

RESEARCH ARTICLE

Perancangan Komik Webtoon Mengenai Konsekuensi yang Diterima oleh Para Pelaku Pelecehan Seksual Verbal (Catcalling)

Friska Anissa, Rendy Pandita Bastari* and Atria N. Fadilla

Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung, 40257, Jawa Barat, Indonesia

* Corresponding author: Rendypanditabastari@telkomuniversity.ac.id

Received on 29 August 2023; accepted on 02 October 2023

Abstrak

Fenomena Catcalling masih dinormalisasikan oleh sebagian masyarakat karna tidak mengetahui bahwa *Catcalling* salah satu bentuk pelecehan seksual verbal. Salah satu permasalahan yang ditemukan pada penelitian kali ini adalah kurangnya pengetahuan masyarakat bahwa *Catcalling* termasuk ke dalam Pelecehan Seksual secara verbal dan diancam oleh Undang-Undang tetapi pelaku Catcalling bisa menerima hukuman moral berupa *Cancel Culture*. *Cancel Culture* merupakan budaya dengan efek yang berdampak besar pada pelaku. Tidak semua korban *Catcalling* berani melawan, kebanyakan korban merasa takut dan bingung harus melaporkan kemana. Sehingga dibutuhkannya media yang tepat untuk mengedukasi remaja mengenai konsekuensi yang diterima oleh pelaku *Catcalling* adalah Komik Webtoon. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah merancang Webtoon untuk membantu Lembaga Partisipasi Perempuan sebagai media edukasi dan dapat menciptakan ruang publik yang aman. Proses pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan mix metode yaitu dengan observasi secara *online*, membagikan kuesioner, studi pustaka, dan wawancara kepada pihak terkait. Hasil perancangan pada penelitian ini adalah komik Webtoon sebagai media utama dan adapun media pendukungnya adalah poster, *feeds* Instagram, banner, *standee character*, *merchandise* untuk mewujudkan tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman kepada pelajar hingga remaja mengenai konsekuensi yang diterima apabila melakukan tindakan Catcalling dan mencegah terjadinya tindakan *Catcalling* sehingga dapat menciptakan ruang publik yang aman.

Key words: Perancangan komik Webtoon, Pelecehan seksual, *Catcalling*

Pendahuluan

Fenomena Catcalling masih dinormalisasikan oleh sebagian masyarakat karna tidak mengetahui bahwa Catcalling salah satu bentuk pelecehan seksual verbal, menurut Hidayat dan Setyanto (2019:489) wawasan masyarakat yang sangat rendah mengenai Catcalling karena terbiasa mewajarkan hal tersebut, menganggap Catcalling sebagai bentuk candaan dan pujian yang biasa sehingga hal seperti ini biasa terjadi berulang kali. Menurut Indra (2018:18) hasil wawancara kepada pelaku Catcalling dapat disimpulkan bahwa mereka melakukannya secara spontan karena bercanda beramai-ramai dengan teman dan tidak mengetahui bahwa Catcalling sebagai salah satu bentuk pelecehan seksual.

Menurut Hidayat dan Setyanto (2019:486) Survei Pelecehan Seksual di Ruang Publik menunjukkan sekitar 64 persen dari 38.766 wanita, 11 persen dari 23.403 pria, kemudian 69 persen dari 45 gender lainnya pernah menjadi korban pelecehan di ruang publik. Mayoritas korban mengalami pelecehan berbentuk verbal berupa komentar bentuk tubuh

sekitar 60 persen dan non verbal berupa main mata sekitar 15 persen. Berdasarkan CATAHU (Catatan Tahunan) Komnas Perempuan 2022, data pengaduan menunjukkan bahwa pelaku pelecehan seksual ruang publik di tingkat pelajar (SMA/SLTA) dengan jumlah terbanyak, sehingga dibutuhkannya media yang tepat untuk mengedukasi remaja mengenai konsekuensi yang diterima oleh pelaku pelecehan seksual secara verbal adalah Komik Webtoon.

