologi

Sisi lain, Denzin & Lincoln (1988) mengatakan bahwa studi fenomenologi adalah sebuah studi yang bertujuan untuk mencari sebuah jawaban tentang makna dari suatu fenomena. Kembali pada Hasbiansyah (2008) menjelaskan bahwa terdapat dua hal yang menjadi fokus utama ketika melakukan penelitian fenomenologi, yaitu deskripsi tekstual yang menjelaskan tentang apa fenomena atau pengalaman yang dialami oleh subjek yang di mana hal tersebut adalah aspek yang objektif, bersifat faktual, terjadi secara empiris. Kemudian ada deskripsi struktural yang menjelaskan mengenai bagaimana subjek penelitian mengalami dan memaknai pengalaman mereka. Deskripsi structural berisi aspek-aspek yang subjektif yang menyangkut pendapat, penilaian, perasaan, serta respons subjektif lainnya yang muncul dari subjektif penelitian mengenai pengalaman yang dialaminya.

Terdapat beberapa konsep dasar Fenomenologi menurut Husserl dalam memahami fenomenologi, yaitu *epoche*, reduksi, intensionalitas, dan *lebenswelt* (Akhyar, 2014). Fenomenologi Husserl sebagai metode penelitian merupakan sesuatu yang dikatakan sulit, sebab Husserl tidak pernah mengartikan filosofisnya sebagai suatu metode dalam penelitian terstruktur (Spiegelberg, 1978). Dalam Spiegelberg (1978) menjelaskan terdapat enam elemen dasar fenomenologi yang umum dilakukan saat meneliti sebuah fenomena. Dari keenam elemen dasar, terdapat tiga elemen yang paling sesuai dengan fenomenologi menurut Husserl yaitu antara lain: Bracketing, Menelaah Fenomena, Menelaah Esensi Fenomena. (Asih, 2005)

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini berusaha mengamati permasalahan dengan menggunakan pendekatan Fenomenologi di mana pendekatan ini berusaha untuk mendapatkan, mempelajari, dan memahami fenomena dan konteksnya yang dialami oleh suatu individu sampai ke pemahaman dan keyakinan individu tersebut. Fenomenologi merupakan sebuah pendekatan penelitian yang memiliki konsep untuk menggambarkan sebuah makna dari berbagai individu mengenai sebuah pengalamannya kepada sebuah fenomena (Creswell, 1998), sehingga metode ini cocok untuk digunakan dalam penelitian ini yang berusaha untuk memahami pengalaman *cyber harassment* yang dialami oleh para *cosplayer* di Kota Bandung. Penelitian ini dilakukan dari Oktober 2023 hingga Juli 2024. Objek dalam penelitian ini adalah pengalaman *cyber harassment* dengan subjek penelitiannya adalah para *cosplayer* di Kota Bandung yang menggunakan media sosial sebagai korban kasus *cyber harassment*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang penulis dapatkan, terlihat bahwa pengalaman *cyber harassment* yang dialami oleh kelima informan kunci sangatlah beragam, hal tersebut mencerminkan kompleksitas fenomena ini dalam komunitas *cosplayer*.

A. Pengalaman *Cyber Harassment*

Abdullah (2019) mengklasifikasikan *cyber harassment* menjadi empat, yaitu tulisan, verbal, visual, dan real. Namun penelitian ini hanya ditemukan dua bentuk *cyber harassment* yang dialami oleh para informan dalam penelitian ini, yaitu *harassment* secara tertulis dan visual. Namun, penelitian ini hanya menemukan dua bentuk: *harassment* tertulis dan visual. *Harassment* tertulis dalam penelitian ini mencakup tidak hanya komentar seksual tetapi juga komentar negatif yang menyentuh perasaan korban. Abarna et al. (2022) menambahkan bahwa *cyber harassment* dapat mencakup diskriminasi, penghinaan, dan perundungan. Para informan dalam penelitian ini mengalami *body shaming* dan komentar negatif tentang *cosplay* mereka, termasuk aspek tubuh, ukuran, warna kulit, dan riasan. *Harassment* visual melibatkan pengiriman foto alat vital atau gambar seksual.

