

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

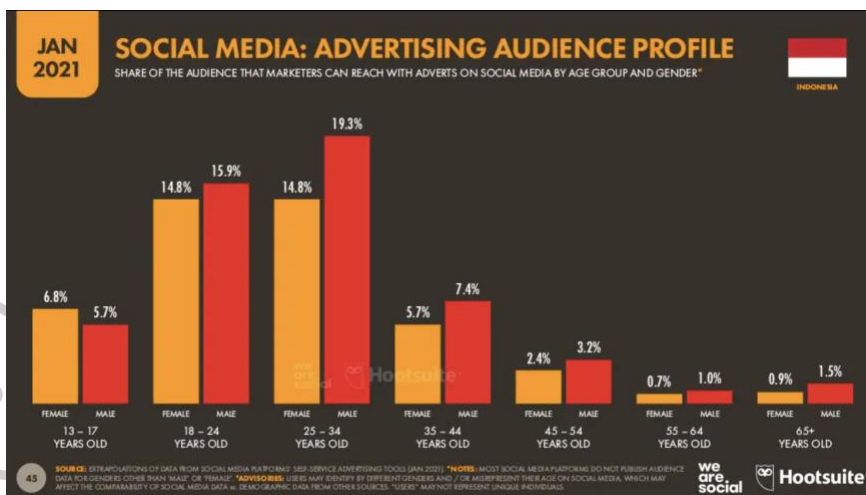
2.1 Kekerasan Berbasis Gender Online

Dalam buku “Eliminating gender-based violence” menyimpulkan Kekerasan Berbasis Gender adalah masalah dari kesehatan masyarakat, kesejahteraan sosial, termasuk pelanggaran terhadap hak perempuan. KBG tidak hanya merugikan perempuan, akan tetapi juga bagi keluarga, komunitas, dan masyarakat di seluruh dunia. Telah berkembang konsensus politik terkait aksi untuk isu ini. Pada 2008, Sekretaris-Jendral PBB Ban Ki-Moon memulai kampanye untuk mengakhiri Kekerasan Pada Perempuan melalui UNiTE (Taket & Crisp, 2017). Terminologi dari Kekerasan Berbasis Gender (*Gender-Based Violence*) dan Kekerasan Terhadap Perempuan (*Violence Against Women*) sering tertukar untuk penjelasan satu dan yang lainnya. Pada “Deklarasi Tentang Penghapusan Kekerasan Terhadap Perempuan” oleh PBB menyatakan bahwa Kekerasan Terhadap Wanita masuk dalam kategori Kekerasan Berbasis Gender. (Terry, 2007)

Berbicara tentang tingkat kekerasan berbasis gender online di Indonesia berdasarkan Catatan Tahunan 2020 Komnas Perempuan, terjadi lonjakan pada kekerasan di tengah pandemi Covid-19 salah satunya adalah kekerasan siber yang mencakup KBGO. Unit Pelayanan dan Rujukan Komnas Perempuan menerima 2.389 kasus, dimana 2.134 adalah kasus kekerasan berbasis gender dan 255 kasus lainnya adalah kasus tidak berbasis *gender* atau tidak ada informasi. Dimana data pada tahun 2019 mencatat tingkat kasus lebih rendah yaitu, 1.413 kasus. Kemudian, data Lembaga Penyedia Layanan mengekspos terdapat 126 kasus kekerasan berbasis gender siber di tahun 2019 dan meningkat menjadi 510 kasus di tahun 2019. (Mustafainah, et al., 2021)

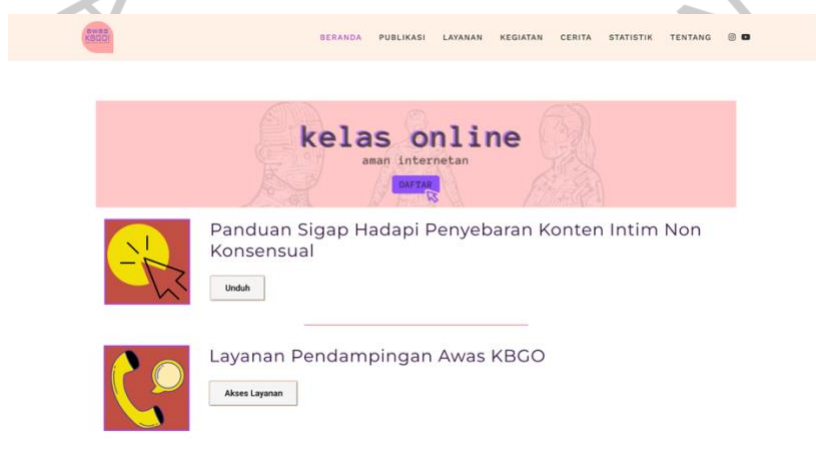
Dengan berkembangnya teknologi dan hadirnya berbagai platform media sosial di Indonesia membuka peluang memperluas kegiatan yang dapat dilakukan di internet. Lewat peluang yang terbuka itu bukan hanya kegiatan positif akan tetapi terbuka juga peluang hadirnya dampak negatif dan kegiatan negatif yang dapat

