

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Penulis menggunakan metodologi penelitian campuran dalam pengambilan data. Menurut Sugiyono (2011) menyatakan bahwa penelitian metode campuran merupakan suatu metode penelitian gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Metode pengambilan data yang dilakukan penulis adalah:

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Teknik pengumpulan dengan metode kualitatif ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data dan *insight* mengenai bahaya dari *revenge porn* yang dilakukan dengan cara wawancara ke psikolog yang paham mengenai kasus *revenge porn* untuk mengetahui penyebab atau latar belakang timbulnya sikap atau perilaku pelaku. Segala hasil jawaban dan *insight* yang didapatkan akan sepenuhnya dijadikan sebagai sumber media informasi yang akan dibuat.

##### 3.1.1.1 Interview

*Interview* dilakukan terhadap Ibu Nuzulia Rahma Tristinarum, untuk mendapatkan data mengenai dampak dan penyebab *revenge porn*. *Interview* dilakukan pada 14 Maret 2023 menggunakan media WhatsApp sebagai sarana untuk melakukan tanya jawab.

##### 1. Interview kepada Ibu Nuzulia Rahma Tristinarum

Ibu Nuzulia Rahma Tristinarum adalah seorang praktisi di bidang psikologi keluarga yang sudah bertahun-tahun membantu berbagai kasus kehidupan wanita. Beliau juga sudah menjadi pembicara dalam berbagai seminar dan *workshop* yang membahas hak perempuan. Penulis melakukan *interview* melalui *chat* dengan aplikasi whatsapp.

Pertanyaan pertama, penulis bertanya mengenai definisi dari *revenge porn*. Narasumber menyatakan bahwa *revenge porn* atau pornografi balas dendam merupakan pornografi dengan memanfaatkan kepemilikan materi pornografi yang diperoleh secara 'sah' namun disebarluaskan dengan tujuan 'balas dendam' setelah putus hubungan atau pornografi balas dendam sebagai bentuk ancaman karena pasangan minta putus atau ingin mengakhiri hubungan.

Pertanyaan berikutnya penulis bertanya mengenai penyebab dari *revenge porn*. Narasumber menyatakan bahwa *revenge porn* terjadi karena kemajuan teknologi yang semakin pesat, kurangnya pengetahuan menjaga diri dari bahaya handphone dan segala alat digital lainnya, kurangnya pemahaman mengenai sanksi hukum sehingga pelaku merasa aman dan korban merasa tidak berani berurusan dengan hukum, kurangnya ilmu dan pemahaman mengenai tindak kejahatan di dunia maya, kurang support system dari lingkungan, misalnya keluarga dan sahabat, sehingga merasa sendiri dan tidak tahu harus berbuat apa saat menjadi korban, kurangnya kontrol sosial dan edukasi dari keluarga, masyarakat dan lembaga pendidikan terkait kejahatan seksualitas, secara personal, kurang memiliki prinsip hidup dan tujuan sehingga mudah diperdaya, kurang memiliki kemampuan berpikir kritis sehingga mudah percaya dengan orang lain dan mau memberikan atau mau berbagi yang terkait pornografi diri.

Pertanyaan berikutnya, penulis bertanya mengenai kasus *revenge porn* di Indonesia. Narasumber menjawab Kasus *revenge porn* ini di Indonesia semakin meningkat dari tahun ke tahun, khususnya sejak pandemi covid. Situasi yang membuat orang harus mengakses internet dan banyak

melakukan aktivitas secara digital membuat resiko kejahatan dalam sisi digital juga meningkat, termasuk di dalamnya *revenge porn*. Dalam data dari Komnas Perempuan pada tahun 2019 lalu, tercatat 125 kasus kekerasan cyber dan yang paling tinggi adalah kasus mengenai *revenge porn* yaitu sebesar 33%. Dari Komnas Perempuan tahun 2020, terjadi lonjakan tajam pengaduan KBGS (kekerasan berbasis gender siber) yang juga dipengaruhi situasi pandemi virus corona, dengan kenaikan 348% dari 490 kasus di tahun 2019 menjadi 1.425 kasus di tahun 2020.

