

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pengkaryaan

Media sosial kini menjadi bagian integral dari kehidupan modern, terutama di kalangan remaja. Platform seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan TikTok tidak hanya menyediakan cara untuk berkomunikasi dan berbagi informasi, tetapi juga mempengaruhi cara remaja membangun identitas mereka, berinteraksi dengan orang lain, dan pandangan mereka terhadap diri sendiri. Sejak gelombang budaya Jepang (J-wave) masuk ke Indonesia sekitar tahun 2000, muncul tren baru termasuk fenomena cosplaying. Dalam aktivitas ini, terjadi perubahan perilaku yang mencolok pada pengguna kostum. Perubahan ini bisa sangat kecil dan hampir tak terlihat, atau besar dan terbawa ke kehidupan sehari-hari di luar aktivitas cosplaying. Meskipun perubahan ini dianggap sementara dan sebagai bagian dari penampilan di panggung, ternyata dapat memberikan manfaat positif yang bersifat rehabilitatif dan kuratif bagi cosplayer. Efek positif ini sering tidak disadari oleh cosplayer yang umumnya memiliki stigma sosial negatif dan disfungsi sosial. Cosplaying, perubahan perilaku, dan fetishisme yang terkait dengan produk atau budaya Jepang juga berkembang, dengan komunitas cosplayer menjadi salah satu contohnya. Cosplay, yang berasal dari gabungan kata costume dan play, berarti bermain peran dengan menggunakan kostum.

Cosplay telah menjadi fenomena budaya yang penting di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Cosplayer, yaitu individu yang meniru karakter fiksi dari manga, anime, film, video game, dan media populer lainnya, kini menjadi bagian tak terpisahkan dari komunitas budaya pop modern. Namun, seiring dengan meningkatnya popularitas, cosplayer juga dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti persepsi masyarakat dan isu identitas diri. Pada saat yang sama, media sosial telah menjadi platform utama bagi cosplayer untuk berbagi karya mereka, berinteraksi dengan penggemar, dan membangun komunitas online. Namun,

pengaruh media sosial terhadap identitas dan persepsi diri cosplayer belum sepenuhnya dipahami. Cosplay, yang semula hanya dikenal sebagai hobi yang berkembang di Jepang, telah menjadi fenomena global yang merajalela di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Di tengah kemajuan teknologi dan popularitas media sosial, platform seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan TikTok telah memainkan peran penting dalam memperluas jangkauan dan pengaruh komunitas cosplay.

Penggunaan media sosial telah memberikan dampak signifikan terhadap pola perilaku, interaksi, dan persepsi cosplayer di Indonesia. Dengan media sosial, cosplayer memiliki platform untuk membagikan karya-karya mereka, terhubung dengan penggemar, dan terlibat dalam berbagai aktivitas dan komunitas online yang berfokus pada hobi mereka.

Namun, seiring dengan manfaatnya, pengaruh media sosial juga dapat memiliki beberapa dampak negatif terhadap cosplayer. Misalnya, tekanan untuk mendapatkan jumlah pengikut atau "likes" yang tinggi dapat menyebabkan stres dan kecemasan yang berlebihan. Selain itu, adopsi norma-norma kecantikan dan standar yang tidak realistis di media sosial juga dapat mempengaruhi persepsi diri cosplayer, terutama dalam hal penampilan fisik dan kualitas kostum.

Oleh karena itu, penting untuk memahami secara lebih mendalam tentang bagaimana penggunaan media sosial mempengaruhi pengalaman dan kesejahteraan cosplayer di Indonesia. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang dinamika ini, kita dapat mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh cosplayer dan mengembangkan strategi yang tepat untuk mempromosikan penggunaan media sosial yang sehat dan positif di dalam komunitas cosplay. Pengaruh media sosial terhadap cosplayer di Indonesia akan memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana teknologi digital dan platform online memengaruhi budaya cosplay, identitas, dan interaksi sosial di negara ini. Ini juga dapat menjadi landasan untuk pengembangan kebijakan dan program pendidikan yang bertujuan untuk mendukung kesejahteraan dan perkembangan positif anggota komunitas cosplay di Indonesia.

Salah satu stigma yang sering dihadapi oleh cosplayer adalah pandangan

bahwa mereka tidak serius atau tidak dewasa dalam kehidupan mereka. Beberapa orang mungkin melihat cosplay sebagai permainan anak-anak atau aktivitas yang tidak produktif, tanpa memahami bahwa itu sebenarnya melibatkan tingkat kreativitas yang tinggi dan dedikasi yang kuat.

Selain itu, ada juga pandangan bahwa cosplayer hanya mencari perhatian atau mencoba untuk menjadi pusat perhatian dengan memakai kostum dan berperan sebagai karakter fiksi. Ini mungkin menyebabkan mereka dianggap sebagai perhatian pencari atau individu yang mencari pengakuan, tanpa memahami bahwa cosplay sebenarnya merupakan bentuk ekspresi seni dan cara bagi individu untuk mengekspresikan minat mereka terhadap karakter fiksi yang mereka sukai.

Selain itu, beberapa cosplayer mungkin juga menghadapi stigmatisasi terkait dengan penampilan mereka. Kostum cosplay sering kali mencakup kostum yang menonjolkan aspek-aspek tertentu dari karakter, termasuk pakaian yang terbuka atau aksesoris yang mencolok. Ini dapat menyebabkan cosplayer dianggap sebagai orang yang "aneh" atau bahkan dihubungkan dengan fetisisme oleh sebagian orang yang tidak memahami budaya cosplay dengan baik.

