

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Informasi

Dalam sebuah buku yang ditulis oleh Turow (2020) dengan judul *Media Today: An Introduction to Mass Communication (7 th Edition)*, disebutkan bahwa media informasi adalah suatu tempat yang berguna untuk menyampaikan informasi dan komunikasi massa. Media informasi memiliki banyak jenis seperti koran, majalah, radio dan televisi.

##### 2.1.1 Fungsi Media Informasi

Media informasi adalah hal yang melekat pada masyarakat. Media informasi menjadi penyambung masyarakat kepada dunia secara efektif. Oleh sebab itu, industri media adalah tempat yang penting di kalangan masyarakat. Berikut adalah tujuan masyarakat memanfaatkan media informasi:

##### 1) *Enjoyment*

Kesenangan adalah kemauan dasar yang dipegang oleh setiap orang. Kesenangan dapat dilakukan dengan cara menonton televisi, membaca majalah, mendengarkan radio, mengerjakan teka-teki di koran, dan membaca iklan. Tidak jarang media informasi menjadi sebuah hiburan bagi masyarakat.

##### 2) *Companionship*

Media informasi berfungsi sebagai sesuatu untuk menemani orang-orang yang kesepian. Seperti contohnya seorang pasien yang menjalani masa rawat inap di rumah sakit atau orang yang hidup sendirian akan lebih merasa memiliki teman dengan adanya televisi yang menyiarkan acara kesukaannya atau dengan adanya radio yang memutar lagu-lagu kesukaan mereka.

### **3) *Surveillance***

Media informasi dapat memantau apapun yang sedang terjadi di seluruh dunia, oleh sebab itu media informasi digunakan untuk menggali informasi dan berita-berita terbaru. Media informasi juga berfungsi untuk membantu orang-orang mencari informasi yang berada di luar lingkup tempat tinggal secara cepat seperti contoh informasi dan berita yang terjadi di luar negeri.

### **4) *Interpretation***

Fungsi dari media informasi yang terakhir ialah menemukan informasi untuk dipelajari. Seseorang yang telah menerima suatu informasi cenderung akan mencari tahu lebih dalam tentang informasi tersebut. Media informasi adalah sebuah tempat bagi orang-orang untuk mencari tahu segala hal yang ingin diketahui atau dipelajari.

## **2.1.2 Jenis-jenis Media Informasi**

Turow (2020) menyebutkan bahwa ada berbagai macam media yang dipergunakan untuk memberikan informasi yaitu:

### **1) Media Cetak**

Media cetak terbagi lagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

#### **a) Buku**

UNESCO menyatakan dalam *Media Today: An Introduction to Mass Communication* (2020) bahwa buku ialah sebuah media publikasi yang dicetak yang tidak berkala dengan jumlah halaman minimum 49 halaman.

### **b) Koran**

Koran merupakan sebuah media cetak yang dibuat secara harian atau mingguan. Koran dicetak dalam kuantitas yang banyak. Koran memiliki beberapa jenis yaitu Koran yang diterbitkan minimal 5 kali seminggu disebut dengan koran harian, sedangkan koran yang diterbitkan 4 kali sebulan disebut koran bulanan.

### **c) Majalah**

Kata majalah berawal dari sebuah kata berbahasa Prancis yang berarti gudang. Majalah dimaksud sebagai gabungan dari beragam jenis iklan, cerita, dan puisi yang menarik perhatian masyarakat. Majalah mempunyai sejumlah kategori yaitu tabloid, majalah bisnis, dan laporan.

## **2) Media Digital**

Turow (2020) mengartikan media digital mempunyai beragam jenis yang dapat memberikan informasi, yakni:

### **a) Radio**

Radio merupakan media informasi yang berguna untuk mengantarkan suatu berita, lagu, dan iklan dengan menggunakan penyebaran nirkabel.

### **b) Televisi**

Definisi dari siaran televisi adalah sebagai transmisi audio visual melalui arus elektromagnetik yang akan diubah kembali menjadi bentuk audio visual saat hadir dihadapan penerima.

### c) *Video Game*

*Video games* merupakan sebuah media untuk hiburan yang difasilitasi dengan sebuah layar atau monitor yang bertujuan memperoleh pengalaman dan jalinan dari tantangan yang diberikan.

