

Perancangan *Motion Graphic* Pencegahan Kekerasan Gender Pada Sosial Media

¹Rina Nurfitri, ²Neu Khomaini, ³Saiful Yahya
¹²³Desain Komunikasi Visual, STIKI, Malang

E-mail: ¹rina.nurfitri@stiki.ac.id, ²182116003@mhs.stiki.ac.id, ¹yahya@stiki.ac.id

ABSTRAK

Berdasarkan data dari Catatan Tahunan (Catahu) Komnas Perempuan, terdapat peningkatan kasus Kekerasan Gender Berbasis Online (KGBO) dan *revenge porn* pada media sosial dalam beberapa tahun terakhir. Peningkatan ini menunjukkan pentingnya dalam menyebarkan informasi yang baik guna meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat, terutama perempuan berusia tahun 18-30. *Motion graphic* menjadi salah satu media alternatif yang efektif dalam penyampaian informasi, sehingga penyampaian tentang KGBO dan *revenge porn* dapat menggunakan *motion graphic*. Pengembangan *motion graphic* menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari pemahaman masalah (*empathize*), pendefinisian masalah (*define*), ideasi (*ideate*), pembuatan prototipe (*prototype*), dan pengujian (*test*). *Motion graphic* yang dihasilkan menggunakan pengayaan sederhana dan feminim, disesuaikan dengan target pengguna utama, yakni perempuan berusia 18-30 tahun. Hasil uji coba menghasilkan 95% responden dapat memahami isi dan pesan yang disampaikan melalui *motion graphic*. Hal ini menunjukkan bahwa metode *design thinking* yang digunakan pada media *motion graphic* ini dapat meningkatkan keterbacaan dan pemahaman target pengguna. *Motion graphic* yang dihasilkan memiliki daya tarik visual sehingga mampu menarik perhatian target pengguna dalam penyampaian pesan yang jelas dan efektif. Hasil perancangan *motion graphic* ini diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam menyampaikan KGBO dan *revenge porn* sebagai media edukasi dan informasi.

Kata kunci : *revenge porn, motion graphic, design thinking, perempuan*

ABSTRACT

According to data from the Annual Report (Catahu) of the National Commission on Violence Against Women (Komnas Perempuan), there has been a significant increase in cases of Online Gender-Based Violence (KGBO) and *revenge porn* on social media in recent years. This increase underscores the importance of effectively disseminating information to raise awareness and understanding among the public, particularly women aged 18-30. *Motion graphics* have emerged as an effective alternative medium for conveying information, making them suitable for communicating issues related to KGBO and *revenge porn*. The development of *motion graphics* in this study employs the design thinking methodology, which consists of empathizing, defining the problem, ideating, prototyping, and testing.

The resulting *motion graphics* feature a simple and feminine style, tailored to the primary target audience of women aged 18-30. The trial results indicated that 95% of respondents could understand the content and message conveyed through the *motion graphics*. This demonstrates that the design thinking methodology used in creating these *motion*

graphics effectively enhances readability and comprehension among the target audience. The produced *motion graphics* possess visual appeal, thereby attracting the attention of the target users and delivering clear and effective messages. This study's outcome is expected to provide an alternative medium for disseminating information and educating the public about KGBO and revenge porn. The designed *motion graphics* serve as an effective educational and informational tool, aiming to contribute to broader efforts in raising awareness and understanding of these critical issues.

Keyword : *revenge porn, motion graphic, design thinking, women*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi tumbuh dengan sangat cepat sehingga memiliki dampak yang besar pada kehidupan. Seiring dengan itu, teknologi informasi semakin canggih dan meluas, serta penggunaan media sosial semakin populer dan juga membawa dampak negatif salah satunya munculnya bentuk baru kekerasan berbasis gender melalui platform digital yang biasa disebut kekerasan berbasis gender online (KBGO).

