

CYBER SEXUAL HARASSMENT PADA COSPLAYER PEREMPUAN DI MEDIA SOSIAL TAHUN 2023

Oryza Satifa¹, Neri Widya Ramailis²
Universitas Islam Riau^{1,2}
oryzasativa035@gmail.com¹

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apa yang menjadikan perempuan mendapatkan *cyber sexual harassment* di dunia maya khususnya pada *cosplayer*. Metode penelitian ini adalah metode visual kriminologi, sedangkan subjek penelitian sendiri merupakan perempuan yang melakukan *cosplay* di X yang pernah menerima *cyber sexual harassment*. Hasil dari penelitian ini adalah perempuan yang melakukan *cosplay* di X sepanjang 2023 mendapatkan komentar-komentar melecehkan baik pada kolom *reply* atau pada web pihak ketiga seperti *secreto*, *retrospring*, dan lainnya. Korban merasa tidak aman dan nyaman mendapatkan komentar-komentar melecehkan yang diterima pada foto yang mereka unggah. Dapat disimpulkan bahwa dilihat dari perspektif *viktimologi* memandang *cyber sexual harassment* dapat terjadi pada korban meski korban tidak mengenal pelaku. Pun korban dapat menjadi korban ketika korban tidak menduga tindakannya dapat mendorong pelaku untuk berbuat jahat kepadanya meski secara khusus tidak berbuat sesuatu terhadap penjahat. Penggunaan media sosial dapat mendorong siapa saja menjadi korban dikarenakan rendahnya kesadaran akan tindakan yang dilakukan pelaku membawa korban merasa tidak nyaman.

Kata Kunci: *Cosplayer, Cyber Sexual Harassment, Media Sosial, Viktimologi.*

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out what causes women to experience cyber sexual harassment in cyberspace, especially cosplayers. The research method is a visual criminology method, while the research subjects themselves are women who cosplay at X who have received cyber sexual harassment. The results of this study are that women who cosplay at X throughout 2023 received harassing comments either in the replay column or on third-party websites such as secreto, retrospring, and others. Victims feel unsafe and uncomfortable receiving harassing comments on the photos they upload. It can be concluded that from a victimology perspective, cyber sexual harassment can occur to victims even though the victim does not know the perpetrator. Victims can also become victims when the victim does not suspect that their actions can encourage the perpetrator to do evil to them even though they have not specifically done anything to the criminal. The use of social media can encourage anyone to become a victim because of the low awareness of the actions taken by the perpetrator making the victim feel uncomfortable.

Keywords: *Cosplayer, Cyber Sexual Harassment, Social Media, Victimology.*

PENDAHULUAN

Pada revolusi industri 2.0 lampau kita hanya menemukan arus listrik maupun meluasnya penggunaan telegram untuk komunikasi jarak jauh, yang kemudian pada revolusi industri 3.0 menjadi awal mula pengenalan teknologi berbasis komputer dan robot yang mana inovasi dan kemajuan pada periode revolusi industri 3.0 menghasilkan: teknologi komputer, akses internet, peralatan elektronik ponsel pintar (smartphone), serta inovasi pada sistem perangkat lunak. Kemudian pada revolusi industri 4.0 semakin mencapai produktivitas yang efektif membuat timbul banyak pengembangan.

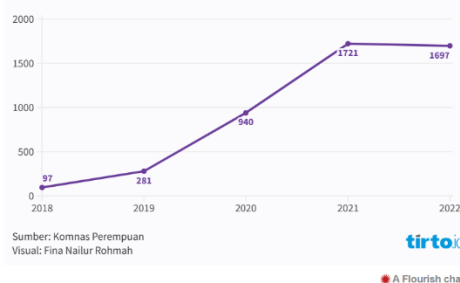
Dengan betapa aktifnya penggunaan gawai dalam aktivitas sehari-hari, korban dari kejahatan siber menjadi masalah global, kejahatan siber pun merambat menjadi beberapa sub bagian salah satunya merupakan kejahatan *cyber* berbasis gender. Dunia maya atau dunia *cyber* sendiri ialah media elektronik dalam jaringan komputer yang digunakan sebagian besar untuk keperluan komunikasi satu arah maupun timbal-balik secara *online* (terhubung langsung) (LMS Spada Indonesia, 2021).

Dengan pesatnya pertumbuhan dunia siber membuat siapa saja rentan mendapatkan *cyber crime*. *Cybercrime* sendiri menurut artian luas mencakup setiap tindakan ilegal yang dilakukan dengan maksud maupun berhubungan dengan sistem komputer dan jaringan, termasuk di dalamnya kejahatan pemilikan, penawaran, atau distribusi dari komputer sistem atau jaringan (Lisanawati, 2014).