## 2.2 Buku Ilustrasi

Salah satu bentuk dari media informasi adalah buku ilustrasi. Menurut Dils (2009), buku ilustrasi ialah buku yang mengubah sebuah khayalan ke dalam sebuah bentuk yang visibel seperti visual dan tulisan. Buku ilustrasi sendiri terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu *story books*, *concept books*, *novelty books*, *leveled reader books*, *chapter book*, *middle grade novel*, *young adults novel*, dan *non-fiction*.

### 2.2.1 Anatomi Buku Ilustrasi

Anatomi dari sebuah buku ilustrasi memiliki anatomi yang hampir sama dengan anatomi buku-buku lainnya, tetapi buku ilustrasi dapat dirancang lebih spesial agar menyesuaikan dengan tema cerita yang diceritakan dalam buku. Berikut adalah bagian-bagian dari anatomi buku ilustrasi menurut Matulka (2008):

#### 1) *Flaps*

Bagian yang berada pada ujung sampul buku yang dilebihkan yang biasanya berisi informasi seputar penulis, ilustrator, informasi mengenai publikasi buku atau testimoni.

#### 2) *Spine*

Tulang punggung dari buku yang biasa dilihat oleh pembaca pertama kali saat melihat buku dari lemari. Guna dari spine adalah

menyambungkan cover depan dan belakang buku dan biasanya berisi informasi utama atau judul tentang buku tersebut.

### **3) Covers**

Dapat diartikan sebagai sampul buku. Sampul buku memiliki 2 bagian, yaitu sampul depan dan sampul belakang. Jenis-jenis sampul pun beragam mulai dari *wraparound* yang artinya sampul buku yang saling berhubungan, *single image* yaitu sampul dengan gambar di satu sisi, dan *dual image* bagi sampul buku yang mempunyai 2 gambar berbeda.

### **4) Endpapers**

*Endpapers* adalah sebuah lapisan kertas yang terletak di depan dan atau di belakang sampul buku yang biasanya dirancang sesuai dengan tema buku yang berisi ilustrasi atau pun elemen-elemen yang ada dalam buku ilustrasi tersebut.

### **5) Half title page**

Halaman buku yang terletak pada awalan halaman dan berisi hanya judul tanpa adanya informasi yang lebih mendalam.

### **6) Title page**

Halaman yang berisi informasi buku secara lengkap mulai dari judul, informasi penulis, ilustrator, publikasi, tahun terbit dan lain-lain.

### **7) Copyright page**

Halaman khusus yang berisi informasi dari buku secara detail. Seperti contoh informasi tentang ISBN, hak cipta, catatan dari penulis dan lain sebagainya.

### **8) Dedication**

Bagian ini merupakan bagian di mana penulis mengakui partisipasi pihak-pihak dalam penulisan buku tersebut yang biasanya tergabung dalam copyright page.

**9) *Author's notes***

Bagian dari buku yang satu ini berisi tentang catatan penulis berupa hal-hal spesifik yang ingin disampaikan penulis.

**10) *Forewords***

*Forewords* adalah seperti kata pengantar yang biasanya ditulis oleh orang yang paling paham mengenai semua konteks buku.

**11) *Glossary***

*Glossary* adalah bagian yang berisi kata-kata dan artinya secara spesifik dan disusun secara alfabetis.

**12) *Index***

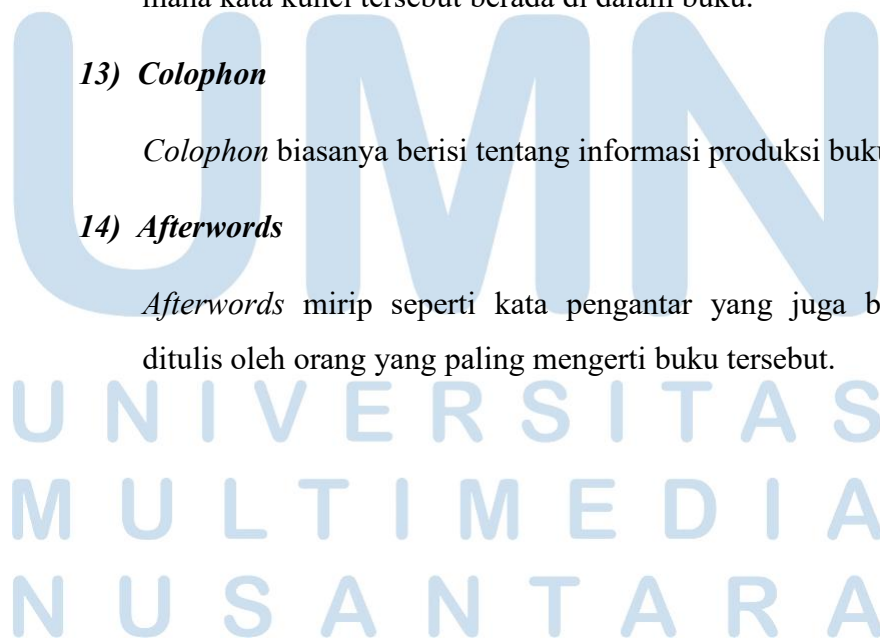
*Index* adalah bagian yang berisi semua topik dan kata kunci bersama-sama dengan nomor halaman yang menunjukkan di mana kata kunci tersebut berada di dalam buku.

