

Pola Viktimisasi Korban Pelecehan Seksual Laki-Laki Sebagai *Cosplayer* di Konvensi Anime

Nimrod Oktaviano, Chazizah Gusnita

Program Studi Kriminologi, Universitas Budi Luhur, Jakarta
1943500320@budiluhur.ac.id, chazizah.gusnita@budiluhur.ac.id

ABSTRAK

Peningkatan kasus kekerasan seksual di Indonesia menjadi masalah serius yang dapat terjadi di berbagai tempat, termasuk di ruang publik. Data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak mencatat 20.295 kasus kekerasan seksual dari Januari hingga Oktober 2024, dengan 17.584 di antaranya terjadi pada perempuan dan 4.429 pada laki-laki. Menurut Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (TPKS), jenis-jenis kejahatan seksual meliputi pelecehan fisik dan non-fisik, pemaksaan kontrasepsi, serta kekerasan berbasis elektronik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk pelecehan seksual yang dialami oleh *cosplayer* laki-laki dalam konvensi anime. Pendekatan kualitatif fenomenologis yang bertujuan memahami makna dari suatu peristiwa yang pernah dialami individu digunakan sebagai metode penelitian. Penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk pelecehan seksual yang terjadi pada *cosplayer* laki-laki cukup beragam, seperti sentuhan tanpa izin, perkataan yang menjerumus pada seksual, pengintaian hingga diskriminasi.

Kata kunci : viktimisasi, pelecehan seksual, *cosplayer*, konvensi, teori kriminologi budaya

ABSTRACT

The rise in sexual violence cases in Indonesia is a serious problem that can occur in various settings, including public spaces. Data from the Ministry of Women's Empowerment and Child Protection recorded 20,295 cases of sexual violence from January to October 2024, with 17,584 of these incidents occurring against women and 4,429 against men. According to Law Number 12 of 2022 concerning Criminal Acts of Sexual Violence (TPKS), types of sexual crimes include physical and non-physical harassment, forced contraception, and electronic violence. This study aims to determine the forms of sexual harassment experienced by male cosplayers at anime conventions. A qualitative phenomenological approach aimed at understanding the meaning of an individual's experience was used as the research method. This study shows that the forms of sexual harassment experienced by male cosplayers are quite diverse, including unauthorized touching, sexually suggestive remarks, stalking, and discrimination.

Keyword : victimization, sexual harassment, cosplay, convention, cultural criminology theory

Pendahuluan

Tindak kejahatan seksual di Indonesia semakin menjadi masalah di masyarakat karena peningkatan dari sisi jumlah dan dapat terjadi di mana saja, baik itu di tempat umum, tempat kerja, sekolah, media sosial bahkan di dalam rumah. Pelecehan seksual merupakan segala bentuk perilaku berkonotasi seks yang dilakukan sepihak dan tidak dikehendaki oleh korbannya. Bentuknya dapat berupa ucapan, tulisan, simbol, isyarat dan tindakan (Pangastuti & Fajarwati, 2025). Bentuk kejahatan yang dilakukan dapat berupa godaan, pencabulan, hingga pemerkosaan. Menurut Undang-Undang yang mengatur khusus tentang kejahatan seksual, yaitu Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Pelecehan Seksual (TPKS), jenis-jenis kejahatan seksual meliputi pelecehan seksual non-fisik, pelecehan seksual fisik, pemaksaan kontrasepsi, pemaksaan sterilisasi, pemaksaan perkawinan, penyiksaan seksual, eksploitasi seksual, perbudakan seksual dan pelecehan seksual berbasis elektronik (Auli, 2025).

Kejahatan seksual pada umumnya dilakukan oleh laki-laki terhadap perempuan, namun tidak sedikit juga kasus pelecehan seksual yang dialami oleh laki-laki. Laki-laki korban pelecehan seksual seringkali merasa lemah karena tidak mampu melindungi diri atau komunitasnya. Wynne Russell dalam penelitiannya yang berjudul *Sexual Violence Against Men And Boys* menyatakan bahwa kejahatan seksual pada laki-laki bukanlah hal yang baru yang terjadi di masyarakat, namun kejahatan ini seringkali tidak dianggap sebagai suatu hal yang serius.

