

Pengalaman Pelecehan Seksual Pada *Cosplayer* di Komunitas Ichiverse Project Surabaya

A. Meika Sofiana

Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

Siti Ina Savira

Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

E-mail: meika.20042@mhs.unesa.ac.id

Abstract

A This research aims to understand the forms of sexual harassment experienced by cosplayers. The study utilizes a qualitative phenomenological approach to grasp the meanings of events experienced by individuals. Data analysis employs Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) to delve deeper into individual experiences. Data collection techniques include semi-structured interviews with three cosplayers who are members of the Ichiverse Project Surabaya community. Data validity is ensured through member checking and source triangulation with assistant cosplayers. The study identifies three main themes: general description of cosplay, experiences of sexual harassment, and changes following experiences of sexual harassment. It reveals that the forms of sexual harassment experienced by cosplayers are diverse, such as sexual objectification, unwanted touching, stalking, requests for photos in sexual poses, catcalling, and discrimination. Participants' experiences of sexual harassment have led to various responses and changes within themselves, including psychological changes, increased self-awareness, and becoming more assertive against unwanted behaviors.

Keywords : *Cosplayer; Experience; Sexual Harassement*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk-bentuk pelecehan seksual yang pernah dialami oleh cosplayer. Pendekatan penelitian ini menggunakan kualitatif fenomenologis untuk mamahami makna dari suatu peristiwa yang pernah dialami oleh individu. Teknik analisis data dilakukan dengan Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) untuk mengungkap lebih dalam terkait pengalaman individu. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara semi-terstruktur dengan subjek berjumlah tiga orang cosplayer yang merupakan anggota dari komunitas Ichiverse Project Surabaya. Uji kebsahan data dilakukan dengan member checking dan triangulasi sumber terhadap para asisten cosplayer. Penelitian ini menghasilkan 3 (tiga) tema utama, yaitu gambaran umum terkait cosplay, pengalaman pelecehan seksual, dan perubahan yang terjadi setelah mengalami pelecehan seksual. Penelitian ini menghasilkan bahwa bentuk-bentuk pelecehan seksual yang terjadi pada cosplayer cukup beragam, seperti objektifikasi seksual, sentuhan tanpa izin, diintai, permintaan foto dengan pose seksual, catcalling, hingga diskriminasi. Dari banyaknya pelecehan seksual yang telah dialami para partisipan menghasilkan beberapa respon sekaligus membentuk beberapa perubahan dalam diri mereka, seperti perubahan psikologis, meningkatnya keadaran diri serta menjadi lebih asertif terhadap perilaku yang tidak diinginkan.

Kata kunci: *Cosplayer; Pengalaman; Pelecehan Seksual*

Pendahuluan

Cosplay merupakan suatu bentuk kegiatan dimana individu atau kelompok bermain peran dengan cara menirukan suatu karakter tertentu (Pramana & Masykur, 2020). Karakter yang dipilih cenderung karakter yang mereka sukai, yakni dari *anime*, *manga*, film, *game*, dan lain sebagainya yang nantinya akan mereka representasikan pada publik dalam berbagai bentuk. Representasi merupakan tindakan menghadirkan suatu objek, peristiwa, hingga orang yang dapat berupa asli maupun khayalan (Aghnies, 2019). Individu yang melakukan *cosplay* disebut dengan cosplayer. Selayaknya komunitas pada umumnya, cosplayer merupakan suatu wadah yang setiap anggotanya memiliki kesamaan hobi, yakni menyukai kebudayaan Jepang. Setiap anggota akan membentuk suatu hubungan erat atas dasar kesamaan tersebut. Representasi karakter yang berkaitan erat dengan kegiatan *cosplay*, oleh karena itu komunitas ini tidak jauh dari penilaian publik, karena mereka akan dinilai dari segi keterampilan atau kreativitas mereka pada kostum, *make-up*, *personality* karakter, hingga *acting* baik secara individu maupun kelompok.