**13) *Colophon***

*Colophon* biasanya berisi tentang informasi produksi buku.

**14) *Afterwords***

*Afterwords* mirip seperti kata pengantar yang juga biasanya ditulis oleh orang yang paling mengerti buku tersebut.



### 2.2.2 Ilustrasi

Ilustrasi menurut Landa (2014) adalah sebuah visual unik buatan tangan untuk menemani atau melengkapi teks yang dicetak, teks digital ataupun teks secara lisan yang akan memperjelas, menggambarkan dan mendemonstrasikan pesan dalam teks tersebut.

#### 1) Fungsi Ilustrasi

JUMEE (2022) menyatakan bahwa ada beberapa fungsi dari ilustrasi yaitu:

#### 2) Fungsi Ekspresif

Fungsi ekspresif dari sebuah ilustrasi ialah untuk membuat suatu perasaan, maksud, situasi, gagasan, atau konsep yang bersifat abstrak menjadi bentuk yang nyata dan lebih mudah untuk dipahami

#### 3) Fungsi Deskriptif

Fungsi deskriptif bermaksud untuk mengganti sebuah narasi atau teks yang panjang dengan ilustrasi agar lebih mudah untuk diinterpretasikan.

#### 4) Fungsi Analitis atau Struktura

Fungsi analitis atau struktura sebuah ilustrasi merupakan suatu ilustrasi yang menunjukkan rincian atau detail bagian-bagian dari sebuah sistem atau benda sehingga mudah dipahami.

### 2.2.3 Book Binding

Terdapat beberapa jenis *book binding* menurut Whitbread (2001) dalam sebuah buku yang berjudul *The Design Manual*, yakni:

### 1) *Saddle Stitch*



Gambar 2.1 *Saddle Stitch*

Sumber: <https://www.deanprint.co.uk/service/saddle-stitching/>

Sebuah teknik *binding* yang dilipat lalu disatukan dengan *staples* atau jahitan

### 2) *Burst Binding*



Gambar 2.2 *Burst Binding*

Sumber: <https://www.allsoppbookbinders.co.uk/burst-binding/>

*Burst binding* adalah variasi dari *perfect binding* yang dimana kertas-kertas akan dilipat menjadi beberapa kelompok lalu disatukan dengan lem yang membuat teknik binding ini menjadi kokoh dan cocok untuk buku-buku tebal.



### 3) *Hardback*

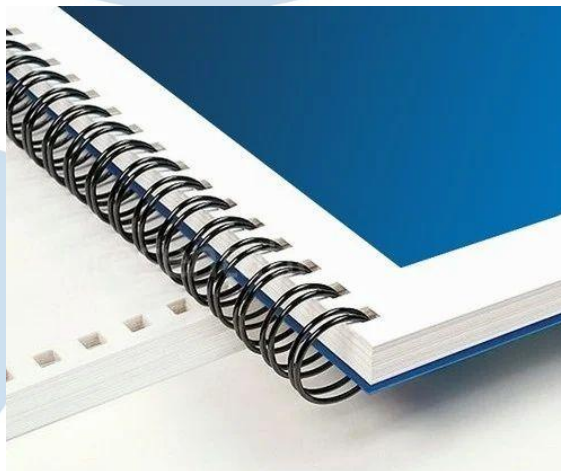


Gambar 2.3 *Hardback*

Sumber: <https://www.carbon8.com.au/case-hardcover-binding-sydney>

Teknik penggabungan kertas dengan cara menjahit ujung kertas lalu dibungkus dengan cover yang terbuat dari karton tebal.

