

# ANIMASI 2D TENTANG PELECEHAN SEKSUAL VERBAL (*CATCALLING*) TERHADAP REMAJA DI BALI

Dewa Ayu Ketut Sri Murtini<sup>1)</sup>, I Ketut Setiawan<sup>2)</sup>, Ketut Laksmi Maswari<sup>3)</sup>

Program Studi Teknik Informatika<sup>1) 2) 3)</sup>

STMIK STIKOM Indonesia, Denpasar, Bali<sup>1) 2) 3)</sup>

srilmurtinidewayu@gmail.com<sup>1)</sup> wen@stiki-indonesia.ac.id<sup>2)</sup> laksmi.m@stiki-indonesia.ac.id<sup>3)</sup>

## ABSTRACT

*Catcalling might be experienced by anyone, anytime and anywhere. Who would have thought that this thing that usually considered normal is one of the actions that the categorized as verbal sexual harassment. Although classified as minor harassment, catcalling could be one of the triggers for more dangerous sexual harassment. Therefore, raising the awareness of this issue to the public is such a necessary which can be done through an animation media as the effective form of visualization. The realization of this animation has a modern concept and is poured into an animated infographic with a brief catcalling scene. The process of realizing this animation goes through 3 stages; pre-production, production and post-production. Moreover, a questionnaire was distributed in order to measure the effectivity of this project. The respondents were teenagers with an age range of 15-21 years with a total of 155 respondents. The result shows that the success of this project in delivering information was 89%, as well as the success of this project in raising the understanding of catcalling as a harassment was 90.5%. The results of this study indicate that the results of the design are well received among the respondents. To sum up, this design is expected to increase public sensitivity regarding the issue of catcalling in the future, so that women can feel more secure and avoid acts of verbal sexual harassment (catcalling) in public places.*

**Keywords:** *catcalling, 2D animation, verbal sexual harassment*

## ABSTRAK

*Catcalling* dapat dialami oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun, siapa sangka hal yang dianggap biasa ini merupakan salah satu tindakan yang masuk ke dalam kategori suatu pelecehan seksual secara verbal. Walaupun tergolong ke dalam pelecehan yang ringan, bisa saja hal ini menjadi salah satu pemicu terjadinya pelecehan seksual yang lebih berbahaya. Untuk itu perlu adanya sikap penyadaran isu ini kepada masyarakat, melalui sebuah media animasi sebagai bentuk visualisasi yang efektif. Perwujudan animasi ini memiliki konsep modern yang dituangkan ke dalam bentuk animasi infografis dengan sekilas adegan singkat *catcalling*. Proses perwujudan animasi ini melalui 3 tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pengujian animasi ini dilakukan kepada remaja dengan rentang umur 15 – 21 tahun dengan jumlah responden sebanyak 155 orang. Hasil pengujian animasi ini dari sudut penyampaian informasi memperoleh hasil sebanyak 89%, dan dari sudut pemahaman responden bahwa tindakan *catcalling* termasuk ke dalam sebuah pelecehan memperoleh hasil sebanyak 90,5%. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil perancangan diterima baik di kalangan remaja. Untuk itu perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kepekaan masyarakat terkait isu *catcalling* untuk kedepannya, sehingga perempuan dapat merasa lebih aman dan terhindar dari tindakan pelecehan seksual verbal (*catcalling*) di tempat-tempat umum.

**Kata Kunci:** *catcalling, animasi 2D, pelecehan seksual verbal*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan data (Komnas Perempuan, 2020) dimana kurun waktu 12 tahun, kekerasan terhadap perempuan meningkat sebanyak 792% (hampir 800%) artinya

kekerasan terhadap perempuan di Indonesia selama 12 tahun meningkat hampir 8 kali lipat. Pada tahun 2019 sudah tercatat 431.471 korban kekerasan seksual [1]. Berarti bila setiap tahun kecenderungan kekerasan terhadap perempuan konsisten mengalami peningkatan, menunjukkan tidak

adanya perlindungan dan keamanan terhadap perempuan, hal ini berarti kekerasan terhadap perempuan menjadi budaya yang menguat dikalangan masyarakat.

Salah satu bentuk kekerasan seksual yang dialami wanita di lingkungan sendiri setiap hari dan tanpa kita sadari yaitu pelecehan seksual secara verbal yang disebut *catcalling*. Tindakan *catcalling* ini biasanya dilakukan di ruang publik seperti di pinggir jalan dalam bentuk siulan, berseru, memberikan gestur, menatap bagian tubuh atau berkomentar dengan nada keras dan merayu terhadap orang yang tidak dikenal. Sering kita melihat bahwa korban dari tindakan *catcalling* di Indonesia yang mendapatkan stigmatisasi masyarakat bukan pelakunya dengan menuduh korban yang memancing perbuatan *catcalling*, dilihat dari cara berpenampilan atau tingkah laku korban, padahal perempuan memiliki hak yang sama juga dengan laki-laki untuk mengekspresikan kebebasannya dalam kehidupan sehari-hari dalam cara berpakaian apapun, hal itu berdampak pada psikis korban yaitu hilangnya rasa keberanian untuk melaporkan hal yang dialaminya.