Salah satu komunitas *cosplay* yang ada di Surabaya adalah Ichiverse Project Surabaya. Komunitas ini bertujuan untuk memberikan pelatihan bagi para anggotanya agar mereka dapat berkreaitivitas pada berbagai kompetisi maupun pentas seni terutama dalam *event* yang berkaitan dengan kebudayaan Jepang. Singkatnya, komunitas ini merupakan wadah bagi para cosplayer untuk mengembangkan bakat mereka. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh komunitas ini meliputi pelatihan *J-Song*, *Coswalk (Cosplay Walking)*, dan *Coscomp (Cosplay Competition)*. *J-Song* merupakan suatu ajang perlombaan dimana cosplayer dapat melakukan *cover* lagu yang berasal dari Jepang. *Coswalk* merupakan suatu pertunjukan sejenis *fashion show* dimana cosplayer dapat memperlihatkan hasil dari pakaian dan *make up* suatu karakter yang sedang dikenakan. Sedangkan *Coscomp* merupakan suatu pertunjukan dimana cosplayer akan bermain drama bersama rekan setimnya dengan menampilkan suatu cerita baik karya pribadi maupun dengan adanya adaptasi cerita dari karakter-karakter yang sedang diperankan. Ketiga kegiatan tersebut cenderung digelar pada berbagai *event* kebudayaan Jepang yang bisa dilakukan secara individu maupun berkelompok.

Pesatnya perkembangan *cosplay* di Indonesia salah satunya ditandai dengan banyaknya individu yang mulai berani mengikuti kegiatan *cosplay* dari berbagai kalangan. Hal tersebut diperoleh dari fakta lapangan maupun berdasarkan wawancara pendahuluan yang menunjukkan bahwa banyak perempuan berjilbab yang juga terjun dalam dunia *cosplay* meskipun pada umumnya karakter-karakter dalam *game*, *manga*, *anime* yang bisa direpresentasikan cenderung tidak menggunakan jilbab. Fakta lapangan lainnya juga membuktikan bahwa cosplayer tidak hanya dilakukan secara individual, namun juga dapat berkelompok seperti komunitas bahkan hingga satu keluarga.

Melihat cosplayer memiliki ciri khas merepresentasikan karakter dengan menggunakan kostum terbuka, tentunya penilaian masyarakat terhadap cosplayer

cenderung negatif. Selain itu, hal tersebut juga dapat menyebabkan pelecehan seksual dapat terjadi. Pelecehan seksual merupakan suatu aksi kejahatan dimana pelaku mengganggu baik secara verbal maupun non verbal dalam konteks seksual. Poerwandari (2000) (dalam Hidayatulloh, 2019) mendefinisikan pelecehan seksual sebagai bentuk tindakan berupa ajakan hingga mendesak dalam konteks seksual. Tindakan-tindakan yang dimaksud meliputi menyentuh, mencium, gurauan seksual, hingga melakukan kegiatan seksual tanpa persetujuan kedua belah pihak bahkan pemerkosaan.

Salah satu alasan terjadinya pelecehan seksual yaitu karena adanya objektifikasi seksual dimana para cosplayer dapat menjadi objek seksual pelaku karena representasi karakter yang digunakan tampak sesuai dengan keinginan pelaku, terutama pada cosplayer dengan kostum terbuka. Dari adanya objektifikasi seksual, secara tidak langsung individu terutama perempuan sering dipandang dan dinilai hanya dari bagaimana daya tarik seksual mereka dan bagaimana penampilan fisik mereka. Meskipun faktanya saat ini sudah banyak cosplayer yang mengenakan kostum tertutup bahkan berjilbab, hal tersebut tetap dapat menjadikan cosplayer sebagai sasaran pelaku pelecehan seksual. Penelitian yang dilakukan oleh Rahman, N. A . (2019) mengungkapkan bahwa wanita berjilbab pun dapat menjadi korban pelecehan seksual. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa pelaku pelecehan seksual tidak pandang gender bahkan pekerjaan dalam melakukan aksinya.