### 4) *Ring Binding*

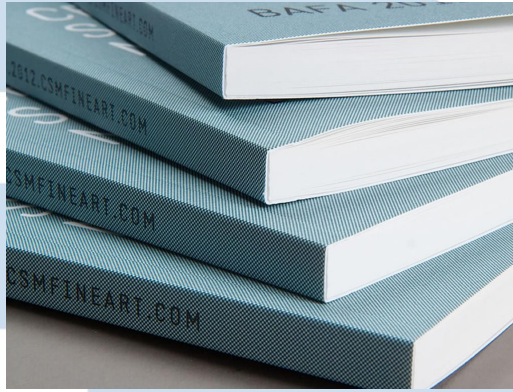


Gambar 2.4 *Ring Binding*

Sumber: <https://www.indiamart.com/proddetail/spiral-binding-ring-11894018330.html>

Teknik penggabungan kertas dengan cara melubangi ujung kertas dan menyatukannya dengan *ring* besi atau plastik.

### 5) *Perfect Binding*



Gambar 2.5 *Perfect Binding*

Sumber: <https://canadacopy.com/product/perfect-bound-books/>

Teknik penggabungan kertas dengan cara meratakan ujung kertas-kertas dengan rapi lalu mengoleskan lem secara merata pada permukaan kertas-kertas yang sudah disatukan.

## 2.3 Desain Grafis

Landa (2014) menyebutkan bahwa desain grafis merupakan bentuk dari komunikasi visual yang digunakan sebagai wadah untuk menyampaikan pesan maupun informasi kepada target atau masyarakat dengan menandakan visual dari ide yang bertumpu pada kreasi atau pembuatan menjadi komponen visual. Desain grafis memberikan solusi dalam bentuk visual yang mampu memikat, memberikan informasi, motivasi, mengembangkan dan mengenali beragam makna yang ada.

### 2.3.1 Elemen Grafis

Elemen desain merupakan prinsip dasar yang digunakan pada sebuah desain dan menjadi komponen yang mendukung dalam proses perancangan. Menurut Landa (2014) seorang desainer perlu mengetahui 4 elemen desain, yakni:

### 1) **Garis**

Garis adalah gabungan dari titik memanjang yang menyatukan struktur dari sebuah gambar atau bentuk dalam desain. Ada banyak alat dapat digunakan untuk membuat garis seperti pensil, kuas berujung runcing, alat perangkat lunak atau alat apapun yang dapat membuat garis.

### 2) **Bentuk**

Bentuk adalah suatu area visual yang digambarkan pada permukaan yang terbuat oleh garis, warna, tekstur dan nada yang terukur oleh lebar dan tinggi. Segala bentuk terbuat dari bentuk-bentuk yang diturunkan dari 3 bentuk dasar yaitu, lingkaran, persegi dan segitiga. 3 bentuk dasar tersebut juga mempunyai bentuk yang dapat diukur secara volume yaitu, bola, kubus dan piramida.

### 3) **Warna**

Warna disebut sebagai deskripsi cahaya dan merupakan elemen desain yang kuat dan provokatif. Warna disebut dengan deskripsi cahaya karena warna yang dapat ditemukan benda-benda sekitar dapat dikenali dari cahaya atau warna yang dipantulkan. Landa (2014) Melihat bahwa warna tersusun dari 3 elemen yaitu *value*, *hue* dan *saturation*. *Value* dimaksud dengan tingkat gelap terangnya sebuah warna. *Hue* merupakan warna yang terdiri dari merah atau hijau, biru atau jingga. *Saturation* adalah tingkat kecerahan dan keburaman dari suatu warna seperti contoh warna biru terang atau gelap.

### 4) **Tekstur**

Tekstur adalah bentuk sentuhan permukaan. Landa (2014) menyebutkan bahwa tekstur terdiri dari 2 kategori yaitu tekstur

taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil merupakan tekstur yang dapat disentuh secara fisik. Tekstur visual adalah sebuah ilusi dari tekstur yang nyata dengan menggunakan teknik-teknik seperti melukis, fotografi dan media pembuat gambar lainnya.

### 2.3.2 Prinsip Desain

Prinsip desain menurut Landa (2014) terdiri dari 4 kesatuan, yaitu *balance, unity, emphasis dan rhythm*. Landa juga menyebutkan bahwa 4 prinsip desain tersebut saling terhubung satu dengan yang lain dan diterapkan agar dapat menciptakan konsep desain yang kuat.