Sangat disayangkan sekali jika hal kecil seperti *catcalling* sering diabaikan dan dianggap hal yang biasa, jika hal ini tidak ditindaklanjuti maka cenderung akan memicu bahaya seperti trauma psikologis dan emosi seperti ketakutan, dimana perempuan yang dihina secara publik akan mengalami kerugian psikologis seperti perasaan terdegrasi, malu dan tidak berdaya. Selain itu, *catcalling* yang semakin banyak dilakukan dan menjadi kebiasaan, akan menjadi bibit kekerasan seksual terhadap perempuan.

Kurang maksimalnya hukum serta kurangnya edukasi terhadap masyarakat terhadap tindakan pelecehan seksual secara verbal *catcalling*, akan berdampak sangat besar kedepannya. Media promosi dan sosialisasi sangat diperlukan sehingga dapat menarik perhatian masyarakat terutama dikalangan remaja dan orang tua sehingga diharapkan dapat menjadi pembekalan pengetahuan seputar pelecehan seksual secara verbal yaitu *catcalling*.

Media informasi mengenai masalah pelecehan seksual verbal (*catcalling*) di Indonesia khususnya di Bali saat ini belum ada. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media untuk mensosialisasikan dan juga

menyadarkan bahwa *catcalling* termasuk kedalam tindakan pelecehan serta dampak yang ditimbulkan dari *catcalling* tersebut terhadap korban. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui visualisasi tindakan *catcalling*. Bentuk visualisasi yang dikemas melalui animasi, khususnya animasi infografis dengan media animasi dapat digunakan sebagai bentuk penyampaian informasi, seperti penyuluhan, pendidikan pembelajaran [2].

## TINJAUAN PUSTAKA

### Pelecehan Seksual

Pelecehan seksual menurut *Advisory Commite Yale College Grevabce Board and New York* seperti yang telah dikutip oleh Judit Berman Bradenburg adalah semua tingkah laku seksual atau kecenderungan untuk bertingkah laku seksual yang tidak diinginkan oleh seseorang baik verbal (psikologis) dan fisik yang menurut si penerima tingkah laku sebagai merendahkan martabat, penghinaan, intimidasi atau paksaan. Menurut Collier (1992) pelecehan seksual secara Etiologi dapat diartikan sebagai segala macam bentuk perilaku yang berkonotasi seksual yang dilakukan secara sepihak dan tidak diharapkan oleh orang yang menjadi sasaran, dan penolakan atau penerimaan korban atas perilaku tersebut dijadikan sebagai bahan pertimbangan baik secara implisit maupun eksplisit. Pelecehan seksual merupakan istilah yang diciptakan sebagai padanan yang di dalam Bahasa Inggris disebut *Sexual Harassment*. Menurut Menurut Collier (1992) di dalam Kamus Bahasa Indonesia, pelecehan berasal dari kata "Leceh" yang artinya adalah suatu penghinaan atau peremehan. Dilihat dari kata seksual, maka perbuatan "*Harassing*" atau pelecehan itu berkaitan dengan perilaku atau pola perilaku (normatif atau tak normatif) yang berkaitan dengan jenis kelamin. Kata "*Harass*" atau pelecehan itu dikonotasikan dengan perilaku seksual yang dinilai negatif dan menyalahi standar. Maka perbincangan tentang pelecehan seksual ini ditinjau dari perspektif sosial budaya adalah untuk menentukan tolak ukur standar, tidak hanya relevan tetapi juga menarik. Jadi hal terpenting di dalam pelecehan seksual adalah sebuah penolakan atau ketidakinginan berbentuk perhatian yang bersifat seksual baik secara fisik maupun verbal yang menurut budaya setempat adalah wajar, namun bila hal tersebut tidak diinginkan oleh si penerima maka perbuatan

tersebut bisa dikategorikan sebagai pelecehan seksual.