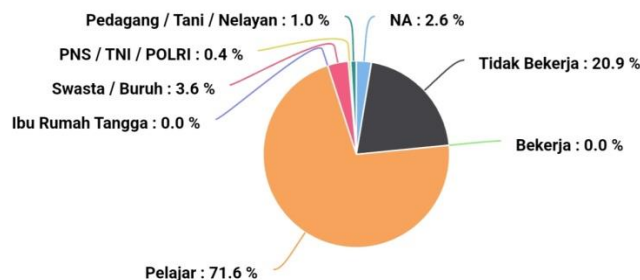


Gambar 1. Data Perbandingan Jenis Kelamin Korban Kejahatan Seksual Tahun 2024

Sumber : Kemenpppa.go.id

Data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak menyatakan bahwa sepanjang tahun 2024 terdapat sebanyak 31.947 kasus pelecehan seksual terverifikasi, dimana perbandingannya adalah sebanyak 27.658 kasus dialami oleh perempuan dan 6.894 dialami oleh laki-laki. Hal ini menunjukkan bahwa memang pelecehan seksual lebih banyak terjadi pada perempuan, namun pelecehan seksual yang dialami oleh laki-laki juga mencapai angka yang cukup besar.

○ % Korban Laki-Laki menurut Pekerjaan



Gambar 2. Grafik Pekerjaan Korban dengan Jenis Kelamin Laki-Laki

Sumber : Kemenpppa.go.id

Grafik ini menunjukkan bahwa mayoritas korban dari pelecehan seksual berstatus pelajar dengan kisaran umur 13 – 17 tahun dengan persentase sebesar 71.6%. Sedangkan korban yang tidak memiliki pekerjaan sebanyak 20.9%. Dari tersebut mengindikasikan bahwa anak-anak remaja yang masih duduk di bangku sekolah sangat rentan dan mudah menjadi korban pelecehan seksual karena mereka mengalami perubahan fisik dan emosional sehingga rentan terhadap tekanan dan manipulasi.

Anak-anak remaja yang mengalami perubahan fisik dan emosional yang signifikan biasanya akan mencoba berbagai macam hal, seperti mencoba mengikuti budaya-budaya populer yang ada, salah satunya *cosplay*. Astari Widyanti, dalam penelitiannya yang berjudul Studi Deskriptif Mengenai *Self-Esteem* Pada *Cosplayer* Remaja Di Jakarta Usia 13-18 Tahun mengungkapkan bahwa kegiatan *cosplay* dilakukan oleh 56 persen *cosplayer* 2-5 kali per tahun, atau rata-rata responden penelitiannya telah melakukan *cosplay* selama 5 tahun. Hal ini dikarenakan 73.17 % *cosplayer* memulai melakukan kegiatan *cosplay* ketika masih bersekolah SMP/SMA.

Hal ini dapat menjelaskan bahwa terdapat banyak anak remaja yang menjadi *cosplay*, baik itu sebagai hobi atau juga mencari keuntungan.

Ancaman pelecehan seksual dapat terjadi dimana saja seperti dalam komunitas komik dan *anime* (animasi Jepang). Banyak hal yang seringkali terjadi dalam komunitas ini, salah satunya adalah *cosplay*. *Cosplayer* merupakan gabungan dari kata *costume* (kostum) dan *player* (pemain) yang berarti suatu pekerjaan atau kegiatan dimana seseorang mengenakan kostum, riasan serta aksesoris layaknya karakter fiksi dalam film, gim ataupun komik. Menurut para ahli, *cosplayer* merupakan singkatan dari *costume play*, yaitu jenis seni *performance* atau pertunjukan dimana para peserta memakai kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter tertentu (Pricillia, 2018). Budaya *cosplay* diperkirakan mulai masuk ke Indonesia pada awal tahun 2000 dan terus berkembang hingga saat ini. Seiring dengan berjalannya waktu, *cosplay* menjadi sebuah pekerjaan bagi beberapa masyarakat yang gemar *fashion*, bahkan berkembang menjadi ajang kejuaraan dan konvensi-konvensi anime yang diselenggarakan di Indonesia. Masyarakat Indonesia terutama kalangan remaja yang sangat menggemari *cosplay* membuatnya semakin berkembang hingga *cosplay* menjadi salah satu budaya yang hingga saat ini sering dilakukan (Sarinastiti & Merdiana, 2022).

Konvensi anime, gim ataupun budaya Jepang adalah festival yang menunjukkan berbagai aspek kehidupan di Jepang seperti makanan, pakaian, bahasa hingga kontes bernyanyi. Acara ini biasanya dimanfaatkan oleh komunitas lokal penggemar anime dan *cosplay* untuk berkumpul dan menunjukkan bakat mereka. Festival-festival tersebut banyak diselenggarakan dalam beberapa universitas ternama sebagai bentuk perayaan festival dan juga di berbagai mall untuk menarik lebih banyak pengunjung (Gama, 2025). Meskipun telah menjadi budaya positif yang berkembang di masyarakat Indonesia, *cosplay* tidak luput dari tindak pelecehan seksual. Tidak sedikit *cosplayer* yang menjadi sasaran tindak pelecehan seksual di Indonesia, khususnya Jakarta. Berbagai macam tindakan seperti pelecehan, pemaksaan seksual terus terjadi, baik secara langsung atau tidak langsung. Seperti kasus pelecehan seksual lainnya, pelecehan seksual pada *cosplayer* dapat terjadi di mana saja, terutama pada saat konvensi anime dimana terdapat banyak sekali pengunjung. Dari adanya objektifikasi seksual, secara tidak langsung individu *cosplayer* sering dipandang hanya dari bagaimana daya tarik seksual mereka dan bagaimana penampilan fisik mereka. Meskipun faktanya saat ini sudah banyak *cosplayer* yang mengenakan kostum tertutup bahkan berhijab, namun hal tersebut tetap dapat menjadikan *cosplayer* sebagai sasaran pelecehan seksual. Wanita berhijab pun dapat menjadi korban pelecehan seksual (N.A, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa pakaian dan penampilan tidak selalu menjadi faktor utama terjadinya pelecehan seksual, terutama pada *cosplayer* laki-laki dalam konvensi

