

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pengkaryaan

Media sosial telah menjadi bagian penting dalam kehidupan modern, khususnya di kalangan remaja. Facebook, Instagram, Twitter, dan TikTok tidak hanya memberikan peluang komunikasi dan berbagi informasi, namun juga mempengaruhi cara generasi muda membangun identitas, berinteraksi dengan orang lain, dan merasa berpikir tentang diri mereka sendiri. Tren baru terlihat sebagai dampak datangnya gelombang budaya Jepang (J-wave) di Indonesia yang dimulai sekitar tahun 2000. Fenomena perilaku psikologis yang aneh ditemukan dalam fenomena cosplay. Dimana pengguna kostum menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan. Perubahan perilaku ini bisa sangat kecil dan meyakinkan, atau bisa sangat besar sehingga mempengaruhi kehidupan sehari-hari masyarakat di luar aktivitas cosplay mereka. Perubahan ini dianggap sementara hanya sebagai bagian dari pertunjukan panggung. Namun ternyata, perubahan perilaku psikologis yang bersifat sementara ini dapat memberikan manfaat positif bagi cosplayer, yaitu bersifat rehabilitatif dan penyembuhan. Hal ini merupakan salah satu dampak yang tidak disadari oleh cosplayer yang sebagian besar cosplayer, dan banyak cosplayer yang menderita gangguan sosial yang umumnya menimbulkan stigma sosial negatif di masyarakat. Kata kunci: Cosplaying, perubahan perilaku, fetisisme. Produk-produk Jepang dan barang-barang yang berhubungan dengan budaya Jepang juga bermunculan. Salah satunya adalah komunitas cosplay. Cosplay merupakan gabungan dari kata *costume* dan *play*. Arti dari istilah ini merupakan bermain peran dengan menggunakan kostum.

Cosplay telah berkembang menjadi fenomena budaya yang signifikan di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Cosplayer adalah individu yang meniru karakter fiksi dari manga, anime, film, video game, dan telah menjadi bagian integral dan komunitas budaya pop modern. Namun, selain popularitasnya, para cosplayer juga menghadapi berbagai tantangan, termasuk persepsi masyarakat dan identitas diri.

Pada saat yang sama, media sosial telah menjadi platform penting bagi para cosplayer untuk berbagi karya mereka, berinteraksi dengan penggemar, dan membangun komunitas online. Namun, pengaruh media sosial terhadap identitas dan persepsi diri cosplayer masih belum sepenuhnya dipahami. Cosplay awalnya hanya sekedar hobi yang berkembang di Jepang, namun kini sudah menjadi fenomena global dan menyebar ke seluruh dunia, termasuk Indonesia. Kemajuan teknologi dan popularitas media sosial, platform seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan TikTok telah memainkan peran penting dalam memperluas cakupan dan pengaruh komunitas cosplay.

Penggunaan media sosial mempunyai dampak yang signifikan terhadap pola perilaku, interaksi, dan persepsi cosplayer di Indonesia. Media sosial memberi para cosplayer sebuah platform untuk berbagi karya mereka yang terhubung dengan penggemar, dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas online dan komunitas yang berfokus pada hobi mereka.

Namun, selain memberikan manfaat, pengaruh media sosial juga dapat memberikan beberapa dampak negatif bagi para cosplayer. Misalnya, tekanan untuk memiliki banyak 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), pengertian pelecehan seksual disini merupakan segala bentuk perilaku bersifat seksual yang tidak diinginkan oleh yang mendapat perlakuan tersebut, dan pelecehan seksual yang dapat terjadi atau dialami oleh semua perempuan. Sedangkan menurut Rubenstein (dalam Collier,1998) pelecehan seksual sebagai sifat perilaku seksual yang tidak diinginkan atau tindakan yang didasarkan pada seks yang menyinggung penerima. Selain beberapa stigma yang sedang beredar di masyarakat, coplayer wanita dengan memiliki identitas gender maskulin adalah sebuah tantang 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 ini, terdapat elemen komunikasi lintas budaya dan komunikasi massa yang relevan dengan fenomena cosplay dan pengaruh media sosial di Indonesia. Komunikasi lintas budaya terlihat dalam pengenalan gelombang budaya Jepang (J-wave) yang memengaruhi popularitas cosplay di Indonesia. Hal ini tidak hanya memperkenalkan praktik cosplay sebagai bagian dari budaya pop global, tetapi juga mempengaruhi cara cosplayer di Indonesia memahami dan mengekspresikan identitas mereka yang bisa berbeda dari norma lokal.