Hingga saat ini komik masih dinikmati oleh semua generasi dari anak-anak hingga dewasa, tetapi seiring berkembangnya jaman komik yang dulu berbentuk media cetak sekarang sudah berganti menjadi format digital dan dapat ditemukan di internet yang merubah karakteristik dan cara penjualannya. Webtoon adalah sebuah platform untuk menerbitkan komik digital yang dibuat pada tahun 2004 oleh Kim Junkoo di Korea Selatan, Awalnya pada akhir tahun 1900 hingga awal tahun 2000 percetakan komik di Korea Selatan menurun faktor ekonomi negara dan pemerintah menganggap komik sebagai pengaruh buruk, sehingga Kim Junkoo menciptakan Webtoon dengan kemudahan akses

dan gratis untuk mengubah pemikiran tersebut. Webtoon mulai bekerjasama dengan LINE dan menjadi LINE Webtoon dengan total 10 juta pembaca setiap hari (Arrant, 2016). Berdasarkan riset yang sudah dilakukan, hasil menunjukkan jumlah pengguna Webtoon sebanyak 35 juta dari seluruh dunia dan 6 juta pengguna dari Indonesia.

Webtoon sebagai salah satu komik online dengan penggemar terbanyak, sekitar 75 persen usia diatas 20 tahun dari seluruh dunia. 79,8 persen responden sebagai pengguna lama Webtoon meluangkan waktunya 2-3 jam perhari untuk membaca konten edukatif, memberikan wawasan dan nilai moral kehidupan dengan konten yang menghibur (Primasari, 2022).

Pelecehan Seksual secara verbal merupakan salah satu tindakan kejahatan yang serius dan diancam oleh Undang-Undang (UU) Nomor 12 Tahun 2022 atau biasa disebut UU TPKS pasal 5 tentang pelecehan non fisik dengan ancaman 9 bulan penjara atau denda paling banyak Rp. 10.000.000. Tidak hanya hukum pidana tetapi pelaku pelecehan seksual secara verbal bisa menerima hukuman moral berupa *Cancel Culture*, menurut (Dershowitz, 2020) *Cancel Culture* merupakan budaya dengan efek yang berdampak besar pada pelaku. Untuk sebagian kasus, hukuman moral ini lebih berdampak daripada hukum pidana terhadap pelaku.

Tidak semua korban pelecehan seksual berani melawan atau menyimpan bukti seperti kasus tadi untuk dilaporkan, kebanyakan korban merasa takut dan bingung harus melaporkan kemana, sehingga ada alternatif lain berupa lembaga pengaduan masyarakat seperti Komnas Perempuan, LPPA (Lembaga Perlindungan Perempuan dan Anak) ada juga lembaga pengaduan masyarakat non profit yang dapat membantu menyuarkan keresahannya seperti Lembaga Partisipasi Perempuan.

Lembaga Partisipasi Perempuan menjadi Lembaga non-profit yang berfokus memperjuangkan kesetaraan gender tetapi juga menjadi wadah untuk masyarakat menyuarkan keresahannya dengan memanfaatkan platform Facebook dan Instagram mereka memberikan konten edukatif hingga kegiatan interaktif seperti membuka kelas feminis, *live* Instagram berdiskusi dengan aktivis perempuan, dan webinar.

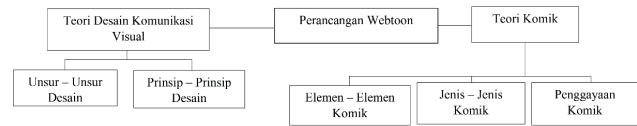
Metodologi Penelitian

Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, yaitu dengan observasi secara online, kuesioner, studi pustaka, dan wawancara kepada pihak komikus untuk mengetahui cara membuat komik yang baik dan efektif, serta kepada pihak psikolog untuk mengetahui ciri dan alasan pelaku melakukan *catcalling*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk membantu perancangan komik webtoon mengenai konsekuensi yang diterima oleh para pelaku pelecehan seksual secara verbal (*Catcalling*), dengan tujuan menciptakan ruang publik yang aman.