atau festival anime. Festival budaya yang seharusnya menjadi wadah bagi *cosplayer* untuk mengekspresikan bakatnya justru menjadi tempat yang berbahaya bagi mereka (Travianti, 2022).

Budaya *cosplay* di Indonesia didorong oleh popularitas budaya populer Jepang dan dukungan dari komunitas yang aktif, sayangnya budaya populer ini tidak luput dari kejahatan pelecehan seksual. Konvensi yang diselenggarakan seharusnya menjadi wadah ekspresi diri bagi *cosplayer* yang mencari ketenaran dan meramaikan acara justru menjadi arena potensial pelecehan seksual. *Cosplayer* baik dalam konvensi maupun platform daring rentan menjadi korban pelecehan yang beragam, mulai dari komentar yang merendahkan, objektifikasi seksual, sentuhan tanpa izin, hingga kekerasan fisik. Kepadatan pengunjung acara, tingkat keamanan yang kurang memadai dan kurangnya pemahaman mengenai batasan personal memperparah kerentanan resiko terjadinya pelecehan seksual dalam suatu konvensi anime. Sementara kostum yang digunakan *cosplayer* sering disalah artikan sebagai "izin" untuk tindakan yang tidak pantas. Kurangnya pemahaman tentang pelecehan seksual baik bagi pengunjung maupun *cosplayer* itu sendiri juga berkontribusi pada masalah ini, dimana sebagian dari mereka justru menganggap tindakan tersebut merupakan hal yang wajar terjadi atau biasa dilakukan.

Pelecehan seksual yang terjadi terhadap *cosplayer* dalam festival berdampak pada munculnya trauma yang serius bagi kehidupan *cosplayer*. Mereka bisa menjadi terpaksa hidup dalam ketakutan serta trauma dalam ruang publik dan keramaian, menjadi waspada terhadap orang asing dan bahkan berhenti menjadi *cosplayer* padahal seharusnya festival-festival yang diselenggarakan bisa menjadi wadah bagi para *cosplayer* yang ingin membangun karir dan mengekspresikan diri mereka dalam kecintaannya terhadap budaya *cosplay*.

Pelecehan seksual terhadap *cosplayer* perempuan lebih sering disorot, sementara pelecehan seksual terhadap *cosplayer* laki-laki seringkali terabaikan. Norma maskulinitas yang kuat di masyarakat dapat membuat korban laki-laki enggan melaporkan pengalaman mereka karena takut dianggap lemah atau tidak sesuai dengan standar gender. Bentuk pelecehan seksual yang dialami *cosplayer* laki-laki pun berbeda, seperti komentar homofobik atau merendahkan penampilan fisik. Minimnya penelitian mengenai isu ini semakin memperburuk keadaan, membuat *cosplayer* laki-laki semakin rentan dan terpinggirkan.

Teori Kriminologi Budaya berkaitan dengan proses pengendalian budaya, dan juga kejahatan, menempatkan kriminalitas dan pengendalian menjadi hal yang bertujuan untuk memahami realitas kebiasaan yang tidak adil dan setara, juga menyoroiti cara dimana kekuasaan digunakan dan ditolak di tengah saling

mempengaruhi antara pembuatan peraturan, pelanggaran, dan representasi. Dalam semua hal ini, kriminologi budaya berupaya untuk menantang parameter analisis kriminologi yang diterima dan mengarahkan kembali kriminologi ke kondisi sosial, budaya, dan ekonomi kontemporer. Kriminalisasi merupakan proses budaya dimana pihak yang berkuasa menetapkan dan membentuk norma-norma sosial yang dominan dan memberikan makna khusus pada norma tersebut. Kekuasaan mereka melampaui batas proses hukum untuk mengatur apa yang dapat diterima sebagai hiburan atau kesenangan, serta apa yang dilarang, dan dianggap sebagai tindakan kriminal (Presdee, 2000). Dua bidang pertama dapat dijelaskan dengan pemisahan sederhana namun informatif antara "budaya sebagai kejahatan" dan "kejahatan sebagai budaya". Bidang yang lebih luas ketiga meliputi berbagai cara di mana media membentuk persepsi tentang kejahatan dan upaya pengendaliannya; sedangkan yang keempat mengeksplorasi politik sosial dan intelektual dalam kriminologi budaya (Ferrell, 1999).