Di sisi lain, 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 memungkinkan pertukaran konten yang dibuat oleh pengguna (user-generated) dan memperluas jangkauan komunitas cosplay di Indonesia. Meski demikian, terdapat juga dampak negatif seperti tekanan untuk mencapai popularitas yang tinggi dan ekspektasi yang tidak realistis, yang dapat mempengaruhi persepsi diri cosplayer.

Untuk memahami secara mendalam dinamika ini, diperlukan penelitian

yang menggali aspek teknologi dan media sosial serta faktor budaya dan identitas yang mempengaruhi pengalaman cosplayer. Dengan demikian, strategi yang sesuai dapat dikembangkan untuk mendorong penggunaan media sosial yang sehat dan mendukung kesejahteraan positif dalam komunitas cosplay di Indonesia.

Film dokumenter merupakan salah satu bentuk seni visual yang bertujuan untuk merekam realitas dan menyampaikan informasi atau pesan tertentu kepada penonton. Dalam proses pembuatan film dokumenter, banyak peran kunci yang berkontribusi terhadap kualitas akhir dari produksi tersebut. Salah satu peran yang sangat penting adalah *Director of Photography* (DP) atau Sinematografer.

Director of Photography bertanggung jawab atas segala aspek visual dari sebuah film dokumenter. Tugas utama *Director of Photography* mencakup penentuan gaya visual, pengaturan pencahayaan, komposisi gambar, serta penggunaan kamera dan lensa yang tepat untuk menangkap momen-momen penting dalam cerita dokumenter. *Director of Photography* bekerja sama erat dengan sutradara untuk memastikan bahwa visi kreatif mereka terwujud melalui gambar-gambar yang dihasilkan.

Dalam film dokumenter, tantangan yang dihadapi *Director of Photography* sering kali lebih besar dibandingkan dengan film fiksi. Hal ini disebabkan oleh sifat dokumenter yang harus menangkap kenyataan tanpa rekayasa. *Director of Photography* harus memiliki keterampilan teknis yang tinggi serta kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap situasi yang berubah-ubah. Selain itu, *Director of Photography* juga perlu memiliki sensitivitas untuk menangkap esensi dari subjek yang difilmkan dan menyampaikannya dengan cara yang autentik dan jujur kepada penonton.

Peran *Director of Photography* dalam film dokumenter tidak hanya terbatas pada aspek teknis, tetapi juga mencakup aspek artistik dan etis. *Director of Photography* harus mampu menerjemahkan narasi dan emosi yang ingin disampaikan melalui pilihan visual yang tepat. Dengan demikian, *Director of Photography* menjadi mata dari film dokumenter, memberikan penonton perspektif yang unik dan mendalam tentang dunia yang ditampilkan.

1.2 Tujuan Pengkaryaan

Dari latar belakang film dokumenter *Second Character* mempunyai tujuan yaitu: mendeskripsikan peran *Director of Photography* dalam pembuatan film dokumenter “*Second Character*”.

1.3 Manfaat

Pengkarya memiliki harapan setelah dibuatnya film dokumenter ini, maka film ini dapat menjadi pengetahuan lebih tentang dunia *cosplayer* di Indonesia.

1.3.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya pengkaryaan ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan peran *Director of Photography*.

1.3.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat praktis bertujuan untuk mengetahui bagaimana teknik pengambilan gambar dalam proses pembuatan film dokumenter, serta dapat menjadi referensi bagi orang lain 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.