### Catcalling

Ditinjau dari kamus oxford (Puspitasari, 2019), *catcalling* diterjemahkan sebagai siulan, panggilan, dan komentar yang bersifat seksual. Terkadang dibarengi pula dengan tatapan yang bersifat melecehkan yang membuat perempuan menjadi tidak nyaman. Definisi ini juga senada dengan yang diungkapkan oleh Chun bahwa: “*catcalling as the “use of crude language, verbal expression, and non verbal expression that takes place in public areas such as streets, sidewalks, or bus stops. Verbal expressions of catcalling tend to involve wolfwhistles or comment that evaluate a woman’s appearance. Nonverbal expressions often include leers as well as physical gestures that act as a means to rate a woman’s physical appearance.”* Definisi Chhun ini menjelaskan bahwa *catcalling* sebagai penggunaan bahasa kasar, ekspresi verbal maupun nonverbal yang terjadi di tempat umum, seperti jalan, trotoar, atau halte bus. Ekspresi verbal dari *catcalling* melibatkan sebuah komentar yang mengarah pada penampilan wanita. Bentuk non-verbal sering kali mencakup gerakan fisik yang bertindak sebagai alat untuk menilai penampilan fisik wanita.

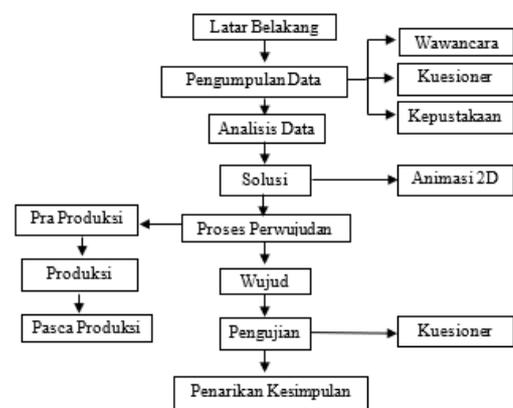
### Animasi

Menurut Soenyoto (2017) Animasi merupakan disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni yang terikat dengan aturan dan hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Animasi termasuk cabang sinematografi karena animasi itu sendiri tidak terlepas dari disiplin ilmu film itu sendiri. Ada penggunaan aturan filmis, semisal hitungan satuan *cut*, *sequence*, *frame*, *continuity*, cakupan, sudut pandang, atau *angle* seperti *close up*, *medium shot*, *long shot*, transisi gambar, skenario, dan *blocking*. Menurut Munir dalam (Purnasiwi & Kurniawan, 2013) Animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar jika susunan 14 gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah *frame per second* (fps). Misalkan animasi diset 25 fps berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar

dalam satu detik. Semakin besar nilai fps, maka akan dapat terbentuk animasi yang terkesan halus. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah – olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau *special effect*

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang terdapat pada tentang Pelecehan Seksual Verbal (*Catcalling*) Terhadap Remaja adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Skema Perancangan

Penelitian ini dimulai dari permasalahan ketidaktahuan masyarakat terhadap pelecehan seksual sehingga menjadi sebuah kebiasaan masyarakat untuk melakukan hal tersebut sehingga dianggap tabu dan tidak penting, dan jika hal tersebut tidak ditindaklanjuti maka akan menjadi bibit kekerasan seksual ke tingkat yang lebih intimate. Dalam keseharian sering menemui tindakan pelecehan seksual verbal terutama *catcalling*, namun masih minimnya pengetahuan masyarakat tentang hal itu. Selanjutnya melakukan pengumpulan data serta mengidentifikasi data, sehingga dapat menentukan solusi dengan merancang video infografis berbasis animasi 2 dimensi yang mengandung pengetahuan mengenai pendidikan pelecehan seksual verbal (*catcalling*), yang mudah diterima oleh remaja.

Langkah berikutnya adalah melakukan proses perwujudan yang dibagi menjadi 3 tahapan yang pertama adalah tahap pra-produksi yang pada tahapan ini akan ditentukan konsep desain yang akan

diterapkan dan menganalisa unsur-unsur desain yang akan diterapkan seperti animasi, warna, tipografi, dan audio. Dilanjutkan dengan merancang skenario, membuat sketsa awal, *background*, dan membuat *storyboard*. Tahap selanjutnya adalah tahap produksi yang pada tahapan ini akan ditentukan beberapa hal seperti persiapan bidang kerja, teknik penganimasian, dan prinsip animasi yang akan digunakan. Berikutnya adalah tahap pasca produksi akan dilakukan penggabungan keseluruhan *scene*, *import sound*, serta *render final*. Setelah melakukan beberapa proses diatas, maka akan menghasilkan wujud media berupa file video infografis animasi tentang pelecehan seksual verbal (*catcalling*) dalam bentuk 2 dimensi yang siap diujikan.

#### **Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengumpulan data primer dan metode pengumpulan data sekunder. Data primer adalah sumber data yang didapat secara langsung dari objek penelitian. Dilihat dari segi cara atau teknik dalam pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara dan kuesioner.

