

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL MENGENAI KEKERASAN BERBASIS GENDER ONLINE

Andriany Illene¹, Maria Nala Damajanti², Cindy Muljosumarto³

¹ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto No.121-131, Surabaya.
Email: m42415109@john.petra.ac.id

Abstrak

Perancangan ini dilakukan untuk membuat strategi meningkatkan *awareness* terhadap kasus Kekerasan Berbasis Gender *Online*. Kekerasan berbasis gender *online* merupakan isu baru yang dikeluarkan oleh Komnas Perempuan terkait dari banyaknya kasus kekerasan *online* yang dilaporkan. Dari banyaknya kasus yang dilaporkan Kekerasan berbasis gender *online* ini digolongkan menjadi 8 kategori. Masyarakat sendiri masih belum banyak yang *aware* terhadap kasus-kasus seperti ini. Dari minimnya kesadaran ini membuat semakin banyak calon yang berpotensi untuk menjadi korban. Oleh sebab itu, kampanye ini dilakukan untuk merancang strategi kampanye sosial untuk meningkatkan *awareness* agar target audiens lebih mawas diri dan dapat mengantisipasi terjadinya KBGO dengan menggunakan media Instagram.

Kata kunci :

Kampanye, Online, Instagram, KBGO(Kekerasan Berbasis Gender Online)

Abstract

Title: *Designing a social campaign about Cyber Violence Against Woman.*

This design was carried out to create a strategy in order to increase awareness about cases of Gender Based Online Violence. Online gender-based violence is a new issue which have been issued by Komnas Perempuan concerning the high number of reported online violence cases. Out of the many reported cases, online gender-based violence is classified into 8 categories. The community itself is still unaware of cases like these. This lack of awareness resulting in more people becoming potential candidates of victims. Therefore, this campaign was carried out to design a social campaign strategy in order to increase awareness so that the target audience can be more introspective and could anticipate the occurrence of KBGO via Instagram.

Keywords:

Campaign, Online, Instagram, CVAW(Cyber Violence Against Woman)

1. Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Kekerasan Berbasis Gender *Online* adalah sebuah bentuk baru kekerasan yang saat ini mulai banyak dilaporkan para korban yang mayoritas adalah wanita kepada Komnas Perempuan. Saat ini pun Komnas Perempuan mulai banyak menyoroti kasus kekerasan seksual di dunia *cyber* dan pada akhir 2017 lalu tercatat terdapat beberapa kasus yang dilaporkan ke Unit Pengaduan untuk Rujukan (UPR) Komnas Perempuan. Semakin meningkatnya jumlah pelaporan terhadap kasus Kekerasan Berbasis Gender *Online* ini akhirnya membuat Komnas Perempuan mulai mengeluarkan isu baru terkait mengenai 'Kekerasan Berbasis Gender *Online*'.

Komnas Perempuan mengeluarkan isu ini karena saat ini pun pengguna internet di Indonesia setiap tahunnya mengalami peningkatan, dan tiap harinya banyak pengguna-pengguna baru yang mulai mengakses dan menggunakan internet. Penggunaan internet ini memiliki banyak manfaat yang dirasakan oleh masyarakat. Tetapi disisi lain, selain manfaat positif dari perkembangan teknologi internet yang dirasakan individual, masih banyak hal-hal negatif seperti kejahatan yang tidak mereka ketahui dan hal itu dilakukan melalui penggunaan internet, yang salah satunya adalah kekerasan berbasis gender.

Kejahatan berbasis gender *online* sendiri memiliki kategori kasus yang berbeda-beda didalamnya. Kategori ini dikelompokkan berdasarkan banyaknya pelaporan kasus oleh Komnas Perempuan. *Cyber grooming* atau pendekatan untuk memperdaya, *cyber harassment* atau pengiriman teks untuk menyakiti atau menakuti atau mengancam atau mengganggu, *hacking* atau peretasan, *illegal content* atau konten ilegal, *infringement of privacy* atau pelanggaran privasi, *malicious distribution* atau ancaman distribusi foto dan video pribadi, *online defamation* atau penghinaan atau pencemaran nama baik, dan rekrutmen online. 8 hal diatas merupakan pengelompokan kategori yang termasuk dalam Kekerasan Berbasis Gender *Online*.

Dari macam-macam jenis KBGO, mayoritas ditinjau lebih banyak terjadi dan menyerang pada wanita dibandingkan pria, hal ini juga dapat terlihat jelas melalui perbedaan '*statement*' yang ada antara laki-laki dan perempuan. *Statement* yang dilontarkan kepada wanita dalam dunia siber lebih banyak menyerang pada kebutuhan & seksualitas, serta ancaman kekerasan yang diberikan juga lebih berbasis pada gender yaitu perkosaan, sedangkan *statement* kekerasan yang dilontarkan pada pria mayoritas sebatas mengarah pada argumentasi dan opini.