Chadha et al., (2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa bentuk-bentuk *cyber harassment* yang diterima oleh korban dapat berupa komentar negatif di sebuah postingan korban, menerima foto-foto yang mengandung konten seksual dan juga video pornografi secara terus menerus. Kemudian (Winkelman et al., 2015) dalam penelitiannya memaparkan bahwa respondennya mendapatkan pesan-pesan seksual, pesan mengarah pada pornografi, menerima ajakan untuk melakukan hubungan seksual secara berulang-ulang. Hal tersebut juga dialami oleh dua orang informan penulis, yang dimana salah satunya mendapatkan pesan yang mengandung konten seksual dan pesan-pesan seksual secara berulang-ulang, sedangkan satu informan lainnya mendapatkan ajakan untuk melakukan percakapan yang mengandung unsur seksual.

Casanovas (2022) menunjukkan bahwa pelecehan di dunia maya mencakup pesan seksual yang tidak pantas, candaan seksis, dan komentar yang merendahkan atau mengintimidasi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa satu dari lima informan menerima foto seksual dan dua lainnya mendapatkan komentar mengenai bentuk tubuh mereka. Komentar terhadap tubuh *cosplayer* juga ditemukan dalam penelitian Lucas (2018), yang di mana dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa *cosplayer* kerap mendapatkan komentar-komentar mengenai bentuk tubuh, mengomentari riasan *cosplay* juga kerap kali dialami oleh *cosplayer*, orang-orang akan menghakimi riasan *cosplayer* jika itu tidak sesuai dengan standar mereka dan bahkan menjadikan itu sebagai ejekan (Lucas, 2018). Koalisi Ruang Publik Aman menyebutkan bahwa bentuk-bentuk *harassment* yang terjadi di media sosial atau internet dapat berupa korban dikirim foto atau video seksual (21%), pesan atau komentar seksis (20%), serta mengomentari bentuk tubuh (17%) (Koalisi Ruang Publik Aman, 2022). Para informan mengalami *cyber harassment* melalui media sosial, seperti Instagram, WhatsApp, X/Twitter, dan Facebook. Menurut Komnas Perempuan, pelaku menggunakan media sosial sebagai media mereka untuk melakukan *cyber harassment* dikarenakan para pelaku merasa mereka dapat lebih mudah untuk menghindari tanggung jawab mereka (Komnas Perempuan, 2020)

Empat dari lima informan tidak mengenal pelaku dan sisanya mendapatkan *cyber harassment* dari salah seorang teman terdekatnya. Penelitian Salazar et al. (2023) menemukan *cyber harassment* berasal dari teman laki-laki, orang asing, dan kenalnya. Hassan et al. (2020) mendapatkan hasil bahwa 92,6% korban tidak mengetahui identitas pelaku dan kemudian sisanya berasal dari kerabat dan teman. Komnas Perempuan 2023 mencatat sebanyak 383 kasus Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) pelakunya berasal dari teman dan 304 kasus berasal dari orang yang tidak dikenal. Survei yang dilakukan oleh (Koalisi Ruang Publik Aman, 2022), 81% pelaku pelecehan merupakan orang yang tidak dikenal dan sisanya sebanyak 22% pelaku merupakan teman dari korban. Anonimitas daring berkontribusi pada tingginya angka pelaku yang tidak dikenal, memungkinkan mereka lebih berani melakukan pelecehan (Komnas Perempuan, 2022; Amaliya et al., 2023; Valenzuela-García et al., 2023). Rosemary et al. (2024) mengungkapkan bahwa tingkat anonimitas berhubungan erat dengan keinginan pelaku untuk melakukan *cyber harassment*. Sebaliknya, Angela et al. (2023) menyatakan bahwa *cyber harassment* dari orang yang dikenal korban seringkali disebabkan oleh kedekatan hubungan mereka.

Tiga informan dalam penelitian ini melaporkan memblokir akun media sosial pelaku setelah menerima pesan *harassment*, sesuai dengan temuan Chadha et al. (2020), Abdullah (2019), Renuat & Kusumaningtyas (2022), dan Hassan et al. (2020) yang menunjukkan bahwa mayoritas korban memilih memblokir pelaku sebagai respons. SAFEnet (2019) juga menganjurkan tindakan ini untuk memutus akses pelaku. Selain itu, satu informan melawan pelaku dengan kalimat defenisif dan cacian, yang juga ditemukan dalam penelitian Valenzuela-García et al. (2023) dan Jenkins (2020). Novita (2024) mencatat bahwa respons represif, seperti melawan pelaku, adalah salah satu cara korban menangani *harassment*.