#### 1) *Balance*

Landa (2014) menyebutkan bahwa Balance terbagi menjadi 2, yaitu *symmetry* dan *asymmetry*. *Symmetry* merupakan pendistribusian elemen visual yang setara. *Symmetry* akan menciptakan stabilitas dan sifat keharmonisan. Sedangkan *Asymmetry* memiliki sifat yang berlawanan dengan *symmetry*. *Asymmetry* memberikan kesan yang dinamis dan lebih bervariasi. *Symmetry* dan *Asymmetry* dapat digunakan bersama-sama untuk menciptakan sebuah komposisi desain yang seimbang (hlm. 30-31).

#### 2) *Unity*

*Unity* berperan penting dalam sebuah karya desain karena dalam sebuah desain seluruh komponen desain harus menunjukkan keharmonisan dan kesatuan. *Unity* dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan elemen desain dan menggabungkannya agar menjadi karya desain dengan konsep yang kuat (hlm. 37).

#### 3) *Emphasis*

*Emphasis* merupakan penyusunan elemen utama dan elemen pendukung untuk menjadi suatu kesatuan. *Emphasis* bertujuan untuk menentukan *focal point* (hlm. 33). *Focal point* itu sendiri

menurut Jon Saquing selaku *Optimizely Communication Designer*, merupakan pusat perhatian, atensi atau nyawa dari sebuah karya visual yang membuat mata audiens terpaku padanya (Rusonis, 2015).

#### 4) *Rhythm*

*Rhythm* yang biasa disebut dengan irama dalam desain disebutkan oleh Landa (2014) merupakan gabungan beberapa elemen desain yang terbentuk dari hasil repetisi yang bersifat konsisten. *Rhythm* berguna untuk menciptakan alur dari suatu elemen ke elemen lainnya dan dapat digunakan secara repetitif agar tercipta variasi desain (hlm. 35).

### 2.3.3 Tipografi

Cullen (2005) menyebutkan bahwa tipografi merupakan sebuah ilmu seni yang berhubungan dengan karakter huruf dan seni tulisan. Cullen juga mengatakan dengan visual yang terstruktur, maka akan mudah bagi audiens untuk memahami dan menerima tipografi. Tipografi sangat beragam dan juga memiliki entitas dan kegunaan yang berbeda-beda. Bentuk-bentuk Tipografi harus digunakan dengan kondisi dan kebutuhan yang sesuai agar berfungsi dari segi estetis maupun komunikasinya. Layout berdasarkan Ambrose & Harris (2007) adalah penempatan elemen-elemen desain dalam sebuah ruang untuk membuat sebuah susunan yang indah. Layout juga adalah sebuah metode bagi desainer untuk mengatur, menempatkan dan mengkomposisi elemen-elemen visual yang akan berefek pada pemahaman dan reaksi terhadap informasi oleh pembaca.

Landa (2014), menyebutkan bahwa terdapat dua poin penting dalam tipografi, yaitu *readability dan legibility*. Poin yang memastikan sebuah teks terbaca dengan disebut dengan *readability*. Sedangkan *legibility* adalah poin yang menentukan bahwa seseorang dapat mengidentifikasi jenis dan karakteristik dengan mudah dari sebuah huruf (hlm.53).

## 1) Jenis Tipografi

Tipografi dapat dikategorikan menjadi 8 jenis (Landa, 2014), yaitu:

### a) *Old Style*

*Old style* adalah sebuah tipografi roman yang diperkenalkan pada abad ke 15. Huruf-huruf yang diklasifikasikan sebagai *old style* adalah huruf-huruf turunan dari huruf yang ditulis dengan pena berujung lebar. Contoh dari tipografi yang diklasifikasikan sebagai *old style* adalah *Caslon*, *Garamond* dan *Times New Roman*.

### b) *Transitional*

*Transitional* adalah tipografi yang muncul pada abad ke-18 yang memiliki ciri-ciri huruf serif. Seperti namanya, *Transitional* adalah transisi dari *old style* ke *modern*. Tipografi *Transitional* menunjukkan kedua ciri-ciri unik dari kedua desain tersebut. Contoh dari tipografi *Transitional* adalah *Baskerville* dan *Century*

### c) *Modern*

Memiliki huruf-huruf yang serif dan juga tipografi *Modern* berkembang dari akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19. *Modern* memiliki bentuk huruf yang geometris dan dalam pembentukannya terlihat adanya perbedaan dengan jenis tipografi lama, tetapi bentuknya tetap mirip dengan bentuk huruf yang dibentuk dengan pena berujung lebar. Tipografi *Modern* memiliki ciri yang ditandai dengan tebal tipis yang kontras dan goresan dengan tekanan menyamping. Contoh dari tipografi modern adalah *Didot* dan *Bodoni*.