Wawancara dilakukan secara online dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada salah satu dosen Prodi Psikolog Fakultas Kedokteran di Universitas Udayana yaitu Ni Luh Indah Desira Swandi, S.Psi.,M.Psi mengenai informasi – informasi terkait *catcalling*, mulai dari pengertian, sudut pandang orang-orang mengenai *catcalling*, faktor pemicu *catcalling*, serta dampak *catcalling* terhadap korban. Dalam sesi wawancara kedua penulis mewawancarai I Putu Galang Dharma, PS.,M.Psi selaku Psikolog. Dalam kesehariannya beliau sering menghadapi kasus-kasus kekerasan terhadap perempuan dan anak. Dalam wawancara ini, penulis mengajukan beberapa pertanyaan menyangkut tentang *catcalling* serta pentingnya pendidikan seksual sejak usia dini.

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya [3]. Penyebaran kuesioner secara online dengan memberikan pernyataan kuesioner secara tertutup dan pertanyaan kuesioner secara terbuka, dengan teknik pengambilan

sampel penelitian menggunakan metode *Non probability Sampling* dengan menggunakan teknik *Sampling Insidental* dengan penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/*incidental* bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui cocok sebagai sumber data [4] dengan ukuran sampel 155 koresponden, serta pengukuran kuesioner menggunakan *skala guttman*. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan secara online dengan memberikan kuesioner secara terbuka dan tertutup kepada 155 responden dengan rentang usia 15 – 21 tahun, memperoleh presentase sebanyak 78% dari 134 perempuan dan 29% dari 21 laki-laki pernah mengalami atau melakukan *catcalling* di ruang publik. Serta 55% dari 155 responden tidak mengetahui bahwa *catcalling* termasuk ke dalam pelecehan seksual secara verbal, dimana hanya 65% responden menjawab tidak pernah mendengar tentang informasi mengenai *catcalling*. Kebanyakan dari korban mengaku bahwa pernah mengalami pelecehan seksual secara verbal yaitu *catcalling*, seperti di komentari dengan kata-kata seksual, disuil, dipanggil dengan kata-kata yang mengarah dengan seksual, dilirik atau dipandangi dengan tatapan sensual, bahkan ada yang ditelepon dengan menanyakan hal-hal yang berbau seksual. Selain itu, respon negative dari korban *catcalling* juga banyak diperoleh dari hasil survey seperti merasa risih, takut, kesal bahkan insecure namun mereka semua memilih untuk diam tidak melakukan apapun. Sebagian besar masyarakat belum aware terhadap isu ini karena masih ada stereotip gender yang dibentuk oleh patriarki sehingga menimbulkan makna ganda yaitu *catcalling* sebagai candaan dan *catcalling* sebagai pelecehan seksual.

Data sekunder adalah sumber data yang di dapat secara tidak langsung, melainkan melalui perantara atau pihak lain, salah satunya dengan studi kepustakaan yaitu dengan membaca jurnal ilmiah terdahulu yang sudah ada dengan konsentrasi pembahasan yang sama, hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa dari segi pelaku dan korban tindakan *catcalling* merupakan sebuah pelecehan, karena kurangnya edukasi yang luas agar lebih banyak orang tahu dan mengerti mengenai *catcalling* [5]. Selain itu Data yang

diperoleh penulis melalui metode kepustakaan adalah *e-book* yang membahas tentang panduan pencegahan pelecehan seksual ditempat dan kendaraan umum yang ditulis oleh Astrid Malahayati Fathma dan R. Rika Rosvianti [6], selain itu jurnal serta artikel pendukung yang membahas tentang pelecehan seksual. Dan ada juga beberapa acuan dari beberapa buku yang membahas tentang teori-teori prinsip dasar animasi beserta teori lainnya yang menjadi panduan dan membantu penulis dalam mewujudkan Animasi 2 Dimensi tentang Pelecehan Seksual Verbal (*catcalling*) ini. Selain itu penulis juga mencari referensi di situs internet yang membahas tentang gerakan sosial untuk memerangi pelecehan seksual yang terjadi di ruang publik seperti *hollaback*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pra Produksi

Adapun proses produksi dari media informasi penyuluhan pelecehan seksual verbal (*catcalling*) terhadap remaja berbasis animasi 2D terdiri dari perencanaan, penemuan ide, riset/analisa visual, naskah/*scriptboard* dan storyboard. Proses pembuatan animasi menggunakan *hardware* pendukung yaitu satu buah computer dengan *Processor Intel Core i5 6500* dengan RAM 8 GB serta alat bantu gambar berupa *pen tablet*. Selanjutnya dalam proses pembuatan didukung oleh *software* pengolah grafis/gambar, *software* pengolah suara, *software* pengolah animasi dan *software* pengolah video. Pada *software* pengolah grafis/gambar digunakan untuk pembuatan, *asset* karakter, *asset background* serta *asset* pendukung dalam cerita. *Software* pengolah suara yang digunakan untuk mengisi serta mengatur suara (*dubbing*) pada animasi 2D. *Software* pembuat animasi 2D yang digunakan untuk penganimasian karakter serta *software* pengolah video digunakan untuk penggabungan dari scene – scene animasi yang telah dibuat dan finishing dari pembuatan animasi.

