

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena *body shaming* masih sering terjadi di Indonesia. Adanya media sosial turut serta dalam meningkatkan perilaku *body shaming* (Fauziah, 2022). Salah satu platform media sosial yang sering digunakan oleh pelaku *body shaming* yaitu Instagram (Febrianti & Fitria, 2020). Instagram merupakan platform yang menampilkan konten visual seperti foto, video, dan pengguna dapat berinteraksi mengomentari visual seseorang sehingga dapat memicu terjadinya perilaku *body shaming* yang berujung pada *cyberbullying* (Geofani, 2019). Internet dan media sosial merupakan media yang rentan terjadi *cyberbullying* karena dapat menyebarkan informasi dengan mudah, sulit mengendalikan orang yang berkomentar, serta pelaku lebih berani dan agresif (Cénat dkk., 2014).

Body shaming merupakan perilaku tidak berulang ketika seseorang mengekspresikan pendapat atau komentar yang tidak diinginkan berupa komentar negatif mengenai penampilan atau tubuh seseorang dan dapat terjadi di media sosial maupun dunia nyata (Schlüter dkk., 2021). Contoh kata-kata *body shaming* yaitu gendut, pesek, cungring, dan lain-lain yang berhubungan dengan penampilan fisik (Yolanda dkk., 2022). Alasan pelaku berani merendahkan penampilan fisik seseorang karena dianggap lumrah, bercanda, beralasan memberikan dorongan pada korban untuk berubah, bahkan alasan yang paling umum digunakan yaitu memiliki kebebasan menyuarakan pendapat di ruang publik (Dewi dkk., 2023). Meskipun beberapa orang menganggap *body shaming* hanyalah sekedar bercanda, tetapi sebenarnya perilaku ini termasuk ke dalam tindakan *bullying* karena merupakan kekerasan secara verbal (Sakinah, 2018).

Kasus *body shaming* yang sering ditemukan di media sosial Instagram biasanya terjadi pada selebriti atau publik figur di Indonesia. *Body shaming* disampaikan melalui komentar-komentar negatif netizen yang membahas penampilan fisik. Salah satunya terjadi pada Aurel Hermansyah yang banyak mendapat komentar *body shaming* di media sosial setelah melahirkan putri keduanya. Aurel mengalami kenaikan berat badan sehingga netizen menyebutnya

“gendut” (Rohman & Rusdiana, 2023). Bukan hanya pada Aurel hal ini juga terjadi pada Rahmawati Kekeyi Putri Cantikka atau dikenal sebagai Kekeyi yang mendapatkan komentar buruk mengenai fisik di postingan instagramnya seperti “perawatan mahal-mahal ko tetep jelek” dan “ko giginya kaya gitu ya” (Rahdianni, 2023). Tidak hanya terjadi pada selebriti, kasus *body shaming* pada remaja ditunjukkan melalui penelitian Pricilia dan Yoanita (2019) dengan 384 responden remaja perempuan berusia 13-17 yang mengalami *body shaming* di Instagram, bahwa lebih dari 50% responden pernah menerima pesan *body shaming* melalui kolom komentar dan *body shaming* yang sering dialami oleh remaja adalah *fat shaming*, penuaan dini, dan badan pendek. Kasus-kasus ini menunjukkan bahwa media sosial merupakan tempat yang rentan terjadi *body shaming* dan para pelaku berani memberikan komentar negatif mengenai fisik secara bebas di media sosial.

Perhatian khusus *body shaming* perlu dilakukan karena perilaku ini dapat memberikan dampak negatif pada korbannya. Bahkan perilaku *body shaming* juga dapat mengakibatkan seseorang melakukan tindak kriminalitas, seperti kasus yang diberitakan oleh CNN Indonesia (2020, 1 September) ada seorang remaja laki-laki berusia 16 tahun yang memukul temannya berusia 15 tahun hingga tewas. Hal ini terjadi karena korban melakukan *bullying* verbal atau *body shaming* terhadap pelaku dengan sebutan gajah karena ukuran tubuhnya sangat besar. Tidak hanya itu, *body shaming* juga dapat menyebabkan korban merasa malu sehingga menyebabkan kecemasan terhadap penampilan dan jika terjadi berulang korban akan selalu merasa tidak puas dengan penampilan fisiknya (Nasution & Simanjuntak, 2020). Korban akan semakin tidak percaya diri, merasa tidak aman, dan berupaya untuk menjadi ideal (Sakinah, 2018). Selain itu, bisa juga menyebabkan depresi, gangguan makan, dan gangguan seksual (Lamont, 2019).