### d) *Slab Serif*

Slab Serif memiliki karakteristik yang berat, berbentuk seperti lempengan dan diperkenalkan pada awal abad ke-19. Contoh dari Slab Serif adalah *American Typewriter* dan *Clarendon*.

**e) *San Serif***

Memiliki karakter serif yang hilang dan diperkenalkan pada awal abad 2019. contohnya adalah *Helvetica* dan *Futura*. Beberapa jenis San Serif memiliki variasi garis yang tebal dan tipis. Contohnya adalah *Grotesque* dan *Franklin Gothic*.

**f) *Gothic***

*Gothic* adalah tipografi yang berdasar dari tipografi yang berasal dari manuskrip abad pertengahan (abad ke-13 hingga abad ke-15). *Gothic* biasa disebut juga dengan *Blackletter*. Ciri-ciri dari tipografi Gothic adalah goresan yang berat dan terkondensi dengan sedikit lengkungan. Contohnya adalah *Textura* dan *Rotunda*.

**g) *Script***

*Script* adalah tipografi yang terlihat paling mirip dengan tulisan tangan. Huruf-hurufnya miring dan biasanya bersambung. Tipografi *Script* juga dapat meniru bentuk dari huruf-huruf yang ditulis dengan pena berujung lebar, pena fleksibel, pena berujung runcing, pensil atau kuas. Contoh dari tipografi *Script* adalah *Brush Script* dan *Shelley Allegro Script*.

**h) *Display***

*Display* adalah tipografi yang kegunaan utamanya adalah untuk headline dan judul. Tipografi ini akan sulit untuk dibaca jika menjadi tipografi yang digunakan untuk teks. Biasanya

Display dibuat lebih dekoratif dan masuk dalam klasifikasi lainnya.

#### 2.3.4 Grid

Grid berdasarkan Poulin (2018) adalah sebuah metode bagi desainer untuk mengatur, menempatkan dan mengkomposisi elemen-elemen visual yang akan berefek pada pemahaman dan reaksi terhadap informasi oleh pembaca.

##### 1) **Komponen-komponen *Grid***

Poulin (2018) menjelaskan bahwa grid memiliki beberapa komponen di dalamnya seperti:

##### a) ***Margins***

*Margins* adalah pembatas bagi visual atau narasi dengan ujung kertas.

##### b) ***Columns***

*Columns* adalah sebuah bidang berposisi vertikal yang membagi sebuah bidang secara langsung dari pengaturan letak secara komposisional. Lebar dan kolom pada *grid* halaman dapat berbeda-beda dan ditentukan berdasarkan konten.

##### c) ***Modules***

*Modules* adalah kelompok bidang yang dipisahkan oleh ruang dan membentuk kolom dan baris dengan ukuran yang bervariasi yang dapat diatur dengan berbagai variasi dalam penataan letak halaman secara keseluruhan.

##### d) ***Spatial Zones***



*Spatial Zones* adalah kelompok-kelompok *modules* dalam sistem grid yang membentuk bidang berbeda untuk memuat atau menampilkan informasi serupa secara konsisten, seperti gambar atau teks

**e) *Flowline***

*Flowlines* yang biasa disebut *hanglines* adalah garis horizontal dalam sistem *grid* yang mengatur visual dan konten naratif ke dalam area tertentu yang membantu mata pembaca untuk mengikuti alur tata letak dalam sebuah halaman.

**f) *Markers***

*Markers* adalah sebuah penanda yang menyusun penempatan dalam sebuah *grid* pada sebuah halaman yang ditandai dengan nomor halaman, ikon-ikon, *header* dan *footer*

**g) *Gutters and Alleys***

*Gutters and Alleys* memiliki fungsi sebagai bidang kosong dalam sebuah halaman. *Gutters and alley* diperlukan sebagai pemisah teks informasi dalam sebuah kolom.