Dalam perancangan, penulis menggunakan beberapa teori dari para ahli untuk menunjang proses perancangan. Menurut Patricia (dalam McCloud, 2018:280), komik diartikan sebagai gambar-gambar yang saling berdekatan dengan tujuan memberikan informasi dan keindahan untuk pembaca. Komik menggunakan tempat pada media yang berisikan gambar-gambar untuk membentuk alur cerita.

Menurut Budiarti (dalam Gumelar, 2016:235), komik memiliki elemen-elemen dasar yang membentuk sebuah komik secara utuh. Beberapa elemen tersebut adalah *space*, gambar/ilustrasi, skrip, warna, suara, bunyi, dan audio. Terdapat berbagai macam pengayaan komik, dengan pengayaan yang berbeda dapat menyampaikan cerita dengan baik. Misalnya, menggunakan aliran realis yang tradisional, komik dapat menggambarkan penampilan luarnya, sedangkan menggunakan aliran kartun komik dapat menggambarkan dunia di dalamnya (McCloud, 2022:41).

Berdasarkan media yang digunakan, komik dibagi menjadi beberapa jenis (Arulan, 2013:46): komik strip, buku komik, novel grafis,



Gambar 1. Kerangka Teor

komik web, dan komik instruksional. Komik Strip merupakan komik yang pendek terdiri berdasarkan beberapa panel dan umumnya ada pada surat kabar. Komik Strip umumnya bertajuk humor dan bergaya kartun atau karikatur. Buku Komik merupakan formasi halaman yang dijilid rapi dan diterbitkan secara periodik. Novel Grafis adalah jenis komik yang mempunyai gaya cerita naratif, biasanya ditujukan untuk pembaca dewasa. Komik Web adalah jenis komik yang diterbitkan menggunakan media internet, dengan kelebihan dapat diterbitkan oleh semua orang dengan harga yang relatif murah dan dapat dijangkau oleh semua orang. Komik Instruksional merupakan jenis komik strip yang didesain untuk memberikan pelajaran dan informasi dengan bahasa yang umumnya memiliki sifat universal.

Hasil dan Pembahasan

Segmentasi dari perancangan dan penelitian ini ialah laki-laki & perempuan usia 18-30 tahun, pelajar dan karyawan Secara geografis audiens Lembaga Partisipasi Perempuan berlokasi di seluruh Indonesia sebagai pengguna *smartphone*, dan inisiatif ingin meningkatkan pemahaman *Catcalling*, Aktif dalam bersosialisasi juga menganut paham feminis. Tujuan dari perancangan ialah sebagai bentuk pencegahan menggunakan Webtoon sebagai media edukasi mengenai konsekuensi yang diterima oleh para pelaku pelecehan seksual verbal (*Catcalling*), Sehingga Komik Webtoon dipilih sebagai media untuk mengedukasi remaja mengenai konsekuensi yang diterima oleh para pelaku pelecehan seksual verbal (*Catcalling*) yang biasa dianggap sepele oleh para pelaku.

