

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga membawa dampak negatif. Salah satu dampak negatifnya adalah munculnya kejahatan dalam bentuk dan modus yang lebih modern, seperti penyalahgunaan internet dan media sosial menjadi sarana balas dendam porno yang banyak menyerang perempuan dan paling merugikan perempuan. Banyaknya korban yang belum berani melaporkan/mengungkapkan tindakan tersebut kepada pihak yang berwajib dikarenakan ancaman akan disebar luaskannya video pribadi (sex) dan menyebabkan korban terjebak dalam hubungan tidak sehat. Hubungan tidak sehat tersebut akan mempengaruhi kehidupan dan kesehatan mental para korban. (Yahya & Khomaini, 2022)

Menurut Undang - Undang yang berlaku tindakan kriminal menyebarkan vidio pornografi dapat dikenakan sanksi menurut Undang - Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang pornografi dan juga Undang - Undang Nomor 11 Tahun 2011 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Perkembangan teknologi menjadi pengaruh besar dalam kehidupan saat ini. Seni juga menjadi salah satu aspek yang terpengaruh oleh perkembangan teknologi. Penggemar komik di Indonesia kian meningkat pada saat ini dan popularitas komik kian melejit. Komik menjadi salah satu seni yang telah mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Mudahnya publikasi yang dilakukan oleh seniman komik, banyaknya perkembangan dari alat menggambar digital, publikasi online mempermudah komik untuk di akses dan menjadi salah satu cara penyampaian sebuah informasi yang dapat di akses seluruh masyarakat.

Penulis menggunakan komik sebagai media pendekatan karena komik memiliki visualisasi yang mudah di mengerti oleh target audience yaitu para remaja hingga orang dewasa yang menjadi sasaran komik edukasi yang akan penulis rancang. Dengan komik penulis dapat menjelaskan informasi tentang perlindungan

bagi korban revenge porn secara ringkas dan mempublikasinya secara online dan menyebar dengan luas.

Komik juga bisa digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Umumnya, komik diilustrasikan dengan gambar yang menarik agar pembaca dapat menghibur diri. Di era saat ini, selain menghibur, komik juga dapat dimanfaatkan untuk membantu mengatasi kesulitan belajar. Dengan karakteristiknya yang menghibur, padat, menarik perhatian, dan mudah dipahami, komik dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan belajar.

Untuk memperkuat cerita, konsep komik, dan mempercepat proses teknis software 3D bisa menjadi solusi. Karena pada software 3D dapat menghasilkan sebuah *presepektif* sesuai dengan lensa yang di inginkan, dan juga di lengkapi dengan kemampuan untuk mengatur penempatan pencahayaan berdasarkan cahaya yang telah di tentukan. Komikus harus membuat asset 3D dan character dan dilanjutkan dengan penataan layout yang di dalamnya terdapat : asset, character, gesture dan pencahayaan. Untuk mengetahui apakah ini dapat berhasil Johannes baptista telah melakukan percobaan membuat tampilan komik 3D dengan bantuan software 3D (Permadi, 2011)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan ulasan yang telah tertuliskan pada latar belakang, rumusan masalah yang menjadi perhatian penulis untuk perancangan ini adalah bagaimana merancang komik 3D sebagai upaya media penyampaian informasi Undang-undang pornografi balas dendam

1.3 Tujuan

1. Menghasilkan komik tentang informasi Undang-Undang perlindungan Revenge Porn
2. Untuk memberitahukan upaya perlindungan terhadap perempuan sebagai korban pornografi balas dendam (*revenge porn*)
3. Menghasilkan komik dengan style 3D yang berisi tentang tata cara pelaporan pelaku pornografi balas dendam (*revenge porn*)

1.4 Manfaat

a. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi penulis dapat mengembangkan ilmu mengenai pembuatan komik animasi, serta menambah portofolio yang dapat digunakan di masa yang akan datang.

b. Bagi Institusi

Bagi institusi penulis berharap penelitian ini dapat dijadikan bahan ajar untuk materi yang berkaitan

c. Bagi Audience/masyarakat :

Bagi masyarakat penulis berharap perancangan ini bisa menjadi media informasi edukasi sehingga masyarakat dapat mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan saat terjadi kasus balas dendam pornografi