Cybercrime merupakan salah satu dari kejahatan khususnya kejahatan dunia digital. Kejahatan pada dunia siber terdapat berbagai macam, salah satunya berupa pelecehan seksual daring di mana pelecehan seksual menurut Triwijati (2007), mengatakan bahwa definisi yang lebih jelas tentang pelecehan seksual dapat diperoleh dari deskripsi bahwa pelecehan seksual mencakup, namun tidak terbatas pada: bayaran seksual ketika seseorang menghendaki sesuatu, paksaan untuk melakukan aktivitas seksual, pernyataan yang merendahkan seksualitas atau orientasi seksual seseorang, permintaan untuk melakukan tindakan seksual yang disukai pelaku, atau ucapan dan perilaku yang berkonotasi seksual, baik secara verbal maupun fisik.

Pengaduan Kasus KBGO ke Komnas Perempuan 2018 - 2022

Secara umum, pengaduan kasus KBGO ke Komnas Perempuan terus meningkat. Menurut Komnas Perempuan, menurunnya kasus KBGO pada 2022 kemungkinan lantaran semakin banyaknya jumlah lembaga layanan untuk kasus siber yang bisa diakses korban.



Gambar 1. Pengaduan Kasus KBGO ke Komnas Perempuan 2018-2022 (Sumber: Tirto.id)

Berdasarkan pengaduan kasus Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) yang diadukan pada Komisi Perlindungan Perempuan sedari 2018 hingga 2022 terdapat lonjakan signifikan. Meski terjadi penurunan, hal ini disebabkan mulai banyaknya lembaga layanan untuk kasus siber yang dapat diakses oleh korban.

Pelecehan seksual daring pun lebih dikenal berupa *cyber sexual harassment* yang juga dapat dimaknai sebagai pelecehan seksual siber di mana menurut Henry dan Powell (2015) *Cyber Sexual Harassment* atau CSH memiliki keunikan dibanding dengan pelecehan seksual secara langsung dikarenakan pelaku dapat lebih mudah menasar korban secara lintas geografis, mampu menjangkau korban sekaligus, lebih sulit untuk diatur, dan berpotensi mempertahankan anonimitas mereka.

Cyber sexual harassment memberikan bentuk baru korban yang korban menderita dapat berupa dari komentar atau pesan yang diterima oleh korban. Menurut Arif Gosita (1989) korban adalah “mereka yang menderita secara jasmaniah dan rohaniah sebagai akibat tindakan orang lain yang mencari pemenuhan diri sendiri atau orang lain yang bertentangan dengan kepentingan dan hak asasi yang menderita.”

Dalam observasi yang dilakukan, nyatanya korban dalam *cyber sexual harassment* yang merupakan golongan rentan yakni perempuan. Perempuan sendiri Menurut Nugroho (2008) disebutkan bahwa: “Perempuan merupakan manusia yang memiliki alat reproduksi, seperti rahim, dan saluran untuk melahirkan, mempunyai sel telur, memiliki vagina, dan mempunyai alat untuk menyusui, yang semuanya secara permanen tidak berubah dan mempunyai ketentuan biologis atau sering dikatakan sebagai kodrat (ketentuan Tuhan).”

Media sosial yang digunakan dapat membawa banyak orang bergabung ke dalamnya. Siapa saja yang terpapar terhadap sajian internet

baik berupa musik, film, video game berkumpul untuk dapat mengetahui pembaruan kesukaan mereka melalui media sosial. Media sosial yang tidak mengenal jarak ruang ini bermunculan dan mendapatkan unduhan dari dikenalkannya, salah satunya X.

X sendiri merupakan platform media sosial yang dibuat oleh Jack Dorsey pada tahun 2006 yang dirilis dengan nama *Twitter*. Pengguna dapat mengirim status atau *tweet* dalam bentuk teks, foto, video, atau tautan dengan maksimal 280 karakter dalam media sosial ini. Twitter juga memiliki fitur tambahan seperti *tweet*, topik *trending*, *mentions*, pesan langsung, *retweet*, dan *likes* yang mana memudahkan komunikasi dan penyebaran informasi (Liani, 2020). Pada tahun 2022, Twitter mengalami *rebranding* dengan kompeni dibeli oleh Elon Musk dan kini dikenal dengan nama X. Popularitas X sendiri dapat dilihat dengan unduhan pada *Play Store* yang menyentuh 1 Miliar unduhan, tidak termasuk X dapat diakses pada website.