Dampak yang ditimbulkan juga masih banyak yang tidak mengerti atau dengan kata lain masih banyak yang meremehkan kasus-kasus berbasis gender *online*. Kasus seperti ini akan terus memakan korban jika tidak ada kesadaran danantisipasi dari masyarakat karena dampak yang ditimbulkan juga dapat menyerang fisik, psikologis, sosial, ekonomi dan fungsional bahkan dampak terparah dapat menimbulkan kematian(bunuh diri). Maka dari itu perlu adanya sebuah perancangan kampanye sosial yang mengangkat *issue awareness* dari Kejahatan Berbasis Gender *Online* ini, dengan harapan dapat mengedukasi target audiens sehingga mereka lebih mawas diri terhadap kasus-kasus Kekerasan Berbasis Gender *Online* (KBGO).

Sumber data

Data-data seputar kekerasan berbasis gender *online* yang diperlukan akan diperoleh melalui beberapa sumber. Sumber primer yaitu data yang diperoleh langsung dari narasumber terpercaya berupa hasil wawancara dan pengumpulan kuesioner yang telah disebar. Hasil dari wawancara dengan narasumber, yaitu informan seorang jurnalis dari Safenet yang meneliti tentang Kekerasan Berbasis Gender *Online*. Selain wawancara, juga akan dilakukan melalui pencarian data sekunder yaitu data yang diperoleh dari media-media pendukung lain berupa data yang sudah

tersedia sebelumnya yang dapat dikumpulkan untuk menjadi sumber informasi pendukung. Data sekunder yang digunakan adalah studi kepustakaan yang terdiri dari buku, surat kabar, majalah, dan situs internet. Analisa dilakukan dengan cara memproses seluruh data yang telah diperoleh dan dianalisis secara deskriptif. Objek yang akan dibahas adalah terkait isu dari Kekerasan Berbasis Gender *Online* sendiri dan spesifikasi dari kategori kasus yang termasuk didalamnya dan bagaimana menyampaikan awareness dari isu KBGO agar dapat dilihat oleh masyarakat luas.

Tujuan Perancangan

Merancang strategi kampanye sosial yang dapat meningkatkan *awareness* target audiens agar lebih mawas diri dan dapat mengantisipasi kasus KBGO.

Landasan Teori

Pemahaman terhadap Gender

Istilah dari gender diperkenalkan oleh para ilmuwan sosial sebagai penjelas perbedaan antara perempuan dan laki-laki yang bersifat bentukan budaya yang dipelajari dan diasosiasikan sejak kecil. Perbedaan gender ini membantu untuk memikirkan tentang pembagian peran yang selama ini dianggap telah melekat pada perempuan dan laki-laki untuk membangun gambaran relasi gender yang dinamis dan tepat. Secara umum adanya gender telah melahirkan perbedaan peran, tanggung jawab, fungsi, bahkan ruang tempat untuk beraktifitas. Perbedaan gender ini juga melekat terhadap cara pandang masyarakat. Kata 'gender' sendiri hingga saat ini masih diartikan sebagai pembeda antara peran, fungsi, status, dan tanggung jawab pada laki-laki dan perempuan, sebagai hasil dari bentukan sosial budaya yang tertanam melalui proses sosialisasi dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa gender merupakan hasil kesepakatan antara manusia yang tidak bersifat kodrati yang dapat berubah dan dipertukarkan pada manusia satu ke manusia lainnya tergantung waktu dan budaya setempat yang dianut.

Tinjauan mengenai kekerasan

Kekerasan menurut Siahaan (Simanjunta, 2006) dapat diartikan sebagai penggunaan kekuatan fisik untuk melukai manusia atau merusak barang serta mencakup ancaman pemaksaan terhadap individu. Tindak kekerasan sendiri jenisnya dapat dibagi dua yaitu fisik dan kekerasan mental. Kekerasan fisik adalah kekerasan yang menyebabkan tubuh atau sejenisnya mengalami luka-luka dan memar dengan cara dipukul atau bahkan dengan senjata tajam yang bisa juga menyebabkan kehilangan salah satu anggota tubuh bahkan menyebabkan kematian. Sedangkan kekerasan

mental adalah kekerasan yang cara melakukannya yaitu dengan melakukan tekanan pada jiwa seseorang melalui hal-hal yang tidak bisa dilihat seperti teror atau sejenisnya.

Hubungan kekerasan dan gender

Kekerasan berbasis gender adalah istilah yang merujuk kepada kekerasan yang melibatkan laki-laki dan perempuan, dan dimana biasanya mayoritas yang menjadi korban adalah perempuan sebagai akibat dari adanya distribusi kuasa yang timpang antara laki-laki dan perempuan. Kekerasan ini disebut dengan kekerasan berbasis gender karena kekerasan ini lebih mengacu pada dampak status gender perempuan yang subordinat dalam masyarakat. Pemakaian istilah ini memberi konteks baru untuk memeriksa dan memahami fenomena kekerasan yang sudah lama ada dan istilah ini menggeser fokus dari perempuan sebagai korban ke arah kesenjangan relasi gender dan kuasa yang timpang antara perempuan dan laki-laki yang dibangun dan dipelihara oleh *stereotype* gender sebagai logika dasar penyebab kekerasan pada perempuan. (Astrid, 2003).

