

PERANCANGAN POSTER *AUGMENTED REALITY* MENGENAI PENCEGAHAN KEJAHATAN *CYBERCRIME* TERHADAP PEREMPUAN

Josevina Gaby¹, Obed Bima Wicandra², Asthararianty³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: gjosevina@gmail.com

Abstrak

Penggunaan sosial media kian meningkat akibat perkembangan zaman dan bangkitnya era teknologi. Di abad 21, sosial media dan teknologi tak luput dari perhatian para remaja, dan bahkan orangtua menggunakannya untuk berkomunikasi jarak jauh. Namun dibalik kepraktisan ini, banyak hal negatif yang perlu diketahui terkhususnya untuk remaja perempuan yang selalu menjadi obyek seksual dalam dunia maya.

Karena itulah perancangan ini dibuat untuk menyadarkan para remaja perempuan untuk bertindak selektif dalam bersosialisasi dalam lingkup dunia maya. Penggunaan dan visual poster *augmented reality* (AR) ini baru, selain inovatif juga memberikan visual yang memberi kesan penasaran dan takut. Poster inovatif ini bertujuan untuk membuka pola pikir para penonton perempuan mengenai ancaman yang akan datang dan menjadi lebih waspada dengan seluk beluk dunia maya.

Kata kunci: Poster AR, remaja perempuan, inovatif, *Cybercrime*

Abstract

Designing an Augmented Reality Poster About Cybercrime Prevention to Female Audiences.

The usage of social media increase rapidly due to current development and the rise of technology era. In the 21st century, social media and technology never misses from the adolescent eyes, and even parents use it for long distance communication. However despite the practicality, there's lots of negative traits that needs to be mentioned and resurfaced, especially to the female adolescents that portrayed as sexual object in cyberspace. Which is why this design was made in order to raise awareness of these female adolescents of the impending threats and be selective about social media usage. The input and visual of this augmented reality (AR) poster is new, other than innovative the visual is also stunning enough to raise questions and fear from the audiences perspectives. This new innovative poster is intended to open female audiences mindset to threats and be more cautious in every nook and cranny in cyberspace.

Keywords: AR poster, female audiences, innovative, *Cybercrime*

Pendahuluan

Sosial media seperti *Facebook, Instagram, Twitter, Path* dan sebagainya merupakan salah satu alat komunikasi yang menghubungkan seseorang dengan yang lainnya. Tidak hanya teman pribadi, bahkan dengan adanya media sosial kita bisa menjalin pertemanan dengan orang asing dan menjadi media dimana orang dapat mengekspresikan diri lewat dunia maya. Mengikuti perkembangan zaman, kini bisnis tersedia dengan sarana media sosial untuk berjualan dan menawarkan jasa. Dengan kecepatan dan kepraktisan yang disediakan oleh fasilitas yang kini disebut dengan sosmed, sekarang sumber informasi kini dapat dijangkau lebih leluasa. Namun dibalik kepraktisan dan kejayaan teknologi, masih terletak kelemahan.

Layaknya pisau bermata dua kepraktisan tersebut menyebabkan berbagai macam perilaku menyimpang seperti pelecehan seksual, *bullying*, penipuan, dan lainnya.

Kekerasan di dunia maya yang disebut juga dengan kekerasan siber (*cybercrime*) adalah kejahatan yang

memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer, internet atau perangkat digital lainnya sebagai alat, sasaran, tempat atau penggunaannya (Muchlisin, par 1). *Cybercrime* dapat dibagi menjadi beberapa jenis seperti *cyberharassment, cyberstalking, cyberbullying*, dan lain-lain.

Dalam kasus *cybercrime*, perempuan seringkali menjadi korban. Seperti menjadikan tubuh perempuan yang menjadi obyek pornografi. Selain yang disebutkan sebelumnya, bentuk kejahatan siber yang sering dilaporkan adalah penyebaran foto atau video pribadi di media sosial dan atau website pornografi, termasuk eksploitasi anak perempuan.