Konsep Perancangan

A. Pengayaan Visual

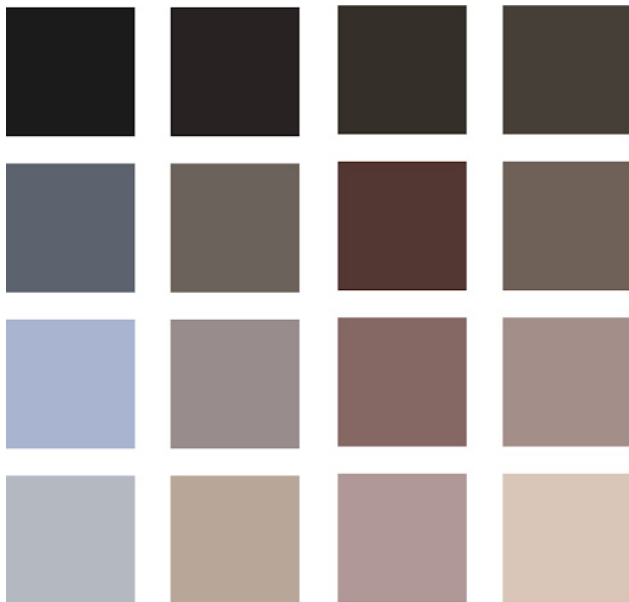
Pengayaan yang diterapkan dalam pembuatan ilustrasi untuk komik Webtoon "Calling The Cat" mengadopsi pengayaan realis berdasarkan suara terbanyak dalam kuesioner. Menurut McCloud (2022:41), "seniman yang menggunakan pengayaan realis ingin menggambarkan keindahan dan kerumitan dunia fisik."

B. Warna

Warna yang digunakan untuk komik Webtoon "Calling The Cat" dipilih berdasarkan Hue (pembagian warna berdasarkan namanya seperti hijau, kuning, merah, dll.) dan Value (pembagian warna berdasarkan terang-gelapnya). Setiap karakter dalam komik ini memiliki warna dominan yang berbeda, memudahkan pengenalan seperti Adam menggunakan warna biru dan hitam, Ditto warna biru dan coklat, serta Eki warna merah dan coklat. Pemilihan warna cenderung gelap untuk mendukung suasana dalam Webtoon "Calling The Cat".

C. Tipografi

Skrip atau tipografi yang akan digunakan dalam komik Webtoon "Calling The Cat" ini akan menggunakan font serif dan balon kata agar audiens dapat dengan mudah membaca pesan dalam webtoon (Aditia dkk, 2021:381). Jenis font serif yang akan digunakan adalah CC Astro City sebagai narasi, dan font CC Jim Lee untuk dialog isi pikiran karakter, atau bunyi.



Gambar 2. Palet Warna

LOREM IPSUM
 UTINAM HABEMUS ASSUEVERIT
 EX EAM NUSQUAM COMMUNE. V
 LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET,
 UTINAM HABEMUS ASSUEVERIT ET EST. ELIT PERT
 EX EAM NUSQUAM COMMUNE. VIS EU PERPETUA I
 LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, TE QUAESTIO DIA
 SED UT PERSPICIATIS UNDE OMNIS ISTE NATUS EA

Gambar 3. Tipografi CC Jim Lee

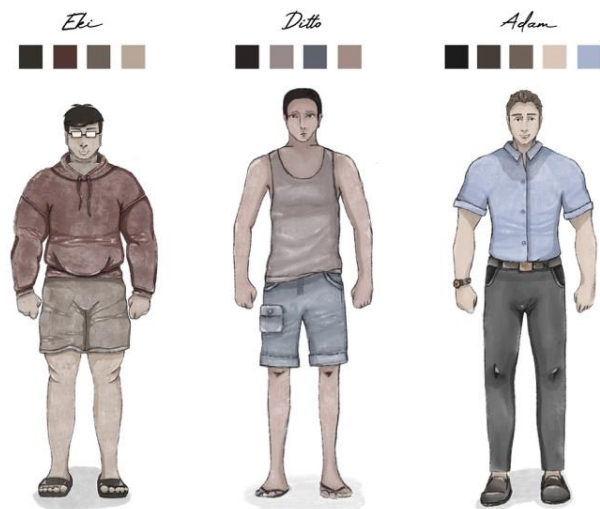
LOREM IPSUM
 UTINAM HABEMUS ASSUEVERIT
 EX EAM NUSQUAM COMMUNE.
 LOREM IPSUM DOLOR SIT AMI
 UTINAM HABEMUS ASSUEVERIT ET EST. ELIT PE
 EX EAM NUSQUAM COMMUNE. VIS EU PERPETUA
 LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, TE QUAESTIO
 SED UT PERSPICIATIS UNDE OMNIS ISTE NATUS