1.5 Batasan Masalah

1. Hasil buku komik 3D tentang informasi Undang-Undang mengenai jetar pelaku Revenge Porn
2. Hasil buku komik 3D memuat 37 halaman.
3. Hasil komik 3D akan dicetak sebagai buku komik
4. Komik 3D ini adalah buku komik yang dibuat menggunakan software 3D Blender yang visualisasinya lebih memiliki volume dibandingkan dengan komik 2D
5. Perancangan ini ditujukan untuk perempuan remaja hingga dewasa yang lebih berpotensi menjadi korban balas dendam pornografi dan para laki-laki pengguna media sosial agar mengetahui informasi mengenai kekerasan online dan agar dapat mengetahui batasan atas tindakan dalam menggunakan media sosial.

1.6 Metode

Pada perancangan ini penulis menggunakan metode *Design Thinking* untuk skema perancangan agar proses dalam perancangan dapat terstruktur dengan sesuai harapan.

Prosedur *Design thinking* meliputi tahapan dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* sebagai Berikut :

a. *Empathize*

Pada tahapan ini penulis akan mencari sumber informasi penelitian dengan melakukan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi dari jurnal-jurnal yang sudah ada

b. *Define*

Pada tahap ini penulis akan melakukan analisis lebih lanjut dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan

c. *Ideate*

Pada tahap ini penulis mengeksplorasi ide berdasarkan analisis data yang telah dilakukan

d. *Prototype*

Pada tahap ini penulis akan memulai perancangan komik 3D *Revenge Porn*

e. *Test*

Tahapan terakhir yang dilakukan penulis disini adalah melakukan uji coba kepada audience melalui kuisisioner

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan tepatnya pada Agustus tahun 2022 , meliputi persiapan dan pelaksanaan pada bulan Agustus - Oktober meliputi pengumpulan data dari jurnal – jurnal terdahulu dan dilanjutkan pengumpulan data melalui wawancara dengan Komnas Perempuan via google meet. Pengumpulan data dilakukan di Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia (STIKI Malang). Kemudian data yang diperoleh akan dianalisa dan di kembangkan.

Tabel 1.6 1 Tabel Tempat dan Waktu

	Bulan			Juni 2023
	Agustus – Desember 2022	Januari 2023	Maret – Mei 2023	
Studi Literatur				
Pengumpulan Data, Wawancara				
Perancangan Komik				
Uji coba dan Revisi Karya				

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan penelitian yang digunakan adalah jurnal, artikel peraturan-peraturan tertulis, penjelasan-penjelasan dan teori dari buku dan literatur yang berkaitan dengan topik, judul, maupun permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Perangkat yang digunakan untuk proses pembuatan komik 3D yaitu :

- a. Perangkat Keras

1. Komputer dengan Spesifikasi AMD RYZEN 5 4600H with Radeon Graphics, RAM 16GB, VGA AMD Radeon Graphics, NVIDIA GeForce GTX 1650, SSD 512GB
2. Mouse
3. Pen Tablet

b. Perangkat Lunak

1. Blender
2. Adobe Illustrator
3. Adobe Photoshop

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi kepustakaan. Studi kepustakaan menurut (Mestika, 2017) merupakan semua upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang sedang atau akan diteliti. Informasi tersebut dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku ilmiah, laporan penelitian, tulisan-tulisan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, serta sumber-sumber tertulis lainnya baik dalam bentuk tercetak maupun elektronik.

Pengumpulan data berawal dari mengumpulkan artikel-artikel yang berkaitan dengan pornografi balas dendam dan dilanjutkan dengan menganalisis mengembangkan informasi yang telah ada sebagai landasan pembuatan script hingga storyboard cerita komik 3D. Script dan storyboard dilandasi oleh informasi yang telah dikumpulkan dan dikembangkan yang nantinya akan dikembangkan menjadi komik “PERLINDUNGAN HUKUM BAGI KORBAN REVENGE PORN”. Pemilihan penggunaan komik 3D sebagai media penyampaian dikarenakan komik dari masa ke masa telah berkembang dan menjadikan banyak bentuk komik dengan teknologi yang berkembang dapat memanfaatkan teknologi 3D menjadi komik dan mempermudah proses pembuatan komik. Tidak konsisten dalam menggambar komik menjadi salah satu rintangan bagi para komikus. Kesulitan lain yang dialami oleh komikus adalah cara membuat sebuah komik yang

baik dan menarik secara visual namun juga berbobot dalam segi cerita, konsep yang jelas, dan juga harus tepat waktu deadline. Untuk memperkuat cerita, konsep komik, dan mempercepat proses teknis software 3D bisa menjadi solusi.