Komnas Perempuan mencatatkan ada 98 kasus yang tergolong dalam *cybercrime* di tahun 2017. Namun dalam rentang waktu selama tahun 2017 hanya terdapat 65 kasus kekerasan siber yang dilaporkan kepada Komnas Perempuan. (Gumilang, par 10-11)

Menurut Dowdell (2011) cara termudah bagi pelaku untuk bertemu dan melibatkan anak atau remaja untuk

tujuan pelecehan seksual, pornografi, atau prostitusi adalah melalui internet. Pelecehan seksual tidak hanya terbatas pada pemerkosaan dan tindak kekerasan fisik yang dilakukan seseorang, beberapa tindakan yang dilakukan dan menunjukkan pendekatan-pendekatan terkait dengan seks yang tidak diinginkan dapat dinyatakan sebagai tindak pelecehan seksual (Rosyidah,, 2018, hal 2).

Bagaimana merancang poster *augmented reality* mengenai pencegahan kejahatan pada perempuan di era digital?

Manfaat Perancangan

- Bagi *Target Audience*
Menedukasi dan memberi pengetahuan terhadap perempuan tentang bagaimana menangani dan mencegah terlibat dalam kejahatan di era digital dengan cara simulasi lewat buku *Augmented Reality*, sekaligus menjadi media hiburan bagi pembaca.
- Bagi Mahasiswa DKV
Sebagai bentuk penerapan ilmu yang telah dipelajari pada saat masa perkuliahan agar berguna dan membantu *target audience* dan masyarakat sekitar dalam memberikan solusi berupa desain.
- Bagi Masyarakat
Meningkatkan *awareness* masyarakat akan dampak negatif dari sosial media bagi kalangan perempuan.

Metode Pengumpulan Data

Data primer didapatkan dari survey dan observasi terhadap siswi pengguna sosial media. Sumber lain yaitu wawancara secara mendalam mengenai studi kasus dan pencegahan kejahatan terhadap perempuan dengan pihak divisi perlindungan perempuan polda jatim. Data sekunder didapatkan dari literasi dan berita mengenai *cybercrime*.

Instrumen/ Alat pengumpul Data

Alat-alat yang digunakan sebagai instrumen adalah:

- Perekam suara
- *Notebook*
- Alat tulis (pensil atau bolpen)
- Internet
- Daftar pertanyaan
- Buku Referensi

Metode Analisis Data

Analisa data menggunakan metode 5W+1H:

- What* (Apa)
 - Apa itu *cybercrime*?
- Who* (Siapa)
 - Siapa *target audience* yang paling rentan terkena *cybercrime*?
- Where* (Dimana)
 - Dimana biasanya kejahatan *cybercrime* terjadi pada perempuan?
- When* (Kapan)
 - Kapan *target audience* terkena kejahatan *cybercrime*?
- Why* (Kenapa)
 - Mengapa kejahatan *cybercrime* terjadi terhadap perempuan?
- How* (Bagaimana)

- Bagaimana mencegah kejahatan *cybercrime* terjadi kepada perempuan?

Tujuan Media

- Menyampaikan pesan yang efektif melalui media poster AR.
- Menghimbau masyarakat akan bahayanya *cybercrime* dan penggunaan media sosial yang tak selektif.

Target Audiences

1. Primary Target Audience

a. Demografis

Usia	: 16-19 tahun
Jenis Kelamin	: Perempuan
Siklus Kehidupan Keluarga	: Belum menikah
Pekerjaan	: Pelajar
Pendidikan	: SMP-SMA
Agama	: Semua agama

2. Secondary Target Audience

a. Demografis

Usia	: 20-35 tahun
Jenis Kelamin	: Perempuan
Siklus Kehidupan Keluarga	: Sudah menikah
Pekerjaan	: -
Pendidikan	: Pekerja
Agama	: Semua Agama

Isi Pesan

Dalam perancangan poster AR, menggunakan metode pemberian informasi dalam bentuk short film dalam poster AR untuk menaikkan *awareness* dan sekaligus menaikkan kesadaran korban agar tidak terlibat dalam kasus *Cybercrime*.