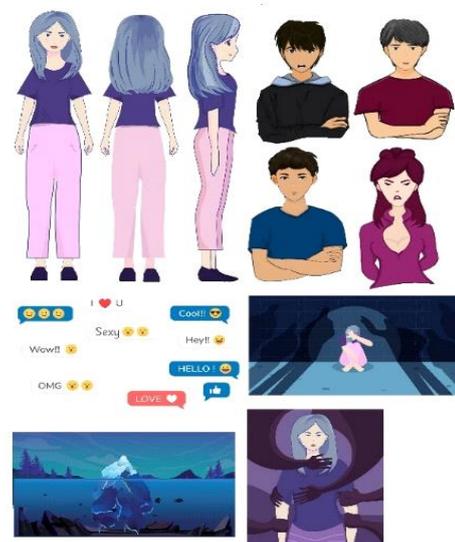
### Konsep

Konsep yang diterapkan pada animasi 2 dimensi ini yaitu modern, hal tersebut dapat dilihat dari segi penggambaran karakter dan *background* mengikuti keadaan saat ini dan tanpa mencampurkan unsur budaya adat istiadat. Perancangan desain untuk pembuatan media informasi sosialisasi tentang pelecehan seksual verbal (*catcalling*)

ke bentuk 2D ini akan dibuat ke dalam infografis serta dengan penggabungan adegan singkat *catcalling* dan dampaknya terhadap korban. Adegan singkat yang diselipkan pada infografis akan menambah kesan dramatis dari sisi korban yang mengalami, sehingga dapat tercapainya penyampaian emosional korban dalam hal *victim blaming*. Tema yang diambil dalam proses pembuatan animasi 2D ini adalah feminisme, dimana mayoritas korban *catcalling* merupakan perempuan, melecehkan dan memandang rendah seorang perempuan yang sering kali dianggap makhluk lemah.

### Desain Karakter dan Aset

Desain karakter dan aset dibuat menggunakan *software Adobe Illustrator*. Perpaduan warna dominan warna gelap dan ungu untuk lebih menekankan pada tema yang diangkat yaitu seksualitas dan feminisme. Dimana dalam mendesain karakter menggunakan *pen tool*. Bagian tubuh karakter dibuat terpisah-pisah tujuannya agar bisa dianimasikan menggunakan *software after effect*. Tampilan karakter dan aset dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Karakter dan Aset

### Desain Latar

Desain latar animasi ini menyerupai suasana perkotaan di pinggir jalan raya, yang menggambarkan bahwa *catcalling* sering terjadi di pinggir jalan atau di tempat umum, *background* dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Background

### Typography

*Typography* adalah disiplin ilmu yang mempelajari karakter, fungsi huruf dan pemakaiannya dalam sebuah desain [7]. *Typography* yang digunakan adalah jenis huruf bertipe tak berkait yaitu huruf sans serif yaitu font *Gotham* karena memiliki kesan santai, modern dan mudah dibaca. *Font Gotham* ini dirancang oleh type designer Tobias Frere-Jones dengan Jesse Ragan dan dirilis pada tahun 2000. Judul animasi menggunakan jenis huruf tulis (*script*) yaitu font *Augie* dan font *Tentang Nanti Demo*. Penggunaan warna hitam pada *typography* tersebut menggambarkan unsur seksualitas yang diambil dari tema serta pembahasan animasi ini berhubungan dengan pelecehan seksual. Selain itu ilustrasi kucing digambarkan sebagai pelaku *catcalling*, dimana ekor kucing melengkung membentuk huruf “C” lalu di sambung dengan kata “atcalling”. *Typography* untuk judul animasi dapat dilihat pada gambar 3.6



Gambar 4. Typography Judul

### Produksi

Animasi 2D tentang *catcalling* ini menggunakan format video HDTV dengan *frame rate* 25 fps serta resolusi 1920 x 1080 pixel. Aspek rasio gambar yang digunakan adalah 16:9.

### Audio

Pengisian audio pada animasi 2D ini menggunakan suara dengan teknik *dubbing* untuk pengisian suara pada tokoh dalam film yang sesuai dengan karakter tokoh, penggunaan *dubber* wanita untuk pengisian suara narasi serta penggunaan suara lainnya seperti suara *background*, *sound effect* pada film animasi.

### Animasi

Proses dalam pembuatan animasi ini menggunakan teknik animasi *tweening*, teknik *puppet pin* dan teknik *duik*. Teknik animasi *tweening* merupakan proses pembuatan *frame* secara otomatis antara dua gambar yang berbeda untuk memberikan tampilan bahwa gambar pertama akan berubah menjadi gambar kedua [8] seperti *scaling up* dan *down*, berpindah dari posisi satu ke posisi lain, memutar dan mengubah warna. Teknik *Puppet Pin* berfungsi untuk memberikan pergerakan natural pada gambar dengan cepat, termasuk *still image*, *shapes*, dan *text* [9] seperti pergerakan pohon, rambut, daun, dan sebagainya. Teknik *Duik* merupakan tools animasi dan rigging komprehensif untuk *Adobe After Effects*. *Duik* menyediakan *tools rigging* dan *contoller* [10] dengan *tools controller* pada *duik* mampu menganimasikan gerakan membuka dan menutup mata, menggerakkan wajah, menutup dan membuka mulut.

Prinsip dasar animasi yang digunakan adalah *slow in slow out*, *staging*, *secondary action*, *solid drawing* dan *exaggeration*. Prinsip *slow in slow out* diaplikasikan ketika memunculkan beberapa ilustrasi pada satu *scene* sehingga akan memunculkan kesan *smooth*. Prinsip *Staging* diaplikasikan ketika pengaturan suatu set adegan, posisi kamera atau pose suatu karakter sehingga adegan tersebut menjadi mudah di mengerti oleh *audience*. Prinsip *Secondary Action* diaplikasikan ketika mengedipkan mata, menggerakkan alis, rambut bergerak ketika berjalan. Prinsip *Solid Drawing* diaplikasikan ketika penggambaran karakter, *asset* serta *background*. Prinsip *Exaggeration* diaplikasikan ketika memunculkan ekspresi kesal ataupun marah.

### Visualisasi Animasi

Berikut merupakan pemaparan visualisasi Animasi 2D tentang Pelecehan Seksual Verbal (*catcalling*) dalam setiap *scene*.

- Scene 1

Pada scene ini menampilkan logo STMIK STIKOM Indonesia dengan latar gradient biru tua dan hitam menjadi *opening* dari animasi 2D ini.



Gambar 5. Scene 1

- Scene 2  
Pada scene ini menampilkan suasana danau dan pulau yang menggambarkan ilustrasi lingkungan sekitar.



Gambar 6. Scene 2

- Scene 3  
Pada scene ini menampilkan gunung es yang diibaratkan sebagai kasus kekerasan perempuan di Indonesia.



Gambar 7. Scene 3

- Scene 4  
Scene 4 menampilkan ilustrasi gedung Komisi Nasional Kekerasan terhadap Perempuan, gedung dari lembaga pengaduan terhadap kasus perempuan.



Gambar 8. Scene 4

- Scene 5  
Scene 5 menampilkan seorang perempuan yang sedang berada di tempat umum lalu *dicatcall* oleh laki-laki yang

sedang berada di jalan, bahkan klakson dibunyikan ketika ada mobil lewat.



Gambar 9. Scene 5

- Scene 6  
Scene 6 menampilkan ilustrasi kucing dan diikuti *typography catcalling*, dimana huruf "C" dibentuk dari ekor kucing.



Gambar 10. Scene 6

- Scene 7  
Ilustrasi ini menggambarkan bahwa ketidakseimbangan atau berat sebelah, dimana posisi perempuan lebih berat/lebih banyak ketimbang laki-laki, hal itu mengandung arti bahwa korban catcalling lebih banyak dari gender perempuan.



Gambar 11. Scene 7

- Scene 8  
Pada scene ini menampilkan perempuan *sexy* yang sedang berjalan lalu *dicatcall* oleh orang-orang yang lewat. Penggunaan *pop up text* dan ekspresi pengganti pelaku *catcall*.



Gambar 12. Scene 8

- Scene 9 menampilkan seorang perempuan (Linda) berjalan sendiri di tengah jalan, lalu ada segerombolan laki-laki yang duduk di pinggir jalan dan melakukan *catcalling* terhadap perempuan tersebut.



Gambar 13. Scene 9

- Scene 10 menampilkan linda ingin bercerita dengan temannya melalui telepon tentang kejadian *catcalling* namun temannya justru menyalahkan korban (*victim blaming*).



Gambar 14. Scene 10

- Scene 11 Menampilkan pop up teks dampak psikis korban *catcalling*.



Gambar 15. Scene 11

- Scene 12 Pada scene ini menampilkan korban *catcalling* sering sekali menjadi *victim blaming*.



Gambar 16. Scene 12

- Scene 13 Menampilkan ilustrasi korban yang sudah jadi korban tapi justru sering disalahkan – salahkan.