Pertanyaan selanjutnya, penulis bertanya mengenai korban *revenge porn* lebih banyak dialami oleh laki-laki atau perempuan. Narasumber menjawab Korban *revenge porn* lebih banyak dialami oleh wanita. Hal ini bisa terjadi karena perempuan dianggap makhluk yang lemah dan mudah menyerah. Kelemahan fisik ini dapat memicu perempuan sebagai korban. Gambar atau konten pornografi yang tadinya hanya untuk konsumsi pribadi bersama orang yang dicintai dan dipercaya, justru diambil secara paksa oleh orang yang dipercaya atau dicintai itu sehingga sulit bagi perempuan untuk langsung mengadakan perlawanan.

Pertanyaan selanjutnya, penulis bertanya mengenai kategori usia dari korban *revenge porn*. Meskipun narasumber tidak dapat memberikan usia yang pasti korban *revenge porn* juga banyak dialami oleh remaja. Hal ini dapat disebabkan beberapa hal banyak remaja yang kurang didampingi oleh orang tuanya pada masa tumbuh kembangnya, khususnya kurang pembekalan dalam pergaulan remaja sehingga tidak paham akan bahaya dari sebuah hubungan toxic dan tidak paham bahaya teknologi, remaja yang kesepian dan jenuh dengan dunia akademik

sehingga menghabiskan waktunya dengan mengeksplorasi hal-hal di dunia maya atau dunia digital namun tanpa dibekali ilmu yang cukup, adanya kemarahan terhadap kondisi orang tuanya sehingga protes dengan cara melakukan hal-hal yang beresiko, kurangnya kasih sayang orang tua dalam bentuk perhatian dan waktu, sehingga remaja tersebut mencari kasih sayang di luar rumah dengan cara yang salah dan beresiko.

Pertanyaan terakhir yang penulis tanyakan adalah dampak dari *revenge porn*. Narasumber menyatakan bahwa korban dapat merasa sangat malu sehingga stres dan menarik diri dari pergaulan, korban dapat kehilangan pekerjaan, kehilangan status sosial, kehilangan hak pendidikan, korban dapat mengalami kecemasan tinggi dan depresi, korban dapat mengalami trauma yang bisa terjadi langsung atau di masa depan, jika korban tidak bisa menangani masalahnya dan tidak mendapat bantuan maka bisa menyebabkan bunuh diri.

### 3.1.1.2 Kesimpulan

Kesimpulan dari proses wawancara yang sudah dilakukan adalah *revenge porn* adalah proses penyebaran konten pornografi yang digunakan sebagai bentuk balas dendam atau ancaman setelah putus hubungan. Kasus ini mengalami peningkatan jumlah kasus terutama di masa pandemi COVID-19. Korban *revenge porn* terutama berasal dari perempuan. *Revenge porn* dapat disebabkan oleh kemajuan teknologi dan kurangnya pemahaman masyarakat mengenai *revenge porn*.

Untuk mengatasi *revenge porn*, diperlukan upaya pencegahan dan perlindungan yang melibatkan pendidikan dan penegakan hukum. Perlu juga adanya kerja sama antara keluarga, masyarakat, dan Lembaga pendidikan dalam menciptakan lingkungan

yang aman dan mendukung seluruh individu untuk mencegah terjadinya *revenge porn*.

### **3.1.2 Metode Kuantitatif**

Teknik pengumpulan dengan metode kuantitatif ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman dasar masyarakat terutama remaja mengenai *revenge porn* yang dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner yang telah dibuat menggunakan media Google Form. Hermawan (2019) mengatakan bahwa kuesioner merupakan alat untuk pengumpulan data dengan sampe berupa pertanyaan, dimana data tersebut akan menghasilkan suatu informasi.