Bentuk Pesan

Pesan yang disampaikan dimasukkan dalam bentuk fisik berupa poster film AR. Film pendek berdurasi kurang lebih 5 menit.

Program Kreatif

Penyebaran poster film mengenai pencegahan *Cybercrime* dapat disebarluaskan melalui bantuan BIMAS Polda Jatim atau Polrestabes. Selain itu sosialisasi secara dekat dan intim dapat dilakukan di sekolah SMP dan SMA terdekat dengan bantuan pengajar dan fasilitas pendidikan yang tersedia.

Tema Pesan

Tema dari poster dan film yang disajikan adalah *cybercrime* beserta dengan dampaknya terhadap orang yang tak selektif dalam penggunaan sosial media.

Strategi Penyajian Pesan

Strategi penyajian pesan akan bersifat negativisme, menunjukkan dampak negatif pada audience yang teledor dan tidak waspada akan bahaya *cybercrime* untuk menyadarkan target audience akan bahaya dan pentingnya untuk mempertahankan diri dari *cybercrime*. Poster AR merupakan media penyalur *target audience* untuk trailer dan film pendek yang tersedia di *YouTube*.

Art Directing

Untuk pembuatan poster, tone yang dipakai warna cerah seperti putih, untuk melambangkan kepolosan. Pemilihan font bertipe *script*.

Sinopsis

Short film ini mengisahkan tentang seorang gadis bernama Vira yang suka bersosialisasi lewat sosial media dengan figur bernama Nova, yang ia anggap sebagai orang terkasihnya, ia hidup bersama dengan ibunya yang sering sibuk.

Pengarahan Teknis

Format dan ukuran poster adalah A3 dan A2, berbahan *artpaper*. Teknik pembuatan poster menggunakan teknik fotografi dan *digital imaging*.

Penjaringan Ide Visual

Penjaringan ide visual untuk poster didapatkan dari berbagai macam referensi foto yang didapat di internet. Salah satu sumber foto yang saya dapatkan adalah dari majalah VOGUE Korea oleh model Bae Doo Na dan Song Sae Byok di majalah VOGUE Korea pada isu ke-14.



Gambar 1. Foto Referensi (sumber: couch_kimchi)