dilakukan di internet terutama media sosial. KBGO adalah tindakan kekerasan yang terjadi lewat teknologi informasi dan komunikasi seperti ponsel pintar, internet, media sosial, dan email. (Rahmawati & Udasmoro, 2021). Oleh karena itu tindak pencegahan dari isu kekerasan berbasis gender online salah satunya adalah edukasi terhadap individu berumur 18-24 tahun yang merupakan kelompok umur terbanyak kedua sebagai kelompok target pemasaran di media sosial.



Gambar 2. 1 Social Media: Advertising Audience Profile
<https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>

Penggunaan media sosial sebagai bagian dari partisipasi kampanye berskala besar memberikan cakupan kesempatan partisipasi yang bermacam-macam tentang persebaran informasi yang berkenaan dengan politik atau mencantumkan aktor politik lewat sosial media memiliki pengaruh yang cukup signifikan baik secara dukungan atau secara partisipasi. (Lee, Chen, & Chan, 2017)



Gambar 2. 2Kelas daring dari web @awaskbgo

(Sumber: <https://awaskbgo.id>)



Gambar 2. 3 Postingan @awaskbgo di platform Instagram (Sumber: Instagram @awaskbgo)



Gambar 2. 4 Postingan @awaskbgo di Platform Instagram (Sumber: Instagram @awaskbgo)

Gambar diatas adalah contoh-contoh konten dan kegiatan yang diselenggarakan oleh @awaskbgo dimulai dari pengadaan kelas *online* untuk edukasi di masyarakat, layanan pendampingan untuk korban, serta pembahasan isu-isu KBGO yang terjadi di masyarakat. @awaskbgo juga memiliki konten edukasi di kanal Youtube dan juga publikasi yang diunggah di *website* resmi @awaskbgo di awaskbgo.id yang berbentuk buku panduan, riset dan survei yang dilakukan independen oleh SAFEnet ataupun bekerja sama dengan pihak lainnya.



Gambar 2. 5 Postingan @purplecode_id di Platform Instagram (Sumber: Instagram @purplecode_id)

Dengan tujuan yang selaras dengan @awaskbgo, @purplecode_id hadir untuk mengedukasi dan menyediakan ruang yang aman bagi korban untuk mengutarakan isu yang sama. @purplecode_id juga berpartisipasi dalam kampanye 16 Hari Aktivisme Melawan Kekerasan Berbasis Gender (#16HAKTP dan #16HAKBG) yang telah terlaksana dari tanggal 25 November 2021 hingga 10 Desember 2021.



Gambar 2. 6 Postingan @beriruangan di Platform Instagram (Sumber: Instagram @beriruangan)



Gambar 2. 7Postingan @beriruagaman di Platform Instagram (Sumber: Instagram @beriruagaman)

Organisasi lainnya yang juga memberikan atensi dan dengan aktif menentang isu KBGO adalah @beriruagaman. Dengan obyektif yang sama dengan dua organisasi yang telah disebutkan sebelumnya, @beriruagaman secara proaktif memberikan edukasi terkait isu ini. Beberapa kegiatan diantaranya adalah kelas daring dan *podcast* untuk membahas isu-isu yang berkaitan dengan KBGO.

Ketiga organisasi diatas adalah organisasi yang akan terus mengupayakan untuk melakukan edukasi dan terus membahas urgensi dari isu kekerasan berbasis *gender online*. Dari data yang sebelumnya telah dipaparkan, dapat dilihat bahwa kasus KBGO terus meningkat setiap tahunnya, oleh karena itu dibutuhkan usaha yang lebih apik lagi dalam rangka mengedukasi mahasiswa untuk mencegah dan mengurangi bertambahnya kasus setiap tahunnya.