Dalam *event* lapangan, bentuk pelecehan seksual pada cosplayer yang cukup sering diterima berupa sentuhan bagian tubuh tertentu tanpa izin, mengambil foto bawah rok secara sengaja, bahkan hingga pelaku memeluk dan mencium korban tanpa persetujuan apapun (Egag, 2023). Pernyataan tersebut juga sesuai dengan yang diungkapkan para partisipan dalam wawancara pendahuluan, yakni adanya sentuhan, *catcalling*, hingga diikuti tanpa sebab. Selain *event* lapangan, cosplayer juga dapat memperoleh bentuk pelecehan seksual di media sosial, contohnya seperti banyaknya komentar yang berkonteks seksual dalam suatu postingan foto maupun video cosplayer di media sosial. Komentar-komentar tersebut cenderung merujuk pada bagian tubuh cosplayer yang dinilai sesuai maupun kurang sesuai dengan yang diinginkan pelaku. Bahkan pelaku tidak segan untuk mengirimkan pesan kepada cosplayer dengan mengajak maupun meminta konten-konten seksual.

Dari banyaknya kasus pelecehan seksual, banyak penelitian yang telah mengungkap pengalaman dari sisi subjek perempuan, laki-laki, anak, hingga beberapa profesi. Suprihatin & Azis (2020) melakukan penelitian terhadap profesi jurnalis dengan judul “Pelecehan Seksual Pada Jurnalis Perempuan di Indonesia” dan diperoleh hasil bahwa jurnalis perempuan rentan mengalami pelecehan seksual di tempat kerja karena adanya perilaku diskriminasi atau *stereotip gender* yang cenderung menganggap laki-laki lebih dominan dari perempuan. Selain itu, Fadhillah, dkk (2022) melakukan penelitian yang berjudul “Pengalaman Pelecehan Seksual Laki-Laki: Studi Fenomenologis Pada Driver Online” dan diperoleh hasil bahwa bentuk-bentuk pelecehan seksual yang pernah dialami driver online cenderung berupa sentuhan hingga ajakan berhubungan seksual sebagai imbalan.

Namun fakta lapangan dan wawancara pendahuluan yang telah dijelaskan menunjukkan bahwa *cosplayer* turut menjadi salah satu profesi yang rentan mengalami pelecehan seksual. Selain itu, penelitian yang menggunakan *cosplayer* sebagai subjek juga cukup terbatas. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan mengungkap bagaimana pengalaman pelecehan seksual yang terjadi pada *cosplayer* dengan harapan penelitian ini dapat memberikan wawasan terkait gambaran bentuk-bentuk pelecehan seksual yang pernah dialami oleh para *cosplayer* baik secara langsung maupun melalui media sosial.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologis yang menekankan pada pemahaman sudut pandang berdasarkan pengalaman partisipan. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 3 (tiga) orang *cosplayer* yang merupakan anggota pada salah satu komunitas *cosplay* di Surabaya, yaitu Ichiverse Project Surabaya. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik *sampling non-probability* dengan tipe *purposive sampling* yang dimana pemilihan subjek akan dilakukan berdasarkan adanya kriteria tertentu sesuai dengan kebutuhan serta tujuan dari penelitian (Herdiansyah, 2015). Kriteria subjek yang dipilih untuk penelitian ini merupakan *cosplayer* yang termasuk dalam keanggotaan Komunitas Ichiverse Project Surabaya yang pernah mengalami pelecehan seksual ketika *cosplay*. Teknik wawancara mandalam dilakukan dalam penelitian ini untuk memperoleh data dari para partisipan.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA) atau disebut dengan Analisis Fenomenologis Interpretatif (AFI) yang memiliki tujuan untuk mengungkap lebih dalam terkait bagaimana individu memaknai dunia sosial dan personalnya berdasarkan persepsi mereka dari suatu peristiwa atau objek. Uji keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan *member checking* dengan tujuan agar informasi yang diperoleh memiliki kesesuaian dengan maksud dari para partisipan (Mekarisce, 2020). Selain itu, triangulasi sumber juga digunakan sebagai uji keabsahan data dalam penelitian ini dengan dilakukan wawancara terhadap asisten *cosplayer* sebagai *significant others*.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan terhadap 3 (tiga) subjek *cosplayer* dengan inisial NR yang berjenis kelamin laki-laki, serta PE dan DP yang berjenis kelamin perempuan. Dalam hasil penelitian ditemukan beberapa tema utama yang berkaitan dengan *cosplayer* dan pelecehan seksual, yaitu (1) Gambaran umum *cosplay*, (2) Pengalaman pelecehan seksual, serta (3) Perubahan yang terjadi setelah mengalami pelecehan seksual.