Kekerasan berbasis gender adalah salah satu masalah sosial yang terbesar di dunia. Dalam penelitian-penelitian sebelumnya banyak beberapa buku diantaranya memberikan hasil penelitian bahwa kekerasan berbasis gender mempengaruhi jutaan wanita setiap tahunnya. Kekerasan berbasis gender ini juga banyak menyebabkan kerugian fisik langsung kepada korban dan kekerasan berbasis gender ini juga dapat sekaligus menyebabkan kerugian fisik dan psikologis secara bersamaan. Dalam kerugian psikologis korban cenderung akan memiliki tingkat tekanan psikologis yang lebih tinggi dan juga efek panjang seperti depresi.

Tinjauan Kekerasan Berbasis Gender Online

Kekerasan berbasis gender *online* (KBGO) atau KBG yang difasilitasi teknologi ini hampir sama dengan kekerasan berbasis gender yang ada di dunia nyata, tindak kekerasan tersebut harus memiliki niatan atau maksud melecehkan korban berdasarkan gender atau seksual. Jika tidak, maka kekerasan tersebut masuk dalam kategori kekerasan umum di ranah *online*. Saat ini kekerasan berbasis gender tidak hanya meranah pada dunia *offline* tetapi juga mulai merambat dan banyak dilakukan di media *online* sebagai salah satu dampak dari semakin luasnya jangkauan internet, canggihnya perkembangan dan penyebaran teknologi informasi, serta populernya penggunaan media sosial. Pada tahun 2017 kemarin sekitar 65 kasus telah dilaporkan ke Komnas Perempuan di ranah *online*, dan pada 2018 kemarin kasus yang dilaporkan juga

semakin meningkat. Terkait kasus ini maka dari itu Komnas Perempuan akhirnya mengeluarkan isu Kekerasan Berbasis Gender *Online* (KBGO) yang didalamnya terdapat bermacam-macam kategori berdasarkan macam kasus yang telah dilaporkan. Tetapi banyak juga kasus yang telah terjadi tetapi tidak dilaporkan karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik dari internal maupun eksternal. Salah satunya faktor yang ada adalah ketidaksadaran mereka mengenai tindakan kekerasan baru ini maupun faktor tekanan dan ketidakmampuan untuk melapor.

Perbedaan kekerasan gender online dan offline

- Anonimitas : Orang yang kasar dapat tetap tidak dikenal oleh korban atau orang yang selamat
- Jarak : pelecehan dapat dilakukan tanpa kontak fisik dan dari mana saja.
- Tindakan pelanggaran : Tindakan menggunakan teknologi membutuhkan lebih sedikit waktu dan upaya
- Aksesibilitas : variasi dan keterjangkauan banyak teknologi yang akhirnya menjadi mudah diakses oleh pelaku.
- Propagasi : teks dan gambar dapat berlipat ganda dan ada dalam waktu lama / tanpa batas.

Kekerasan pada wanita

Saat ini banyak mulai kekerasan terhadap perempuan telah terjadi, kekerasan ini bisa dibagi kedalam dua bentuk, yakni bentuk kekerasan fisik dan non-fisik. Kekerasan non fisik biasanya memiliki kecenderungan untuk mengarah pada terjadinya kekerasan fisik. Kekerasan non fisik disini berupa aktivitas-aktivitas misalnya : merayu, memaki dengan kata-kata jorok dan melontarkan lelucon berbau seks yang memiliki niatan untuk merendahkan perempuan. Sementara kekerasan fisik adalah bentuk kekerasan yang menimbulkan penderitaan fisik berupa memukul, menampar, mengikat, membenturkan, dan lainnya yang melibatkan fisik. Selain dua jenis kekerasan yang bersifat fisik dan non fisik, terdapat juga jenis kekerasan seksual. Kekerasan seksual ini merupakan kekerasan atau serangan yang secara khusus ditujukan pada organ atau alat reproduksi korban yang biasanya adalah perempuan. Tujuannya memang merusak, menghancurkan, dan menghina korban. Disisi lain hal ini dijadikan sebagai salah satu bentuk dari upaya untuk mempertontonkan otoritas, kekuasaan dan keperkasaan pelakunya. Jenis kekerasan terhadap perempuan dibagi menjadi lebih spesifik berdasarkan sifat dan bentuknya yaitu :

- a. Kekerasan dalam keluarga
- b. Kekerasan dalam pacaran
- c. Kekerasan di ruang publik
- d. Kekerasan yang dilakukan oleh Negara

Dari keempat sifat dan bentuk yang telah disebutkan diatas menunjukkan sebagai bukti bahwa kekerasan dan dan perempuan adalah dua entitas yang dalam banyak kasus selalu berkaitan satu sama lain dan dekat juga hubungannya.

