

PERANCANGAN KOMIK “TWO BIRDS” SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAMPAK DARI *SEXUAL HARASSMENT* UNTUK REMAJA

Helma Aina¹, Fentisari Desti Sucipto², Zuhrahmi³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual
Jurusan Seni Rupa dan Desain
Insitut Seni Budaya Indonesia Aceh
e-mail : helmaaina99@gmail.com, fentisaridestisucipto@isbiaceh.ac.id,
zuhrahmide@isbiaceh.ac.id

ABSTRAK

Sexual Harassment merupakan aktivitas seksual baik verbal maupun non verbal yang dilakukan oleh lawan jenis maupun sejenis tanpa persetujuan. Angka kasus pelecehan yang terjadi di Indonesia cukup tinggi sekitar 9.645 kasus serta tercatat sekitar 8.615 korban perempuan dan sekitar 1.832 korban laki-laki. *Victim Blaming* merupakan istilah yang digunakan untuk orang yang menyalahkan korban atas apa yang terjadi. Namun, akibat *victim blaming* yang ada pada masyarakat membuat para korban terpaksa bungkam yang akhirnya berdampak pada psikis korban. Dampak yang terjadi pada korban tidak hanya bertahan satu atau dua hari tapi bisa berdampak dalam jangka panjang. Karena hal ini, maka dilakukan perancangan komik tentang dampak yang terjadi pada korban pelecehan seksual dengan gaya *manhwa*. *Manhwa* merupakan istilah yang digunakan untuk komik Korea dengan gaya semi realis. Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan komik ini adalah ADDIE (*analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan rasa empati dari masyarakat terhadap korban dan sebagai media edukasi penyampaian tentang dampak yang korban alami pasca dilecehkan. Hasil dari perancangan ini berupa komik berbasis digital yang berjudul “*Two Birds*” telah berhasil dipublikasikan melalui platform *LINE Webtoon*. Komik ini bercerita tentang dua remaja yang memiliki trauma yang sama namun salah satu diantara mereka memilih untuk berdamai dan yang lainnya menyerah.

Kata Kunci : Pelecehan Seksual, Komik, *victim blaming*, ADDIE, *manhwa*, *LINE Webtoon*

ABSTRACT

Sexual harassment is a sexual activity whether it's verbal and non-verbal that carried out by opposite gender or same gender without any permission. The number of harassment cases in Indonesia is quite high, around 9,645 cases, involving approximately 8,615 female victims and about 1,832 male victims. Victim Blaming is a term that used for a person that blamed the victim for what has happened to them. However, the consequences of victim blaming that happened in society makes the victims forced to stay silent that affected the psychologist of the victims. The impact that happened to the victims not only stays for one or two days, but it's affected for a long term condition. Based on this condition, the designer choose to design a comic about the impact of sexual harassment with manhwa style. Manhwa is a term that used of Korean comic with semi-realistic style. The design method that used in the process of making this comic is ADDIE (Analyze, Design, Development, implementation, Evaluation). This design aims to increase empathy among the society toward the victims of sexual harassment, and as educational media to communicate the impact of sexual harassment that has been experienced by the victims after the harassment. Results of this design is the form of digital base comic titled "Two Birds" that has been successfully published trough LINE Webtoon platform. This comic talked about two teenagers that having the same trauma but one of them choose to reconcile with themselves and one of them choose to give up.

Keywords: *Sexual Harassment, Comics, victim blaming, ADDIE, manhwa, LINE Webtoon*

PENDAHULUAN

Sexual harassment atau pelecehan seksual masih banyak terjadi di kalangan masyarakat. Pelecehan seksual merupakan aktivitas seksual baik *verbal* maupun *non verbal* yang dilakukan oleh orang lain terhadap lawan jenis maupun sejenis tanpa persetujuan (Qurotul Ahyun, Solehati, & Prasetya, 2022). Dikutip dari MetroTV, jumlah kasus kekerasan seksual di Indonesia mencapai 9.645 kasus dari bulan Januari hingga 28 Mei 2023 yang tercatat dalam KemenPPA serta kasus ini mencatat 8.615 korban perempuan dan 1.832 korban laki-laki.

Pelaku pelecehan seksual tidak melihat korban dari pakaian maupun jenis kelamin, seperti yang terpapar pada sebuah pameran yang diadakan di Belgia. Pameran tersebut memajang pakaian para korban pelecehan dan pe merkosaan yang berupa pakaian piyama, pakaian olahraga, gaun, bahkan pakaian bayi.

Berdasarkan jumlah insiden pelecehan seksual, banyak korban yang memilih untuk diam terkait hal tersebut. Hal ini terjadi karena budaya *victim blaming* yang terjadi di masyarakat (Faisal, Ghazali, Umar, & Djafar, 2020). *Victim blaming* merupakan perilaku dimana para korban disalahkan oleh masyarakat (Nurbayani & Wahyuni, 2023).

Perilaku pelecehan seksual dapat meninggalkan dampak trauma yang mendalam bagi para korban. Dampak dari pelecehan seksual dapat membuat para korban kehilangan kepercayaan diri, merasa tidak berdaya, stres, cemas, serangan panik, depresi, dan dalam kasus terburuk korban dapat memiliki pikiran atau melakukan tindakan bunuh diri. Kurangnya kesadaran dari masyarakat terutama para remaja tentang dampak pelecehan seksual bagi para korban, yang akhirnya menjadi salah satu penyebab angka kasus pelecehan seksual semakin tinggi.

Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Maharsi, 2014). Seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi juga mempengaruhi dalam perkembangan komik. Komik dianggap efektif dan efisien sebagai media publikasi serta sebagai alternatif media penyampaian informasi terkait tentang dampak pelecehan seksual terhadap para korban. Berdasarkan hal tersebut penulis terdorong untuk membuat sebuah media edukasi berbasis komik online yang menjelaskan tentang bahayanya dampak dari perilaku pelecehan seksual terhadap korban.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

1. Analysis

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan untuk memperoleh data yang valid (Ningsih, 2020). Pengumpulan data pada perancangan ini melalui beberapa cara, yaitu:

1) Kuesioner

Kuesioner merupakan wawancara tertulis yang berisikan rangkaian pertanyaan tertulis yang ditunjukkan kepada responden (Cahyo, Martini, & Riana, 2019). Dalam pengumpulan sampel menggunakan teknik sampling purposive atau sampling bertujuan. Tekni ini merupakan pendekatan dalam penelitian dimana sampel dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Teddlie & Yu, 2007)

2) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan kejadian yang telah berlalu, dokumentasi dapat berupa foto dan tulisan (Sugiyono, 2016).

3) Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode dengan mempelajari berbagai sumber kepustakaan meliputi buku, jurnal, makalah, kamus, maupun data-data yang bersumber dari internet (Barthes, 1977).

b. Metode Analisis Data

Analisis data menggunakan pendekatan SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threats*). Beberapa ahli menyatakan bahwa analisis SWOT merupakan sebuah instrument perencanaan strategis klasik yang memberikan cara sederhana dalam memperkirakan cara dalam sebuah strategi (Fatimah, 2020).

1) Strength

Berdasarkan pengamatan, beberapa fakta kekuatan dari perancangan komik "*Two Birds*":

- a) Gaya gambar yang banyak diminati
- b) Topik yang diangkat menarik minat pembaca

2) Weakness

Berdasarkan pengamatan, beberapa fakta kelemahan dari perancangan komik "*Two Birds*":

- a) Referensi terhadap beberapa korban yang susah didapat, terutama korban laki-laki.
- b) Komik ini dapat menimbulkan rasa tidak nyaman bagi para korban yang tidak menginginkan ingatan tentang kejadian pelecehan seksual yang terjadi padanya.

3) Opportunity

Berdasarkan pengamatan, beberapa fakta peluang dari perancangan komik "*Two Birds*":

- a) Dengan banyaknya kasus pelecehan seksual dan *victim blaming* membuat perancangannya

komik ini sangat berhubungan dengan kehidupan nyata yang terjadi pada para korban.

b) Komik ini dapat dijadikan media edukasi tentang dampak yang terjadi pada para korban pelecehan seksual.

4) *Threats*

Berdasarkan pengamatan, beberapa fakta ancaman dari perancangan komik “*Two Birds*”:

a) Isu yang diangkat merupakan isu sensitif yang berkemungkinan menghasilkan respon pro dan kontra.

2. **Design**

Design atau perancangan merupakan sebuah proses untuk menjelaskan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Adiguna, Saputra, & Pradana, 2018). Pada tahap ini dilakukan dengan menciptakan konsep judul dari komik, konsep karakter, serta naskah untuk perancangan komik.

Komik dirancang menggunakan gaya gambar manhwa. Secara bahasa manhwa merupakan sebutan komik dalam bahasa Korea (Gumelar, 2017). Gaya komik manhwa biasanya menggunakan gabungan gaya gambar realis dan kartun atau biasanya disebut semi realis (Wakik, 2019).

3. **Development**

Tahap *Development* atau perancangan merupakan tahapan dalam pembuatan suatu produk (Purnamasari, 2019). Dalam perancangan ini, pengembangan atau *development* berupa proses desain karakter, *storyboard*, dan ilustrasi pada perancangan komik. Karakter merupakan pelaku dalam sebuah cerita (Wengke, Pua, & Lumempouw, 2021). *Storyboard* merupakan visualisasi ide dari sebuah rancangan, sehingga dapat memberikan gambaran dari rancangan yang akan dihasilkan (Gunawan et al., 2022).

4. **Implementation**

Pada tahap implementasi atau uji coba, komik di publikasikan melalui *platform webtoon*, hal ini bertujuan untuk memudahkan para pembaca mengakses serta *platform* ini merupakan *platform* komik digital gratis.

5. **Evaluation**

Setelah tahap uji coba, tahap evaluasi berupa pengumpulan dari respon para pembaca terhadap komik “*Two Birds*”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. **Konsep perancangan**

Dalam proses perancangan komik “*Two Birds*” memiliki beberapa unsur, antara lain:

a. **Konsep Visual Komik**

Komik akan berjumlah 3 episode dengan menggunakan gaya gambar *manhwa*. Dalam perancangan komik ini menggunakan berbagai macam referensi komik yang biasanya disusun memanjang ke bawah.



Gambar 1. Komik dengan panel memang ke bawah

b. **Aplikasi Merancang Komik**

Perancangan ini menggunakan *software Clip Studio Paint* sebagai tempat pembuatan komik serta perancangan karakter yang akan muncul di komik.



Gambar 2. Tampilan software Clip Studio Paint

c. **Tipografi**

Pada tahap tipografi, perancangan komik ini memakai 3 jenis font. Salah satunya yaitu *Gosmick sans*, font ini digunakan sebagai teks dialog dan narasi. Kemudian *font Corbel Light* yang digunakan untuk judul komik serta yang terakhir *font Masiku* yang digunakan untuk membuat *sound effect* di dalam perancangan komik.



Gambar 3. Font Masiku, Corbel Light, dan Gosmick Sans

d. Konsep Judul

Judul "Two Birds" terinspirasi dari sebuah lagu yang berjudul *Two Birds* yang dinyanyikan oleh Regina Spektor. Lagu tersebut memiliki makna tentang dua burung yang menjadi representasi dari dua manusia yang berada dalam suatu ikatan ataupun keadaan yang sama, baik dalam sebuah hubungan maupun dalam sebuah trauma. Dimana salah satu dari mereka ingin berdamai dengan traumanya dan satu lagi ingin berdamai namun terlalu lelah dan akhirnya memilih untuk menyerah.

e. Desain karakter

1) Miko Aldaini

Miko Aldaini merupakan seorang mahasiswa semester enam, dengan tinggi 170 cm dan berat badan 62 kg. Visual dalam karakter ini memakai kacamata dan rambut ikal pendek yang berwarna hitam serta memiliki bintik-bintik pada wajahnya. Karakter ini memakai sweater berkerah berwarna *cream* dengan celana berwarna hitam pudar. Miko digambarkan memiliki warna kulit yang kecoklatan dengan warna mata hitam.



Gambar 4. Desain Karakter Miko Aldaini

2) Sera Amelia

Desain karakter Sera Amelia memiliki tinggi 159 cm dengan berat badan 50 kg. Visual dalam karakter ini terinspirasi dari perempuan *tomboy* berhijab. Sera memiliki tahi lalat pada

bagian di bawah mata sebelah kiri. Sera memiliki rambut berwarna hitam lurus sampai bahu.



Gambar 5. Desain karakter Sera Amelia

3) Tiara Wong

Desain karakter Tiara mengarah pada gadis dengan darah keturunan China-Indonesia. Ditandai dengan mata sipit dan warna kulit yang putih. Karakter ini memiliki tinggi 164 cm dengan berat badan 52 kg. Tiara didesain dengan penampilan memakai baju leher kura kura, kemeja, dan dipadukan dengan celana kulot berwarna *cream*. Tiara memiliki rambut berwarna hitam yang lurus dan panjang.



Gambar 6. Desain karakter Tiara Wong

4) Mila Michaela

Desain Karakter Mila dirancang menggunakan *Hoodie crop top* dengan rok berwarna biru. Serta rambut Mila yang dirancang pendek berwarna hitam dengan detail kecil seperti tahi lalat yang terletak pada

dagu dan di bawah mata. Mila memiliki tinggi badan sekitar 158cm dengan berat badan 45 kg.



Gambar 7. Desain karakter Mila Michaela

2. Proses Perancangan

a) *Storyboard*

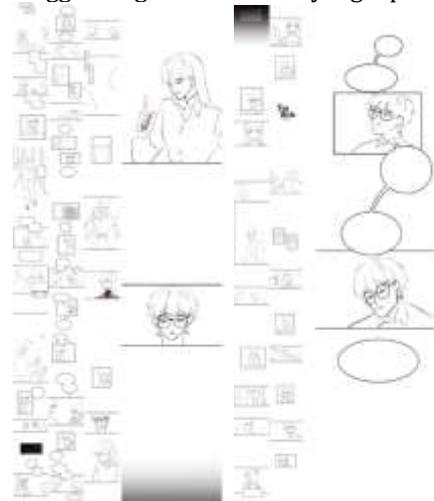
Pada tahap ini *storyboard* dirancang dengan sketsa kasar yang memperlihatkan isi jalan cerita, baik dari ekspresi karakter dan dialog karakter.



Gambar 8. Story board episode 1 sampai 3

b) *Line art*

Setelah tahap *storyboard* selesai, lanjut ke proses *line art* atau garis gambar yang lebih jelas. Dalam proses ini membutuhkan waktu yang lama sehingga menghasilkan *lineart* yang rapi.





Gambar 9. Line art episode 1 sampai episode 3



Gambar 10. Pewarnaan episode 1 sampai episode 3

c) Pewarnaan

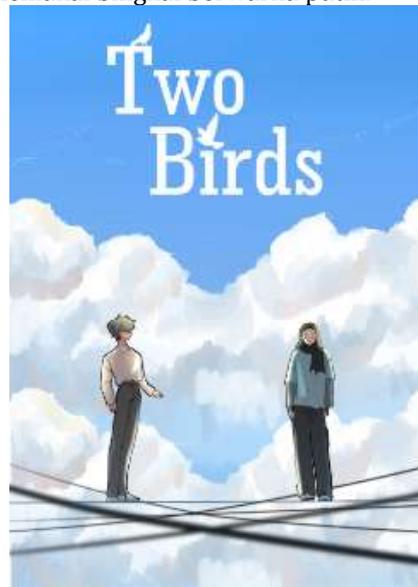
Tahap terakhir merupakan tahap pewarnaan, dimana menentukan efek bayangan dan pencahayaan serta dalam pewarnaan dapat membantu meningkatkan efek suasana yang diinginkan. Dalam proses pewarnaan menggunakan layer mode *multiply* sebagai layer bayangan, dan layer mode *add glow* sebagai penambah cahaya.



3. Media Pendukung

a) Poster

Poster menjadi bagian dari media pendukung promosi. Menggunakan kertas *art cartoonai* dengan ukuran A3 kemudian memakai bingkai berwarna putih.



Gambar 11. Poster sebagai media pendukung

b) Stiker

Ada dua jenis stiker yaitu karakter utama wanita dan karakter utama laki-laki. Stiker

dicetak pada kertas stiker dengan ukuran 6x6 cm.



Gambar 12. Contoh stiker

c) Gantungan kunci

Gantungan kunci didesain dengan dua karakter dan satu logo. Masing-masing memiliki ukuran 7 cm dengan lebar menyesuaikan. Bahan yang dipakai merupakan akrilik dan dengan desain timbal balik.



Gambar 13. Contoh gantungan kunci

d) Baju

Bahan baju yang dicetak menggunakan bahan *New states apparei premium cotton*, dimana baju dicetak dengan lengan panjang dan lengan pendek. Pada bagian baju depan sebelah kiri terdapat cetakan logo berukuran 8x6 cm dan pada bagian belakang terdapat cetakan ilustrasi berukuran 19x27 cm. Baju yang dipilih berwarna hitam.



Gambar 14. Contoh baju

PENUTUP

Perancangan komik “*Two birds*” sebagai Media Edukasi Dampak dari *Sexual Harassment* untuk Remaja bertujuan untuk membuka kesadaran masyarakat terlebih remaja terhadap dampak negatif yang disebabkan oleh pelecehan seksual terhadap korban. Dengan adanya komik ini diharapkan agar masyarakat lebih berempati kepada para korban dan berhenti melakukan *victim blaming* terhadap para korban.

Hasil dari perancangan ini berupa komik digital yang telah dipublikasikan melalui *platform Webtoon* yang dapat mempermudah akses para pembaca dalam menemukan komik ini, serta perancangan ini berhasil didesain dalam gaya gambar *manhwa* yang banyak digemari oleh para remaja. Respon yang didapatkan dari evaluasi perancangan komik “*Two Birds*” merupakan respon positif yang diberikan oleh para pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

Adiguna, A. R., Saputra, M. C., & Pradana, F. (2018). Analisis dan perancangan sistem informasi manajemen gudang pada PT Mitra Pinasthika Mulia Surabaya. ... *Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(2), 612–621. Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j->

- ptiik/article/view/892%0Ahttp://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/892/346
- Barthes, R. (1977). *Image, Music, Text*. (S. Heath, Ed.). Fontana Press.
- Cahyo, K. N., Martini, & Riana, E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), 45–53. Retrieved from <http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/44>
- Faisal, Ghazali, M., Umar, M. H., & Djafar, M. M. M. (2020). Perempuan Sebagai Korban Kekerasan Seksual: Apakah Hukum Sudah Cukup Memberikan Keadilan? *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 50(3), 3. <https://doi.org/10.21143/jhp.vol53.no1.1001>
- Fatimah, F. N. D. (2020). *Teknik Analisis SWOT*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Gumelar, M. S. (2017). Menguak mitos: Diskursus gaya gambar Amerika, Jepang, Eropa, gaya gambar Indonesia dan implikasinya. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 25–34.
- Gunawan, Sultani, D. I., Silalahi, C. A. P., Surhelan, A., Dwi, D. F., Mukhlis, ... Nirmawan. (2022). *Pembelajaran Interaktif Sederhana untuk MI/SD*. K-Media.
- Indonesia, M. (2023). 4.280 Kasus Kekerasan Seksual Terjadi di Indonesia Sepanjang 2023. Retrieved from <https://www.metrotvnews.com/read/k8oCL0dL-4-280-kasus-kekerasan-seksual-terjadi-di-indonesia-sepanjang-2023>
- Maharsi, I. (2014). *Komik dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit Isi Yogyakarta.
- Ningsih, D. A. K. (2020). TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PENCERAIAN MELALUI GADGET (Study Kasus Kampung Buyut Udik Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah. *Repository.Metrouniv*, 43.
- Nurbayani, S., & Wahyuni, S. (2023). *VICTIM BLAMING IN RAPE CULTURE: Narasi Pemakluman Kekerasan Seksual di Lingkungan Kampus*. <https://doi.org/10.5821/zenodo.7940158>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. Retrieved from <https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Qurotul Ahyun, F., Solehati, S., & Prasetya, B. (2022). Faktor Penyebab Terjadinya Pelecehan Seksual Serta Dampak Psikologis Yang Dialami Korban. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 92–97. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v3i2.488>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Teddlie, C., & Yu, F. (2007). Mixed Methods Sampling: A Typology with Examples. *Journal of Mixed Methods*, 77. Retrieved from <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1558689806292430>
- Wakik, A. (2019). Gaya Ilustrasi Semi Realis Dalam Perancangan Buku Ilustrasi Dan Promosi Sejarah Gerbong Maut Bondowoso, 1–234. Retrieved from <http://repository.isi-ska.ac.id/id/eprint/3815>
- Wengke, L., Pua, C. R., & Lumempouw, F. (2021). Analisis Tokoh dan Penokohan Pada Novel “Si Doel The Movie” Karya Kinanti Wp. *Jurnal Skripsi*, 4.