Tema 1 : Gambaran Umum *Cosplay*

Pada tema pertama ditemukan beberapa sub tema yang membahas terkait dengan gambaran umum *cosplay*. Diperoleh hasil bahwa para partisipan memaknai

cosplay sebagai suatu kegiatan yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan hobi sekaligus sebagai pekerjaan sampingan. Joice, E. (2022) menjelaskan bahwa *cosplay* dapat dijadikan sebagai pekerjaan sampingan maupun profesi tetap, namun tidak banyak cosplayer yang menjadikan *cosplay* sebagai profesi utama mereka. Pernyataan tersebut juga didukung dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap partisipan bahwa mereka tidak ingin menjadikan *cosplay* sebagai pekerjaan utama mereka.

Cosplay merupakan suatu bentuk kegiatan dimana individu akan merepresentasikan karakter 2D menjadi 3D dalam kehidupan asli. Karakter yang digunakan cenderung berasal dari *manga*, *anime*, hingga film. Para partisipan mengungkapkan bahwa kostum yang mereka berdasarkan pada kesukaan, keinginan, serta kecocokan mereka dengan karakter tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Dwishintaria & Suparman (2024) dimana seorang cosplayer cenderung memilih kostum dengan memandang kemiripan karakter terhadap dirinya dan juga kesesuaian dengan sifat-sifat yang mereka miliki terhadap karakter tersebut. Dalam hal ini cosplayer akan melakukan identifikasi terhadap karakter yang mereka inginkan, sehingga selama proses identifikasi berlangsung, konsep diri akan terbentuk dengan melihat sejauh mana cosplayer merasa memiliki kecocokan dengan karakter tersebut (Dwishrintaria & Suparman, 2024). Selain itu pemilihan kostum *cosplay* menurut para partisipan juga dapat berdasarkan dari adanya tuntutan pekerjaan, contohnya seperti kerja sama untuk *photoshoot*, *Cosplay Walking (Coswalk)* berpasangan, dan *Cosplay Competition (CosComp)* yang menuntut cosplayer untuk menggunakan kostum sesuai kesepakatan.

Dari penjelasan diatas, *cosplay* tidak terlepas dari penilaian masyarakat baik penilaian positif maupun negatif. Para partisipan menyebutkan bahwa *cosplay* tidak bisa dipandang rendah, karena *cosplay* termasuk dalam kegiatan yang membutuhkan modal cukup banyak, sehingga terdapat istilah “*cosplay* itu hobi yang mahal”. Arif (2023) menjelaskan bahwa modal yang dapat dikeluarkan oleh cosplayer untuk *make up* bisa mencapai Rp. 1.000.000 dan kostum dengan harga termurah dimulai dari harga Rp. 500.000. Sedangkan, pandangan negatif yang disebutkan memiliki kecenderungan untuk mengarah pada penggunaan kostum yang dinilai terbuka dan seksi, termasuk kegiatan yang tidak bermanfaat, tidak jelas, bahkan menganggap cosplayer sebagai badut. Selain itu beberapa partisipan juga mengungkapkan bahwa komunitas *cosplay* dinilai memiliki banyak permasalahan, termasuk salah satunya adalah pelecehan seksual.