Pengertian Sosial Media

Sosial media adalah konten *online* yang dibuat menggunakan teknologi penerbitan yang sangat mudah diakses dan terukur (Dailey, 2009, p. 3). Pada dasarnya sosial media merupakan perkembangan mutakhir dari teknologi-teknologi *web* baru berbasis internet, yang memudahkan semua orang untuk dapat berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan secara *online*, sehingga dapat menyebarluaskan konten mereka sendiri. (Zarella, 2010, p. 2-3). Sosial Media juga adalah suatu media dimana penggunaanya dengan mudah berpartisipasi di dalamnya, berbagi dan menciptakan peran, termasuk *blog*, jejaring sosial, wiki atau ensiklopedia *online*, forum-forum maya, termasuk *virtual worlds* (dengan avatar atau karakter 3D) (Tjiptono, 2015, p. 395). Bahkan, adanya media sosial sangat memungkinkan seseorang untuk menjalin relasi atau pertemanan dengan orang lain dari belahan bumi yang lain.

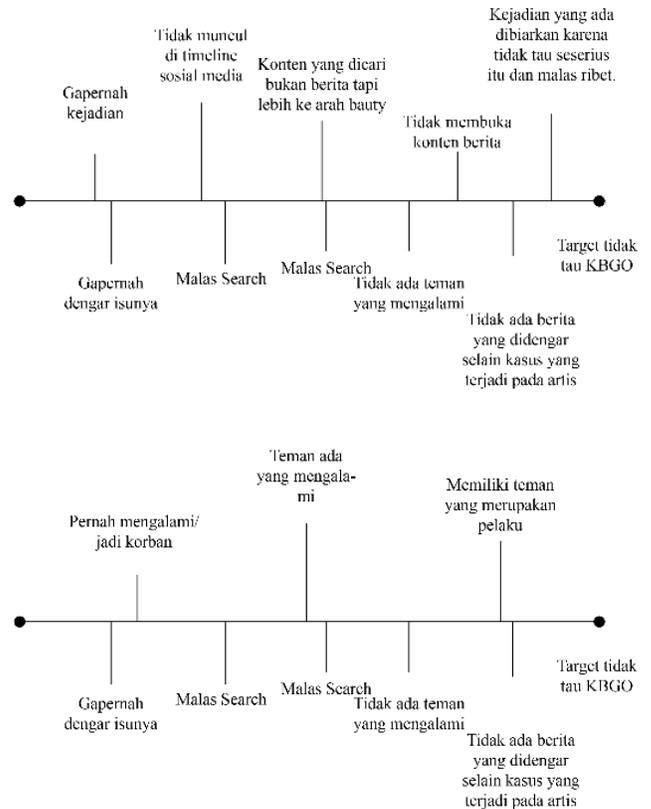
Peran Media Sosial pada Perempuan

Media sosial saat ini sangat berpengaruh terhadap masyarakat terutama juga perempuan. Secara tidak langsung dengan adanya sosial media menjadi salah satu media dari citra diri seseorang dan sosial media juga menjadi salah satu aktualisasi diri dari seorang perempuan. Media sosial menjadi sarana sebagai pembuktian bahwa wanita dapat mengaktualisasi diri mereka dengan baik melalui pembentukan identitas solid didalamnya sehingga ketimpangan sosial dalam komunitas dapat diatasi, dari sini fungsi media sosial dalam penghubung komunikasi diantara laki-laki dan perempuan dapat terlaksana.

Efek dari penggunaan media sosial sendiri sebenarnya sangatlah subjektif dan tergantung dari siapa dan bagaimana menggunakannya hal ini lah yang menimbulkan efek yang bervariasi bagi para penggunanya baik efek positif maupun efek negatif. Salah satu peran positif media sosial bagi perempuan adalah secara psikologis penggunaan sosial media dapat mengurangi stress bagi perempuan berdasarkan penelitian dari *Pew Research Center*. Hal ini dikarenakan perempuan memiliki kecenderungan yang lebih tinggi dalam menyalurkan emosi mereka pada banyak orang, dan wanita menggunakan media sosial untuk menyalurkan emosi atau momen menyenangkan dan menyedihkan sebagai bantuan untuk meringankan *stress* perempuan. Hal-hal

semacam sharing sosial tersebut lah yang lebih berpengaruh pada perempuan dibanding laki-laki. Hal ini dapat menjadi pengaruh yang lebih positif pada perempuan tetapi secara tidak langsung juga dapat menjadi pengaruh yang negatif pada perempuan.