X yang memberikan kemudahan untuk berinteraksi menjadikan salah satu wadah bagi pengguna untuk berbagi kegemaran yang sama terutama dengan fitur *replay* yang tidak memerlukan untuk berteman sehingga siapa saja dapat membalas postingan akun yang tidak berteman. Kemudahan X untuk mendapatkan dan menggaet teman baru membuat X menjadi tempat beberapa menyalurkan hobi mereka dan berbagi kesenangan yang sama, salah satunya *cosplayer*.

Cosplayer atau *cosplay* yakni kegiatan yang dilakukan penggemar anime dan *manga* yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan

mengenakan atau membuat kostum serta berdandan meniru karakter tertentu dengan tujuan tampil di depan publik dan melakukan pemotretan (Jiwon (2008) dalam Mardiharto (2017). Namun kini, cosplay tidak hanya terbatas pada karakter *anime* dan *manga*, tetapi juga pada karakter fiksi lainnya seperti karakter pada sebuah buku, film, maupun video game.

Seseorang yang melakukan *costume* (kostum) *play* (bermain), atau disingkat *cosplay* ini dikenal sebagai *cosplayer*. Tidak hanya berdandan untuk bertujuan meniru karakter, terkadang *cosplayer* juga bertingkah sebagaimana karakter digambarkan sehingga *cosplayer* menjiwai karakter yang mereka bawakan.

Menurut Winge (2006) dalam Miranti & Kahija (2018), *cosplayer* tidak hanya berdandan dan memakai kostum sahaja seperti pada pesta *halloween*, namun *cosplayer* menghabiskan waktu untuk proses membuat, membeli kostum, mempelajari pose karakter, serta mempelajari dialog dari karakter yang diperankan. *Cosplayer* tampil

pada acara-acara *cosplay* dan mengubah identitas nyata mereka menjadi identitas karakter fiksi yang mereka perankan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metodologi penelitian visual kriminologi. Metode ini digunakan karena banyaknya pengumpulan bahan bukti yang menggunakan perangkat/data secara visual sebagai bukti otentik yang ditemukan di lapangan.

Untuk mendapatkan informasi lanjutan, dilakukan wawancara kepada korban untuk mendalami bagaimana korban dapat menjadi korban. Berdasarkan teori viktimologi, wawancara ini dapat memberikan gambaran mendalam tipologi apa yang merupakan gambaran korban berdasarkan tipologi korban yang dikemukakan oleh Stephen Schaffer. Tidak hanya menggunakan teknik wawancara terhadap korban, tetapi juga pelaku serta pakar untuk menilik kembali respons pelaku dan pandangan pakar mengenai *cyber sexual harassment*.

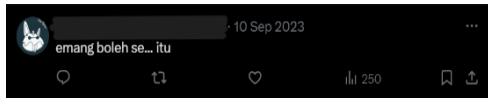
Tabel 1. Daftar *Key Informan* dan Informan

No	Narasumber	<i>Key Informan</i>	Informan
1.	Korban Perempuan	2 orang	
2.	Pelaku yang berada di komunitas game		2 orang
3.	Pakar / Kriminolog		1 orang

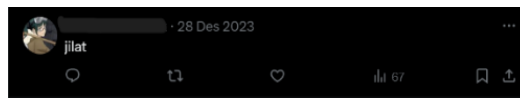
(Sumber: Data Modifikasi Penulis, 2023)

HASIL PENELITIAN

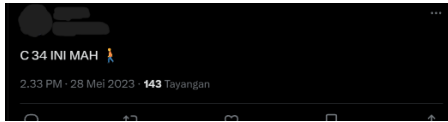
Screenshot Pelecehan via Replay



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4

Keterangan:

Komentar-komentar pelecehan yang diterima pada kolom *reply* cosplayer perempuan dengan menggunakan frasa-frasa yang menjurus

Gambar 2. Visualisasi Cyber Sexual Harassment pada kolom komentar berupa frasa-frasa seksual (Sumber: Modifikasi Penulis, 2024)

Dengan kolom komentar yang bertujuan untuk saling memberi tanggapan terhadap satu dengan yang lainnya, menjadikan siapa saja dapat memberikan komentar pada unggahan *cosplayer* baik berupa pujian bagaimana *cosplayer* berhasil

untuk merealisasikan karakter dengan dandanan dan pakaian yang serupa. Akan tetapi, tidak jarang kolom komentar diisi dengan beberapa pujian berbalut dengan frasa-frasa yang terlihat dan memberikan rasa tidak nyaman.