2.1.1 Panduan Tentang Kekerasan Berbasis Gender Online

Penglihatan adalah indera yang dapat menangkap informasi secara cepat dan lengkap. (Crowe & Laseau, 1984) Dalam perancangan buku berbasis visual, teks dan gambar menjadi aspek penting untuk menjaga alur membaca. Hal ini kemudian akan berkaitan langsung menyinggung hubungan penting antara teks dan gambar dalam sebuah buku. Banyak buku yang kemudian memasukan ilustrasi dalam buku, informasi, dan sesuatu yang menyenangkan akan tetapi masih dapat dikaitkan dengan tema yang diangkat (Male, 2007). *Booklet* ini bertujuan sebagai

bentuk penyampaian informasi dan pesan secara visual kepada sasaran yang telah ditentukan, serta untuk mempengaruhi kelompok sasaran. (Istanto, 2000). Materi awal yang dibahas dalam *booklet* ini antara lain:

1. 8 bentuk kekerasan berbasis gender online yang dilaporkan kepada Komnas Perempuan.
 - a. *Cyber Grooming*, pendekatan untuk memperdaya
 - b. *Cyber Harrasment*, pelecehan daring
 - c. *Hacking*, peretasan
 - d. *Illegal Content*, konten ilegal
 - e. *Infringement of Privacy*, pelanggaran privasi
 - f. *Malicious Distribution*, ancaman pendistribusian foto atau video
 - g. *Online Defamation*, pencemaran nama baik lewat daring
 - h. *Online Recruitment*, rekrutmen daring
2. Aktivitas yang termasuk sebagai KBGO
 - a. Pelanggaran Privasi
 - b. Pengawasan dan pemantaauan
 - c. Perusakan reputasi atau kredibilitas
 - d. Ancaman dan kekerasan langsung
 - e. Serangan yang ditargetkan ke komunitas tertentu
3. Tiga kategori individu yang beresiko mengalami KBGO menurut riset Association for Progressive Communications (APC).
4. Dampak KBGO
5. Tips melindungi privasi di media sosial dan aplikasi percakapan
6. Penanganan ketika terjadi KBGO
 - a. Penanganan apabila menjadi korban
 - b. Penanganan apabila mendampingi korban

Poin yang telah disebutkan diatas dimana bentuk, aktivitas yang masuk dalam lingkup KBGO, serta dampak, penanganan, tips, dan informasi lainnya akan digunakan sebagai dasar dari konten yang akan disajikan dalam bentuk *booklet* yang berukuran A5 (148x210mm).

2.1.2 Infografis

Pertama kali muncul untuk menyajikan data dengan visual, atau lebih tepatnya representasi kalimat dan huruf dalam bentuk gambar. Sedangkan infografis yang lebih modern pertama kali muncul dengan bentuk data visual untuk harga gandum dan gaji buruh pada tahun 1700-an. William Playfair juga disebutkan sebagai penemu infografis modern setelah menemukan *line graphs*, *pie charts*, dan *bar graphs*. Pada infografis terdapat penggunaan variasi tulisan, foto, ilustrasi, peta, dan visualisasi data yang bergantung dengan konten yang dibahas. (Dur, 2014)

Banyak artikel yang membahas tentang tipe dan jenis infografis. Infografis memiliki tiga tipe utama yaitu statis, animasi dan interaktif. Untuk infografis statis adalah infografis yang paling sering digunakan, infografis ini dibuat sebagai gambar yang dapat bergerak maupun berinteraksi dengan audiens. Kemudian infografis animasi adalah infografis yang dibuat dalam bentuk audio dan visual, infografis ini disajikan dalam bentuk media video. Dan yang terakhir adalah infografis interaktif, infografis ini menggunakan media website agar dapat menciptakan interaksi dengan audiens yang memanfaatkan fungsi *website*. Beberapa jenis infografis yang sering dipakai adalah sebagai berikut:

1. Infografis Cerita Visual
2. Infografis *Flow Chart*
3. Infografis Pariwisata
4. Infografis Lini Masa
5. Infografis Visualisasi Data
6. Infografis VS
7. Infografis Foto
8. Infografis Proses
9. Infografis Hasil Penelitian
10. Infografis Statistik

2.1.3 Metode Komunikasi

Sebagai bagian dari perancangan sebuah kampanye maka dibutuhkan strategi komunikasi untuk menyampaikan materi kepada publik. Komunikasi

sendiri adalah proses penyampaian pesan dari individu yang satu kepada individu atau kepada suatu kelompok, komunikator kepada komunikan. Terdapat empat macam teknik komunikasi (Effendy, 2011), yaitu:

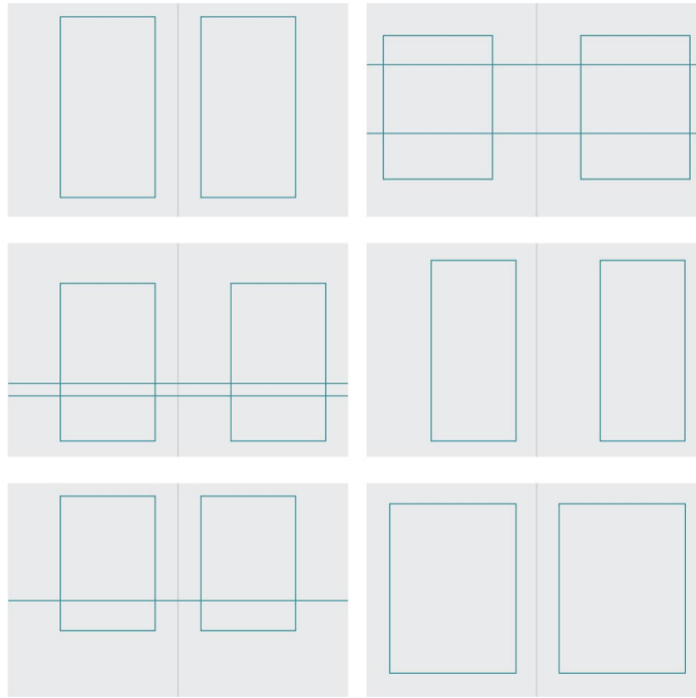
1. Komunikasi informatif: Penyampaian informasi kepada individu lain tanpa mengharapkan efek apapun.
2. Komunikasi persuasif: Penyampaian informasi kepada individu lain agar dapat merubah pikiran, sikap, opini dan tingkah laku atas kesadaran sendiri.
3. Komunikasi instruktif/koersif: Penyampaian informasi kepada individu lain yang disertai dengan ancaman atau sanksi untuk dapat mengubah sikap, opini atau tingkah laku.
4. Hubungan manusiawi: Kegiatan yang memiliki tahapan komunikatif-persuasif-sugestif yang memuaskan untuk kedua belah pihak.

2.2 Landasan Teori Desain

Penyampaian informasi menggunakan bantuan visual memudahkan edukasi kepada mahasiswa serta untuk menciptakan lingkungan pengajaran yang menyenangkan. (Yunus, Salehi, & John, 2013) Oleh karena itu, desain bantuan visual dari informasi yang akan disampaikan memegang peranan penting dalam membantu mahasiswa lebih memahami informasi yang sebelumnya disampaikan hanya dengan tulisan.

2.2.1 Teori Layout

Layout adalah salah satu pondasi paling penting bagi desainer dalam menyampaikan informasi dan pengaplikasian pada media apapun. (Samara, 2017) Josef Müller-Brockmann menyatakan bahwa system grid adalah bantuan dan bukan jaminan. Dengan *system grid*, desainer dapat memiliki banyak solusi yang dapat memenuhi gaya desain masing-masing.



Gambar 2. 8 Layout dari Making and Breaking The Grid

Sumber: Buku Making and Breaking The Grid

Untuk *layout* pada akan menggunakan jenis *manuscript* yang sering digunakan untuk buku yang dicetak. Dengan *grid* ini tulisan dan gambar dapat di atur sedemikian rupa dalam area yang telah disiapkan. *Grid* ini dapat digunakan sebagai ilustrasi dasar untuk penempatan konten atau informasi pada *booklet*.

2.2.2 Teori Tipografi

Salah satu hal penting dalam penyampaian informasi menggunakan pesan dengan bantuan visual adalah jenis *font* yang dipakai. Beberapa faktor dalam pemilihan *font* yang baik adalah demografi pembaca, *legibility*, banyaknya teks, pilihan *font* Serif atau Sans, bentuk unik pada *font*, dan juga media yang akan digunakan. Aspek yang perlu diperhatikan dalam pemilihan *typeface* untuk teks adalah dengan melakukan studi *typeface* yang tepat untuk mengekspresikan konten dan pesan secara efektif. (Strizver, n.d.) Terdapat penelitian dari efek pemilihan warna sampul buku dan *typeface* yang digunakan pada judul dan nama penulis pada pemilihan buku dengan menggunakan alat *eye-tracking*. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa pemilihan *typeface* untuk pada judul dan nama penulis

memiliki efek untuk mempengaruhi keputusan individu dalam memilih sebuah buku. (Nakahata, Sakamoto, Oda, Kobata, & Sato, 2016)

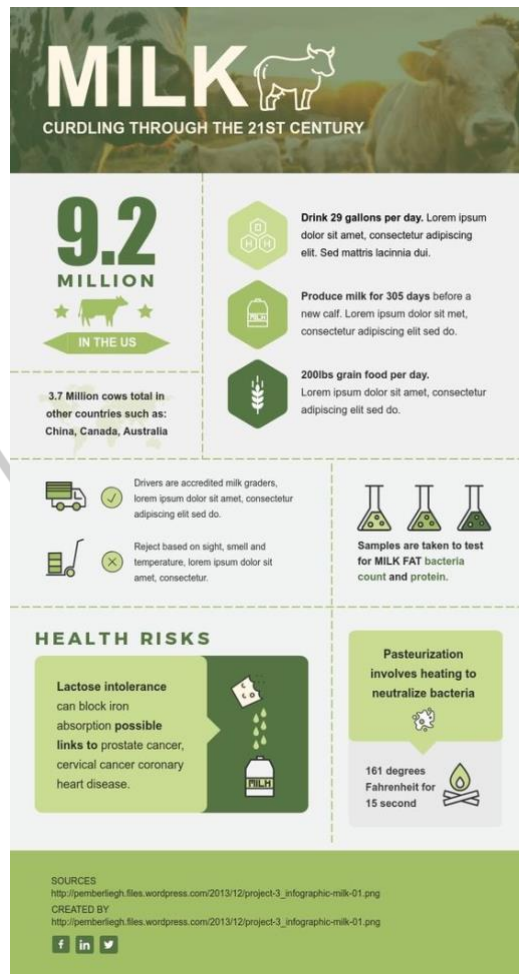
2.2.3 Teori Warna

Berdasarkan (nama peneliti) menemukan indikasi bahwa warna memiliki arti masing-masing yang dapat memengaruhi kognitif dan perilaku dalam konteks capaian dan atraksi. Jika melihat dari kaca mata marketer, pengiklan dan juga *graphic artist* warna memegang peranan penting dalam mempengaruhi perilaku konsumen. (Sable & Akcay, 2011)

Pengaplikasian warna pada desain dapat ditentukan melalui beberapa poin, yang pertama adalah nada bicara warna. Dimana warna dapat mewakili cara berbicara seseorang, seperti berteriak, penuh canda, memberi kesan cerdas, serta berbicara dengan gaya berbicara sehari-hari. Warna juga dapat mempengaruhi perilaku *gender*, dengan fleksibilitas warna yang lebih tinggi wanita dapat dengan mudah menerima berbagai macam warna, walaupun masih jarang ditemukan pria yang mengasosiasikan diri mereka dengan warna seperti merah muda atau ungu, akan tetapi sudah lebih banyak pria yang menggunakan warna tersebut. Masih banyak lagi aspek yang dapat digunakan untuk pemakaian warna pada karya, dari umur, budaya, status sosial, kepribadian, dan tren warna. (Rider, 2009)

2.2.4 Teori Gambar Ilustrasi

Penempatan gambar atau ilustrasi pada *booklet* akan disesuaikan dengan kebutuhan untuk menjelaskan konten menggunakan bantuan visual. Pengertian ilustrasi sebagai karya seni juga telah berkembang, karya seni ini dapat berbentuk gambar, foto, atau diagram. (Maharsi, 2016) Dengan adanya ilustrasi visual diharapkan untuk membantu proses komunikasi konten yang sederhana, efektif dan efisien. Karena pada dasarnya edukasi adalah salah satu bentuk komunikasi. (Prasetyo, 2006)



Gambar 2. 9 Contoh Penyajian Informasi Infografis

(Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/56/fa/e3/56fae3db7997b7d8c17f5f5cb7908a10.jpg>)

Bantuan visual yang akan ada pada *booklet* akan berbentuk gabungan dari gambar, ilustrasi dan simbol untuk mempermudah pengajaran materi kepada mahasiswa. Dengan berbentuk ilustrasi dari informasi yang sebelumnya berbentuk teks. Penjelasan informasi berbasis visual akan membantu lebih banyak informasi yang diserap oleh mahasiswa.

2.3 Sintesa

Dari studi yang telah dilakukan sebelumnya dapat disimpulkan terkait dengan materi yang disajikan menggunakan ilustrasi atau bantuan visual memegang peranan penting pada penyampain materi. Bantuan visual ini membantu mempermudah mahasiswa untuk mengerti konteks serta informasi yang

terkandung. Lewat visual yang telah terhimpun ini pengertian materi yang disampaikan akan diserap dengan baik.

Bantuan visual tidak hanya berbentuk *asset* grafis akan tetapi terkait dengan peletakan materi, pilihan warna yang mendukung, serta pemilihan jenis tulisan. Terkait dengan penyusunan materi penulis akan menggunakan *layout manuscript*, dengan warna yang akan ditentukan setelah studi lebih lanjut dan pemilihan jenis tulisan yang jatuh pada lingkup sans serif.