Gambar 17. Scene 13

- *Scene 14*  
Pada *scene 14* menampilkan secara garis besar 5 penyebab *catcalling*.



Gambar 18. *Scene 14*

- *Scene 15*  
Menampilkan ilustrasi banyak orang, yang memiliki arti bahwa *catcalling* dapat terjadi sama siapa aja, tanpa memandang bajunya apa, gendernya apa serta dimana saja.



Gambar 19. *Scene 15*

- *Scene 16*  
Pada *Scene* ini menampilkan *pop up* tulisan “Bagaimana Cara Menghindari & Melawan *Catcalling*”.



Gambar 20. *Scene 16*

- *Scene 17*  
*Scene 17* menampilkan 5 cara melawan dan menghindari tindakan *catcalling* di tempat umum.



Gambar 21. *Scene 17*

- *Scene 18*  
Menampilkan ilustrasi perempuan dengan pelecehan lebih dari verbal, dimana tindakan *catcalling* jika dibiarkan bisa saja menuju ke pelecehan yang lebih berbahaya atau ke tingkat selanjutnya.



Gambar 22. *Scene 18*

- *Scene 19*  
Menampilkan *pop up* tulisan bahwa *catcalling* bukan lah sebuah pujian melainkan sebuah pelecehan.



Gambar 23. *Scene 19*

### Pengujian

Pada tahap pengujian ini penulis membuat 3 kuesioner pengujian diantaranya kuesioner untuk ahli media yang diisi oleh W. Joniartha Siada selaku Animator sekaligus *Freelance CG Artist*. Kuesioner selanjutnya untuk ahli konten diisi oleh I Putu Galang Dharma Putra S., M.Psi., selaku Psikolog dan Ni Luh Indah Desira Swandi, S.Psi.,M.Psi. selaku Dosen Prodi Psikolog Fakultas Kedokteran di Universitas Udayana. Serta kuesioner untuk masyarakat

diisi oleh kriteria remaja dengan rentang umur 15 – 21 tahun dan berdomisili di Bali. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert dengan jawaban “Sangat setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak setuju, Sangat tidak setuju”. Berikut merupakan hasil kuesioner responden yang diperoleh dari remaja rentang umur 15 – 21 tahun dengan jumlah responden 155 orang.

**Tabel 1:** Kuesioner Masyarakat

No	PERTANYAAN/PERNYATAAN	SS	S	C	TS	STS
1	Apakah kalian memahami informasi tentang <i>catcalling</i> dalam Animasi 2D tentang Pelecehan Seksual Verbal ( <i>catcalling</i> ) ini?	83	60	11	1	0
2	Apakah kalian bisa memahami bahwa <i>catcalling</i> tersebut termasuk ke dalam pelecehan seksual secara verbal?	90	58	6	1	0
3	Apakah narasi pada Animasi 2D tentang Pelecehan Seksual Verbal ( <i>catcalling</i> ) ini terdengar dengan jelas dan bisa dipahami?	91	53	10	1	0
4	Apakah media Animasi 2D tentang Pelecehan Seksual Verbal ( <i>catcalling</i> ) ini layak untuk dijadikan media sosialisasi terkait <i>catcalling</i> ?	104	48	3	0	0

Berikut merupakan hasil kuesioner yang diujikan kepada 2 orang ahli konten.

**Tabel 2:** Kuesioner Ahli Konten

No	PERNYATAAN	SS	S	C	TS	STS
1	Apakah alur cerita mengenai <i>catcalling</i> tersampaikan dengan jelas pada Animasi 2D tentang Pelecehan Seksual Verbal ( <i>catcalling</i> ) ini?	1	1	0	0	0
2	Apakah konsep (karakter, cerita, infografis, dan latar) sudah sesuai dengan karakteristik remaja?	1	1	0	0	0
3	Apakah pengertian <i>catcalling</i> sudah bisa dipahami?	1	1	0	0	0
4	Apakah informasi mengenai ciri-ciri dan penyebab terkait tindakan <i>catcalling</i> sudah sesuai?	0	2	0	0	0
5	Apakah dampak dari <i>catcalling</i> terhadap korban sudah sesuai?	1	1	0	0	0
6	Apakah gambaran umum cara mencegah dan melawan tindakan <i>catcalling</i> sudah sesuai?	0	0	2	0	0
7	Apakah Animasi 2D tentang Pelecehan Seksual Verbal ( <i>catcalling</i> ) ini bisa digunakan sebagai media informasi dan sosialisasi terkait dengan <i>catcalling</i> ?	1	1	0	0	0

Berikut merupakan hasil kuesioner yang diujikan kepada ahli media.