SAFEnet (2019) merekomendasikan pendampingan profesional bagi korban Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO), termasuk melapor ke pihak berwenang dan mendapatkan bantuan psikologis. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada korban yang melaporkan kasus mereka ke pihak berwenang atau mencari bantuan

psikologis. Mereka memilih untuk tidak memperpanjang kasus, dengan salah satu informan merasa kesulitan menghadapi prosedur yang rumit. Sebagai alternatif, semua informan memilih untuk berbagi pengalaman mereka dengan orang terdekat. Temuan ini sejalan dengan Ellsworth (2018) yang melaporkan bahwa korban pelecehan sering merasa bingung tentang ke mana mencari bantuan.

B. Dampak *Cyber Harassment*

Cyber harassment memiliki banyak konsekuensi negatif bagi korban (Abarna et al., 2022). SAFEnet (2019) mengidentifikasi lima dampak potensial dari Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO): kerugian psikologis, keterasingan sosial, kerugian ekonomi, mobilitas terbatas, dan sensor diri. Penelitian ini menemukan bahwa dampak dari cyber harassment yang dialami para informan termasuk kerugian psikologis dan sensor diri. Namun, dua informan dalam penelitian ini melaporkan bahwa mereka tidak merasakan dampak dari cyber harassment yang mereka alami.

1. Kerugian Psikologis

Ramly & Salleh (2023) melaporkan bahwa korban cyber harassment mengalami berbagai dampak psikologis seperti gangguan, tekanan, ketakutan, kemarahan, sakit hati, dan trauma. Hassan et al. (2020) menemukan bahwa 76,9% korban merasa marah, sementara Arafa et al. (2017) melaporkan 65% korban menunjukkan perasaan marah. Wirman et al. (2021) menyebutkan bahwa dampak psikologis adalah yang paling besar, karena korban terus mengingat pengalaman mereka. Ini tercermin dalam penelitian ini, di mana salah satu informan terus khawatir tentang penampilan cosplaynya. Ellsworth (2018) juga menemukan kecemasan pada cosplayer setelah pelecehan, dan Okviana & Setiawanto (2021) melaporkan bahwa harassment dapat menurunkan kepercayaan diri. Kirnandita (dalam Okviana & Setiawanto, 2021) menambahkan bahwa harassment menyebabkan ketidaknyamanan dan penurunan kepercayaan diri, yang juga dilaporkan oleh beberapa informan dalam penelitian ini.

2. Sensor Diri

Penulis menemukan bahwa salah satu informan memutuskan untuk menarik dirinya dari media sosial dengan cara jarang aktif di media sosialnya, dalam Sofiana & Savira (2024) mengatakan bahwa korban mencoba untuk menarik diri mereka dari lingkungan sosial. Kemudian, Jenkins (2020) juga memaparkan bahwa *avoidence* merupakan salah satu strategi dalam menghadapi *harassment* khususnya di media sosial.

3. Tidak Terpengaruh

Jenkins (2020) menemukan bahwa beberapa korban merasa bahwa harassment yang diterima tidak berdampak signifikan dalam jangka panjang. Hal ini terjadi karena korban merasa nyaman dan percaya diri dengan dirinya sendiri, sehingga mereka tidak memberikan banyak perhatian atau energi terhadap komentar-komentar negatif. Pandangan serupa juga ditemukan dalam penelitian penulis, di mana dua informan menyatakan bahwa harassment yang mereka terima tidak menghalangi mereka untuk tetap melakukan cosplay.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian terhadap lima informan, dapat disimpulkan bahwa pengalaman *cyber harassment* pada cosplayer terbagi menjadi dua bentuk: tulisan dan visual, dengan media sosial sebagai platformnya. Informan mengalami harassment melalui berbagai media sosial seperti Instagram, WhatsApp, Twitter, dan Facebook. Pelaku dapat berupa orang yang tidak dikenal atau teman. Informan memilih untuk tidak melaporkan kasus mereka ke pihak berwenang atau mencari bantuan psikologis, melainkan menceritakan pengalaman mereka kepada orang terdekat. Dampak dari cyber harassment meliputi kerugian psikologis seperti penurunan kepercayaan diri, peningkatan kecemasan, dan kewaspadaan saat menggunakan media sosial. Beberapa korban juga mengalami sensor diri dengan mengurangi aktivitas mereka di media sosial. Namun, ada juga korban yang tidak merasa terlalu terpengaruh oleh pengalaman tersebut.

B. Saran

1. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah dengan melakukan penelitian fenomena pengalaman *cyber harassment* pada *cosplayer* dengan lebih banyak data atau informan dari beragam gender dan usia, untuk memperoleh data atau hasil penelitian yang lebih luas dan beragam.

2. Melakukan penelitian dengan lokasi yang berbeda agar terdapat literatur lainnya yang berlokasi berbeda.
3. Melakukan penelitian dengan subjek pelaku sebagai informan agar dapat mengetahui motif pelaku

REFERENSI

- Abarna, S., Sheeba, J. I., Jayasrilakshmi, S., & Devaneyan, S. P. (2022). Identification of cyber harassment and intention of target users on social media platforms. *Engineering Applications of Artificial Intelligence*, 115(July), 105283. <https://doi.org/10.1016/j.engappai.2022.105283>
- Abdullah, A. F. A. (2019). Studi Fenomenologi Pelecehan Seksual Pada Wanita Melalui Sosial Media. *CIVIC-CULTURE: Journal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3. www.digital.library.upenn.edu/books/subjects.html
- Adler, R. B., & Rodman, G. (2006). Understanding Human Communication. *New York: Oxford University Press*.
- Amaliya, R., Siti, N. K., & Asyahidda, N. (2023). *KEKERASAN BERBASIS GENDER ONLINE DALAM FENOMENA AKHWAT HUNTER : OBJEKTIFIKASI PEREMPUAN BERPAKAIAN SYAR'I* (Vol. 12, Issue 3).
- Andini, A. N. (2018). *Cosplay, Gender Performativity, and Rape Culture: Analyzing Female-to-Male Crossplay Practice in Indonesia*.
- Angela, F., María-Luisa, R. de A., Annalaura, N., & Ersilia, M. (2023). Online Sexual Harassment in Adolescence: A Scoping Review. *Sexuality Research and Social Policy*. <https://doi.org/10.1007/s13178-023-00869-1>
- Arafa, A. E., Elbahrawe, R. S., Saber, N. M., Ahmed, S. S., & Abbas, A. M. (2017). Cyber sexual harassment: a cross-sectional survey over female university students in Upper Egypt. *International Journal Of Community Medicine And Public Health*, 5(1), 61. <https://doi.org/10.18203/2394-6040.ijcmph20175763>
- Casanovas, L. V. L., Serra, L., Canals, C. S., Sanz-Barbero, B., Vives-Cases, C., López, M. J., Otero-García, L., Pérez, G., & Renart-Vicens, G. (2022). Prevalence of sexual harassment among young Spaniards before, during, and after the COVID-19 lockdown period in Spain. *BMC Public Health*, 22(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-022-14264-9>
- Chadha, K., Steiner, L., Vitak, J., & Ashktorab, Z. (2020). Women's Responses to Online Harassment. In *International Journal of Communication* (Vol. 14). <http://ijoc.org>.
- Creswell. (1998). Qualitative Inquiry: Choosing Among Five Traditions. *Sage Publications*.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (1988). Strategies of Qualitative Inquiry. *Thousand Oaks: Sage Publications*.
- Effendy, O. U. (2008). *Dinamika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ellsworth, A. (2018). *I'm Not Your Waifu: Sexual Harassment and Assault in Cosplay, Anime & Comic Conventions*. <http://library.ucf.edu>
- Hasbiansyah, O. (2008). Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 9.
- Hassan, F. M., Khalifa, F. N., El Desouky, E. D., Salem, M. R., & Ali, M. M. (2020). Cyber violence pattern and related factors: online survey of females in Egypt. *Egyptian Journal of Forensic Sciences*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s41935-020-0180-0>
- Jenkins, B. (2020). Marginalization Within Nerd Culture: Racism and Sexism Within Cosplay. *Popular Culture Studies Journal*, 8(1).
- Koalisi Ruang Publik Aman. (2022). *Hasil Survei KRPA: Survei Pelecehan Seksual di Ruang Publik Selama Pandemi COVID-19 di Indonesia*.
- Komnas Perempuan. (2020). *CATAHU 2020. Kekerasan Meningkat Kebijakan Penghapusan Kekerasan*.
- Komnas Perempuan. (2022a). *CATAHU 2022: Bayang-Bayang Stagnansi: Daya Pencegahan dan Penanganan Berbanding Peningkatan Jumlah, Ragam dan Kompleksitas Kekerasan Berbasis Gender Terhadap Perempuan*.
- Komnas Perempuan. (2022b). Kekerasan Terhadap Perempuan di Ranah Publik dan Negara: Minimnya Perlindungan dan Pemulihan. *Catatan Tahunan Komnas Perempuan Tahun 2023*. <https://komnasperempuan.go.id/siaran-pers-detail/catahu-2020-komnas-perempuan-lembar-fakta-dan-poin-kunci-5-maret-2021>
- Komnas Perempuan. (2023). *CATAHU 2023: CATATAN TAHUNAN KEKERASAN TERHADAP PEREMPUAN 2022*.
- Kusuma, E., & Sekar Arum, N. (2019). Memahami dan Menyikapi Kekerasan Berbasis Gender Online. *SAFEnet*, 05.
- Lamerichs, N. (2011). Theory Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplay. *Transformative Works and Cultures*. <https://doi.org/https://doi.org/10.3983/twc.2011.0246.1>
- Lotecki, A. (2012). Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art through Play. *Ryerson University*, 1, 41, 45.