Wawancara kepada Komnas Perempuan. Pada perancangan ini penulis juga melakukan wawancara Komnas Perempuan untuk menggumpulkan data. Pada proses ini penulis melakukan wawancara dengan Ibu Dilla selaku asisten koordinator dan berada pada divisi pemantauan Komnas Perempuan.



Gambar 1.6.3. 1 Dokumentasi wawancara dengan pihak Komnas Perempuan via Gmeet

1.6.4 Analisis Data

a. Studi Literatur

Analisa data yang dilakukan dalam percangan ini menggunakan analysis intercatave model dari Miles Huberman. Berikut tahapan dalam analisis :

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan Wawancara dengan Ibu Dilla selaku Asiten Koordinator dalam divisi Pemantauan Komnas Perempuan. Observasi melalui studi literatur dengan cara pengumpulan data dengan cara mengumpulkan buku - buku, literatur dan bahan pustaka, kemudian mencatat, mengutip pendapat dari para ahli yang ada di dalam buku tersebut.

b. Reduksi Data

Pada reduksi data penulis melakukan analisis data yang telah didapatkan melalui wawancara dengan pihak Komnas Perempuan dan studi literatur yang dilanjutkan dengan penyerderhanaan data sehingga hasil dari data tersebut dapat mengarah kepada kesimpulan.

c. Penyajian Data

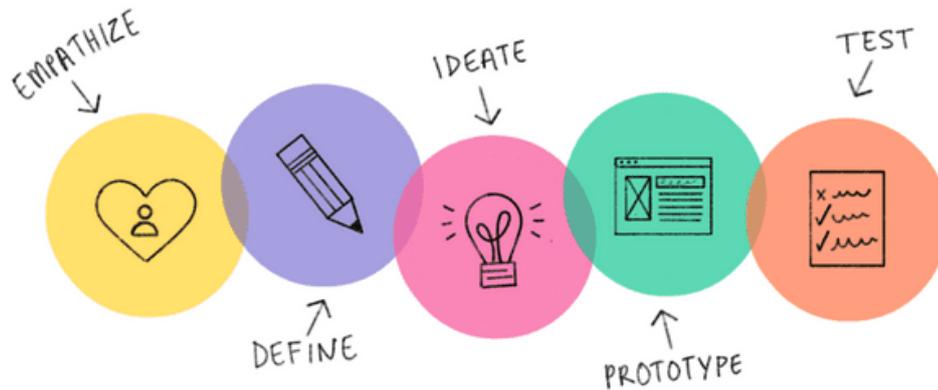
Data yang telah dikumpulkan kemudian disusun dengan sistematis agar mudah dipahami alurnya dan Langkah apa yang dapat dilakukan untuk perancangan Komik 3D Revenge Porn.

d. Penarikan Kesimpulan

Dari data yang telah direduksi dan telah disajikan, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan.

1.6.5 Prosedur

Penulis menggunakan metode perancangan Design Thinking sebagai acuan pengembangan perancangan. Berikut model perancangan yang dipakai :



Gambar 1.6.5. 1 Design Thinking

Sumber : (Swarnadwitya, 2020)

a. Empathize

Dalam tahap awal menggunakan empatik tentang masalah yang dicoba untuk di selesaikan. Dengan mengumpulkan data dan menganalisis tentang kebutuhan yang diperlukan *audience*.

b. Define

Dalam tahap ini dilakukan analisis pengamatan dan menentukan masalah inti yang telah penulis temukan.

c. Ideate

Mengidentifikasi solusi untuk masalah yang telah penulis buat

d. Portotype

Tahap ini masuk dalam fase percobaan. Tujuannya untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang ditemukan.

e. Test

Pengumpulan umpan balik dari audience pada hasil *portotype*. Dalam tahap ini bisa menjadi bahan revisi untuk melakukan perubahan atau penyempurnaan lebih lanjut.