Analisis Akar Masalah (P2P)



Gambar1.1 : Kedua gambar hasil analisis masalah terkait isu KBGO menggunakan PathtoPurchase

Kesimpulan analisis dan hasil wawancara

Kesimpulan dari hasil analisis menggunakan p2p yang telah dilakukan menjabarkan banyak sekali faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya kesadaran dari target dan saat ini banyak kasus terkait dalam Kekerasan Berbasis Gender *Online*(KBGO) yang semakin banyak dilaporkan kepada Komnas Perempuan, hal ini semakin meningkat pertahunnya dan tidak hanya terbatas pada kasus yang sudah dilaporkan saja tetapi masih banyak juga kasus-kasus yang telah terjadi disekitar tetapi tidak dilaporkan karena dipengaruhi oleh beberapa factor baik eksternal maupun internal. Kekerasan Berbasis Gender *Online* ini umumnya rentan dan telah banyak terjadi menyerang pada wanita khususnya mereka yang

berumur 14-25 tahun. Kurangnya pengetahuan dari target perancangan dipengaruhi karena keseharian target yang tidak banyak mencari konten berita, mereka lebih banyak mencari konten-konten yang terkait dengan hobi seperti : *beauty*, komedi, *sport*, dll. Target dalam perancangan ini menuju pada generasi Z dan sosial media merupakan hal yang sangat dekat dengan mereka karena hampir seluruh hidup generasi Z bergantung pada sosial media dilihat dari penggunaan dan pengaksesan sosial media yang menghabiskan lebih dari 2 jam perhari. Generasi Z juga telah terbiasa untuk menjadikan sosial media (terutama instagram) sebagai media utama mereka untuk mendapatkan dan mengetahui sebuah berita, tetapi daripada itu mereka bukan menjadi yang pengguna sosial media yang aktif dalam mencari berita melainkan berdasarkan cerita yang terjadi dan dialami oleh temannya seperti melalui instagram *story* dan konten berita yang muncul di *timeline* mereka. Karena terbiasa dalam mengakses media sosial dalam kesehariannya generasi ini memiliki kebiasaan yang tergolong lebih praktis juga dalam teknis yang mudah untuk diakses. Mereka lebih banyak menikmati dan membaca sebuah berita atau kasus melalui konten instagram yang mereka temui. Sedangkan dalam kasus Kekerasan Berbasis Gender *Online* sendiri masih minim untuk pengaksesan konten yang ada dan isu ini adalah isu baru yang masih belum banyak konten yang dapat diakses yang dapat dinikmati dan sesuai dengan generasi Z.

Usulan solusi

Untuk memecahkan akar permasalahan yang ada dapat dijangkau melalui gerakan kampanye sosial jangka pendek dan panjang untuk meningkatkan awareness sehingga target dapat lebih memahami dan mengerti mengenai isu Kekerasan Berbasis Gender *Online*. Melalui sosial media yang merupakan media yang paling dekat dengan target dan dirasa memiliki kemudahan untuk diakses.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Media

Dalam proses menjawab problematika atau permasalahan yang ada, perancangan sebuah kampanye sosial melalui media Instagram diperlukan sebagai media yang dekat dengan target untuk meningkatkan *awareness* terhadap isu KBGO ini,

Tujuan Media

Berdasarkan hasil analisa, wawancara dan melalui pengumpulan sejumlah kuesioner, media instagram adalah media yang dekat dengan target audiens, dan target audiens lebih banyak mengakses informasi dan menghabiskan waktunya di instagram. Untuk itu, penyampaian pesan melalui media instagram ini dapat

membantu untuk mencapai objektif dari kampanye sosial ini sendiri, yaitu untuk meningkatkan awareness dari target audiens agar mereka dapat aware adanya isu KBGO ini dan dapat lebih mawas diri.

Khalayak Media

- Usia : 16-23
- Jenis kelamin : Wanita
- Kelas Sosial : Umum
- Psikografis : Ingin mendapat pengakuan dari orang lain, FOMO (*feeling you need to stay connected because you are worried things could be happening without you*)
- Behaviour :
 - Tidak bisa lepas dari sosial media
 - Selalu *update* di media sosial mengenai kesehariannya
 - Aktif dalam bersosial media

Pemilihan Media

Media yang akan dipakai adalah media instagram. Konten instagram yang dibuat akan lebih mengarah pada definisi dan gambaran dari macam kasus KBGO serta hal-hal terkait KBGO lainnya.

Konsep Kreatif

Target audiens cenderung menyepelekan kasus-kasus *online* yang terjadi terhadap dirinya maupun disekitarnya, hal ini membuat tidak *aware*-nya mereka akan keseriusan dari adanya isu Kekerasan Berbasis Gender *Online* yang telah banyak terjadi di sekitarnya. Hal ini terbentuk karena pada saat mereka bermain sosial media, mereka terfokus pada konten-konten yang memang sering mereka cari, dan mayoritas konten yang dicari adalah terbatas pada konten *beauty*. Target audiens juga tidak banyak mengetahui kategori apa saja yang termasuk dalam Kekerasan Berbasis Gender *Online* dan bagaimana dampak dari Kekerasan Berbasis Gender *Online* ini dapat dikatakan serius.

Dalam posisi sebagai korban pun banyak korban yang mengalami kasus Kekerasan Berbasis Gender *Online* tetapi masih tetap bungkam dan tidak berani '*speak up*' karena masih memiliki perasaan takut untuk dihakimi masyarakat. Padahal hal tersebut adalah hal yang salah, dimana seharusnya korban dapat lebih terbuka sehingga bisa mendapat *support* dari pihak luar dan tidak terbebani sendiri. Kampanye ini mengenalkan kepada target audiens mengenai isu Kekerasan Berbasis Gender *Online* melalui media yang dekat atau sering diakses oleh target dan dengan menggunakan pendekatan yang lebih ringan yaitu melalui sebuah konten bercerita. Dengan adanya konsep bercerita ini, diharapkan juga dapat merubah persepsi korban yang selalu memendam sendiri terkait

kasus yang dialaminya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu strategi mengolah konten yang ada dan penyampaian pesan agar dapat mudah di baca dan dipahami.

a. Judul Kampanye

Ruang CERITA (Cerminan Kisah Nyata)

CERITA ini diambil dari singkatan kalimat 'Cerminan Kisah Nyata'.

Kampanye ini menggunakan konsep bercerita sebagai bentuk penyampaian yang intim agar dapat lebih mudah dimengerti oleh target. Dengan konsep bercerita ini juga menjadi sebuah cerminan dimana target tidak hanya terbatas terhadap membaca pada sebuah media yang kurang lebih sudah di lebih-lebihkan maupun ditutup-tutupi, tetapi melalui konten yang dibuat ini dapat menjadi cerminan yang secara langsung dari korban sebagai gambaran dan pelajaran kepada target perancangan.

b. *Insight*

Banyak korban menganggap untuk menyimpan sendiri pelecehan yang pernah dialaminya, karena merasa bahwa jika diceritakan akan takut disalahkan dan membuat namanya semakin tercoreng karena diketahui masyarakat luas.

c. Isi Pesan

Bercerita sebagai cerminan kisah nyata untuk mendapat dukungan dan sebagai cerminan kepada yang lain dari kasus yang dialami.

d. Idea

Membuat kampanye melalui media *online* yaitu instagram untuk membuat sebuah konten edukasi yang ringan dan menggunakan konsep kreatif dengan menggabungkan kutipan motivasi diri dengan ilustrasi dan tipografi yang sederhana dan menarik.

Hasil perancangan

Melalui perancangan sosial media berisikan informasi keseluruhan konten kampanye yang berhubungan untuk meningkatkan *awareness* audiens. Sosial media menjadi wadah utama untuk membantu audiens agar tetap update terhadap kasus Kekerasan Berbasis Gender *Online*.

a. Media instagram

Sosial media instagram berisikan informasi keseluruhan konten kampanye yang berhubungan untuk meningkatkan *awareness* audiens. Sosial media instagram yang sering diakses dan dekat dengan audiens menjadi wadah utama untuk membantu audiens agar tetap *update* terhadap kasus Kekerasan Berbasis Gender *Online* yang pernah terjadi.

Strategi Penyampaian pesan

Dengan membuat sebuah konten yang bisa dengan mudah diakses oleh audiens kapanpun dan dimanapun mengenai isu Kekerasan Berbasis Gender *Online*, agar mereka dapat lebih memahami dan *aware* terhadap isu tersebut. Penyampaian pesan disajikan dengan lebih ringan dan tidak seberat saat membaca berita tetapi bisa untuk menjadi cerminan dan gambaran contoh kasus untuk audiens. Agar konten dapat lebih terjangkau, juga akan dilakukan aktivasi personal ke lapangan untuk memperkenalkan konten yang telah di buat di sosial media instagram.

a. Isi Pesan (*What to Say*)

-Pengetahuan seputar Kekerasan Berbasis Gender *Online*

-Bagikan ceritamu untuk menjadi cerminan kisah nyata sesama

b. Bentuk Pesan (*How to Say*)

- Verbal

Pesan verbal berupa kalimat ajakan dan pengingat. Bahasa yang digunakan juga bahasa yang kekinian atau gaul, tak berkesan menggurui, dan yang bisa berkomunikasi kepada audies luas. Kalimat juga dibuat lebih mengarah pada ajakan untuk persuasif dengan selalu mengingatkan anak-anak untuk turut membagikan ceritanya untuk bisa menjadi cerminan kisah nyata sesama.

- Visual

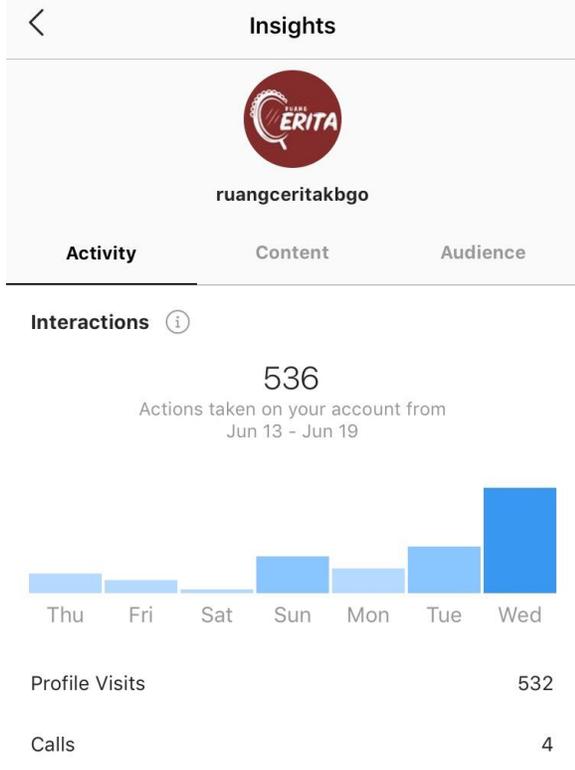
Visualisasi grafis pada Ruang CERITA menggunakan style outline ilustrasi bergambar. Penyampaian gaya visual ini juga disesuaikan dengan generasi Z yang cenderung mudah untuk menerima pesan dalam bentuk verbal yang didukung dengan visual yang imajinatif. Figur orang-orang yang ada terbentuk dalam sebuah ilustrasi adalah sebagai representasi orang-orang yang mengalami KBGO. Dalam pengelompokkan perkategori juga digunakan simbol yang bisa digunakan untuk membuat pengelompokkan lebih mudah dan memiliki gambaran atas masing-masing nama dari kategorinya.



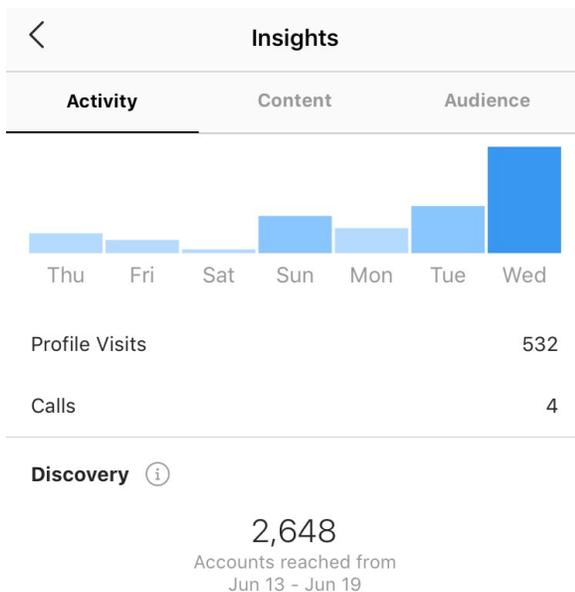
Gambar1.2 : Gambaran konten yang dibuat dengan media utama instagram yang dibuat



Gambar1.3 : Gambaran konten yang dibuat dengan media utama instagram yang dibuat



Keterangan gambar : Gambaran insight dari akun R.CERITA



Gambar1.4 : Insight dari konten akun R.CERITA yang dibuat

Gambar diatas adalah hasil dari insight akun RuangceritaKBGO yang telah dibuat menunjukkan interaksi dan pencapaian akses oleh beberapa pengguna. Selain itu juga akun RuangCERITA juga mendapat respon positif dari masyarakat sebagai

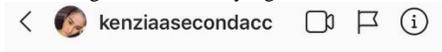
bentuk apresiasi dan dukungan terhadap adanya sharing kasus yang dibuat. Berikut akan disertakan beberapa Screenshot dukungan dan respon melalui *Direct Message* dari akun R.CERITA di instagram.



Gambar1.5 : Tanggapan DM yang diterima oleh akun R.CERITA



Gambar1.6 : Dukungan melalui DM yang diterima oleh akun



R.CERITA

Gambar1.7 : Tanggapan DM yang diterima oleh akun R.CERITA

Kesimpulan

Saat ini isu Kekerasan Berbasis Gender *Online* merupakan isu yang tergolong baru, isu ini muncul dikarenakan adanya peningkatan dalam pelaporan kasus-kasus yang terkait pada Komnas Perempuan. Padahal nyatanya dari dulu tidak sedikit kasus-kasus terkait kekerasan berbasis gender *online* terjadi. Hal ini secara tidak langsung juga membuat akhirnya terbentuk sebuah persepsi bahwa hal ini adalah hal yang wajar sehingga tidak banyak masyarakat yang mengerti bahwa kasus seperti ini adalah kasus yang serius dan membutuhkan tindakan yang tepat. Tindakan tepat ini merupakan tindakan pencegahan dan tindakan solusi sebagai korban yang mengalami. Karena kasus terkait kekerasan berbasis *online* telah banyak terjadi disekitar kita. Hal ini membuat banyak korban menganggap untuk menyimpan sendiri pelecehan yang pernah dialaminya, karena merasa bahwa jika diceritakan akan takut disalahkan dan membuat namanya semakin tercoreng karena diketahui masyarakat luas. Dari *insight* ini dibuatlah perancangan untuk meningkatkan *awareness* dari isu Kekerasan Berbasis *Gender Online*, sebagai tindakan pencegahan dan sebagai ruang untuk para korban bisa belajar untuk lebih terbuka dan sharing kasus yang pernah mereka alami sebagai cerminan masyarakat luas sebagai salah satu bentuk pembelajaran. Strategi dalam kampanye ini menggunakan pendekatan unkonvensional melalui sosial media dengan aktivasi langsung menuju target audiens di Surabaya.

Saran

Perancangan kampanye sosial ini juga banyak mendapat banyak dukungan yang di dapat melalui direct Message yang diterima dengan harapan-harapan dari responden terkait isu Kekerasan Berbasis Gender Online. Saran dan masukan dari responden terkait isu KBGO dapat dilihat pada gambar-gambar terlampir sebelumnya. Dari sisi penulis juga membutuhkan kemampuan untuk mengatur waktu dan komunikasi terhadap pihak-pihak yang turut berpartisipasi dan mendukung jalannya kampanye sosial ini. Dari sini juga diperlukan sebuah kesatuan dan kesepahaman untuk dapat menghasilkan perancangan yang maksimal dan tepat sasaran. Perancangan ini juga membutuhkan waktu dan pengerjaan yang fokus dan pengerjaan yang rutin agar kampanye dapat lebih mendalam dan lebih mengena pada target.

Perancangan yang dibuat penulis ini masih sangat jauh dari sempurna, dibutuhkan strategi yang lebih matang dan *innovative* sehingga lebih mampu menyelesaikan masalah ini.

Ucapan terimakasih

Puji syukur kepada Tuhan Yesus yang Maha Esa atas berkat dan bimbingan-Nya selama proses melaksanakan tugas akhir ini. Hanya karena kekuatan dan bimbingan dari Tuhan, penulis dapat menyelesaikan dengan maksimal sesuai kemampuan dan bisa memberikan yang terbaik bagi tugas akhir ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang telah membantu penulis melewati masa-masa tugas akhir ini, antara lain;

Tuhan Yesus yang selalu membimbing penulis dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.

Ibu Maya, selaku dosen pembimbing I yang telah dengan sangat sabar membimbing, meluangkan waktu, dan memberi semangat untuk mengarahkan penulis terlebih disaat penulis mengalami kebuntuan.

Ibu Cindy, selaku dosen pembimbing II yang telah dengan sangat sabar membimbing, meluangkan waktu untuk mengarahkan penulis, serta selalu memberi semangat disaat penulis mulai down. Dan teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang sudah banyak sekali membantu dan memberi dukungan dalam penulisan dan penyelesaian perancangan ini

Daftar Pustaka

Kasilo, D. (2008). *Komunikasi Cinta : Menembus G-spot Konsumen Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Kotler, P. (2008) *Prinsip-prinsip pemasaran*. Jakarta: Erlangga.

Tirto.Id (2017) *Tirto Visual Report Generasi Z*
<https://tirto.id/tirto-visual-report-masa-depan-ditangan-generasi-z-ctMM>

Venus, A. (2009). *Manajemen Kampanye*. Bandung. Simbiosis Rekatama Media.

Widyatama, R. (2017). *Pengantar Periklanan*, Yogyakarta

Venny, Adriana (2003) *Memahami Kekerasan Terhadap Perempuan*. Jakarta : Yayasan Jurnal Perempuan(YJP)

Dais, Suryani. (2018) *Pengertian Kekerasan*
https://www.sridianti.com/pengertian-kekerasan.html#Artikel_terkait

Elma, Adisya.(2019) *Kekerasan siber terhadap perempuan*. <https://magdalene.co/story/Kekerasan-Siber-terhadap-Perempuan-Meningkat>

Fakih, M. (1998). *Analisis Gender dan Transformasi Sosial*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Haryatmoko, 2010. *Dominasi Penuh Muslihat: Akar Kekerasan dan Diskriminasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Recuero, Raquel. 2015. *Social Media and Symbolic Violence*. Social Media and Society Journal Page 1-3:Sage Publication.