Tema 2 : Pengalaman Pelecehan Seksual

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa terdapat beberapa bentuk pelecehan seksual yang dapat terjadi pada cosplayer, seperti sentuhan pada bagian tubuh tanpa izin yang cenderung terjadi pada bagian dada, perut, hingga pantat. Hal tersebut dilakukan oleh pelaku baik dalam keadaan sepi maupun ketika cosplayer berada dalam keramaian. Harlistyo (2023) mengungkapkan bahwa dari beberapa bentuk pelecehan seksual yang ada, usaha untuk menyentuh tubuh seseorang tanpa izin

termasuk dalam salah satu bentuk pelecehan seksual. Hal tersebut berkaitan dengan bentuk pelecehan selanjutnya yang berupa diikuti atau diintai, Dalam hal ini, para partisipan menyebutkan bahwa pelaku cenderung mengikuti mereka dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan. Bahkan beberapa dari pelaku mencari informasi lebih lanjut terkait sosial media *cosplayer*. Hal tersebut tentunya dilakukan oleh pelaku secara sadar. Bahkan, pelaku dengan sengaja mengikuti atau mengintai *cosplayer* kemanapun dengan tujuan tertentu, salah satunya untuk dapat menyentuh bagian tubuh mereka.

Bentuk pelecehan seksual lainnya berupa permintaan foto dengan gaya seksual. Hasil wawancara menunjukkan bahwa salah satu partisipan pernah diminta secara sengaja untuk melakukan pose foto dengan menginjak tubuh pelaku. Berdasarkan penilaian partisipan, hal tersebut diminta untuk memenuhi fetish mereka sebagai penonton agar didominasi oleh karakter yang mereka sukai dalam konteks hubungan seksual. Partisipan menambahkan bahwa permintaan pose foto tersebut juga didukung oleh teman-teman pelaku. Partisipan lainnya juga mengalami hal yang tidak jauh berbeda, yakni diminta untuk pose dengan tangan kanan membentuk angka 1 (satu) atau huruf I dan angka 0 atau huruf O pada tangan kiri. Hal ini memiliki arti hubungan seksual atau hubungan badan.

Selain itu, beberapa partisipan juga mengungkapkan bahwa pelecehan seksual pada *cosplayer* dapat berupa pemanfaatan jasa dengan adanya ganjaran bahkan ancaman. Perilaku tersebut cenderung diperoleh *cosplayer* yang masih tergolong baru karena minimnya pengalaman dan pengetahuan terkait *cosplay* beserta komunitasnya. Dalam hasil penelitian bentuk pelecehan seksual yang dimaksud seperti adanya keinginan pelaku untuk melecehkan korban dengan disertai janji bahwa korban akan dibantu untuk menjadi terkenal dan dengan mudah untuk menjadi *guest star*. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Sandra, et all (2008) (dalam Hidayatulloh, 2019), perilaku tersebut tergolong dalam *Sexual Bribery* yang merupakan tindakan pelecehan seksual dengan adanya janji atas suatu ganjaran dan *Sexual Coersion* yang berupa adanya ancaman. Hudzon (2017) (dalam Fadhillah, 2022) mengungkapkan bahwa perilaku tersebut juga dapat disebut dengan *Quid Pro Quo Harassment* yang dimana apabila korban ingin mendapatkan keuntungan maka harus menerima perlakuan seksual sebagai imbalan.

Secara umum, pelecehan seksual juga masih lekat dengan konsep patriarki. Para partisipan menyebutkan bahwa perilaku diskriminasi cenderung dilakukan oleh *cosplayer* laki-laki kepada *cosplayer* baru terutama perempuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat *stereotip gender* didalamnya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Suprihatian & Aziz (2020), pelecehan seksual dapat terjadi karena adanya relasi kuasa yang dimana salah satu pihak cenderung lebih dominan dan dianggap memiliki kemampuan lebih untuk menyalahgunakan kekuasaan demi kepentingan seksual terhadap bawahan. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Noviani, dkk (2018), bahwa adanya hak-hak istimewa yang dimiliki oleh laki-laki menjadikan perempuan hanya sebagai pengikut, sehingga cenderung menunjukkan adanya kesenjangan kekuasaan antara keduanya.