Gambar 4. Tipografi CC Astro City

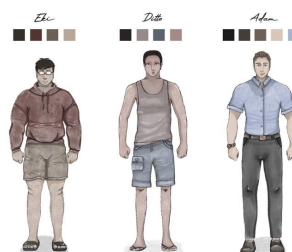
Hasil Perancangan

A. Karakter

Karakter dalam Webtoon "Calling The Cat" terdiri dari 3 sekawan, yaitu Adam, Ditto, dan Eki. Bermula dari Eki pindah sekolah ke SMA Pengabdian Bangsa, Adam dan Ditto memanfaatkannya menjadi budak, kemudian Eki menjadi salah satu dari mereka. Ditto terlahir dari keluarga kurang mampu dengan kebutuhan yang terbatas, sementara Adam dan Eki terlahir dari keluarga yang mampu dan selalu berkecukupan sejak kecil.



Gambar 5. Karakter Webtoon "Calling The Cat"



HMMM ...

Gambar 6. Webtoon "Calling The Cat" Chapter 1"

B. Komik Webtoon

Hasil perancangan Webtoon "Calling The Cat" dimulai dari sketsa hingga pewarnaan dan penggunaan skrip. Pembuatan Webtoon ini menggunakan Procreate di perangkat tablet/iPad. Perancangan dimulai dengan membuat naskah singkat dan skrip untuk mendapatkan gambaran bagian penting yang perlu digambar. Kemudian, mulai membuat layout dengan sketsa kasar. Setelah menentukan letak, mulai menggambar sketsa dan dialog. Jika sudah pas, buat layer baru untuk membuat line art menggunakan brush yang pipih dan tebal sehingga garisnya tegas menggunakan warna hitam. Selanjutnya, lanjutkan memasukkan warna, shadow, dan highlight. Jika sudah tepat, mulai membuat background/latar. Ketika gambar/ilustrasi sudah jadi, pembuatan skrip dalam komik menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dengan perangkat laptop/PC dan mulai menata font yang sudah dipilih.

C. Poster

Poster menjadi media untuk memberikan informasi terkait Webtoon yang dibuat dan menjadi sarana mempromosikan Webtoon agar banyak masyarakat yang tertarik untuk membaca Webtoon saat melihat poster yang telah dibuat.



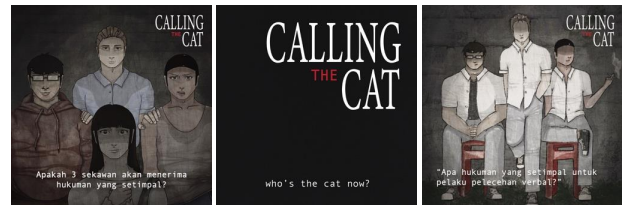
Gambar 13. KWebtoon "Calling The Cat" Chapter 1



Gambar 15. Standee & X-banner



Gambar 14. Poster "Calling The Cat"



Gambar 16. Feeds Instagram



Gambar 17. Sticker

E. Feeds Instagram

Sosial media yang digunakan pada penelitian kali ini adalah Instagram untuk menjadi wadah promosi dan interaksi dengan pembaca. Feeds Instagram ini dibuat untuk menjadi teaser sebelum komik ini rilis, agar audience penasaran dan menanti Webtoon untuk rilis.

F. Merchandise

Sebagai media untuk memperkenalkan produk ke masyarakat, merchandise yang akan dibuat adalah ilustrasi gambar Webtoon dan tulisan untuk mempromosikan campaign tentang pencegahan *Catcalling*.