Kriminologi budaya ini bertujuan untuk menyatukan kriminologi dengan kajian budaya, yang berartikan mengadopsi pandangan ilmu pengetahuan budaya ke dalam penelitian kriminologi modern. Hal ini mencakup perspektif dalam kajian budaya, teori postmodern, teori kritis, serta sosiologi interaksi, dan juga menggunakan metodologi etnografis, analisis media/text. Faktor utamanya ada pada pemahaman, makna, dan representasi kejahatan, serta penanggulangnya. Maka dari itu secara khusus, bidang ini memeriksa kerangka pemikiran gaya hidup dan subkultur, penekanan simbolis atas budaya populer, dan juga konstruksi kejahatan serta isu-isu pencegahan kejahatan. Studi ini juga dipengaruhi oleh perkembangan modern, pandangan masyarakat terhadap kejahatan, media massa, dan kebijakan yang membentuk pemahaman tentang kejahatan (Robbyansyah, 2011).

Budaya populer Jepang (*J-Pop*) adalah budaya alternatif yang mencakup berbagai hal seperti musik, film, *anime*, komik (*manga*), fashion, dan lainnya. Dalam konteks penelitian ini, budaya populer Jepang melahirkan beberapa aspek yang menjadi penyebab terjadinya pelecehan seksual terhadap *cosplayer* laki-laki, yaitu komunitas, konvensi anime dan *cosplayer*.

Masuknya budaya luar ke Indonesia seperti *cosplayer* atau berperan menjadi seseorang pada dasarnya dapat menjadi sarana kegiatan hingga menjadi ajang mengeluarkan bakat seorang individu. Namun di sisi lain, hal ini menyebabkan terjadinya kejahatan, salah satunya pelecehan seksual. Tidak hanya bagi perempuan tetapi juga laki-laki. Pelecehan seksual terhadap *cosplayer* dalam konvensi *anime* menimbulkan dampak negatif bagi para *cosplayer*, masyarakat maupun pihak penyelenggara konvensi. Adanya pelecehan seksual, menjadikan konvensi anime yang semula diadakan dengan bertujuan memperkenalkan budaya Jepang, serta wadah bagi

komunitas, sekaligus menjadi ajang perlombaan dan kontes, menjadi tempat yang berbahaya terutama bagi *cosplayer*.

Artikel jurnal berjudul *I'm Not Your Waifu: Sexual Harassment and Assault in Cosplay, Anime and Manga Convention*, yang membahas tindak pelecehan seksual terhadap *cosplayer* dalam konvensi anime menyatakan bahwa kurangnya pelatihan dan pengetahuan pihak penyelenggara tentang pelecehan seksual terhadap *cosplayer* menjadi salah satu penyebab terjadinya pelecehan seksual tersebut. Kerentanan terjadinya pelecehan seksual yang dialami *cosplayer* dalam suatu konvensi dapat disebabkan dari kurangnya pengetahuan dan pelatihan dari pihak penyelenggara, dimana mereka kurang mempertimbangkan kondisi, situasi, struktur konvensi dan dinamika pengunjung.

Metode Penelitian

Dalam penelitian mengenai pola viktimisasi korban pelecehan seksual laki-laki sebagai *cosplay* di konvensi anime yang mengarah kepada *cosplayer* laki-laki, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan informasi mengenai pola pelecehan seksual. Lexy J. Moleong (2005) mengungkapkan bahwa metode kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, termasuk dengan menjelaskan tingkah laku, persepsi, motivasi, tingkah laku, dan lain-lain secara keseluruhan, dari segi bahasa dan dalam konteks alam tertentu, dengan menggunakan berbagai metode alam. Hasil penelitian ini nantinya akan berupa hasil analisa mendalam dan tidak bisa dideskripsikan melalui data-data berupa angka.

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis, yaitu metode penelitian kualitatif yang berfokus pada pengalaman subjektif dan persepsi individu tentang fenomena atau gejala yang sedang terjadi. Studi fenomenologi menggambarkan arti sebuah pengalaman hidup untuk beberapa orang tentang sebuah konsep atau fenomena (Creswell, 1998). Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti mewawancarai sejumlah *cosplayer* laki-laki yang pernah menjadi korban pelecehan seksual sebagai informan, dengan tujuan mendapatkan fenomena pola pelecehan seksual dan menganalisanya menggunakan teori kriminologi budaya.