#### **3.1.2.1 Kuesioner**

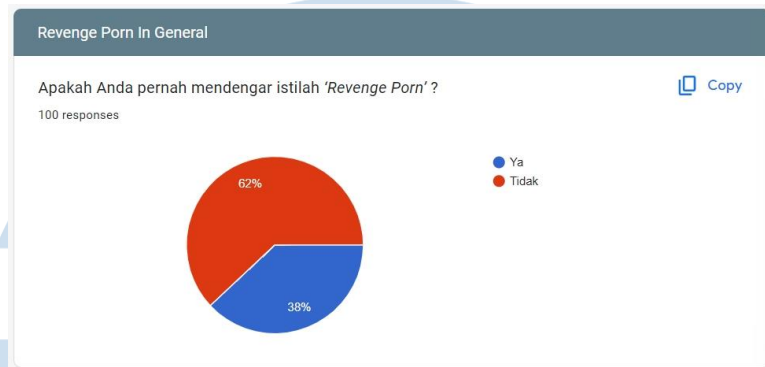
Penulis menyebarkan kuesioner pada tanggal 1 Maret 2023 sampai 9 Maret 2023 kepada responden melalui Google Form. Tujuan penulis melakukan kuesioner adalah untuk mengetahui pemahaman dan pandangan masyarakat mengenai *revenge porn*.

#### **3.1.2.2 Hasil Kuesioner**

Penulis telah menyebarkan kuesioner melalui sosial media dan melalui *website* Kudata dan mendapatkan 100 responden. Pertama penulis ingin mendapatkan demografis dari responden. Meskipun pembuatan media informasi edukasi ini ditujukan bagi remaja usia 15—20 tahun, penulis tidak memiliki kriteria usia responden. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan *insight* dan pandangan dari berbagai kalangan usia. Berdasarkan kuesioner, penulis mendapatkan responden dengan rentang usia sebagai berikut:

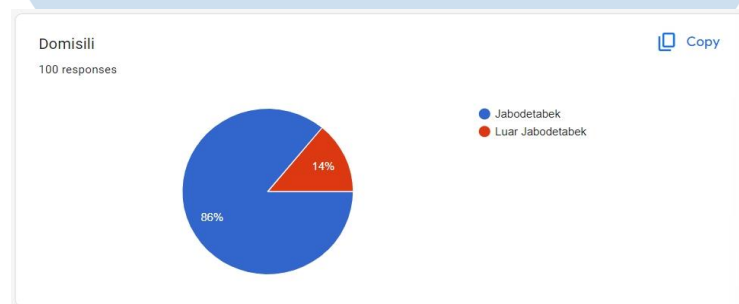
1. <15 tahun sebesar 9%
2. 15—20 tahun sebesar 53%
3. 21—25 tahun sebesar 33%

4. >30 tahun sebesar 5%



Gambar 3. 1 Data Umur Responden

Kemudian, penulis ingin mengetahui geografis dari responden dan berdasarkan data yang didapat, sebanyak 86% berasal dari Jabodetabek dan 14% berasal dari luar Jabodetabek.



Gambar 3. 2 Data Geografis Responden

Pertanyaan umum seputar *revenge porn* yang pertama kali ditanyakan kepada responden adalah “Apakah Anda pernah mendengar istilah *revenge porn*? Dan berdasarkan data yang didapat

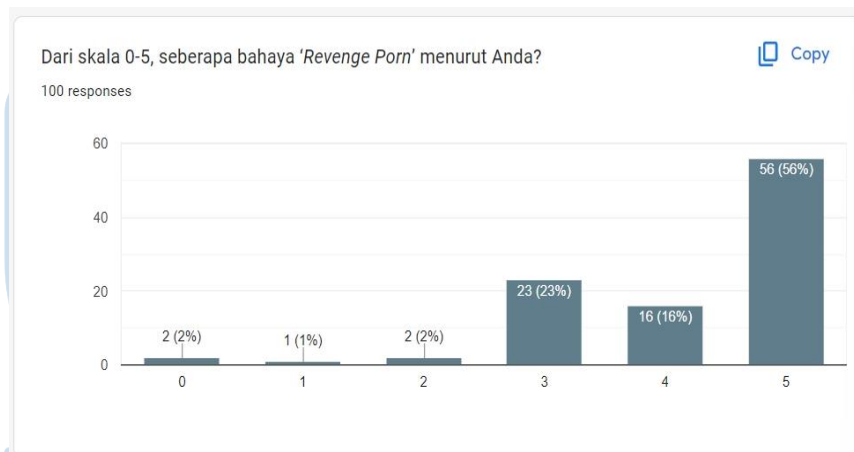


Gambar 3. 3 Data Jawaban Responden Mengenai Istilah *Revenge Porn*

menyebutkan 62% menyatakan tidak pernah mendengar istilah tersebut dan 38% menyatakan pernah mendengar istilah tersebut.