**2) Jenis Grid**

Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* menyebutkan ada beberapa jenis grid yang dapat menjadi pilihan pada saat proses layout, yaitu:

**a) *Single Column***

Sebuah jenis *grid* yang umum dilihat pada esai dan laporan karena mampu memuat isi teks yang panjang. *Single-column* hanya memiliki satu kolom dalam satu ruang.

### **b) Multi-column**

*Multi-column* merupakan kombinasi beberapa column pada sebuah ruang. *Multi-column* membuat penulis dapat memasukkan teks yang banyak dengan ukuran tulisan yang kecil.

### **c) Modular**

*Modular* merupakan kombinasi beberapa column yang setiap *column*nya memiliki ukurannya masing-masing. Modular grid tersusun dari *column-column* dalam bentuk horizontal maupun vertikal. *Modular grid* sering dipakai pada koran, majalah, dan kalender. *Modular Grid* sering digunakan dan dipopulerkan oleh desainer-desainer grafis asal Swiss seperti Emil Ruder, Josef Muller-Brockmann, dan Karl Gerstner.

## **2.4 Kekerasan Berbasis Gender Online**

Kekerasan Berbasis Gender *Online* atau yang sering disingkat KBGO adalah bentuk baru dari kekerasan berbasis gender seiring berkembangnya teknologi informasi, internet dan sosial media. Kusuma & Arum (2020) menyatakan bahwa KBGO adalah tindak kekerasan memiliki niatan dengan maksud melecehkan targetnya berdasarkan gender atau pun seksual yang difasilitasi oleh teknologi. Kusuma & Arum (2020) juga menjelaskan bahwa penting untuk membedakan bentuk kekerasan online agar dapat diberikan solusi yang tepat dan efektif. Solusi dari KBGO bukan hanya dari penegak hukum tetapi intervensi untuk mampu mengubah cara pandang pelaku juga diperlukan karena jika hanya menjalani masa hukuman, para pelaku akan tetap memiliki cara pandang dan pola pikir yang sama.

### 2.4.1 Jenis-jenis KBGO

Menurut Kusuma & Arum (2020) KBGO dapat dikategorikan sebagai berikut:

#### 1) Pelanggaran Privasi

Pelanggaran privasi berupa:

- a) Tanpa persetujuan dan sepengetahuan seseorang mengakses, menggunakan, memanipulasi dan menyebarkan data pribadi, foto atau video, serta informasi dan konten pribadi.
- b) *Doxing* atau menggali dan menyebarkan informasi pribadi seseorang, terkadang pelaku bermaksud jahat seperti melecehkan atau mengintimidasi

#### 2) Pengawasan dan Pemantauan

Bentuk pengawasan dan pemantauan dapat berupa:

- a) *Stalking* atau penguntitan
- b) Mengawasi dan memantau kegiatan *online* maupun *offline*
- c) Menggunakan *spyware* tanpa persetujuan
- d) Menggunakan *geo-locator* atau GPS untuk melacak target

#### 3) Perusakan Reputasi atau Kredibilitas

Bentuk perusakan reputasi atau kredibilitas mencakup:

- a) Membuat konten palsu
- b) Membagikan data pribadi seseorang secara salah untuk merusak reputasi
- c) Mencuri identitas seseorang

#### 4) Pelecehan

Bentuk dari pelecehan mencakup:

- a) Komentar kasar
- b) Penghasutan kekerasan fisik
- c) Ujaran kebencian yang ditujukan kepada gender atau kelompok tertentu
- d) Pelecehan melalui pesan atau telepon

#### **5) Ancaman dan Kekerasan Langsung**

Ancaman dan kekerasan langsung seperti:

- a) Pemerasan seksual
- b) Perdagangan perempuan melalui teknologi

#### **6) Serangan yang Ditargetkan Kepada Komunitas Tertentu**

Serangan-serangan tersebut dapat berupa:

- a) Peretasan situs, media sosial, atau *email* organisasi dan komunitas dengan niatan yang jahat
- b) Mengungkapkan informasi anonim seperti contoh alamat tempat penampungan

### **2.4.2 Dampak KBGO**

Saat seseorang menjadi korban KBGO, Kusuma & Arum menjelaskan bahwa ada beberapa dampak dari KBGO bagi korbannya seperti:

#### **1) Kerugian psikologis**

Penyintas KBGO banyak yang mengalami gangguan seperti depresi, gangguan kecemasan, ketakutan berlebih bahkan tak sedikit yang menyatakan bahwa mereka ingin bunuh diri karena ketakutan besar yang mereka alami.