Gambar 18. T-Shirt

Kesimpulan

Fenomena *Catcalling* merupakan salah satu bentuk pelecehan seksual secara verbal, fenomena *Catcalling* juga masih banyak dinormalisasikan oleh sebagian besar masyarakat karena mereka sendiri tidak mengetahui bahwa *Catcalling* merupakan pelecehan seksual secara verbal dan ada tindak pidana apabila kita melakukan *Catcalling*. Untuk membantu mengedukasi masyarakat dan mencegah masyarakat melakukan *Catcalling* maka penelitian kali ini bertujuan untuk melakukan perancangan Webtoon. Perancangan Webtoon juga memerlukan teori-teori yang akan digunakan dalam proses perancangan, meliputi teori komik, teori visual storytelling, teori karakter dan ilustrasi, serta desain komunikasi visual. Media Webtoon dipilih berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan dan dianggap efektif sebagai media edukasi untuk masyarakat mengenai fenomena pelecehan seksual secara verbal.

Perancangan Webtoon dipilih dikarenakan Webtoon merupakan komik digital yang mudah untuk diakses. Komik digital merupakan media yang baru di Indonesia dan dapat berpengaruh pada pandangan pembaca dari usia 19 sampai 34 tahun, komik digital juga menjadi sebuah bacaan yang menarik untuk khalayak umum. Adapun tujuan dari perancangan Webtoon dengan judul "Calling The Cat" adalah sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman kepada pelajar hingga remaja mengenai Konsekuensi yang akan mereka terima apabila melakukan tindakan pelecehan seksual secara verbal atau *Catcalling* dan mencegah agar tidak terjadinya tindakan pelecehan seksual secara verbal sehingga dapat menciptakan ruang publik yang aman.