Setelah itu, penulis meminta responden untuk menjelaskan secara singkat menggunakan 1 kalimat mengenai *revenge porn*. Berdasarkan jawaban yang diberikan 37% responden, penulis dapat menyimpulkan bahwa *revenge porn* adalah sebuah tindakan merugikan berupa penyebaran konten pornografi tanpa persetujuan pihak yang terlibat yang dilandaskan untuk pemerasan atau balas dendam.

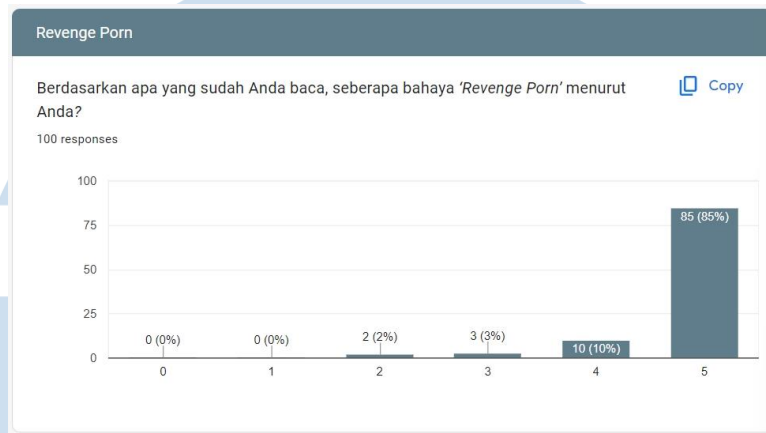
Pertanyaan selanjutnya adalah mengenai tingkat berbahayanya *revenge porn* bagi responden. Penulis mendapatkan memberikan skala angka 0 – 5 dengan kriteria angka 0 adalah tidak berbahaya dan 5 adalah sangat berbahaya. Penulis mendapatkan jawaban yang beragam. Sebanyak 2% memilih angka 0; 1% memilih angka 1; 2% memilih angka 2; 23% memilih angka 3; 16% memilih angka 4, dan 56% memilih angka 5.



Gambar 3. 4 Data Skala Bahaya *Revenge Porn*

Penulis ingin mengetahui informasi yang lebih dalam dan memberikan sebuah ringkasan mengenai *revenge porn* dan dampaknya. Kemudian, penulis memberikan pertanyaan yang serupa dan mendapatkan hasil yang berbeda. Berdasarkan data yang

didapat, sebanyak 2% memilih angka 2; 3% memilih angka 3; 10% memilih angka 4; dan 85% memilih angka 5.



Gambar 3. 5 Data Skala Bahaya *Revenge Porn* Setelah Membaca Ringkasan

Selanjutnya penulis menanyakan terkait pengetahuan responden mengenai *revenge porn* sebelum membaca ringkasan tersebut, dan penulis mendapatkan jawaban sebesar 49% sudah mengetahui istilah tersebut dan 51% belum pernah mengetahui istilah tersebut.



Gambar 3. 6 Data Jawaban Responden yang Mengetahui Istilah *Revenge Porn*

Masih berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, penulis menanyakan bagi yang sudah mengetahui istilah tersebut bagaimana mereka mengetahui istilah *revenge porn*. Hasil yang didapat adalah sebanyak 44% responden mengetahui istilah tersebut dari internet, 39% responden mengetahui dari sosial media, 13% responden



mengetahui dari mulut ke mulut, 3% responden mengetahui dari buku, dan 43% responden belum mengetahui istilah tersebut.