Bentuk pelecehan seksual lainnya dapat berupa *catcalling*. *Catcalling* yang dialami partisipan berbentuk siulan dan teriakan. *Catcalling* merupakan salah satu bentuk pelecehan seksual yang biasanya dilakukan dengan memanfaatkan penggunaan kata-kata verbal. *Catcalling* secara verbal cenderung berupa siulan hingga komentar-komentar yang merujuk pada tubuh korban, sedangkan *catcalling* nonverbal dapat ditandai dengan adanya gestur fisik (Qila, D. dkk, 2021).

Pelecehan seksual yang dialami oleh partisipan tidak hanya terjadi saat kegiatan *offline* saja, namun juga sering terjadi di sosial media. Bentuk pelecehan seksual yang terjadi di sosial media berupa komentar serta pesan yang berkonteks seksual. Sama halnya dengan *catcalling*, komentar dan pesan berkonteks seksual cenderung merujuk pada kegiatan objektivikasi seksual. Salah satu contohnya, yaitu pernyataan “aduh pingin jilat”, “buka dikit dong itunya”, “dadanya gede banget”. dan lain sebagainya. Komentar-komentar dengan berkonteks seksual tersebut selaras dengan pembahasan terkait objektivikasi seksual yang dimana pelaku cenderung menilai seseorang sebagai objek, bukan sebagai manusia (Nursyifa, S. & Hannah, N, 2022). Beberapa bagian tubuh seseorang terutama perempuan, seperti bibir, pantat, payudara, pinggul, dan paha dapat menjadi fokus utama khususnya pada laki-laki karena bagian-bagian tersebut terlihat seksi, menggairahkan, dan mampu merangsang (Viqri, M. 2023). Sebagaimana riset yang telah dilakukan oleh Georgia Gwinnet College (dalam Viqri, M. 2023) menunjukkan bahwa sel otak laki-laki mampu mengaktifkan dan memberikan rasa kesenangan ketika mereka melihat lekuk tubuh perempuan. Oleh karena itu pelecehan seksual dapat terjadi karena pikiran-pikiran pelaku atau biologis pelaku yang tidak terkontrol.

Tema 3 : Perubahan yang Terjadi Setelah Mengalami Pelecehan Seksual

Dari beberapa bentuk pelecehan seksual yang pernah dialami oleh partisipan, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan respon antara partisipan laki-laki dengan partisipan perempuan. Partisipan laki-laki cenderung menunjukkan bahwa respon didominasi oleh kebingungan tanpa rasa takut, sehingga tidak terlalu menimbulkan dampak yang signifikan bagi perkembangan dirinya. Kirana & Listyani (2023) mengungkapkan bahwa terdapat istilah *toxic masculinity* yang dimana pelecehan seksual tidak akan pernah terjadi pada laki-laki karena laki-laki dinilai mampu melawan dan melindungi dirinya sendiri sehingga dunia sosial cenderung menilai bahwa apabila laki-laki menjadi korban pelecehan seksual maka maskulinitasnya akan dianggap gagal. Bahkan laki-laki sebagai korban pelecehan seksual cenderung merasa malu jika diminta untuk melapor dan pengalamannya diketahui orang lain.

Sedangkan kedua partisipan perempuan mengungkapkan bahwa respon mereka disertai oleh rasa takut dan bingung ketika memperoleh bentuk perilaku pelecehan seksual, sehingga berpengaruh pada perkembangan serta produktivitas mereka. Keduanya sama-sama pernah menunjukkan keinginan untuk berhenti *cosplay* bahkan menjauh dari lingkungan sosial. Namun karena adanya dukungan dari orang-orang terdekat, keduanya mampu memberanikan diri untuk aktif *cosplay* kembali. Hal tersebut selaras dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Sukma, dkk (2022) bahwa dengan adanya dukungan dari orang sekitar baik keluarga maupun teman,

dapat membantu proses pemulihan trauma korban pelecehan seksual. Jika korban pelecehan seksual merasakan manfaat dari adanya dukungan sosial tersebut, maka korban akan cenderung merasa dicintai, dihargai, dan diperhatikan, sehingga mampu mendorong dalam pencapaian dari berbagai hal. (Amalia, F. & Darajat, A. A., 2022).