Daftar Pustaka

- McCloud S. *Understanding Comics — Memahami Komik*. Bogor: PT Grafiika Mardi Yuana; 2022.
- Soewardikoen DW. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius; 2019.
- Arulan BD. *Media Komik Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian Pada Siswa Kelas 3 MI Nurul Huda Malang*; 2013.
- Indraswari N. *Perancangan Informasi Tindakan Catcall Sebagai Pelecehan Seksual Secara Verbal Melalui Buku Ilustrasi*; 2018.
- Kartika Y, Najemi A. Kebijakan Hukum Perbuatan Seksual (*Catcalling*) Dalam Perspektif Hukum Pidana. *Pampas: Journal Of Criminal*. 2020;1(2). Available from: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/pampas/article/view/11376>.
- Salma JK, Bastari RP, Prajana AM. Perancangan Komik Digital Tentang Anxiety Disorder Untuk meningkatkan Awareness. *E-Proceeding Of Art & Design: Vol 8, No 06*. 2021. Available from: <http://eproceeding.unri.ac.id/index.php/artdesign/article/view/4841>.
- Triadi A, Rahman Y. Perancangan Cerita Webtoon Mengenai Budaya Palang Pintu. *Demandia Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*. 2019;04(01). Available from: <https://journal.untar.ac.id/index.php/jd/article/view/5581>.
- Zamrullah M, Aditia P, Putra IDAD. Perancangan Webtoon Cerita Rakyat Putri Kandita. *E-Proceeding Art & Design Vol 8, No 02*. 2021. Available from: <http://eproceeding.unikama.ac.id/index.php/eproceeding/article/view/261>.
- Santoso AB, Bezaleel M. Perancangan Komik 360 Sebagai Media Informasi Tentang Pelecehan Seksual *Catcalling*. *Andharupa Vol 4 No 01*. 2018. Available from: <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/andharupa/article/view/12215>.
- Qila SZ, Rahmadina RN, Azizah F. *Catcalling Sebagai Bentuk Pelecehan Seksual Traumatis*. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik Volume 1 Nomor 2*. 2021. Available from: <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/komunikasicantrik/article/view/8849>.
- Hidayat A, Setyanto Y. Fenomena *Catcalling* Sebagai Bentuk Pelecehan Seksual Secara Verbal Terhadap Perempuan di Jakarta. *Koneksi Vol 3, No 2*. 2019. Available from: <https://jurnal.kerinci.org/index.php/koneksi/article/view/139>.
- Patricia FD. Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku "Memahami Komik" Scott McCloud. *Jurnal Studi Komunikasi Volume 2, Ed 2*. 2018. Available from: <https://journal.unindra.ac.id/index.php/jsk/article/view/76>.
- Mustafainah A, et al. Catatan Tahunan tentang Kekerasan terhadap Perempuan Tahun 2021. *Komnas Perempuan 2022*. 2021. Available from: <https://perkantassjakarta.org/catatan-tahunan-tentang-kekerasan-terhadap-perempuan-tahun-2021/>.
- Putri D. Peran Anime "Slice Of Life" dalam Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Sumatra Utara; 2020. Available from: <https://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/19753/Chapter%20I%2C%20Chapter%20II%2C%20Chapter%20III%2C%20Chapter%20IV%2C%20Chapter%20V%2C%20Lampiran.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Siswanto J. Dampak Lingkungan Sosial Terhadap kenakalan Remaja; 2018. Available from: <http://repository.upi.edu/15018/>.
- Saptoyo RDA. Apa Itu *Catcalling* Dan Mengapa Termasuk Pelecehan. <https://www.kompascom/tren/read/2021/02/08/060400765/apa-itucatcalling-dan-mengapa-termasuk-pelecehan?page=all>. 2021.
- Wicaksono A. Blue Bird Sanksi Sopir Buntut Kasus *Catcalling* Ke WN Rusia. <https://www.cnnindonesiacom/nasional/20221109185049-12-871703/blue-bird-sanksi-sopir-buntut-kasus-catcalling-ke-wn-rusia>. 2022.
- Subeja S. "Cancel Culture dan Pengadilan Jalanan. <https://newsdetikcom/kolom/d-6005773/cancel-culture-dan-pengadilanjalanan>. 2022.
- Yuri. Semakin Diminati Kaum Muda, Ini Faktor Yang Mempengaruhi Popularitas Webtoon Di Korea. <http://terkinnicom/2021/03/16/semakindiminati-kaum-muda-ini-faktor-yang-mempengaruhi-popularitas-webtoondi-korea/>.

- 2021.
20. Anom. Kenapa Komik Webtoon Bisa Sangat Populer? <https://urbandigitalid/kenapa-komik-webtoon-bisa-sangat-populer/>. 2019.
21. Putra MA. Alasan Webtun Paling Laris di Indonesia. <https://wwwcnnindonesiacom/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtun-paling-laris-di-indonesia>. 2020.
22. Sinarizqi BA. Sejarah Perkembangan Komik di Indonesia. <https://wwwkompascom/stori/read/2022/06/04/090000379/sejarah-perkembangan-komik-indonesia?page=all>. 2022.
23. Saputro AB. Ciri-Ciri Komik dan Pengertiannya Secara Lengkap. <https://wwwsenibudayakucom/2021/02/ciri-ciri-komikhtml>. 2021.
24. Riadi M. Komik (Pengertian, Unsur, Jenis, dan Teknik Pembuatan). <https://wwwkajianpustakacom/2020/08/komik-pengertian-unsur-jenisdan-teknikpembuatanhtml#:~:text=a&text=Pembuatan2020>.
25. Nurdin E. Empat dari Lima Perempuan Alami Pelecehan Seksual di Ruang Publik, Menurut Survei. <https://wwwbbccom/indonesia/indonesia-60199975>. 2022.
26. Santoso S. 12 Prinsip Desain Grafis Beserta Gambar dan Contohnya. <https://maxiprocoid/prinsip-desain-grafis/>. 2022.