Gambar 3. 7 Data Bagaimana Responden Mengetahui Istilah *Revenge Porn*

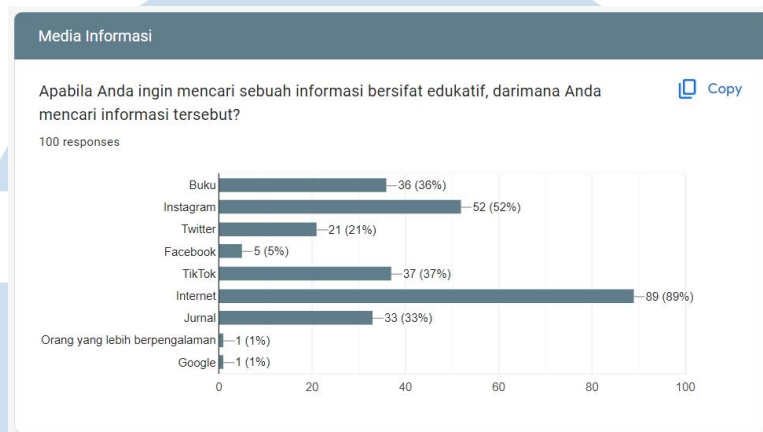
Kemudian penulis bertanya kepada responden tentang bagaimana menyikapi kasus *revenge porn*. Jawaban yang didapat sebanyak 68% belum mengetahui bagaimana cara menyikapi kasus *revenge porn* dan 32% sudah mengetahui cara menyikapi kasus seperti ini.



Gambar 3. 8 Data Jawaban Responden Menyikapi Kasus

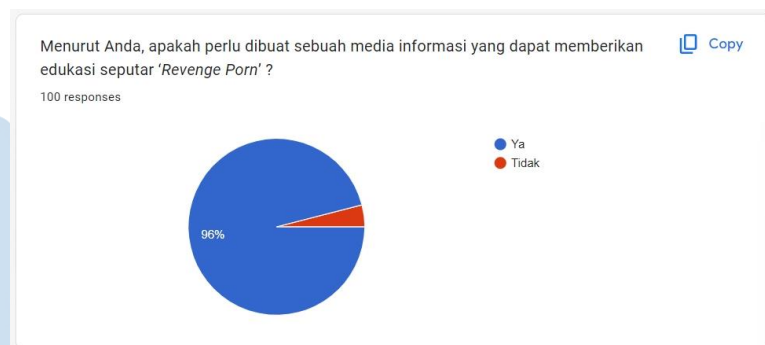
Pada bagian akhir, penulis bertanya pertanyaan seputar media informasi. Penulis ingin mengetahui bagaimana cara responden mencari sebuah informasi bersifat edukasi. Berdasarkan jawaban yang didapat, sebanyak 89% responden mencari melalui internet, 52% responden mencari melalui Instagram, 36% responden mencari melalui buku, 37% responden mencari melalui TikTok, 33% responden mencari melalui jurnal, 21% responden mencari melalui Twitter, 5% responden mencari melalui Facebook, 1%

responden mencari melalui Google, dan 1% responden mencari melalui orang yang lebih berpengalaman.



Gambar 3. 9 Data Jawaban Responden Mencari Informasi Edukatif

Pertanyaan terakhir, penulis ingin mengetahui apakah perlu dibuat sebuah media informasi edukasi mengenai pencegahan *revenge porn*. Dan penulis mendapatkan jawaban sebanyak 96% setuju untuk dibuatnya media informasi edukasi dan sebanyak 4% tidak setuju.



Gambar 3. 10 Data Jawaban Responden Mengenai Media Informasi

Masih berhubungan dengan pertanyaan sebelumnya, penulis bertanya mengenai alasan responden memilih jawaban tersebut. Berdasarkan jawaban yang didapat, penulis membagi jawaban responden berdasarkan kata kunci yang digunakan. Penulis mendapatkan sebanyak 42% responden menjawab media informasi ini dapat digunakan sebagai sumber edukasi untuk memberikan edukasi mengenai apa itu *revenge porn* agar dapat mencegah dan

mengatasi hal tersebut, 36% responden menjawab media informasi ini dapat digunakan untuk meningkatkan *awareness* masyarakat Indonesia terhadap *revenge porn* dan dapat mencegah hal tersebut, 12% responden menjawab media informasi ini perlu dibuat karena *revenge porn* merupakan kekerasan seksual yang berbahaya karena dapat menyebabkan dampak yang sangat besar bagi korban, 7% responden menjawab media informasi ini dapat digunakan sebagai pencegahan agar kasus *revenge porn* dapat berkurang, dan 3% responden tidak memberikan alasan yang jelas.