Thumbnail



Gambar 2. Thumbnail

Tighttissue



Gambar 3. Tighttissue

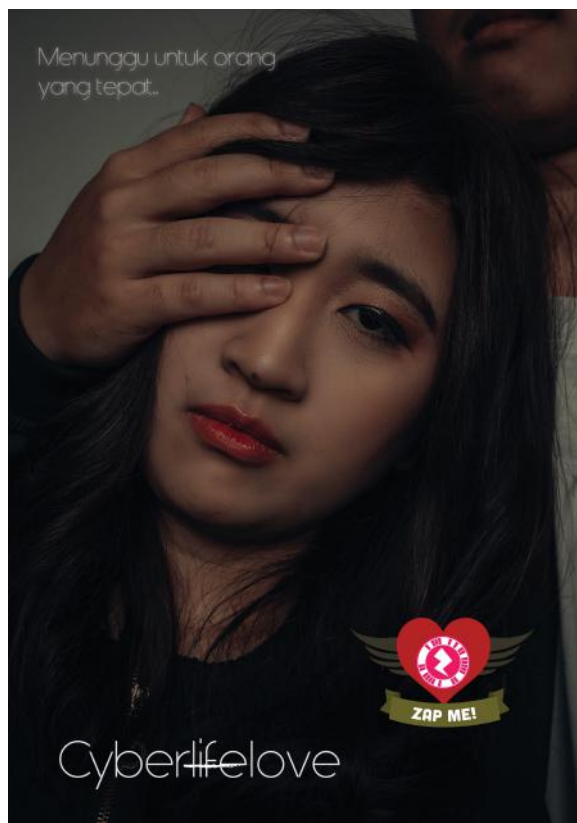


Gambar 4. *Tighttissue 2*

Final Desain



Gambar 5. Final Desain



Gambar 6. Final Desain uk A3

Pra Produksi

Storyline

Film pendek ini mengisahkan tentang seorang remaja perempuan bernama Virgin yang dipanggil dengan nama pendek Vira yang sedang jatuh hati pada seorang lelaki yang ia temui lewat *messenger*. Melalui pertemuan mereka yang Vira anggap takdir, mereka menjadi teman baik dengan mudah. Namun Nova kian lama berubah dan membuat Vira merasa tak nyaman. Perubahan Nova sangat drastis, dari anak berwatak baik menjadi manipulatif dan secara tak sadar Vira mengikuti kemauan Nova karena tak ingin kehilangan teman yang ia anggap berarti. Pada suatu saat setelah Nova memanipulasi Vira, ia mengajak Vira bertemu tatap muka. Sang *protagonist* perempuan tentunya ragu, namun ia terbawa perasaan dan menerimanya. Ibu dari protagonis khawatir akan ketidakhadiran anaknya. Ketika ibu *protagonist* secara tak sengaja menemukan pesan dari laptop anaknya, ia tertegun dan menelepon pihak berwenang. Namun nasib Vira tak diketahui, ia selamanya menghilang setelah pertemuan yang ia anggap takdir.

Produksi

Peralatan yang digunakan dalam pembuatan film pendek ini adalah

Peralatan

a. *DSLR Camera*

Proses pembuatan film ini menggunakan peralatan kamera *D-SLR Canon 60D* dan *Canon 500D*

b. *Gaffer*

Menggunakan *gaffer* 2 biji

c. *Boomer*

Satu bii boomer beserta dengan *microphone*
d. Tripod

Budgeting

a. Sewa Peralatan untuk Produksi

- Boomer dan Microphone : Rp.300.000
- Gaffer : Rp.150.000

b. Perlengkapan

- SD Card Camera : Rp.105.000
- Baterai : Rp.56.500

c. Konsumsi untuk crew dan pemain selama produksi

- Makanan konsumsi : Rp. 700.000
- d. Transportasi
- Bahan Bakar : Rp.400.000
- e. Pra Produksi
- Cetak proposal, skripsi, merch : Rp.1.000.000