Peningkatan kasus kekerasan berbasis gender online (KBGO) tercatat dengan sangat jelas selama masa pandemi COVID-19 di tahun 2020. Berdasarkan data yang bersumber dari Komnas Perempuan, laporan kasus Kekerasan Berbasis Gender Online terus bertambah setiap tahunnya. Bahkan, total pengaduan yang dikirimkan kepada Komnas Perempuan meningkat dari 126 kasus di 2019 menjadi 510 kasus pada 2020. Berdasarkan Catatan Tahunan Komnas Perempuan yang terbit pada 5 Maret 2022, terdapat 510 kasus KBGO, 71 diantaranya merupakan kasus revenge porn yang terjadi di Indonesia. Kasus revenge porn tidak dipublikasikan secara luas sampai dengan tahun 2019 (Febrianna & Ayu, 2021).

Ada banyak jenis kasus kekerasan berbasis gender online itu sendiri. Jenis ini dikelompokkan berdasarkan jumlah kasus yang kasus oleh Komnas Perempuan yakni cyber grooming atau pendekatan untuk memperdaya, *cyber*

harassment atau mengirimkan pesan yang bertujuan untuk menyakiti atau menakut-nakuti, mengancam atau mengganggu, cyber hacking atau melakukan tindak peretasan di dunia maya, impersonation atau bisa disebut penipuan identitas, cyber stalking atau melakukan pemantauan aktivitas seseorang secara diam-diam di dunia maya, *malicious distribution* atau mengancam untuk mendistribusikan foto dan video pribadi dengan tujuan sebagai mempermalukan, *non consensual intimate image* atau menyebarkan file pribadi seseorang yang foto atau video intim tanpa persetujuan dari penyintas dengan tujuan untuk melakukan balas dendam, online defamation atau sering disebut menghina atau mencemarkan nama baik seseorang di dunia maya, sexting atau sengaja mengirimkan gambar intimnya ke orang lain (Komnas Perempuan, 2021).

Berdasarkan sembilan jenis kekerasan berbasis gender online tersebut, penelitian ini akan fokus pada salah satu jenis kekerasan non consensual intimate image yang merupakan ancaman distribusi foto atau video intim yang biasa dikenal dengan "revenge porn". Kasus semacam ini telah marak terjadi dan biasanya perempuan lebih sering menjadi korban yang mana foto atau video intim yang dimiliki penyintas disalahgunakan dan disebarluaskan tanpa izin korban atau penyintas itu sendiri.

Pada dasarnya, semua proses pengumpulan data yang dihimpun oleh

Komnas Perempuan berasal dari proses pengaduan-pengaduan yang dilakukan oleh penyintas kepada lembaga-lembaga bantuan hukum di Indonesia. Dari proses pengumpulan data ini dapat menunjukkan bahwa CATAHU Komnas Perempuan tidak dapat dijadikan sebagai satu-satunya barometer yang menggambarkan realitas terjadinya kekerasan berbasis gender online di Indonesia. Pola pengaduan ini berimplikasi terhadap banyaknya korban kekerasan berbasis gender online yang kemungkinan tidak terakomodasi haknya dan tidak mendapatkan pelayanan. Artinya, jika malicious distribution menunjukkan angka tertinggi, tapi di lapangan bisa jadi berbeda. Terdapat kemungkinan dimana banyak orang yang menjadi korban kasus KBGO jenis lain yang tidak melaporkan kasusnya karena beberapa faktor seperti perasaan malu, takut, stigma dari masyarakat, dsb, tidak terkecuali terjadi pada kasus revenge porn.

Berdasarkan paparan tersebut, penulis kemudian memilih revenge porn atau *non consensual intimate image* yang dipilih untuk menjadi fokus dalam penelitian ini. Kasus ini juga cukup dekat dengan kehidupan dan masih relevan dengan keadaan sekarang. *Motion graphic* bisa menjadi media yang dapat berfungsi untuk memberikan informasi kepada generasi muda, sehingga diharapkan dapat menekan dan mencegah terjadinya kekerasan berbasis gender online khususnya *revenge porn*. Diharapkan generasi muda semakin aware dengan permasalahan ini sehingga para pelaku dapat menyadari bahwa perbuatannya salah (ini menjadi upaya preventif) sedangkan para penyintas menjadi tahu langkah apa yang dapat mereka lakukan sebagai upaya pemulihan dan memahami hak-hak yang dapat mereka perjuangkan. Perancangan ini bertujuan untuk menjadikan karya *motion graphic* dari penulis sebagai

media pendukung pencegahan terjadinya kekerasan gender pada media digital.

2. LANDASAN TEORI

Motion graphic

motion graphic merupakan paduan dinamis dari ragam elemen sinematik dan desain grafis yang bertujuan menyampaikan pesan. *motion graphic* memiliki peranan vital guna meningkatkan tingkat pemahaman proses belajar, meningkatkan interaksi masyarakat serta mempromosikan kearifan lokal melalui penyampaian warisan budaya, serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat atas dalam pendidikan. *motion graphic* digunakan dalam bidang promosi, salah satunya digunakan untuk mempromosikan manfaat gula kelapa (Tuheda, 2023). Selain itu *motion graphic* juga digunakan dalam peningkatan kualitas kelas model terbalik / flipped classroom (). *motion graphic* juga digunakan dalam kegiatan penyampaian informasi kearifan lokal melalui promosi wisata budaya Kompleks Percandian Muara Jambi (Sayuti, 2022). Pengembangan *motion graphic* juga dapat digunakan untuk sosialisasi tentang peranan dan fungsi *public relation* di perusahaan owntalk.co.id (Wulansari, 2022). Kemudian penerapan *motion graphic* pada media edukasi tentang perilaku penyimpangan pada remaja menjadi salah satu contoh fungsi *motion graphic* yang dapat digunakan sebagai media edukasi (Aprianto, 2019). *motion graphic* merupakan bagian dari animasi yang memiliki fokus pada elemen penyusunnya yang terdiri dari desain grafis yang bergerak, contohnya teks dan objek bentuk (Schlitter, 2015). Penggunaan *motion graphic* lebih ditujukan pada urutan judul film dan promosi, berbeda dengan animasi yang lebih menekankan pada karakter dan cerita. Bahkan *motion graphic* menunjukkan lebih efektif dibandingkan

animasi dalam penyampaian pesan kepada anak-anak (Fang, 2021).

Revenge porn

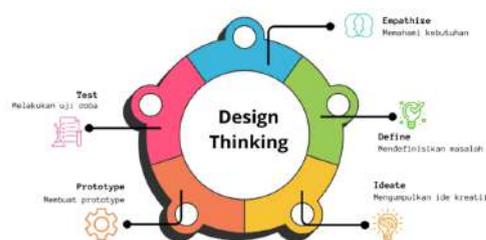
Revenge Porn merupakan istilah pornografi balas dendam dimana salah satu bentuk kekerasan pornografi dalam bentuk pendistribusian gambar intim tanpa persetujuan. Komisi Nasional Kekerasan terhadap Perempuan menyampaikan kasus revenge porn merupakan salah satu tantangan yang terbesar untuk ditangani (Miliasari, 2023). Selain itu revenge porn dapat diartikan sebagai tindakan kekerasan seksual yang dilakukan pada sosial media serta dapat dimasukkan kedalam tindak pidana kekerasan seksual menggunakan media elektronik (Faizah, 2022).

Proses Produksi Animasi

Secara garis besar proses produksi pengembangan animasi melalui beberapa tahapan, yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi (Radea, 2023). Tahapan pada pra produksi berupa penentuan ide dan konsep, pembuatan skenario dan skrip, pengembangan desain karakter dan desain *environment*, penyusunan *storyboard*. Sedangkan tahap produksi meliputi tahap penganimasian, pemberian spesial effect, *rendering* dan *dubbing*. Sedangkan tahap pasca produksi terdiri dari proses editing dan pemberian audio.

3. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototipe* dan *Test* (Yahya, 2024). Metode *design thinking* digunakan untuk menemukan ragam solusi permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat (Satria, 2023).



Gambar 1. Bagan *Design Thinking* (Satria, 2023)

Empathize, merupakan langkah permulaan dari metode *design thinking* yang bertujuan mendapatkan informasi empati yang sedang terjadi guna ditemukan solusinya (Yahya, 2024). Pada tahapan ini digunakan pendekatan kepada pengguna untuk memahami hal yang diinginkan. Pada konteks ini tahapan *empathize* mengacu sebagai tahapan awal *design thinking*, yaitu memahami secara empatik permasalahan atau tantangan yang dihadapi korban *revenge porn*. Guna mendapatkan data tersebut, peneliti yang berasal dari Catahu Komnas Perempuan.

Define, tahapan ini merupakan lanjutan dari tahap *empathize*, dimana pada tahapan ini dilakukan pendefinisian masalah atau tantangan terkait media informasi *revenge porn* yang sesuai dengan target pengguna. Harapannya target pengguna dapat memahami informasi yang disampaikan terkait *revenge porn*.

Ideate, merupakan langkah untuk menghasilkan ide. Ragam ide dikumpulkan untuk penyelesaian masalah yang telah ditetapkan pada tahapan sebelumnya. Ragam ide dimunculkan menggunakan metode *brainstorming*, yang berfokus pada masalah untuk selanjutnya dihasilkan solusi sebanyak mungkin dengan pendekatan ragam solusi paling baik (Monica, 2017). Pada tahapan ini dihasilkan ide untuk membuat media komunikasi visual berupa *motion graphic* sebagai media informasi *revenge porn* dengan pendekatan warna yang disesuaikan target pengguna, yaitu warna feminim.

Prototipe, merupakan tahapan yang digunakan untuk mengembangkan *motion graphic*. Mengacu pada literatur diatas jika *motion graphic* menjadi bagian dari animasi, maka proses pengembangan *motion graphic* menggunakan metode pengembangan animasi yang terdiri dari Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi (Radea, 2023).

Test, tahapan test digunakan untuk menguji produk, hasil pengujian akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk dengan fokus pada memberikan solusi serta mendapatkan tingkat pemahaman yang lebih mendalam tentang produk. Pada konteks ini digunakan pengujian menggunakan skala Likert, dimana responden diberikan ragam pilihan sebanyak 5 pilihan berjenjang, mulai sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju hingga sangat tidak setuju (Widagdo, 2020).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathise

Tahapan *empathise* yang dilakukan dengan melakukan studi literatur pada laporan CATAHU Komnas Perempuan tahun 2022. Pada tahun tersebut tertera kasus Kekerasan Siber Berbasis Gender (KSBG) sebanyak 1.271 dengan sasaran utama gender perempuan (Komnas Perempuan, 2022). Kasus yang terjadi diantaranya penyebaran konten porno, peretasan dan penyalahgunaan akun korban serta pemberdayai guna mendapatkan keuntungan seksual dan perundungan terhadap korban KDRT menggunakan persepsi negatif terhadap peranan perempuan sebagai istri atau janda, penyebarluasan identitas saksi kekerasan seksual dan pelecehan siber. Dampak dari KSBG tersebut mengakibatkan depresi, keinginan bunuh diri, mudah marah, kehilangan harga diri, mudah bertengkar dengan suami, pengucilan dari komunitas hingga mengalami penyusutan penghasilan.

Define

Berdasarkan dari tahapan *empathise* dan kajian literatur yang didapatkan, solusi yang dilakukan adalah merancang media pendukung informasi yang memudahkan penyampaian Kekerasan Gender Berbasis Online (KGBO), salah satunya media yang dapat digunakan berupa *motion graphic* dengan mengacu penggayaan feminisme.

Ideate

Konsep *motion graphic* yang dikembangkan menggunakan karakter laki-laki yang akan menjelaskan tentang kekerasan berbasis online, revenge porn, aturan hukum, hal apa yang harus dilakukan jika menjadi penyintas atau masyarakat yang mengetahui serta dampak penyintas.

Guna mendukung konsep *motion graphic* yang sesuai dengan target pengguna, warna yang digunakan warna yang feminim, yaitu warna merah muda dan warna jenis pastel, mengingat target pengguna adalah perempuan berusia 18-25 tahun.

Role model desain karakter yang digunakan terinspirasi dari karya Deekay Kwon yang menghasilkan "deekaymotion". Karya tersebut menghasilkan *motion graphic* yang sederhana dan membuat *audience* tetap bisa memahami pesan yang disampaikan.



Gambar 2. Instagram Deekaymotion (Kwon, 2024)

Prototipe

Pengembangan prototype menggunakan menggunakan style sederhana dengan menggunakan warna feminim. Penggunaan warna feminim disesuaikan dengan target pengguna, yaitu perempuan berusia 18-30 tahun. Warna feminim diasosiasikan dengan warna yang terang, seperti merah muda dan merah, sedangkan warna gelap diasosiasikan sebagai warna yang maskulin (Palm, 2014). Sehingga warna yang digunakan dalam perancangan ini warna terang dan warna merah muda.

Hasil prototipe berupa *motion graphic* berdurasi 4 menit 52 detik dengan resolusi 1080p (1920 x 1080 pixel)



Gambar 3. Opening



Gambar 4. Penjelasan KGBO



Gambar 5. Dampak Penyintas KGBO



Gambar 6. Tips Melindungi Privasi di Sosial Media.

Test

Pengujian dilakukan menggunakan *pre test* dan *post test* untuk menguji *motion graphic* dapat menyampaikan pesan Kekerasan Berbasis Gender Online (KGBO). Pre Test dilakukan untuk mengetahui apakah responden mengetahui tentang KGBO dan *revenge porn*, hasil yang didapatkan dicantumkan pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Pre Test

Pertanyaan	Jawaban	Prosentase
Mengetahui / memahami KGBO	Ya	60%
	Tidak	40%
Mengetahui / memahami <i>revenge porn</i>	Ya	43,3%
	Tidak	56,7%

Pada pengujian post test digunakan kuesioner dengan fasilitas dari google form dan dilanjutkan dengan melakukan analisa jawaban dari jawaban responden menggunakan skala Likert. Pilihan jawaban yang disediakan:

Tabel 2. Tabel Pilihan Jawaban dan Skor Jawaban

Pilihan jawaban	Skor
-----------------	------

Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Motion graphic telah dikirimkan ke 30 responden laki-laki dan perempuan, dengan proporsi perempuan lebih banyak jumlahnya dibanding jumlah responden laki-laki. Hasil kuesioner post test dapat diamati pada Gambar berikut:



Gambar 7. Hasil Post Test.

Berdasarkan hasil yang didapat menunjukkan 91% - 99% memahami KGBO dan revenge porn. Hasil ini meningkatkan dibandingkan hasil pre test yang berada di prosentase 40% - 56%.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan perancangan *motion graphic* ini dapat menjadi media informasi yang mudah dipahami untuk menyampaikan informasi KGBO dan revenge porn pada target pengguna perempuan berusia 18-30 tahun. Harapannya *motion graphic* dapat disebarluaskan tidak hanya bertujuan pada penelitian ini, tetapi bisa digunakan dalam sosialisasi pencegahan kekerasan seksual di lingkungan perguruan tinggi dan lingkungan kerja.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada LPPM STIKI Malang, staf dosen dan mahasiswa yang sudah berkolaborasi untuk perancangan

ini serta tim Satgas PPKS (Pencegahan dan Penanggulangan Kekerasan Seksual) STIKI.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianto, H. (2019). MOTION GRAPHIC “AKHLAK” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENYIMPANGAN PERILAKU SOSIAL PADA REMAJA. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(1), 60–67. <https://doi.org/10.31598/bahasaru.pa.v3i1.432>
- Faizah, A. F., & Hariri, M. R. (2022). Pelindungan Hukum terhadap Korban Revenge Porn sebagai Bentuk Kekerasan Berbasis Gender Online Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual. *Jurnal Hukum Lex Generalis*, 3(7). <https://doi.org/10.56370/jhlg.v3i7.281>
- Fang, J., Hu, J., Wang, F., Yan, C., & Zhang, H. (2021). Can motion graphic animation about snakes improve preschoolers' detection on snakes? A study of inattention blindness. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.609171>
- Komnas Perempuan. (2022). *Catatan Tahunan Kekerasan terhadap perempuan tahun 2021*. Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan.
- Kwon, D. (2024). *Instagram*. <https://www.instagram.com/deekaymotion/>. <https://www.instagram.com/deekaymotion/>
- Miliarsari, P. S., Kartini, D. S., & Delianoor, N. A. (2023). Mainstreaming state auxiliary agency to handling revenge porn victims in Indonesia, 2020-2021.

- Otoritas : Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 13(1), 92–110.
<https://doi.org/10.26618/ojip.v13i1.10664>
- Palm, R. (2014). Feminine by Design: Re-engendering mural painting at the fin de siècle. *Women's History Review*, 23(1), 82–98.
<https://doi.org/10.1080/09612025.2013.846115>
- Radea, A., Artawan, C. A., & Cahyadi, I. W. A. E. (2023). Perancangan Animasi belajar mengenal huruf Di HNS studio bali. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(01), 109–114.
<https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i01.1957>
- Satria, D., Indraswari, C. R., Aurellia, P. J., & Sukriyah, S. (2023). Boardgame Business Craft dan Lego Serious Play dengan Pendekatan Design Thinking sebagai Media Mengajar bagi Guru Ekonomi SMA Se-Malang Raya. *Jurnal Inovasi Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 553–548.
<https://doi.org/10.54082/jippm.187>
- Sayuti, M., Yusril, & Syafwandi. (2022). Motion graphic media informasi wisata kompleks percandian muara jambi. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 4(1), 1–9.
<https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i1.34>
- Schlittler, J. (2015, November 5). *João Paulo amaral schlittler – motion graphics and animation – animation studies*. Animation Studies; Society for Animation Studies.
<https://journal.animationstudies.org/joao-paulo-amaral-schlittler-motion-graphics-and-animation/>
- Tuheda, D. M., Kartika, N. I., & Paath, D. K. (2023). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TENTANG EDUKASI MANFAAT SERTA CARA PENGOLAHAN GULA KELAPA. *PARAVISUAL : Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 3(1), 1.
<https://doi.org/10.30591/paravisual.v3i1.4621>
- V, Ms. A. M. . (2017). Brainstorming: Thinking - Problem solving strategy. *International Journal of Engineering Research and Applications*, 07(03), 33–37.
<https://doi.org/10.9790/9622-0703033337>
- Widagdo, B. (2020). Dampak pandemi covid-19 terhadap perilaku peserta didik pada proses pembelajaran daring menggunakan metode pengukuran skala likert. *Jurnal ESIT (E-Bisnis, Sistem Informasi, Teknologi Informasi)*, 15(2).
<https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/ESIT/article/view/13062>
- Wulansari, D. E., & Siahaan, A. U. (2022). MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI TENTANG PUBLIC RELATION UNTUK KARYAWAN OWNTALK.CO.ID. *JOURNAL OF DIGITAL EDUCATION, COMMUNICATION, AND ARTS (DECA)*, 5(01), 24–39.
<https://doi.org/10.30871/deca.v5i01.3658>
- Yahya, S., Alifah, A., & Kusumasari, A. A. (2024). PENGEMBANGAN SERIUS GAME PADA PENGENALAN FAUNA DI TAMAN NASIONAL BALI BARAT. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 9(1), 54.
<https://doi.org/10.17977/um037v9i12024p54-65>