- http://digital.library.ryerson.ca/islandora/object/RULA:1176/datastream/OBJ/download/Cosplay_Culture_The_Development_of_Interactive_and_Living_Art_through_Play.pdf
- Lucas, C. M. (2018). *Women in Cosplay and Their Experiences Combatting Harassment and Stigma*. <https://mds.marshall.edu/etdStigma>"
- Methanisa, K. (2017). Dunia Cosplay Indonesia Tak Aman dari Kasus Pelecehan Seksual. *Vice.Com*. <https://www.vice.com/id/article/3kpa3w/dunia-cosplay-indonesia-tak-aman-dari-kasus-pelecehan-seksual>
- Novita, R. (2024). *SEXUAL HARASSMENT AGAINST COSPLAYERS BANJARMASIN SOUTH KALIMANTAN*.
- Okviana, L., & Setiawanto, S. A. A. (2021). *PENGARUH KOMUNIKASI VERBAL "CATCALLING" TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI WANITA BERJILBAB DI KOTA DEPOK*.
- Prambadi, G. A. (2022). Komunitas Cosplay di Jakarta Harap Punya Ruang Bebas untuk Berekspresi. *Republika*.
- Ramly, L. M., & Salleh, M. A. M. (2023). Cybersexual Harassment Towards Celebrities on Instagram. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 39(1), 200–223. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2023-3901-12>
- Rastati, R. (2012). *Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang*.
- Renuat, A., & Kusumaningtyas, R. (2022). *Self-concept of Victims of Cybersexual Harassment on Instagram*.
- Rosemary, R., Wardhana, A. B., Syam, H. M., & Susilawati, N. (2024). THE RELATIONSHIP BETWEEN ANONYMITY AND CYBER SEXUAL HARASSMENT BY TWITTER USERS: A CROSS-SECTIONAL STUDY. *Journal of Community Mental Health and Public Policy*, 6(2), 95–104. <https://doi.org/10.51602/cmhp.v6i2.131>
- SAFEnet. (2023). *Laporan Pemantauan Triwulan II 2023*.
- Salazar, M., Raj, A., Silverman, J. G., Rusch, M. L. A., & Reed, E. (2023). Cyber Sexual Harassment among Adolescent Girls: A Qualitative Analysis. *Adolescents*, 3(1), 84–91. <https://doi.org/10.3390/adolescents3010007>
- Sobur, A. (2006). Semiotika Komunikasi. In *Remaja Rosdakarya*.
- Sofiana, A. M., & Savira, S. I. (2024). Pengalaman Pelecehan Seksual Pada Cosplayer di Komunitas Ichiverse Project Surabaya. *Jiwa: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(2).
- Valenzuela-García, N., Maldonado-Guzmán, D. J., García-Pérez, A., & Del-Real, C. (2023). Too Lucky to Be a Victim? An Exploratory Study of Online Harassment and Hate Messages Faced by Social Media Influencers. *European Journal on Criminal Policy and Research*, 29(3), 397–421. <https://doi.org/10.1007/s10610-023-09542-0>
- Winkelman, S. B., Early, J. O., Walker, A. D., Chu, L., & Yick-Flanagan, A. (2015). Exploring Cyberharassment among Women Who Use Social Media. *Universal Journal of Public Health*, 3(5), 194–201. <https://doi.org/10.13189/ujph.2015.030504>
- Wirman, W., Sari, G. G., Hardianti, F., & Roberto, P. (2021). Dimensi konsep diri korban cyber sexual harassment di Kota Pekanbaru. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 9(1), 79–93.
- Yasmin, F. Y., & Priyanata, A. B. (2024). KOMUNIKASI MODEL LASSWELL DAN STIMULUS-ORGANISM-RESPONSE DALAM MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN MENYENANGKAN KELAS 3 SD. *JURNAL PENA KARAKTER: Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter*, 06(02).