

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Sebagai makhluk sosial, manusia tak ayalnya memerlukan interaksi dengan sesamanya, salah satunya dengan berkomunikasi. Komunikasi merupakan suatu kegiatan di mana dua orang atau lebih yang saling bertukar pesan baik secara langsung maupun tidak langsung. Bicara mengenai komunikasi yang bersifat tidak langsung, berarti komunikasi tersebut memerlukan bantuan sebuah alat sebagai media penyampaian dan penerimaan pesan. Pada era *modern* saat ini, manusia semakin gencar menciptakan berbagai macam teknologi yang dapat membantu orang-orang untuk dapat berkomunikasi dengan mudah. Contohnya seperti televisi, telepon, radio, ponsel, komputer dan sebagainya.

Salah satu dari semua teknologi yang telah tercipta yang bertujuan sebagai alat komunikasi, ialah ponsel. Ponsel atau yang saat ini sering disebut sebagai *smartphone* merupakan alat komunikasi yang paling trendi saat ini. Hampir setiap orang memiliki benda tipis berbentuk persegi tersebut. *Smartphone* seolah-olah menjadi benda wajib yang harus dimiliki setiap orang. Fitur yang disuguhkan oleh *smartphone* lebih canggih jika dibandingkan dengan alat komunikasi lainnya. Salah satu fitur yang terdapat pada *smartphone* yang tidak dimiliki alat komunikasi lainnya yaitu media sosial.

Media sosial merupakan salah satu hasil dari buah pikir yang diciptakan manusia. Orang-orang pada akhirnya dapat berinteraksi dengan keluarga, teman, maupun pasangan dengan mudah dan tanpa perlu untuk bertemu tatap secara langsung. Selain itu, kehadiran media sosial juga dapat digunakan sebagai wadah untuk menyampaikan pendapat serta kreativitas dalam diri kepada khalayak luas.

Media sosial bersifat bebas, siapa saja dapat mengaksesnya dan berkomunikasi di sana dengan mudah. Hal tersebut membuat media sosial semakin berkembang serta penggunaannya juga kian semakin meningkat. Semakin berkembangnya zaman serta pesatnya penggunaan media sosial, pada akhirnya memunculkan berbagai macam

fenomena yang dapat ditemukan dan terjadi di media sosial. Contohnya yang kerap kali dijumpai yaitu fenomena *hate speech* dan *cancel culture*.

Di Indonesia, fenomena *hate speech* dan *cancel culture* masih sering dianggap serupa, padahal jika ditelaah lebih dalam lagi keduanya memiliki makna dan maksud berbeda. Menurut Marwati (2018), bahwa *hate speech* atau ujaran kebencian adalah segala bentuk komunikasi yang menghasut, memprovokasi, atau menghina individu atau kelompok karena berbagai alasan seperti ras, warna kulit, etnis, jenis kelamin, disabilitas, orientasi seksual, atau asal negara, agama, dan lainnya. *Hate speech* biasanya dilakukan atas dasar rasa kebencian terhadap sesuatu, berbeda dengan *cancel culture* yang dilakukan untuk menghukum seseorang.

Cancel culture merupakan sebuah budaya pengenyahan bagi seseorang yang dianggap melakukan kesalahan baik disengaja maupun tidak sengaja dan juga dianggap ofensif atau problematik. *Cancel culture* juga merupakan bentuk dari rasa ketidaksukaan yang ditujukan kepada orang-orang yang dianggap telah menyimpang dari norma sosial sehingga orang tersebut dienyahkan dari lingkaran sosial. Meskipun dapat terjadi di mana saja, namun budaya ini lebih sering dijumpai di media sosial seperti instagram, twitter, dan lainnya. Karena media sosial merupakan wadah komunikasi yang bersifat tidak langsung, dan juga identitas pengguna yang mudah untuk disamarkan, maka orang-orang akan dengan sangat mudah melontarkan kutipan-kutipan bentuk pengenyahan pada seseorang yang dituju tanpa harus memedulikan reputasinya sebagai dampak di kemudian hari.

Cancel culture biasanya lebih ditujukan kepada pesohor atau orang-orang yang telah dikenal oleh khalayak ramai. Budaya ini telah marak terjadi di berbagai negara. Salah satunya negara Korea Selatan yang kerap kali menerapkan budaya tersebut. Dunia hiburan Korea Selatan menjadi sasaran terjadinya *cancel culture*, di mana seorang pesohor yang tertangkap terkena skandal baik di masa lalunya atau masa sekarang, maka orang tersebut akan terkena *cancel* oleh para warganet sehingga dapat melenyapkan karirnya dengan seketika.