Dari penjelasan diatas, meskipun para partisipan mengalami berbagai bentuk pelecehan seksual, para partisipan merasa kesadaran diri terhadap perilaku pelecehan seksual juga meningkat. Hal tersebut berupa meningkatnya kesadaran terhadap citra negatif *cosplay* yang ditandai dengan pemahaman *cosplayer* terhadap perilaku-perilaku yang memungkinkan dapat merusak nama *cosplay* dan *cosplayer* itu sendiri. Selain itu, perilaku lainnya juga diungkapkan oleh beberapa partisipan yakni dengan mengurangi penggunaan kostum terbuka baik dengan cara menggunakan manset bahkan tidak menjadikan kostum terbuka sebagai opsi. Selain itu para partisipan juga membawa asisten *cosplay* sebagai bentuk penjagaan terhadap *cosplayer* selama kegiatan berlangsung. Disamping perubahan-perubahan tersebut, para partisipan juga cenderung menunjukkan perilaku asertif terhadap perilaku pelecehan seksual yang ditandai dengan keinginan untuk lebih berani menegur pelaku dan juga melaporkan pelaku pada pihak yang berwajib, seperti panitia *event*, satpam, serta pihak lainnya yang dinilai memiliki kemampuan.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana gambaran pengalaman pelecehan seksual yang terjadi pada *cosplayer*, terutama berkaitan dengan bentuk-bentuk pelecehan seksual. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa *cosplayer* termasuk salah satu profesi yang cukup rentan mengalami pelecehan seksual. Bentuk-bentuk pelecehan seksual yang terjadi pada *cosplayer* dapat berupa komentar dan pesan berkonteks seksual, *catcalling*, diikuti atau diintai, permintaan pose foto berkonteks seksual, hingga pemanfaatan jasa dengan paksaan dan ancaman. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa banyaknya pengalaman pelecehan seksual yang telah dialami para partisipan, cenderung didominasi dengan respon bingung dengan mempertanyakan alasan mengapa pelaku melakukan hal tersebut pada mereka. Namun, adanya pengalaman pelecehan seksual ketika *cosplay* tidak menjadikan mereka menyerah dengan mudah. Para partisipan tetap memutuskan untuk melanjutkan hobi mereka karena beberapa alasan seperti hobi yang dapat menghasilkan, mengembangkan skill, dan keinginan untuk mengembangkan komunitas.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengungkap perkembangan *cosplay* lebih lanjut beserta pengalaman-pengalaman pelecehan seksual pada *cosplayer* yang pernah melakukan *crossdress*. Selain itu juga dapat menjadikan *cosplayer* berjilbab sebagai subjek di penelitian selanjutnya melihat perkembangan *cosplay* saat ini juga dapat diikuti oleh berbagai kalangan. Saran lainnya, diharapkan peneliti selanjutnya mampu mengambil sampel yang lebih besar terkait pelecehan seksual pada *cosplayer* dengan menyesuaikan rentang usia tertentu atau jenis kelamin tertentu.