Peneliti melakukan observasi secara langsung di tempat dan melakukan wawancara kepada pihak terkait mengenai situasi yang sebenarnya dan menggambarkan pemahaman terkait objek penelitian. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat memahami jawaban dari pertanyaan penelitian terkait bagaimana proses terjadinya tindak pelecehan seksual terhadap *cosplayer* laki-laki dalam konvensi anime. Tujuan dari pendekatan kualitatif adalah untuk lebih

memahami kondisi suatu konteks dengan memberikan deskripsi yang mendalam perihal potret kondisi tersebut yang sesuai dengan keadaan alaminya, menggambarkan tentang apa yang sebenarnya terjadi di lapangan (Fadli, 2021).

Penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2024 sampai Januari 2025, bertempat di Comic Frontier 19, Indonesia Convention Exhibition (ICE) BSD, Kota Tangerang. Penelitian dilakukan pada konvensi *Comic Frontier* dikarenakan *Comic Frontier* merupakan salah satu konvensi terbesar yang pernah diselenggarakan di Indonesia, dengan total konvensi yang telah diselenggarakan mencapai 19 kali dan masih akan terus berlanjut diadakan setiap dua kali dalam satu tahun.

Pengumpulan data adalah tahap krusial dalam penelitian karena bertujuan untuk mendapatkan informasi yang relevan. Tanpa pemahaman tentang teknik-teknik pengumpulan data yang tepat, peneliti tidak akan berhasil mengumpulkan data sesuai dengan standar yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2007). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Melakukan tanya jawab secara langsung kepada informan guna menjangkau data yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik ini dilakukan agar peneliti mampu mengeksplorasi dan dari informasi yang bersifat nilai, makna dan pemahaman. Wawancara ini dilakukan dengan sesi tanya jawab dengan sejumlah *cosplayer* laki-laki dan petugas keamanan.

2. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan menggunakan indra penglihatan tanpa memerlukan pertanyaan-pertanyaan. Metode ini dilakukan dengan menganalisis dan memahami gejala yang terkait dengan objek penelitian melalui pengamatan langsung terhadap kondisi-kondisi nyata yang terjadi di lapangan. Data observasi dapat berupa hasil kunjungan dan pengamatan terhadap tempat penelitian di Comic Frontier, Indonesia Convention Exhibition (ICE) BSD, Kota Tangerang.

Hasil dan Pembahasan

Profil *Comic Frontier*

Comic Frontier atau yang dikenal dengan sebutan *Comifuro* merupakan acara eksibisi karya amatir yang diadakan dua kali dalam satu tahun pada hari Sabtu dan Minggu. Pada awalnya *Comifuro* merupakan bagian dari Gelar Jepang Universitas Indonesia (GJUI) yang hanya berfokus pada kegiatan workshop terkait industri kreatif seperti komik dan ilustrasi hingga pada tanggal 28-29 Desember 2013 atau pada

pagelaran ketiganya *Comifuro* memisahkan diri dan menjadi konvensi terpisah dari GJUI. Hingga pada pagelaran-pagelaran berikutnya, *Comifuro* terus berkembang dengan menambahkan lebih banyak kegiatan seperti pertunjukan *cosplay*, musik dan tarian. Pada tahun 2021 *Comifuro* mengganti nama menjadi *Comivuro (Comufuro Virtual)* yang diadakan secara daring akibat dampak dari Covid-19. Kemudian pada tahun berikutnya, *Comifuro* diadakan kembali sebagai konvensi fisik dan berpindah ke Indonesia Convention Exhibitio (ICE) BSD City, Kabupaten Tangerang, dengan tujuan dapat menampung jumlah pengunjung yang semakin banyak. Sejak pindah ke ICE BSD, pihak panitia *Comifuro* menawarkan *shuttle bus* gratis dari dan ke Stasiun Cisauk untuk mempermudah transportasi para pengunjung. Hingga kini, *Comifuro* menjadi salah satu konvensi terbesar di Indonesia.

Comifuro menyelenggarakan berbagai kegiatan seperti pameran komik dan ilustrasi amatir dari kreator lokal maupun internasional, pertunjukan dan kompetisi *cosplay*, pentas musik dan tarian yang terinspirasi dari komik, film, anime maupun gim dan workshop terkait industri kreatif seperti teknik menulis dan menggambar atau hal lainnya yang berhubungan dengan komik atau ilustrasi. Pentas musik dan tarian yang terinspirasi dari anime, gim dan budaya Jepang bertujuan untuk mengembangkan bakat dan kemampuan peserta dalam bidang musik dan tari, membangun komunitas yang memiliki minat yang sama dan mempromosikan budaya Jepang dan anime bagi kesadaran masyarakat dalam budaya tersebut. Pertunjukan dan perlombaan *cosplay* diadakan dengan tujuan meningkatkan kreativitas dan imajinasi para cosplayer dalam menciptakan kostum dan karakter yang unik, mengembangkan bakat dan kemampuan dalam bidang kostum, *make-up* dan akting, serta meningkatkan antusiasme dan semangat para pengunjung dan menciptakan suasana yang menyenangkan dan meriah.