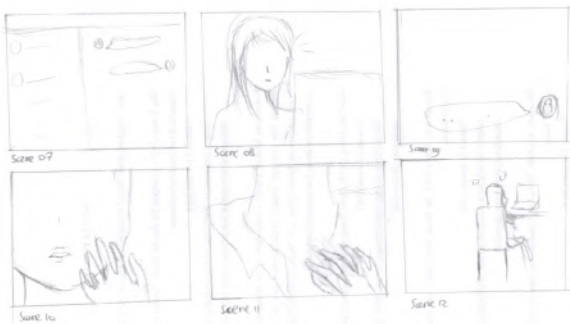
TOTAL

Rp. 2.711.500

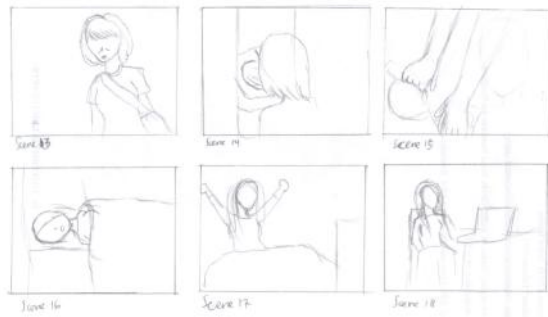
Storyboard



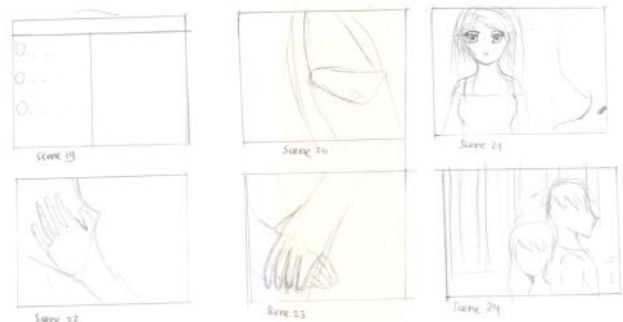
Gambar 7. Storyboard 1



Gambar 8. Storyboard 2



Gambar 9. Storyboard 3



Gambar 10. Storyboard 4



Gambar 11. Storyboard 5



Gambar 12. Storyboard 6

Pasca Produksi

Dalam proses pasca produksi dilakukan pengolahan dari proses syuting yang telah dilakukan. Proses editing dilakukan dengan *Adobe Premiere* dan *iMovie*. Tahap-tahap yang dilakukan untuk pasca produksi adalah:

a. Offline Editing

Menggabungkan hasil syuting secara mentah sebelum diberi efek dan transisi.

b. Online Editing

Penggabungan hasil syuting video dengan tambahan transisi, efek, dan *color correction* untuk mendukung finalisasi film pendek.

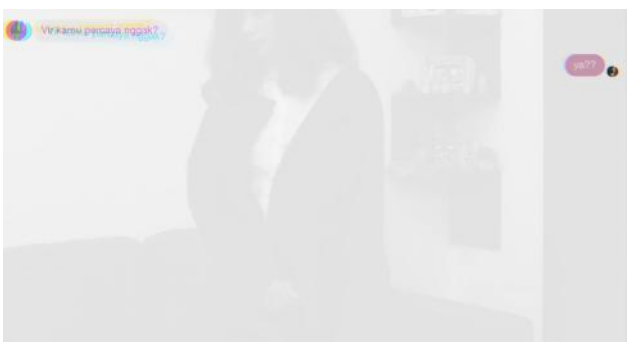
c. Audio Recording

Penataan Suara dan *voice over* konten film.