Semua stigma ini menciptakan lingkungan yang tidak ramah bagi cosplayer, yang dapat memengaruhi kesejahteraan mental dan emosional mereka. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan mengatasi stigma ini dengan meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang budaya cosplay, serta mengedukasi masyarakat tentang keragaman hobi dan minat yang ada di dalamnya.

Menurut Collier (1998), pelecehan seksual adalah segala bentuk perilaku seksual yang tidak diinginkan oleh orang yang menerimanya, dan pelecehan ini bisa dialami oleh semua perempuan. Sementara itu, Rubenstein (dalam Collier, 1998) mendefinisikan pelecehan seksual sebagai tindakan atau perilaku seksual yang tidak diinginkan yang menyinggung pihak penerima. Selain beberapa stigma yang sedang beredar di masyarakat, cosplayer wanita dengan memiliki identitas gender maskulin adalah sebuah tantangan sendiri. Di sisi lain, identitas gender maskulin yang digunakan untuk menjauhi dari adanya pelecehan seksual. Pelecehan seksual yang sering dialami oleh cosplayer perempuan ketika membawakan peran feminim atau

menjadi perempuan seutuhnya. Oleh karena itu, cosplayer perempuan memilih untuk melakukan *cross gender* antara kehidupan real life dan kehidupan ketika mereka menjadi cosplayer. Identitas gender maskulin terbentuk karena adanya tindakan yang dilakukan dalam kegiatan cosplay.

Namun, di balik fenomena ini, muncul permasalahan yang serius terkait dengan pelecehan seksual atau sexual harassment. Dalam konteks penjualan konten 18+, cosplayer sering kali menjadi sasaran untuk berbagai bentuk pelecehan seksual, baik secara online maupun di dunia nyata. Pelecehan ini dapat berupa komentar yang merendahkan, permintaan yang tidak senonoh, atau bahkan ancaman kekerasan fisik. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan etis dan hukum tentang batas-batas privasi, keamanan, dan perlindungan terhadap para pelaku cosplay.

Dalam konteks tersebut, terdapat elemen-elemen komunikasi lintas budaya dan komunikasi massa yang relevan dengan fenomena cosplay dan pengaruh media sosial di Indonesia. Gelombang budaya Jepang (J-wave) memainkan peran penting dalam mempengaruhi tren cosplay di Indonesia, mengenalkan praktik ini sebagai bagian dari budaya pop global. Hal ini tidak hanya memperkenalkan cosplay sebagai fenomena global, tetapi juga memengaruhi cara cosplayer di Indonesia memahami dan mengekspresikan identitas mereka, yang bisa berbeda dari norma lokal.

Komunikasi massa tercermin dalam peran dominan media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan TikTok sebagai platform utama bagi cosplayer untuk berbagi karya mereka dan berinteraksi dengan penggemar di seluruh dunia. Media sosial memfasilitasi pertukaran konten yang dibuat oleh pengguna dan memperluas jangkauan komunitas cosplay di Indonesia. Namun, ada dampak negatif yang perlu diperhatikan, seperti tekanan untuk mencapai popularitas yang tinggi dan ekspektasi tidak realistis yang dapat mempengaruhi persepsi diri cosplayer.

Untuk memahami lebih dalam dinamika ini, diperlukan penelitian yang melibatkan tidak hanya aspek teknologi dan media sosial, tetapi juga faktor budaya

dan identitas yang mempengaruhi pengalaman cosplayer. Dengan pemahaman yang lebih mendalam, dapat dikembangkan strategi yang tepat untuk mempromosikan penggunaan media sosial yang sehat dan mendukung kesejahteraan positif dalam komunitas cosplay di Indonesia.

Seorang produser bertanggung jawab untuk mengatur jalannya produksi film pendek. Dalam melaksanakan tugas ini, produser secara langsung mengelola aspek-aspek manajemen yang dikenal sebagai 6M, yaitu Man (SDM/Kru), Money (Keuangan/dana), Methods (Metode yang digunakan), Material (Sarana dan Prasarana), Machine (Peralatan), dan Market (Pemasaran). Secara umum, konsep pembuatan film fiksi pendek akan dievaluasi melalui fungsi dasar manajemen (POAC), yang mencakup 1) Perencanaan (Planning), 2) Pengorganisasian (Organizing), 3) Pelaksanaan (Actuating), dan 4) Pengawasan (Controlling), dengan tujuan untuk mencapai hasil dan tujuan yang optimal (A., 2013, hal. 138).

1.2 Tujuan Pengkaryaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada pengkaryaan ini yaitu untuk mendeskripsikan peran produser dalam film dokumenter *Second Character*.

1.3 Manfaat Pengkaryaan

1.3.1 Manfaat Akademis

Dengan adanya pengkaryaan ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan peran dan fungsi Produser.

1.3.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat yang diharapkan pengkaryaan terhadap karya Film Dokumenter *Second Character* ini mampu menjadi referensi pembuatan film dokumenter dan menjadi fasilitas informasi, pengetahuan serta rujukan bagi produser dan para pelaku yang ingin membuat film Dokumenter.
- b. Pengkaryaan ini diharapkan dapat merubah stigma masyarakat terhadap kegiatan cosplay dan komunitas-komunitas cosplay, serta diharapkan agar kegiatan cosplay tidak mendapatkan reputasi yang buruk di mata

masyarakat serta dianggap sebelah mata sehingga adanya peningkatan terhadap kegiatan cosplay dalam hal pengakuan, serta apresiasi untuk membangun serta memotivasi cosplayer dalam kreatifitas dan seni.