Referensi

- Aghnies, D. E. (2019). *Tampilan degradasi adat pernikahan budaya Jawa dalam film teman tapi menikah*. [Skripsi, Universitas Semarang]. Eskripsi Universitas Semarang. <https://eskripsi.usm.ac.id/detail-G31A-222.html>
- Amalia, F., & Darajat, A. A. (2022). Peran dukungan sosial keluarga dalam proses penerimaan diri pada remaja korban kekerasan seksual. *Al-Huwiyah*, 2(2), 101-113. <http://dx.doi.org/10.24042/jwcs.v2i2.15269>
- Arif, (2023, Juni 14). Cosplay hobi yang mahal, mengapa mereka suka?. *Channel Kritis dan Objektif 9.id*. <https://channel9.id/cosplay-hobi-yang-mahal-mengapa-mereka-suka/>
- Dwishintaria, J., & Suparman, M. Y. (2024). Perbedaan konsep diri penggemar anime antara cosplayer dan non-cosplayer. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 4137-4146. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.7877>
- Egag. (2023, Agustus 29). Seorang wibu tertangkap melakukan pelecehan seksual di acara Comiket. *Kaskus*. <https://m.kaskus.co.id/thread/64ee0008e364c159ff078d55/seorang-wibu-tertangkap-melakukan-pelecehan-seksual-di-acara-comiket>
- Fadhillah, A., Hendriani, W., Alfian, I., Apsari, D., Akbar, M., Khairunnisa, N., & Mariyati, P. (2022). Pengalaman pelecehan seksual laki-laki: studi fenomenologis pada driver online. *Jurnal Diversita*, 8(1), 22-31. <https://doi.org/10.31289/diversita.v8i1.5017>
- Harlistiyo, A. R. A. (2023). *Persepsi mahasiswa Surabaya terhadap pelecehan seksual di film penyalin cahaya*. [Skripsi, Universitas Pembangunan Nasional Jawa Timur]. <https://repository.upnjatim.ac.id/11870/>
- Herdiansyah, H. (2015.). *Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu psikologi*. Penerbit Salemba Humanika.
- Hidayatulloh, N. (2019). *Faktor-faktor penyebab terjadinya pelecehan seksual terhadap perempuan menurut dinas pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak Kota Semarang*. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo]. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/10368>
- Joice, (2022, Januari 24). The cosplay side hustle: how to make money from cosplay. *Cosplay Advice*. <https://cosplayadvice.com/how-to-make-money-from-cosplay/>
- Kirana, T., & Listyani, R. (2023). Analisis pengalaman mahasiswa laki-laki sebagai korban pelecehan seksual. *Paradigma*. 12(2), 241-250.
- Mekarisce, A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145-151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Noviani, U., Arifah R., Cecep., & Humaedi, S. (2018). Mengatasi dan mencegah tindak kekerasan seksual pada perempuan dengan pelatihan asertif. *Jurnal Penelitian & PPM*, 5(1), 1-110. <https://doi.org/10.24198/jppm.v5i1.16035>
- Nursyifa, S., & Hannah, N. (2022). Objektifikasi tubuh perempuan sebagai akar kekerasan seksual. *JAQFI: Jurnal Aqidah dan Filsafat Islam*, 7(2), 288-317.

- Pramana, N. A., & Masykur, A. M. (2020). Cosplay adalah jalan ninjaku (sebuah interpretative phenomenological analysis). *Jurnal Empati*, 8(3), 646-654. <https://doi.org/10.14710/empati.2019.26508>
- Qila, S. Z., Rahmadina, R. N., & Azizah, F. (2021). Catcalling sebagai bentuk pelecehan seksual traumatis. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 1(2), 95-106. <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol1.iss2.art3>
- Rahman, N. A. (2019) Pelecehan seksual verbal pada mahasiswa berjilbab (studi tentang pemaknaan pengalaman pelecehan seksual verbal bagi mahasiswi berjilbab di kota Surabaya). {Skripsi, Universitas Airlangga}. <https://repository.unair.ac.id/84345/>
- Sukma, L. P. D., Adhi, N. K. J., & Hartika, L. D. (2022). Dukungan sosial pada anak yang mengalami kekerasan seksual. *Jurnal Psikologi Mandala*, 6(2), 39-56, <https://doi.org/10.36002/jpm.v6i2.2127>
- Suprihatin & Azis, A. (2020). Pelecehan seksual pada jurnalis di Indonesia. *Palastren : Jurnal Studi Gender*, 13(2), 413-343, <http://dx.doi.org/10.21043/palastren.v13i2.8709>
- Viqri, M. (2023). Representasi objektifikasi tubuh perempuan dalam video klip (analisis semiotika John Fiske pada video klip (G)I-dle – Nxde, Stellar – Marionette dan AOA – Miniskirt). *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(8), 3958-3967.