

BAB IV

ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN

4.1 Analisis Permasalahan

Berdasarkan dari data yang telah dikumpulkan usaha edukasi terkait dengan isu kekerasan berbasis *gender online* telah hadir di tengah masyarakat. Usaha edukasi ini umumnya muncul lewat dua jenis media, media yang pertama berupa kampanye di sosial media untuk meningkatkan kewaspadaan serta memberikan informasi ke tengah masyarakat. Media yang disebar lewat sosial media ini kemudian di terima oleh masyarakat dengan demografis umur usia dewasa (20-30 tahun) yang di dominasi oleh perempuan. Media ini umumnya membahas tentang informasi dasar tentang isu terkait, seperti jenis-jenis KBGO, tips menghadapinya, dan lain-lain. Informasi ini disebar melalui media sosial, dengan media yang paling sering digunakan adalah Instagram dan tidak jarang juga informasi ini di unggah ke platform Twitter. Kemudian, media yang kedua berupa tulisan. Tulisan ini memuat data yang lebih detail, selain membahas tentang informasi terkait seperti jenis-jenis dan tips menghadapi isu KBGO media ini juga biasanya memuat data terkait tingkat kasus dan jumlah korban serta kategorisasinya.

Pada wawancara yang telah dilaksanakan juga terdapat poin penting yang dapat di *highlight* saat merancang infografis *booklet*, yaitu untuk memasukan informasi terkait kontak pelaporan seperti nomor *hotline* dan lembaga yang dapat dihubungi apabila terjadi kekerasan berbasis *gender online*. Lewat studi komparatif ditemukan bahwa media edukasi yang beredar berpusat pada tulisan dimana salah satu organisasi telah menghimpun informasi dengan baik dalam bentuk buku, dan infografis yang menjelaskan terkait jenis-jenis kekerasan berbasis *gender online* juga berpusat pada text tanpa ilustrasi.

4.2 Konsep Komunikasi

4.2.1 Segmentasi dan Positioning

Segmentasi untuk *booklet* ini akan terfokus pada mahasiswa/I di Jabodetabek dengan detail sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Segmentasi dan Positioning

Segmentasi Demografis	
Profil	Mahasiswa, Pekerja, Sederajat
Usia	19-25 tahun
Kelas sosial	<i>Middle dan Upper Class</i>
Pendidikan	Perguruan Tinggi
Psikografis	
Gaya Hidup	Aktif bermedia sosial, memiliki kekhawatiran akan perilaku dan etika bersosial media
Kepribadian	Berjiwa sosial dan rasa ingin tahu yang tinggi

Sedangkan *positioning booklet* ini nantinya akan menjadi opsi media edukasi/informasi baru terkait isu kekerasan berbasis *gender online* dengan bantuan visual dan informasi yang telah terhimpun dalam satu media.



Gambar 4. 1 Persona

Dengan persona yang telah ditentukan diatas *keyword* yang dipilih sebagai aspek dari *key message* adalah sebagai berikut:

- Edukasi
- KBGO
- Sosial Media

4.2.2 Strategi Pesan

Pada infografis yang akan dirancang ini akan menggunakan teknik komunikasi informatif. Komunikasi informatif sendiri adalah penyampaian pesan baik yang bersifat verbal, non-verbal, bahkan paralinguistik. Melalui penyampaian tersebut masyarakat dapat secara aktif mendapat kesempatan untuk mengambil bagian dan memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan. (Nasor, 2013)

4.2.2.1 Key Message

Lewat infografis *booklet* ini *key message* yang penulis harapkan adalah untuk dapat memberikan dan menambah informasi baru yang diberikan kepada publik terkait kekerasan berbasis *gender online*. Dan juga penyampaian terkait dengan hal yang perlu diperhatikan saat isu kekerasan berbasis *gender online* terjadi, dengan membahas jenis, latar belakang, serta seputar kasus, korban dan pelaku saat kekerasan berbasis *gender online* terjadi. Pada *booklet* ini juga akan membahas hal-hal yang dapat membantu pembaca dalam mencegah dan menghadapi kekerasan berbasis *gender online*.

4.2.3 Strategi Media

Media yang akan digunakan sebagai bentuk pengaplikasian konten dari isu yang dibahas akan bagi menjadi dua yaitu, media utama dan media pendukung. Media utama akan menggunakan infografis yang terhimpun dalam sebuah *booklet*. Media pendukung terdiri atas sebagai berikut:

1. Poster cetak berukuran A3
2. Unggahan media sosial
 - a. Instagram post
 - b. Instagram story

4.3 Konsep Visual

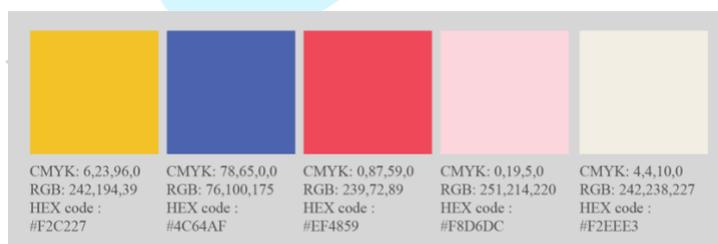
Konsep visual akan berpusat pada segmentasi yang telah ditentukan sebelumnya. Pada desain infografis nantinya akan menggunakan *tone* dan *manner* dengan pendekatan yang *fun*, ringan dan tidak menggurui. Serta menyajikan data

dengan redaksi atau poin ilustrasi yang dapat mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari audiens. Pendekatan yang dipilih mengambil *key visual* dengan kesan *fun* dan ilustrasi yang dipilih akan mendekati gaya ilustrasi tradisional atau *hand-drawn* untuk kesan yang lebih informal. Penulis menggunakan *moodboard* untuk membantu menggambarkan tema, gaya desain, serta menggambarkan kesan yang dipilih.



Gambar 4. 2 Moodboard

4.3.1 Warna

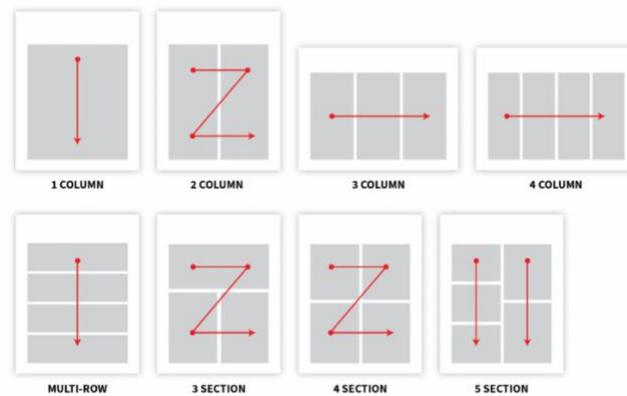


Gambar 4. 3 Tone Warna

Warna yang dipilih untuk *booklet* adalah warna cerah dengan menggunakan skema *triadic*. Warna kuning dipilih untuk mewakili kesan menyenangkan, warna biru dipilih untuk mewakili kesan dapat dipercaya dan membangun

kepercayaan dengan audiens. Warna merah dipilih untuk mewakili keberanian. Warna merah muda pastel dipilih untuk menyajikan ketenangan dan kelembutan. Dan yang terakhir adalah warna putih tulang yang memberikan kesan sederhana dan tidak provokatif.

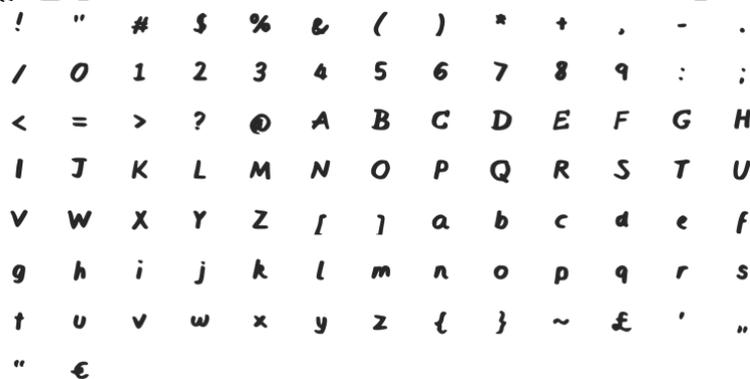
4.3.2 Layout



Gambar 4. 4 Layout

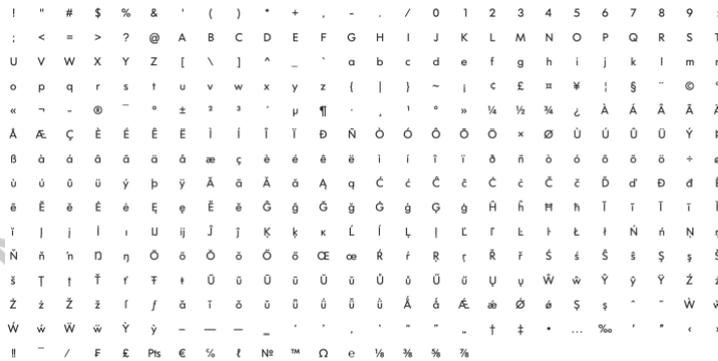
Layout booklet akan menggunakan layout manuscript sedangkan untuk infografis layout akan digunakan adalah dengan membagi dua sampai lima bagian pada infografis atau dapat menggunakan multi-row yang menyesuaikan dengan banyaknya data yang akan disajikan.

4.3.3 Tipografi



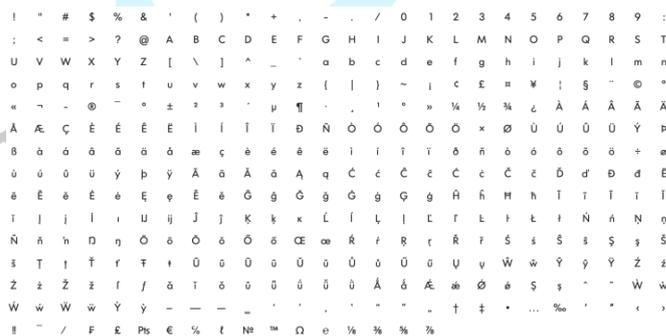
Gambar 4. 5 Tipografi Azaura

Tipografi yang dipilih oleh penulis adalah *font* dengan jenis *sans-serif*, dikarenakan memiliki *legibility* yang tinggi. Untuk *heading* dari perancangan ini penulis akan menggunakan font Azaura Medium. *Font* ini adalah *font* sans serif dengan konsep *hand-written*. *Font* ini dipilih untuk menunjang *tone* dan *manner* yang dipilih yaitu kesan *fun* dan ringan.



Gambar 4. 6 Ikea Sans Heavy

Sedangkan untuk *sub-heading* atau *body copy* dari konten *booklet*, penulis memilih font Ikea-sans Heavy untuk membantu membangun hirarki informasi pada *booklet* dan Ikea-sans Regular untuk *body copy*. Ikea-sans Heavy dipilih dikarenakan tipe ini lebih tebal dibandingkan dengan Regular dan tidak akan mendominasi jika disandingkan dengan *font heading*.



Gambar 4. 7 Ikea Sans Regular

Untuk *body copy* penulis memilih untuk menggunakan Ikea-sans Regular yang masih satu jenis dengan pilihan *font sub-heading* untuk membangun *unity* dan memudahkan pembaca untuk menyerap konten informasi. *Font* ini dipilih karena

cocok untuk menyajikan informasi dan minimalis sehingga akan nyaman saat dibaca untuk waktu yang lama.

4.3.4 Gambar



Gambar 4. 8 Contoh Gambar

Sumber : <https://www.dreamstime.com/stock-illustration-sketch-cup-elegant-cup-saucer-retro-cup-tea-coffee-vector-illustration-ceramics-image69093640>



Gambar 4. 9 Contoh Icon

Sumber : https://cdn-share-sprites.flaticon.com/pack/0/110/110912-font-awesome_3x2.jpg

Gaya ilustrasi yang dipilih untuk asset yang dapat membantu penyajian data pada infografis adalah *icon flat illustration* dan foto hitam putih. Ilustrasi akan menggunakan *color palette* yang telah ditentukan sebelumnya. Ilustrasi ini akan digunakan sebagai bantuan visual dalam mendeskripsikan konten atau kejadian dari informasi yang sebelumnya disampaikan menggunakan tulisan.

4.4 Konten Booklet

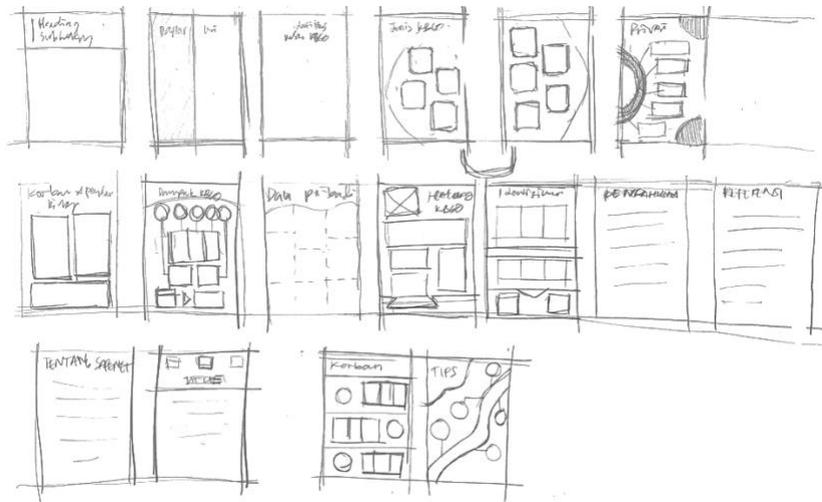
4.4.1 Struktur Booklet

Konten *booklet* akan diisi dengan informasi yang berkaitan dengan edukasi kekerasan berbasis *gender online* yang akan disajikan menggunakan infografis. Berikut adalah struktur dari *booklet*:

- Bab 1
 - o Daftar Isi
 - o Pendahuluan
 - o Tentang KBGO
 - o Jenis KBGO
- Bab 2
 - o Mengidentifikasi Kasus KBGO
 - o Dampak KBGO
 - o Jenis Data Pribadi
- Bab 3
 - o Tips menjaga *privacy*
 - o Tips apabila menjadi korban dan mendampingi korban
 - o Siapa saja yang rawan menjadi korban KBGO?
 - o Tips Berinteraksi di dunia maya untuk menghindari menjadi pelaku KBGO
 - o Referensi
 - o Tentang SAFEnet

4.4.2 Sketsa Karya

Sketsa karya dibuat untuk membuat gambaran awal dari karya yang akan direalisasikan.



Gambar 4. 10 Sketsa Booklet

Sketsa diatas dibuat untuk merancang pembahasan dan *layout* infografis yang akan diterapkan berdasarkan informasi yang terkandung dalam setiap topik pembahasan yang dipilih.

4.4.3 Hasil Karya

Berikut adalah desain final dari *booklet* dengan total sepuluh infografis dan enam belas halaman yang membahas terkait dengan isu kekerasan berbasis *gender online*. Booklet ini menggunakan *flat illustration* dengan warna yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 4. 11 Desain Final Booklet

4.4.4 Media Pendukung

Untuk media pendukung penulis akan menggunakan poster dan unggahan di sosial media sebagai bentuk pengantar yang akan memberikan sedikit informasi dari *booklet* dan juga memberikan url untuk mengunggah *booklet*. Berikut adalah media pendukung yang akan di unggah di sosial media Instagram. Desain akan diunggah melalui fitur *post* dan fitur *story* pada *platform* tersebut.



Gambar 4. 12 Desain Final Media Pendukung



Gambar 4. 13 Desain Final Media Pendukung 2

Media pendukung kedua adalah poster ukuran A3 yang dapat ditempel di universitas sebagai bentuk edukasi dan juga menarik perhatian mahasiswa untuk membaca *booklet* panduan kekerasan berbasis gender online.

Dampak KBGO

Berikut adalah beberapa dampak yang mungkin dialami korban dari KBGO:

Kerugian Pribadi

Memiliki diri dari kehilangan publik, keluarga dan keluarga dari kerabat.

Ketertarikan Sosial

Menjadi perenggangan dan kehilangan penghasilan.

Kerugian Ekonomi

Kehilangan kemampuan untuk bergerak bebas dan berpartisipasi di ruang online dan/atau offline.

Mobilitas Terbatas

Kehilangan kemampuan untuk bergerak bebas dan berpartisipasi di ruang online dan/atau offline.

Serius Diri

Kehilangan kemampuan untuk bergerak bebas dan berpartisipasi di ruang online dan/atau offline.

Pada Masyarakat

Tidak adanya masa tenang secara online dan/atau offline.

Hal ini berkontribusi terhadap budaya kekerasan dan ancaman online, serta memperumit ketidakefektifan gender di ruang online. Perilaku online dan kekerasan berbasis gender memiliki kemampuan dengan membatasi kemampuan mereka untuk berpartisipasi online dari ruang yang mereka secara online yang kontribusinya disebarkan oleh publik, seperti pernyataan jelek dan ekspresi diri.

Mengidentifikasi Kasus KBGO

Berikut beberapa poin yang dapat ditemui saat terjadinya kasus KBGO:

Frekuensi

Jumlah Serangan
Jumlah Meleak
Jumlah Perilaku
Kurun Waktu

Perantara

Media Sosial
Siak Kerasan
Teknologi Komunikasi
Siak Hiburan
Akses Online Personal

Taktik

Daring
Pribadi
Pengancaman
Pelanggaran dalam gender
Gender-hating
Penggunaan Akun Palsu

Pelaku

Motivasi

Beda pendapat
Camburu
Agenda politik
Kampanye
Agenda ideologi
Hateful behavior
Kebudayaan beracun
Mempromosikan nilai-nilai

Tujuan

Menyakiti psikologis
Menyakiti fisik
Intimidasi
Penyebaran hoaks

Perilaku

Stalking
Penipuan/Trash
Perilaku
Pelanggaran terhadap Etiket/etika
Ujaran kebencian

Dampak

Fisk
Psikologis
Ekonomi
Fungsional

Pencarian Bantuan

Polisi
Layanan Dukungan
Dukungan Sosial
Penghiburan
Peran aktif masyarakat

Korban

WWW.SAFENET.OR.ID
FB PAGE / IG / TWITTER @SAFENETVOICE

Situs resmi lembaga
Pusat Penelitian dan Pengembangan
Gender Online tahun 2022
secara lengkap!

Gambar 4. 14 Desain Final Media Pendukung 3