Tidak dipungkiri bahwa dunia hiburan Korea Selatan telah menyebar ke berbagai negara, termasuk Indonesia. Kpop, drama hingga film yang berasal dari Korea Selatan banyak digemari oleh berbagai kalangan. Mulai dari sanalah masyarakat Indonesia mulai mengetahui dan mempelajari *lifestyle* hingga *culture* yang berada di Korea Selatan, sehingga *cancel culture* pada akhirnya juga mulai masuk. Sehingga saat ini *cancel culture* telah ditemukan di Indonesia. Banyak fenomena telah ditemukan terjadi kepada tokoh publik di Indonesia.

Banyaknya masyarakat yang belum mengetahui dan minimnya media informasi mengenai fenomena *cancel culture* ini mengakibatkan masyarakat khususnya warganet dengan mudah memutuskan bahwa seseorang dianggap bersalah tanpa menelusuri terlebih dahulu kebenarannya. Karena berlindung di balik media sosial, maka orang-orang merasa aman untuk melontarkan kebenciannya, tanpa memikirkan dampak dari terjadinya *cancel culture* tersebut. Mueller (seperti dikutip Rastati 2021) menjelaskan jelas bahwa media sosial memiliki kekuatan besar untuk membuka pintu dan memungkinkan orang lain bertindak sebagai hakim, juri, dan penegak hukum. Budaya ini kerap kali salah sasaran dan terlanjur merusak reputasi korban. Sebagai contoh dari kesalahan sasaran dari *cancel culture* ini yaitu terjadi pada seorang aktor Amerika bernama Johnny Depp yang menerima kebencian terburu-buru atas tuduhan KDRT yang dialaminya sehingga karir sang aktor hancur. Mengutip dari laman *Deadline* (2021), Johnny Depp dalam konferensi pers Festival Film San Sebastian, berkata bahwa, “Bukan saya saja yang menderita karena ini, hal semacam ini terjadi pada banyak orang, baik pada pria maupun wanita. Sayangnya banyak dari mereka mulai menganggapnya normal, padahal sebenarnya tidak sama sekali”.

Maka dari itu, diperlukannya media sebagai sumber informasi dan edukasi bagi siapapun mengenai *cancel culture*, dan dampak yang ditimbulkannya. Masyarakat khususnya pengguna media sosial perlu untuk dikenalkan tentang *cancel culture* yang saat ini kerap terjadi di dunia hiburan Indonesia agar dapat lebih awas terhadap fenomena tersebut, sehingga masyarakat tidak dibiasakan untuk melempar

kebencian dan mengenyahkan seseorang dari lingkungan sosial tanpa mencari tahu terlebih dahulu kebenarannya. Diharapkan juga bahwa informasi yang disampaikan mengenai *cancel culture* dapat mencegah adanya korban salah sasaran yang mengalami dampak dari budaya tersebut.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah pada pembahasan ini adalah sebagai berikut:

- Banyak masyarakat khususnya pengguna media sosial (warganet) yang belum mengetahui perihal *cancel culture*.
- Warganet dengan mudah menerapkan *cancel culture* pada seseorang tanpa menelusuri kebenarannya.
- Ketidakpedulian warganet terhadap dampak yang terjadi terhadap *cancel culture* di media sosial.
- Kurangnya media mengenai informasi *cancel culture*.

I.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu:

Bagaimana menginformasikan perihal *cancel culture* agar warganet lebih paham?

I.4. Batasan Masalah

Pembahasan ini membatasi tempat dan waktu serta batasan dari yang dibahas. Maka dari itu, batasan-batasan yang dibahas sebagai berikut:

- Bahasan dibatasi dan berfokus pada budaya *cancel culture* yang terjadi di media sosial.
- Perancangan dibatasi pada pengertian *cancel culture*, sejarah, contoh kasus, dampak yang ditimbulkan dari fenomena tersebut, serta cara menanganinya.
- Objek yang terlibat pada *cancel culture* dibatasi pada warganet dan pesohor.

Batasan-batasan masalah yang diuraikan di atas digunakan agar perancangan memiliki fokus utama dan tidak melebar luas.

I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1. Tujuan Perancangan

Tujuan dilakukannya perancangan mengenai informasi perihal fenomena *cancel culture* antara lain sebagai berikut:

- Memberikan edukasi mengenai informasi *cancel culture* di media sosial.
- Menjelaskan kepada masyarakat khususnya warganet mengenai dampak yang ditimbulkan dari fenomena *cancel culture*.
- Memberikan pemahaman terkait perbedaan *cancel culture* dengan ujaran kebencian.
- Memberikan wawasan baru mengenai fenomena yang terjadi di media sosial.

I.5.2. Manfaat Perancangan

Diharapkan perancangan ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- Masyarakat khususnya pengguna media sosial lebih memahami mengenai *cancel culture*.
- Warganet lebih tanggap terhadap fenomena *cancel culture*.
- Warganet lebih sadar akan pentingnya dampak fenomena *cancel culture* terhadap korban.
- Warganet dapat memosisikan *cancel culture* dengan semestinya.