Berdasarkan penyebaran kuesioner yang peneliti lakukan pada 50 remaja Kota Bandung berusia 13-17 tahun bahwa masih banyak pelaku dan korban dari perilaku *body shaming*. Data menunjukkan remaja yang pernah menjadi pelaku *body shaming* sebanyak 12%, pernah menjadi korban *body shaming* sebanyak 50%, dan pernah melakukan keduanya sebagai pelaku dan korban *body shaming* sebanyak 38%. Berdasarkan data tersebut permasalahan *body shaming* ini masih dialami oleh remaja di Kota Bandung sehingga mereka rentan menjadi korban dan

pelaku *body shaming*. Menurut Thomas (2023) apabila seseorang pernah menjadi korban *bullying* atau *body shaming*, maka ia akan memiliki potensi yang lebih besar untuk menjadi pelaku di masa yang akan datang. Karena korban yang menyimpan amarahnya dan tidak diketahui oleh banyak orang akan melakukan *body shaming* seperti yang ia rasakan di masa lalu.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan bersama dosen psikologi Ibu Dr. Nani Nuranisah Djamal, M.Pd., M.Psi., Psikolog bahwa usia remaja yang cocok untuk mengedukasi *body shaming* yaitu fase remaja awal hingga menengah. Karena pada fase tersebut remaja sedang mengalami masa pubertas dengan adanya perubahan pada penampilan fisik dan psikologisnya.

Memberikan edukasi pada remaja tentunya membutuhkan media yang dapat menarik perhatian. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sari (2019) menggunakan *motion graphic* sebagai video edukasi dapat membuat penyampaian informasi lebih menarik, memperjelas pesan yang ingin disampaikan, dan membantu penonton mudah mengingat konsep yang dijelaskan dengan melihat dan memahami video. Bangun (2019) menunjukkan bahwa *motion graphic* efektif dan mudah digunakan karena hanya perlu menonton video saja.

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran remaja akan dampak buruk dari perilaku *body shaming* dan dapat membangun sikap menerima serta menghargai keunikan yang ada pada tubuh sendiri maupun orang lain. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Rancang Bangun *Motion Graphic* “CUKUP” Sebagai Media Edukasi Pencegahan *Body Shaming* Untuk Remaja”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan membangun video *motion graphic* sebagai media edukasi pencegahan *body shaming* untuk remaja?
2. Bagaimana hasil uji coba kelayakan video *motion graphic* sebagai media penyampaian edukasi pencegahan *body shaming* untuk remaja?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut, dapat disusun tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengetahui proses perancangan video *motion graphic* “CUKUP” sebagai media edukasi pencegahan *body shaming* untuk remaja.
2. Mengetahui hasil uji coba kelayakan video *motion graphic* “CUKUP” sebagai media penyampaian edukasi pencegahan *body shaming* untuk remaja.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Fokus penelitian ini yaitu perilaku *body shaming* yang terjadi di media sosial, dampak, dan upaya pencegahannya.
2. Video yang diciptakan menggunakan teknik dan konsep berbasis *motion graphic* dengan konten visual dan audio yang disesuaikan dengan remaja.
3. Pembatasan penyebaran instrumen uji coba berdasarkan fase remaja awal hingga menengah berusia 13-17 tahun dengan kriteria pernah menjadi pelaku dan korban *body shaming*, dan pengguna media sosial dan berdomisili di Kota Bandung.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian Rancang Bangun *Motion Graphic* “CUKUP” sebagai Media Edukasi Pencegahan *Body Shaming* untuk Remaja diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan, informasi, dan sebagai referensi khususnya mengenai penggunaan video *motion graphic* sebagai sarana edukasi. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperdalam pemahaman tentang *body shaming* mulai dari contoh, dampak, dan pencegahannya yang disajikan berbentuk video *motion graphic*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut.

- a. Bagi peneliti, memperoleh wawasan mendalam tentang *body shaming* dan mendapatkan pengalaman menciptakan media edukasi berbasis video *motion graphic*.
- b. Bagi remaja, memberikan pemahaman mengenai *body shaming* mulai dari dampak dan pencegahannya agar dapat menghindari perilaku tersebut.
- c. Bagi peneliti lain, menjadi rujukan dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi penelitian ini berdasarkan Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2021 sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I menjelaskan pendahuluan penelitian yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada Bab II berisi materi yang dikaji oleh peneliti melalui berbagai literatur yang terkait dengan topik penelitian diantaranya animasi, *motion graphic*, media edukasi, *body shaming*, remaja, media sosial, komunitas Sudah Dong, dan penelitian relevan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab III menjelaskan tahapan-tahapan dari metode yang digunakan dalam penelitian ini. Metode tersebut yaitu Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther-Sutopo.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV menjelaskan proses perancangan media dengan tahapan metode yang digunakan yaitu *concept*, *design*, *obtaining material content*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada Bab V berisi uraian kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian, implikasi, serta rekomendasi setelah menganalisis dan mengevaluasi untuk penelitian selanjutnya.