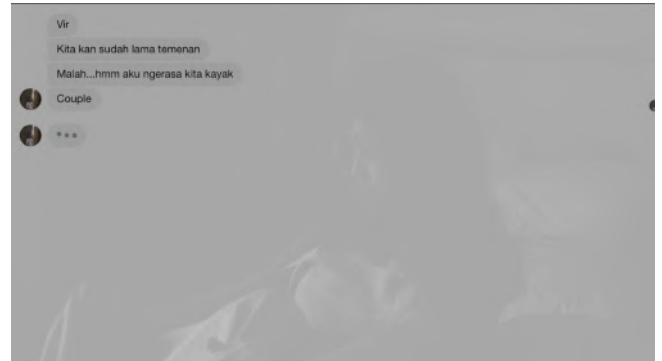
Karya Jadi



Gambar 13. Screenshot film 1



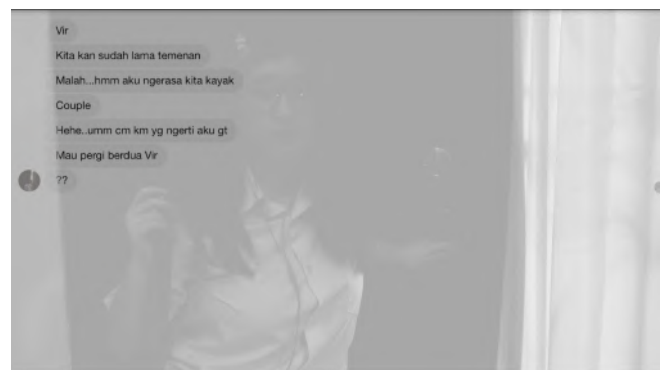
Gambar 14. Screenshot film 2



Gambar 15. Screenshot film 3



Gambar 16. Screenshot film 4



Gambar 17. Screenshot film 5



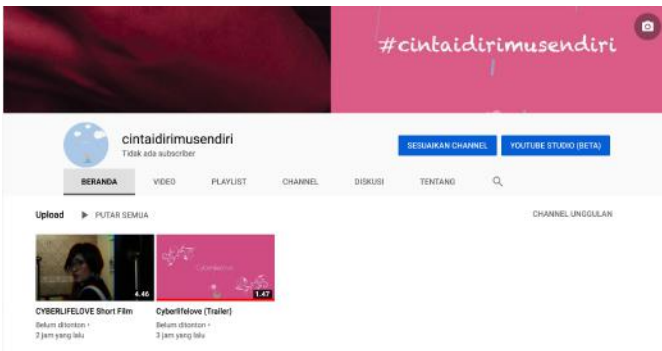
Gambar 18. Screenshot film 6

Distribusi

Distribusi film dilakukan via *YouTube* dan *Facebook* dengan bantuan *Instagram* sebagai *wikipedia* dan *fakta-fakta Cybercrime terhadap perempuan*



Gambar 19. YouTube Header

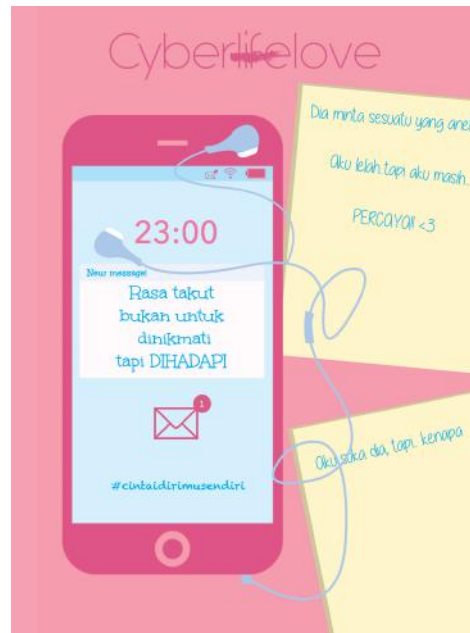


Gambar 20. Akun YouTube

GSM (Graphic Standart Manual)



Gambar 21. gantungan kunci



Gambar 22. Notebook cover



Gambar 23. Pin



Gambar 24. Stickers



Gambar 25. Kipas



Gambar 26. Tote Bag



Gambar 27. Logo YouTube

Logo terdiri dari simbol bunga daisy untuk memberik kesan *feminine* dan *innocence*

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat dicapai selama proses perancangan adalah banyaknya remaja perempuan yang tak sadar akan bahayanya dunia maya bagi kesehatan psikologis dan mental apabila tidak selektif dalam pergaulan dengan orang-orang di dunia maya yang bisa saja memakai *fake ID* atau identitas terselubung.

Poster *AR* (*augmented reality*) ini bertujuan untuk menarik perhatian *target audience* dengan visual yang memberi kesan takut dan rasa penasaran untuk memikat *target audience*. Selama pengerjaan poster AR itu bentuk poster AR dapat menjadi bentuk inovasi baru dalam periklanan poster film Indonesia untuk mempromosikan suatu film dengan *trailer* singkat yang terdapat di barcode poster.

Poster ini dapat menjadi solusi dan *breakthrough* dari permasalahan dalam permasalahan *marketing* dan promosi film Indonesia. Permasalahan yang dimaksud adalah dimana *filmmaker* lebih menghabiskan dana di produksi dan proses produksi dan tidak menggunakan dana sama rata untuk *advertising* yang inovatif. Di saat yang sama, konten video diharapkan dapat memberi reaksi *fear* dan rasa waspada terhadap penonton.