Namun kegiatan-kegiatan tersebut dapat berubah tergantung dengan edisi *Comifuro* yang dilangsungkan. Talkshow dan pasar *doujin* merupakan salah satu kegiatan utama yang diselenggarakan dalam *Comifuro*. *Doujin* atau *Doujinshi* adalah istilah dalam bahasa Jepang untuk sebuah karya yang ditulis, dikembangkan dan diterbitkan secara mandiri oleh individu atau kelompok.

Hasil Observasi

Dalam konvensi *Comifuro*, jumlah pengunjung secara keseluruhan mencapai lebih dari 20.000 orang. Kepadatan pengunjung tergantung pada hari, jam dan cuaca dan menjadi semakin padat ketika memasuki hari minggu sore dan malam. Para pengunjung berasal dari berbagai kalangan seperti anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Namun mayoritas dari pengunjung adalah remaja. Tujuan dari masyarakat yang berkunjung ke konvensi *Comifuro* adalah mencari hiburan, menunjukkan apresiasi

mereka sebagai penggemar budaya Jepang, membeli barang dagangan, sebagai titik kumpul komunitas, hingga bertemu dengan idola mereka. Beberapa bintang tamu dan tokoh masyarakat seperti, JKT 48, *Kobokanaeru* dan Eno Bening dan yang lainnya juga turut hadir dalam memeriahkan pagelaran-pagelaran dalam konvensi *Comifuro*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, tingkat keamanan yang dikerahkan dalam konvensi *Comifuro* cukup besar, yaitu sekitar 100 orang yang berjaga di luar maupun di dalam gedung. Prosedur keamanan yang cukup ketat, seperti pemeriksaan tiket dan barang bawaan pengunjung, juga diterapkan untuk memastikan keselamatan semua peserta. Namun, jumlah petugas keamanan ini terbilang masih kurang jika dibandingkan dengan jumlah pengunjung yang mencapai ribuan orang. Dalam situasi seperti ini, tantangan untuk menjaga keamanan dan ketertiban menjadi semakin kompleks. Kepadatan pengunjung yang tinggi, yang mencapai antara 17.000 hingga 20.000 orang dalam satu acara, membuat pengawasan menjadi sulit. Dalam kerumunan besar, tindakan pelecehan seksual atau perilaku tidak pantas lainnya dapat terjadi dengan cepat dan sering kali sulit untuk dideteksi oleh petugas keamanan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada upaya dari penyelenggara untuk menjaga keamanan, jumlah petugas yang terbatas tidak sebanding dengan tantangan yang dihadapi dalam mengawasi perilaku ribuan pengunjung.

Hasil Wawancara

Dalam penelitian ini, terdapat tiga informan yang menjadi narasumber. Berikut Adalah profilnya.

Tabel 1. Profil Narasumber

No.	Nama	Usia	Profesi	Hubungan dengan kasus
1	Farhan	16 Tahun	Pelajar, Komunitas penggemar anime dan gim	<i>Cosplayer</i> korban pelecehan seksual
2	A (Nama dismarkan)	16 Tahun	Pelajar	<i>Cosplayer</i> korban pelecehan seksual
3	Y (Nama disamarkan)	16 Tahun	Pelajar, Gamers	<i>Cosplayer</i> korban pelecehan seksual

Berdasarkan keterangan narasumber Farhan, jika *cosplayer* laki-laki menjadi korban pelecehan seksual artinya pelakunya benar-benar sudah kehilangan akal dan hanya memikirkan kepuasan nafsu mereka tanpa memikirkan dampak yang ditimbulkan dari tindakannya tersebut. Farhan juga menambahkan, keuntungan pelaku

pelecehan seksual yang ada di konvensi anime tidak sebanding dengan dampak yang diterima oleh korban dimana pelaku hanya merasa puas beberapa saat saja sementara korban bisa mendapatkan kerugian yang besar seperti trauma psikologis, pikiran yang tindak tenang hingga kehilangan nyawa. Sedangkan narasumber Y menambahkan bahwa hal itu bisa saja terjadi karena adanya perbedaan kekuatan dan jumlah anggota antar komunitas. Komunitas yang memiliki lebih banyak orang cenderung lebih berkuasa dan merasa bahwa komunitas yang lebih kecil adalah salah satu objek untuk bersenang-senang.