### 3.1.2.3 Kesimpulan Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar, dapat disimpulkan bahwa masih banyak masyarakat Indonesia, khususnya remaja yang masih belum paham mengenai bahaya dan dampak *revenge porn*. Media informasi tentang *revenge porn* dapat membantu meningkatkan kesadaran dan memberikan pendidikan tentang tindakan tersebut.

Dengan peningkatan kesadaran tentang bahaya *revenge porn*, orang dapat mempersiapkan diri dan mengambil tindakan pencegahan sebelum menjadi korban. Media informasi juga dapat memberikan bantuan dan sumber daya bagi mereka yang telah menjadi korban, termasuk cara melaporkan tindakan ke pihak yang berwenang, hingga mencari bantuan hukum. Perancangan media informasi edukasi ini sangat diperlukan sesuai dengan target yang ingin disasar karena masih banyak remaja yang belum mengenal istilah *revenge porn*. Mereka tidak sadar pernah mengalami atau menemukan kasus ini, padahal kasus ini sangat berbahaya karena dapat merusak hidup dan masa depan mereka.

Dengan demikian, penulis berharap media informasi edukatif yang dirancang bisa memberikan wawasan lebih, bukan hanya cara untuk mencegah dan menanggulangi *revenge porn* saja.

Namun, para target audiens diharapkan agar dapat memetik pelajaran untuk lebih berhati-hati dalam pergaulan dan tidak sembarangan membagikan konten sensitif yang dapat merugikan diri sendiri atau orang-orang sekitarnya.

Maka dari itu, media informasi yang dibuat harus bertindak sebagai pedang bermata dua, tidak hanya untuk mencegah, tetapi juga menjadi wadah untuk membantu dan mengayomi orang-orang yang sudah terjerat kasus ini. Media informasi juga harus disesuaikan dengan target marketnya, yaitu remaja berusia 15-20 tahun, sehingga sifat visual dan *copywriting* dari media informasi ini harus bersifat *welcoming*, hangat, dan *to-the-point* agar mudah diterima dengan baik oleh target market.

### 3.2 Metodologi Perancangan

Penulis merancang media informasi edukasi tentang pencegahan *revenge porn* bagi remaja usia 15—20 tahun berdasarkan 5 tahap proses perancangan desain yang dipapar oleh Landa (2014):

#### 1. Orientasi

Tahapan pertama yang dilakukan adalah berupa pengenalan dan pemahaman masalah mengenai isu tersebut. Beberapa hal yang bisa dilakukan dalam tahap ini adalah melakukan pengumpulan data melalui wawancara dan kuesioner, menentukan target sasaran dan melakukan perencanaan. Penulis melakukan pengumpulan data dengan metode kualitatif dan kuantitatif.

#### 2. Analisis

Di tahap ini, penulis akan memeriksa hasil pengumpulan data yang sudah dilakukan dan melakukan analisa data untuk memperoleh informasi yang dapat digunakan untuk menyusun sebuah *design brief*. Penulis juga membuat batasan masalah untuk perancangan media informasi yang dibuat.

### 3. Perumusan Konsep

Selanjutnya, penulis dapat melakukan perumusan konsep berdasarkan *design brief* yang sudah dibuat. Penulis harus berpikir kritis dan mencari ide yang sesuai dengan masalah dan solusi yang ingin ditawarkan. Hasil dari tahap ini berupa konsep visual berupa *big idea* dan *mood board*..

### 4. Desain

Dalam tahap ini, Penulis membuat *key visual* yaitu acuan desain untuk berbagai media yang akan digunakan. Dalam tahap ini, penulis juga akan membuat beberapa alternatif yang nantinya akan dipilih menjadi desain final. Tidak menutup kemungkinan untuk penulis melakukan eksplorasi karya dalam tahap ini.

### 5. Implementasi

Tahap terakhir dalam metode ini bertujuan untuk peninjauan ulang terhadap desain yang telah dibuat. Penulis dapat mengobservasi dan membahas ulang efektivitas dan dampak media yang telah dibagikan.