Gambar 3. Visualisasi Cyber Sexual Harassment Berupa Komentar dalam Bentuk Meme (Sumber: Modifikasi Penulis, 2024)

Reaksi yang diterima oleh *cosplayer* pun tidak terbatas pada pujian berupa kata-kata. Karena budaya internet, penggunaan gambar-gambar yang menggambarkan reaksi-reaksi tertentu atau bisa dikatakan pula dengan *meme* membuat kolom komentar *cosplayer* menerima gambar-gambar yang memuat berupa ungkapan baik positif seperti gambar malu dan pujian cantik terhadap *cosplayer* atau bisa berupa gambar-gambar dengan reaksi seperti

menunjukkan gambar implikasi seksual.

Meme sendiri dapat dikatakan sebuah gambar di mana pada gambar itu dimaksudkan untuk memberi reaksi baik berkorelasi dengan gambar maupun tidak. *Meme* sendiri dapat dikatakan sebagai salah satu budaya internet yang membantu memberikan reaksi lebih ekspresif.

Meme terkadang berisi hal-hal yang lucu, tetapi tidak jarang *meme* yang digunakan juga memberikan bentuk pelecehan seperti pada

visualisasi gambar yang berbentuk menjilat pada kolom komentar foto *cosplayer*.

PEMBAHASAN

Pujian yang diterima oleh *cosplayer* dapat diterima oleh siapa saja baik berupa pengikut yang mengikuti *cosplayer* atau orang lain yang tidak mengikuti atau diikuti oleh *cosplayer* sehingga dapat menjadikan *cosplayer* menjadi korban berdasarkan tipologi yang dikemukakan oleh Schaffer dalam Indah (2019) sebagai *unrelated victims* di mana korban tidak memiliki hubungan dengan pelaku, tetapi bisa menjadi korban potensial.

Hal ini berkaitan dengan bagaimana korban yang tidak kenal dengan pelaku *cyber sexual harassment* dalam media sosial yang mana media sosial menjaga anonimitas sehingga siapa saja yang berada di dunia maya dapat menjadi korban potensial salah satunya *cosplayer* yang aktif di dunia maya dalam mengunggah foto-foto *cosplay* mereka.

Bila diidentifikasi, tiap orang yang aktif dalam bersosial media dapat rentan menjadi korban dengan dipetakan menjadi dua isu seperti: Pertama. Akses, setiap orang dapat mengakses dunia maya dengan mudah dengan akses internet yang cepat. Namun, dengan rendahnya literasi digital membuat siapa saja dapat menjadi korban *cyber sexual harassment* bahkan dalam komunitas game.

Kedua. Viktimisasi, viktimisasi rentan terjadi kepada perempuan bahkan di dunia digital. Dengan kemudahan akses internet dan minimnya literasi digital membuat perempuan pun rentan menjadi korban di dunia maya.

Tidak hanya *unrelated victims*, dalam *cosplayer*, korban juga dapat diklasifikasikan dalam tipologi *precipitative victims*. *Precipitative victims* sendiri dapat dikatakan bahwa secara khusus korban tidak terpikir tindakannya akan mendorong pelaku untuk berbuat jahat kepadanya di mana korban secara khusus tidak berbuat sesuatu terhadap penjahat. Pengklasifikasian *cosplayer* dalam ranah ini berhubungan dengan karakter-karakter yang mendapatkan *cosplay* tidak terikat dengan pakaian tertutup, tidak jarang pakaian karakter baik anime atau karakter game memiliki pakaian yang cukup terbuka sehingga membuat komentar-komentar pelecehan diterima oleh *cosplayer* meski tindakan *cosplayer* hanya merealisasikan karakter sebagaimana aslinya.

Rendahnya kesadaran bahwa komentar yang diberikan pada kolom komentar karena rendahnya literasi digital membuat *cosplayer*, terkhusus perempuan dalam dunia siber rentan menjadi korban. Perempuan yang digambarkan sebagai objektifikasi salah satunya pada kasus *cosplay* ketika perempuan merealisasikan karakter yang disukai. Rendahnya literasi ini membuat pengguna tidak mengetahui batasan untuk berkomentar sehingga komentar-komentar yang diterima *cosplayer* bisa memberikan rasa senang atau tidak nyaman dengan komentar yang diberikan pada kolom komentar.

Pada hal ini, baik *cosplayer* maupun penikmat seni *cosplay* diharapkan untuk memiliki batasan sehingga tidak memberikan rasa tidak nyaman kepada *cosplayer*. Pada akhirnya, komentar yang diterima oleh *cosplayer* bisa membuat *cosplayer* merasa tidak

nyaman karena sejatinya meski merealisasikan karakter yang disukai, *cosplayer* tetaplah seorang manusia biasa yang dapat merasakan tidak nyaman maupun dirugikan secara emosional karena komentar-komentar dan reaksi yang diberikan kepada mereka.