Viktimisasi terhadap Pelecehan Seksual *Cosplayer* Laki-Laki dalam Konvensi *Comifuro*

Cultural Criminology Theory atau teori kriminologi budaya menjelaskan bahwa kejahatan merupakan salah satu dari produk budaya sehingga kriminalitas yang terjadi di tengah-tengah para *cosplayer* ini disebabkan oleh sebuah perubahan yang terjadi pada Masyarakat. Oleh karena itu, pelecehan seksual yang terjadi disebabkan dari masyarakat itu sendiri yang dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan oleh penulis, dapat diketahui bahwa jenis pelecehan seksual yang terjadi dalam konvensi anime *Comifuro* terhadap *cosplayer* laki-laki disebabkan oleh kebiasaan menonton anime. Terlalu sering menonton anime dapat menciptakan imajinasi yang liar dan kebiasaan yang buruk seperti menganggap bahwa karakter dalam anime atau gim adalah sosok yang nyata dan dapat dianggap sebagai teman atau kekasih seseorang. Selain itu kebiasaan ini juga dapat membuat seseorang menghindari dari lingkungan sosial sehingga pelaku cenderung mengobjektifikasi seseorang sebagai objek untuk merealisasikan imajinasi mereka terutama dalam budaya anime dan *cosplay*.

Hasil observasi dan pengamatan yang penulis lakukan dalam konvensi anime *Comifuro 19* menunjukkan bahwa perilaku kriminal dapat dipengaruhi oleh kultur dan subkultur yang berbeda-beda antara masyarakat, komunitas dan individu. Komunitas penggemar budaya Jepang khususnya anime dan *cosplay* memiliki banyak sekali norma sosial yang baik, namun tidak menutup kemungkinan bahwa komunitas penggemar anime dan *cosplay* juga memiliki norma sosial yang buruk, seperti merendahkan *cosplayer* atau komunitas lain, saling memperebutkan perhatian penggemar dengan cara yang tidak baik, hingga melakukan pelecehan seksual dan diskriminasi.

Bentuk pelecehan seksual yang paling rentan terjadi dalam konvensi *Comifuro* adalah pelecehan seksual fisik berupa sentuhan yang tidak diinginkan baik saat sesi berfoto atau atau pada waktu-waktu tertentu. Hal ini biasanya terjadi dengan

memanfaatkan situasi kepadatan pengunjung untuk menyentuh korban atau memanfaatkan sesi berfoto. Dampak yang ditimbulkan dari pelecehan seksual kepada *cosplayer* laki-laki terbilang beragam tergantung dari bagaimana *cosplayer* yang menjadi korban itu menanggapi tindakan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, narasumber menjelaskan bahwa dampak yang diterima korban sangat beragam, salah satunya dapat berupa trauma psikologis.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pelecehan seksual terhadap *cosplayer* laki-laki di konvensi anime dapat dianalisis melalui perspektif viktimisasi primer dan tersier. Viktimisasi primer merujuk pada pengalaman langsung yang dialami oleh korban, seperti sentuhan tanpa izin, *catcalling*, permintaan untuk berpose secara seksual, hingga tindakan pelecehan verbal lainnya. Pengalaman ini tidak hanya berdampak pada fisik korban tetapi juga menyebabkan trauma psikologis yang mendalam. Banyak *cosplayer* laki-laki merasa malu, tertekan, dan kehilangan rasa percaya diri akibat tindakan tersebut. Bahkan, beberapa korban memilih untuk menghindari acara *cosplay* di masa depan karena rasa takut dan tidak nyaman yang terus membayangi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pelecehan seksual tidak hanya merusak pengalaman individu tetapi juga dapat mengubah cara mereka berinteraksi dalam komunitas. Viktimisasi primer juga mencerminkan bagaimana norma-norma sosial yang ada sering kali memperburuk situasi korban. Dalam masyarakat yang masih memegang stereotip bahwa laki-laki tidak mungkin menjadi korban pelecehan seksual, membuat banyak *cosplayer* laki-laki merasa ragu untuk melaporkan kejadian yang mereka alami. Mereka khawatir akan dianggap lemah atau bahkan diejek oleh lingkungan sosialnya. Akibatnya, banyak kasus pelecehan seksual terhadap laki-laki tidak terungkap dan terus menjadi masalah yang tersembunyi dalam komunitas *cosplay*. Hal ini menegaskan pentingnya membangun kesadaran kolektif bahwa pelecehan seksual dapat terjadi pada siapa saja tanpa memandang gender.