Saran

Saran yang dapat diberikan pada karya poster film *AR* untuk kedepannya adalah merencanakan lebih matang dan melakukan riset lebih dalam untuk menggali informasi sampai spesifik dan rinci sehingga penyampaian ide konten tersampaikan dengan lancar dan jernih. Kendala yang dialami selama perancangan adalah:

a. Waktu

Sebaiknya sebelum melaksanakan proses syuting perlu dilakukan *meeting* dan penjadwalan pemain secara terperinci agar waktu antar pemain dan kru tak saling bertabrakan.

b. Kru

Pemilihan kru perlu dilakukan secara selektif, yaitu orang yang dapat mengoperasikan kamera atau membantu secara efisien dan praktis. Selain itu *briefing* dan pengambilan angle perlu dilakukan sebelum proses syuting agar kru mengerti gambaran besarnya.

c. Data

Pencarian data secara intensif dan spesifik perlu direncanakan sebelum merancang media utama.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyadari bahwa perancangan ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Karena itulah penulis ingin memberikan banyak ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Obed Bima Wicandra, S.Sn., M.A. sebagai pembimbing I yang telah membimbing dalam proses penulisan laporan dan pengerjaan karya tugas akhir ini dengan mendukung dan memberi gagasan ide.
2. Ibu Asthararianty, S.Sn., M.Ds sebagai pembimbing II yang telah memberi kritik dan

- dorongan untuk menyelesaikan perancangan sebelum *deadline*.
3. Alvin Febrian Yusuf atas waktu dan bantuannya dalam mengedukasi dan mengajarkan trik kamera, sekaligus menjadi kameramen satu.
 4. Diana R. Sutanto atas waktu dan dedikasinya menjadi kameramen kedua.
 5. Vincentius Ivan Patricio atas kerelaan dan menjadi sukarelawan membantu proses produksi dengan cara menjadi aktor dan motivator.
 6. Belinda Sugiarto yang bersukarela membantu sebagai pemain.
 7. Shannia Olivia Budiman atas motivasi dan dukungannya menjadi *makeup artist* dan *lighting*.
 8. Nabila Amelia Nugroho atas saran dan motivasi beserta bantuan *makeup*, dan *lighting*.
 9. Nikita Olivia yang telah membantu dalam proses pembuatan poster dan berperan sebagai fotografer handal.
 10. Orang tua yang memberikan dukungan terus menerus dalam berbagai bentuk, baik finansial maupun gagasan ide dalam proses perancangan.

Daftar Referensi

Eka, Randi. (2017). *Perangkat VR dan AR Belum Populer di Indonesia, Namun Masyarakat Antusias Menyambutnya*.

Retrieved February 5 2019,
from <https://dailysocial.id/post/perangkat-vr-dan-ar-belum-populer-di-indonesia-namun-masyarakat-antusias-menyambutnya>

Gumilang, Dhion. (2018). *Opini: Ruang aman perempuan di dunia maya*.

Retrieved February 6, 2019 from <https://www.rappler.com/indonesia/berita/204637-opini-ruang-aman-perempuan-dunia-maya>

Moenanto, ed.(2018). *Mahasiswa Laporkan Perkosaan Setelah Terhubung Lewat Aplikasi Tinder*. Retrieved January 25, 2019, from <http://wartakota.tribunnews.com/2018/07/08/mahasiswa-laporkan-perkosaan-setelah-terhubung-lewat-aplikasi-tinder>

Puspita, Ratna. (2018). *Era Digital, Persoalan Perempuan Semakin Kompleks*.

Retrieved February 5, 2019 from <https://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/18/03/09/p5c09w428-era-digital-persoalan-perempuan-semakin-kompleks>

Rosyidah, Ferya Nuh; Nurdin, M. Fadhil. (2018). *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi. Sosioglobal*, Retrieved February 6, 2019 from <http://jurnal.unpad.ac.id/sosioglobal>