SIMPULAN

Dengan begitu pesatnya perkembangan dunia maya membuat siapa saja dapat berbagi kesenangan mereka di dunia maya salah satunya pada media sosial X. Media sosial yang memudahkan siapa saja untuk berinteraksi antar pengguna dengan salah satunya memberikan komentar. Media sosial yang memudahkan siapa saja untuk mengunggah baik cerita sehari-hari atau foto mereka, salah satunya *cosplay*. *Cosplay* merupakan sub bagian dalam aktivitas “*otaku*” atau dikenal dengan mereka yang menyukai budaya Jepang salah satunya anime.

Cosplay sendiri dapat dikatakan merupakan permainan *makeup* dan pakaian di mana berpura-pura menjadi karakter fiksi baik karakter buku, video game, dan anime di mana yang melakukan *cosplay* di kenal sebagai *cosplayer*. *Cosplayer* dapat ditemukan pada event *otaku* maupun pada media sosial mereka contohnya X. *Cosplayer* tidak jarang menerima komentar-komentar pelecehan terutama perempuan. Komentar-komentar yang diterima dapat berupa frasa-frasa yang membuat rasa tidak nyaman yang membuat *cosplayer* menjadi korban atas *cyber sexual harassment* maupun *meme* yang merupakan gambar-gambar reaksi yang menjadi budaya internet. *Cosplayer* dapat diklasifikasikan dalam tipologi korban sebagai

unrelated victims dan *Precipitative victims*. Rendahnya literasi digital membuat pengguna tidak mengetahui batasan dalam berkomentar sehingga tidak mengetahui batasan antar pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Gosita, A. (2004). *Masalah Korban Kejahatan*. PT. Bhuana Ilmu Populer. Jakarta
- Henry, N., & Powell, A. (2015). Beyond the ‘Sext’: Technology-Facilitated Sexual Violence and Harassment Against Adult Women. *Australian and New Zealand Journal of Criminology*, 48(1), 104–118. <https://doi.org/10.1177/0004865814524218>
- Indah, M. (2019). *Perlindungan Korban: Suatu Perspektif Viktimologi dan Kriminologi Edisi Kedua*. Kencana. Jakarta
- Liani, D. N & Rina, N. (2020). Motif Penggunaan Media Sosial Twitter (Studi Deskriptif Kuantitatif pada Pengikut Akun X @EXOind). *Cakrawala: Jurnal Humaniora Universitas Bina Sarana Informatika*. 20(1). <https://doi.org/10.31294/jc.v20i1.7747>
- Lisanawati, G. (2014). Pendidikan Tentang Pencegahan Kekerasan terhadap Perempuan dalam Dimensi Kejahatan Siber. *Pandecta: Research Law Journal*. 9(1). <https://doi.org/10.15294/pandecta.v9i1.2852>
- Mardiharto, A. Z. (2017). *Cosplay Fungsi Komunitas Cosura bagi Para Anggotanya*. *Jurnal Unair*. 6(3). <http://journal.unair.ac.id/downl>

- [oad-fullpapers-auned3b786112full.pdf](#)
- Miranti, U., & Kahija, Y. F. L. (2020). The Experience of Being a Cosplayer: an Interpretative Phenomenological Analysis Approach. *Jurnal EMPATI*, 7(1), 106-112. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.20152>
- Nugroho, N. (2008). *Gender dan Strategi Pengarusutamaanannya di Indonesia*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Ramailis, N. W. (2020). Cyber Crime dan Potensi Munculnya Viktimisasi Perempuan di Era Teknologi Industri 4.0. Sisi Lain Realita: *Journal Crimonology*. 5(01). [https://doi.org/10.25299/sisilainrealita.2020.vol5\(01\).6381](https://doi.org/10.25299/sisilainrealita.2020.vol5(01).6381)
- Rohma, N. F. (24 Oktober 2023). Laporan Kasus KBGO Pakai UU ITE, Diancam dan Alami Reviktimisasi. diakses dari: [tirto.id. https://tirto.id/laporan-kasus-kbgo-pakai-uu-ite-diancam-dan-alami-reviktimisasi-gQ6v](https://tirto.id/laporan-kasus-kbgo-pakai-uu-ite-diancam-dan-alami-reviktimisasi-gQ6v)
- Triwijati, N. K. E. (2007). Pelecehan Seksual: Tinjauan Psikologis. *Jurnal Unair*. 20(4). [https://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-Lepasan%20Naskah%206%20\(303-312\).pdf](https://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-Lepasan%20Naskah%206%20(303-312).pdf)