## **2) Keterasingan sosial**

Keterasingan sosial sering sekali terjadi kepada para penyintas yang foto atau videonya disebarluaskan tanpa persetujuan mereka dan ditertawakan di depan umum atau menjadi bahan olok-olokkan.

## **3) Kerugian ekonomi**

Para penyintas diakibatkan KBGO juga dapat kehilangan pekerjaannya dan menjadi pengangguran.

## **4) Mobilitas yang terbatas**

Para penyintas juga tak jarang ruang geraknya terbatas dan tak bisa bergerak secara leluasa *offline* maupun *online* karena rasa trauma dan ketakutan yang masih membekas.

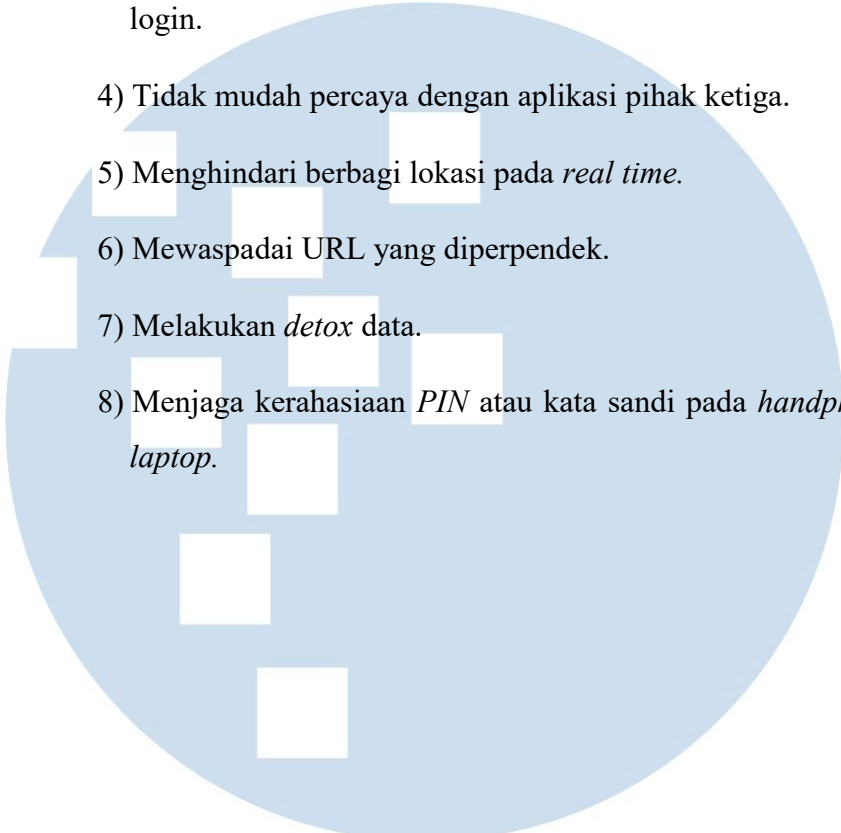
## **5) Sensor diri**

Para penyintas KBGO juga sering kali menarik diri dari dunia maya, internet, sosial media dan media-media lainnya yang berhubungan dengan online karena mereka sama sekali tak merasa aman dan tak lagi percaya dengan keamanan teknologi digital sehingga dapat menyebabkan seseorang benar-benar menghapus jejaknya, memutuskan akses informasi apapun termasuk komunikasi sosial maupun profesional.

### **2.4.3 Cara Mencegah KBGO**

Menurut Kusuma dan Ratna (2020), perlindungan privasi online merupakan cara terbaik untuk mencegah KBGO terjadi pada diri sendiri. Berikut adalah 8 cara untuk melindungi privasi online menurut Kusuma & Ratna (2020):

- 1) Pisahkan akun pribadi dengan akun publik.
- 2) Memeriksa dan mengatur ulang privasi.

- 
- 3) Membuat kata sandi yang kuat dan mengaktifkan verifikasi login.
  - 4) Tidak mudah percaya dengan aplikasi pihak ketiga.
  - 5) Menghindari berbagi lokasi pada *real time*.
  - 6) Mewaspada URL yang diperpendek.
  - 7) Melakukan *detox* data.
  - 8) Menjaga kerahasiaan *PIN* atau kata sandi pada *handphone* atau *laptop*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA