

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pelecehan seksual yang memungkinkan siapapun menjadi korban, tanpa memandang umur, tampilan, dan busana, bisa kapanpun terjadi di ranah personal atau di ranah publik. pelecehan seksual dibagi menjadi 2 yaitu pelecehan fisik dan non fisik, pelecehan fisik berupa sentuhan yang tidak diinginkan seperti mencium, meraba, menepuk hingga pemerkosaan, sedangkan pelecehan non fisik berupa komentar, candaan, menggoda, atau pertanyaan yang berbau seksual yang biasa disebut sebagai *Catcalling*. Dikutip dari *Kompas.com* menurut Rainy Hutabarat sebagai Komisioner Komnas Perempuan *Catcalling* dapat diartikan sebagai pelecehan seksual berupa kekerasan verbal/psikis “Ucapan dengan pembawaan seksual, komentar, siulan dan pujian terkadang dengan mengedipkan mata. Korban merasa terhina atau dilecehkan, tidak nyaman, terganggu, hingga merasa diteror”.

Fenomena *Catcalling* masih dinormalisasikan oleh sebagian masyarakat karna tidak mengetahui bahwa *Catcalling* salah satu bentuk pelecehan seksual verbal. menurut Hidayat dan Setyanto (2019:489) wawasan masyarakat yang sangat rendah mengenai *Catcalling* karena terbiasa mewajarkan hal tersebut, menganggap *Catcalling* sebagai bentuk candaan dan pujian yang biasa sehingga hal seperti ini biasa terjadi berulang kali. Menurut Indra (2018:18) hasil wawancara kepada pelaku *Catcalling* dapat disimpulkan bahwa mereka melakukannya secara spontan karena bercanda beramai-ramai dengan teman dan tidak mengetahui bahwa *Catcalling* sebagai salah satu bentuk pelecehan seksual. Menurut Hidayat dan Setyanto (2019:486) Survei Pelecehan Seksual di Ruang Publik menunjukkan sekitar 64 persen dari 38.766 wanita, 11 persen dari 23.403 pria, kemudian 69 persen dari 45 gender lainnya pernah menjadi korban pelecehan di ruang publik. Mayoritas korban mengalami pelecehan berbentuk verbal berupa komentar bentuk tubuh sekitar 60 persen dan non verbal berupa main mata sekitar 15 persen. Berdasarkan CATAHU (Catatan Tahunan) Komnas Perempuan 2022, data pengaduan menunjukkan bahwa pelaku pelecehan seksual ruang publik di tingkat pelajar (SMA/SLTA) dengan jumlah terbanyak, sehingga dibutuhkan media yang tepat untuk mengedukasi remaja mengenai konsekuensi yang diterima oleh pelaku pelecehan seksual secara verbal.

Hingga saat ini komik masih dinikmati oleh semua generasi dari anak-anak hingga dewasa, tetapi seiring berkembangnya jaman komik yang dulu berbentuk media cetak sekarang

sudah berganti menjadi format digital dan dapat ditemukan di internet yang merubah karakteristik dan cara penjualannya. Menurut Febiola (2022:404) Komik Digital sebagai media yang baru di Indonesia dapat berpengaruh pada pandangan pembaca dari usia 19 hingga 34, tidak hanya untuk pencinta komik, tetapi komik juga menjadi bahan bacaan yang menarik untuk khalayak umum. *Webtoon* adalah sebuah *platform* untuk menerbitkan komik digital yang dibuat pada tahun 2004 oleh Kim Junkoo di Korea Selatan, Berdasarkan riset yang sudah dilakukan, hasil menunjukkan jumlah pengguna *Webtoon* sebanyak 35 juta dari seluruh dunia dan 6 juta pengguna dari Indonesia. *Webtoon* sebagai salah satu komik online dengan penggemar terbanyak, sekitar 75 persen usia diatas 20 tahun dari seluruh dunia. 79,8 persen responden sebagai pengguna lama *Webtoon* meluangkan waktunya 2-3 jam perhari untuk membaca konten edukatif, memberikan wawasan dan nilai moral kehidupan dengan konten yang menghibur (Primasari, 2022). Menurut Ashifa (dalam Suciati 2016:3) menerangkan bahwa Komik *Webtoon* dapat menggambarkan secara efektif dan tepat dengan harapan dapat memberi kesadaran pada remaja. “Webtoon yang sudah menjadi populer menyebabkan potensi webtoon sebagai media edukasi yang mudah dijangkau oleh masyarakat.” (Salma, Bastari, Prajana, 2021:3)

Pelecehan Seksual secara verbal merupakan salah satu tindakan kejahatan yang serius dan diancam oleh Undang-Undang (UU) Nomor 12 Tahun 2022 atau biasa disebut UU TPKS pasal 5 tentang pelecehan non fisik dengan ancaman 9 bulan penjara atau denda paling banyak Rp. 10.000.000. Tidak hanya hukum pidana tetapi pelaku pelecehan seksual secara verbal bisa menerima hukuman moral berupa *Cancel Culture*, menurut (Dershowitz, 2020) *Cancel Culture* merupakan budaya dengan efek yang berdampak besar pada pelaku. untuk sebagian kasus, hukuman moral ini lebih berdampak daripada hukum pidana terhadap pelaku. memungkinkan pelaku kehilangan karirnya, merusak hubungan dengan keluarga, dampak terparah bisa sampai bunuh diri, Contohnya kasus *Catcalling* yang viral di media sosial dilakukan oleh sopir taksi kepada seorang warga negara asing dari Rusia. Unggahan video oleh korban melalui akun media sosialnya, membuat identitas sopir taksi tersebut terungkap dan pelaku dibawa ke kantor polisi untuk menyelesaikan secara adil dengan korban, pihak perusahaan *Blue Bird* melakukan investigasi untuk memberikan teguran dan sanksi tegas berupa putus mitra terhadap sopir taksi tersebut (CNN Indonesia, 2022). Tidak semua korban pelecehan seksual berani melawan atau menyimpan bukti seperti kasus tadi untuk dilaporkan, kebanyakan korban merasa takut dan bingung harus melaporkan kemana, sehingga ada alternatif lain berupa lembaga pengaduan masyarakat seperti Komnas Perempuan, LPPA (Lembaga Perlindungan Perempuan dan Anak)

ada juga beberapa lembaga nonprofit yang dapat dijangkau dengan mudah yaitu Lembaga Partisipasi Perempuan.

Lembaga Partisipasi Perempuan menjadi Lembaga nonprofit yang berfokus memperjuangkan kesetaraan gender tetapi juga menjadi wadah untuk masyarakat menyuarakan keresahannya dengan memanfaatkan *platform* Facebook dan Instagram mereka memberikan konten edukatif hingga kegiatan interaktif seperti membuka kelas feminis, *live* Instagram berdiskusi dengan aktivis perempuan, dan webinar. Lembaga Partisipasi Perempuan merupakan lembaga yang telah berdiri cukup lama, akan tetapi belum cukup untuk dikenal oleh masyarakat luas. Hal itu dibuktikan dengan jumlah pengikut lembaga partisipasi perempuan di sosial media mereka, oleh sebab itu pembuatan *Webtoon* diharapkan selain menjadi media edukasi untuk pencegahan *Catcalling* juga dapat membantu Lembaga Partisipasi Perempuan dikenal oleh masyarakat luas.

Diharapkan Komik *Webtoon* dapat meningkatkan pemahaman tentang konsekuensi yang diterima oleh pelaku pelecehan seksual secara verbal untuk remaja di Indonesia.

I.2 Permasalahan

I.2.1 Identifikasi Masalah

Dari fenomena yang sudah ditentukan masalah dapat kita identifikasikan sebagai berikut :

1. Dinormalisasikanya fenomena *Catcalling* di Indonesia
2. Kurangnya pengetahuan masyarakat bahwa *Catcalling* termasuk kedalam pelecehan seksual yang diancam oleh Undang - Undang dan memiliki Konsekuensi yang besar untuk pelaku.
3. Pelaku pelecehan seksual di ruang publik terbanyak adalah remaja (SMA/SLTA)
4. Dibutuhkannya media edukasi mengenai pelecehan seksual yang mudah diakses oleh remaja

I.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara untuk merancang Komik *Webtoon* sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman mengenai konsekuensi yang diterima oleh pelaku pelecehan seksual secara verbal (*Catcalling*)?

I.3 Ruang Lingkup

1. Apa :
Perancangan Komik *Webtoon* sebagai media edukasi untuk pelaku pelecehan seksual secara verbal (*Catcalling*).
2. Siapa :
Target perancangan Komik *Webtoon* ini adalah pelajar hingga remaja yang suka membaca Komik *Webtoon*
3. Dimana :
Lokasi perancangan Komik *Webtoon* sebagai media edukasi ini akan dilaksanakan di Bandung.
4. Kapan :
Perancangan ini dimulai sejak bulan Oktober 2022 hingga Desember 2022.
5. Kenapa :
Kurangnya pemahaman mengenai konsekuensi dari pelaku pelecehan seksual secara verbal (*Catcalling*) sehingga dianggap remeh oleh pelaku
6. Bagaimana :
Merancang komik *Webtoon* ini bertujuan untuk memberikan edukasi terhadap pelaku mengenai konsekuensi yang diterima oleh pelaku pelecehan seksual secara verbal (*Catcalling*) dan untuk memperoleh data data yang dibutuhkan maka akan dilakukan observasi secara online, membagikan kuesioner, dan melakukan wawancara kepada pihak yang terlibat serta ahli sebagai bentuk upaya mengurangi pelecehan seksual di ruang publik.

I.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penulis dapat menentukan tujuan perancangan yaitu :

1. Merancang Komik *Webtoon* untuk membantu Lembaga Partisipasi Perempuan sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman pelajar hingga remaja mengenai konsekuensi dan cara menyikapi pelaku pelecehan seksual secara verbal (*Catcalling*).
2. Dapat menciptakan ruang publik yang aman dan bebas dari tindakan pelecehan seksual khususnya pelecehan seksual secara verbal.

I.5 Cara Pengumpulan Data

I.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Sumber Data Primer

- Observasi

Menurut Widyoyoko (2014:46) Observasi yang berarti pengamatan dan pencatatan terhadap unsur-unsur yang terlihat pada suatu gejala di objek penelitian secara sistematis.

- Wawancara

Menurut Sugiyono (2018:103) Wawancara sebagai teknik pengumpulan data yang digunakan jika ingin studi pendahuluan-

- Kuesioner

Menurut Sugiyono (2014: 230) Kuesioner merupakan cara mengumpulkan data dengan memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan dengan tertulis agar dapat dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pembagian kuesioner secara langsung.

2. Sumber Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2018:456) Data Sekunder ialah sumber data yang secara tidak langsung diberikan kepada pengumpul data, bisa melalui orang lain atau dengan dokumen. Yang menjadi sumber data sekunder pada penelitian ialah buku, jurnal, atau artikel dengan keterkaitan pada topik penelitian yang dipilih.

I.5.2 Metode Analisis Data

Menurut Sugiyono (2018:224) Analisis Data ialah cara mengumpulkan data yang dapat dilakukan melalui berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Jika melihat dari settingnya, mengumpulkan data bisa melalui setting alamiah, seperti melakukan di laboratorium melalui metode eksperimen atau di rumah dengan beberapa responden, juga bisa melalui seminar, diskusi dan lain-lain. jika dilihat dari sumbernya, pengumpulan data bisa menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Untuk penelitian kali ini akan dilakukan beberapa metode analisis data seperti, analisis data visual, analisis matriks perbandingan, dan analisis data kuesioner.

1. Analisis Data Visual

Menurut Edmund dan Feldman (dalam Soewardikoen, 2019:89) analisis data visual dapat dibagi menjadi 4 cara, yaitu:

a. Deskripsi

Deskripsi adalah menguraikan unsur visual untuk melihat nilai pada suatu karya secara objektif.

b. Analisis

Analisi adalah melihat keterkaitan unsur visual yang ditampilkan dan menjabarkan hasil keterkaitan unsur visual berdasarkan landasan teori.

c. Interpretasi

Interpretasi adalah bagian untuk menjelaskan tentang pemikiran pada suatu karya visual yang dibantu dengan proses deskripsi dan analisis.

d. Penilaian

Penilaian adalah tahapan untuk memberikan opini mengenai sebuah karya visual setelah dilakukannya tahapan deskripsi, analisis, dan memberikan interpretasi pada sebuah karya visual.

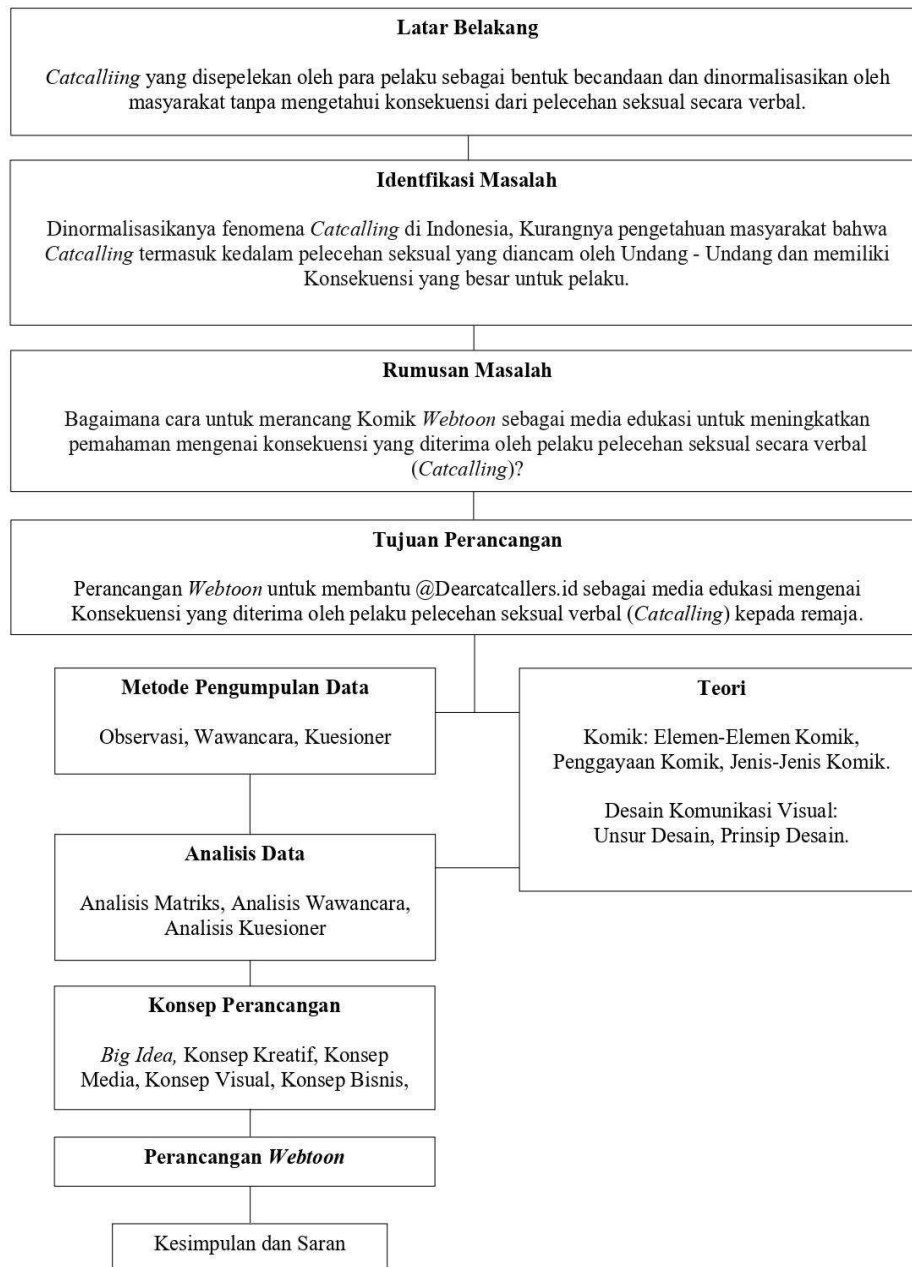
2. Analisis Matriks Perbandingan

Analisis Matriks merupakan sebuah tabel yang menampilkan informasi untuk dibandingkan dalam satu baris dan kolom secara seimbang (Soewardikoen, 2019:104).

3. Analisis Data Kuesioner

Data yang diperoleh melalui kuesioner merupakan data kuantitatif yang dinilai berdasarkan variabel tertinggi dan terendah pada setiap pertanyaan (Soewardikoen, 2019:99).

I.6 Kerangka Perancangan



Tabel 1. 1 Kerangka Perancangan

I.7 Pembabakan

Garis besar pembahasan dalam penulisan laporan terbagi menjadi 5 BAB :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini sebagai pendahuluan dari laporan berisi latar belakang, permasalahan, yang merupakan poin dari identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan dalam laporan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi beberapa teori yang membantu memecahkan masalah yang disajikan pada Bab I. Teori-teori yang akan dimasukkan adalah teori Komik yang terdiri dari Elemen Komik, Penggayaan Komik, Jenis-Jenis Komik, dan Desain Komunikasi Visual yang terdiri dari Unsur Desain, dan Prinsip Desain.

3. BAB III DATA & ANALISIS DATA

Bab ini berisi hasil pengumpulan data lembaga yang merupakan latar belakang, produk yang dihasilkan, juga hasil analisis data yang telah didapat dari observasi, wawancara, dan kuesioner.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi dari proses konsep kreatif yang sudah dirancang hingga berbentuk karya komik *Webtoon*.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi Kesimpulan dan Saran berisi kesimpulan dan saran terkait pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.