Di sisi lain, viktimisasi tersier mencakup dampak yang dirasakan oleh orang-orang di sekitar korban, seperti teman, keluarga, dan komunitas *cosplay* secara keseluruhan. Ketika seorang *cosplayer* laki-laki menjadi korban pelecehan seksual, teman-teman dan komunitasnya sering kali merasakan tekanan sosial berupa stigma atau rasa tidak nyaman untuk terus berpartisipasi dalam acara serupa. Hal ini dapat menciptakan suasana ketidakamanan kolektif di dalam komunitas *cosplay*. Selain itu, komunitas *cosplay* secara umum dapat mengalami kerugian reputasi akibat kasus-kasus pelecehan yang terjadi, sehingga mengurangi partisipasi dan kepercayaan diri anggotanya. Dampak ini menunjukkan bahwa pelecehan seksual tidak hanya

berpengaruh pada individu tetapi juga menciptakan efek riak yang lebih luas dalam lingkungan sosial. Komunitas *cosplay* sebagai subkultur juga menghadapi tantangan khusus dalam menangani isu pelecehan seksual. Subkultur ini sering kali menekankan kebebasan berekspresi melalui kostum dan peran yang dimainkan oleh anggotanya. Namun, kebebasan ini terkadang disalahartikan oleh sebagian orang sebagai izin untuk melanggar batas-batas pribadi orang lain. Oleh karena itu, penting bagi komunitas *cosplay* untuk menetapkan aturan yang jelas mengenai perilaku yang dapat diterima selama acara berlangsung serta memberikan panduan tentang cara melaporkan tindakan pelecehan.

Saran

Berkaitan dengan topik ini, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menggali lebih dalam tentang pengalaman *cosplayer* laki-laki terkait pelecehan seksual. Selain itu, survei skala besar perlu dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih representatif mengenai frekuensi dan jenis pelecehan seksual yang dialami oleh *cosplayer* laki-laki. Data ini akan sangat berharga dalam merumuskan kebijakan dan program intervensi yang tepat. Dengan informasi yang akurat, pihak penyelenggara konvensi dapat mengambil langkah-langkah konkret untuk meningkatkan keselamatan peserta dan menciptakan lingkungan yang lebih inklusif. Survei ini juga dapat memberikan wawasan tentang persepsi masyarakat terhadap isu pelecehan seksual dalam komunitas *cosplay*.

Pihak penyelenggara konvensi juga perlu mengadakan program edukasi tentang kesadaran akan pelecehan seksual. Program ini harus mencakup informasi mengenai batasan pribadi, cara melaporkan tindakan pelecehan, serta pentingnya saling menghormati antar peserta. Edukasi semacam ini tidak hanya bermanfaat bagi para *cosplayer* tetapi juga untuk pengunjung dan panitia acara. Dengan meningkatkan kesadaran tentang isu ini, diharapkan akan tercipta budaya yang lebih aman dan mendukung di dalam komunitas *cosplay*. Penting pula bagi organisasi atau komunitas *cosplay* untuk menyediakan akses ke layanan psikologis bagi korban pelecehan seksual. Layanan ini dapat membantu korban mengatasi trauma dan memberikan dukungan emosional yang diperlukan untuk proses pemulihan. Dengan adanya akses ke layanan psikologis, korban dapat merasa lebih didukung dan memiliki ruang untuk berbagi pengalaman mereka tanpa rasa takut akan stigma.

Referensi

- Ashila, B., Barus, N. (2023). Kekerasan Seksual Pada Laki-Laki: Diabaikan Dan Belum Ditangani Serius. Indonesia Judicial Research Society.
- Balqis, M., Samatan, N. (2021). Pemaknaan Korban Pelecehan Seksual (Analisis Resepsi Audiens Terhadap Film 27 Steps of May). Universitas Gunadarma. Jurnal Publisitas, Vol. 8, No. 1.
- Herlina, Susanti, V. (2002). Pelecehan Seksual (Studi Kasus Terhadap Perempuan Pengguna Jasa Kereta Api). Depok, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Indonesia, 2002.
- Hernandez, M., Rodriguez, M. (2018). The Experience of Cosplayers: A Qualitative Study. Journal of Leisure Research.
- Hisyam, C. (2018). Perilaku Menyimpang Tinjauan Sosiologis. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khabib, N. (2022). Perkembangan Dan Pengaruh Anime Di Indonesia, Serta Penggunaan Anime Sebagai Media Pembelajaran. Universitas Diponegoro.
- Miranti, A., Sudiana, Y. (2021). Pelecehan Seksual Pada Laki-Laki Dan Perspektif Masyarakat Terhadap Maskulinitas (Analisis Wawancara Kritis Norma Fairclough). Bricolage : Jurnal Magister Ilmu Komunikasi. Vol 7, No 2.
- Nagaike, K., Yoshida, K. (2011). Becoming And Performing Self And The Other: Fetishism, Fantasy And Sexuality Of Cosplay In Japanese Girl's/Women's Manga. International Association for Asia Pacific Studies – IAAPS. Asia Pacific World (Vol. 2, Issue 2).
- Sofiana, M., Savira, S. (2024). Pengalaman Pelecehan Seksual Pada Cosplayer Di Komunitas Ichiverse Project Surabaya. Jurnal Psikologi Indonesia. Volume 2 No. 2.
- Wicaksono, R. (2023). Stigma Sosial Terhadap Wibu (Studi Kasus Wibu Di Kota Depok, Jawa Barat). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.