**Tabel 3:** Kuesioner Ahli Media

No	PERTANYAAN/PERNYATAAN	SS	S	C	TS	STS
1	Apakah prinsip animasi yang digunakan sudah diterapkan pada Animasi 2D tentang Pelecehan Seksual Verbal ( <i>catcalling</i> ) terhadap Remaja di Bali?	0	1	0	0	0
2	Apakah suara/dialog sudah sesuai dengan karakter pada Animasi 2D tentang Pelecehan Seksual Verbal ( <i>catcalling</i> ) ini?	0	1	0	0	0
3	Apakah target dari Animasi 2D tentang Pelecehan Seksual Verbal ( <i>catcalling</i> )...ini sesuai untuk remaja dan dewasa ?	1	0	0	0	0
4	Apakah karakter pada Animasi 2D tentang Pelecehan Seksual Verbal ( <i>catcalling</i> ) terhadap Remaja sesuai dengan target remaja dan dewasa?	1	0	0	0	0
5	Apakah Animasi 2D tentang Pelecehan Seksual Verbal ( <i>catcalling</i> ) ini layak dipublikasikan kepada masyarakat?	1	0	0	0	0

## SIMPULAN

- Konsep dari animasi yang dibuat modern, hal tersebut dapat dilihat dari segi penggambaran karakter dan background mengikuti keadaan saat ini tanpa mencampurkan unsur budaya adat istiadat. Penambahan adegan singkat dalam animasi infografis ini akan menambah kesan dramatis dari sisi korban yang mengalami serta tema yang diambil dalam proses pembuatan animasi 2D ini adalah feminisme, dimana mayoritas korban *catcalling* ini merupakan kaum perempuan.
- Perancangan Animasi 2D tentang Pelecehan Seksual Verbal (*catcalling*) terhadap remaja yang dilakukan penulis membutuhkan beberapa proses termasuk penelitian observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan kebutuhan masyarakat dan keakuratan data mengenai pelecehan seksual itu sendiri. Setelah data terkumpul dan dilakukan analisa, penulis melanjutkan dengan melakukan proses perancangan untuk mewujudkan media animasi 2D sebagai bentuk sosialisasi kepada masyarakat. Setelah proses perancangan selesai, penulis masuk ke tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi meliputi pembuatan naskah dan narasi, serta perancangan *storyboard*. Adapun proses produksi meliputi perekaman suara, pembuatan

ilustrasi dan aset, serta penganimasian. Kemudian pada proses pasca produksi melibatkan penggabungan animasi dan *sound*, *editing* serta *rendering* video.

- Hasil pengujian video animasi 2D tentang pelecehan Seksual Verbal (*catcalling*) terhadap Remaja menggunakan kuesioner, dengan jumlah responden sebanyak 155 remaja dari kategori remaja masa tengah dan remaja masa akhir. Dalam pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa informasi terkait tentang Pelecehan Seksual Verbal (*Catcalling*) terhadap remaja telah mampu diterima dengan baik. Terbukti dari tanggapan – tanggapan positif yang diberikan pada remaja mengenai video edukasi tersebut dengan kategori “Sangat Setuju”.

- Wibowo, Ibnu Teguh. 2013. Belajar Desain Grafis. Yogyakarta: Buku Pintar.
- Binanto, I. 2010. Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya. Penerbit Andi.
- Madcoms. 2013. Kupas Tuntas Adobe After Effect CS6. Yogyakarta : Andi Offset.
- Muhammad, Nur. 2010. “Pengenalan Dasar After Effect”

#### DAFTAR PUSTAKA

- Komnas Perempuan 2020. "Kekerasan meningkat: Kebijakan penghapusan kekerasan seksual untuk membangun ruang aman bagi perempuan dan anak perempuan". Cegah: Catatan tahunan tentang kekerasan terhadap perempuan, 1–109. diambil dari [https://www.komnasperempuan.go.id/file/pdf\\_file/2020/Catatan Tahunan Kekerasan Terhadap Perempuan 2020.pdf](https://www.komnasperempuan.go.id/file/pdf_file/2020/Catatan_Tahunan_Kekerasan_Terhadap_Perempuan_2020.pdf).
- Handani, S. W., Utami, S., dkk. 2017. Visualisasi Pencemaran Air Menggunakan Media Animasi Infografis. Jurnal Telematika, 10(1), 147–162. diambil dari <http://ejournal.amikompuwoko.ac.id>.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Dewi, I. A. A. 2019. Catcalling : Candaan, Pujian atau Pelecehan Seksual. Jurnal Hukum Kenotariatan, 4. <https://doi.org/10.24843/AC.2019.v04.02.p.04>.
- Fathma, A. M., & Rosvianti, R. 2014. Panduan Pencegahan Pelecehan Seksual di Tempat dan Kendaraan Umum. <https://jakarta.ihollaback.org/>