

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kampanye Sosial

Kampanye pada awalnya dikenal dari ranah militer dimana hal ini menggambarkan fase tersendiri dalam perang terancang untuk mencapai tujuan khusus. Penerapannya telah sangat meluas hingga meliputi komunikasi yang dimaksudkan untuk menghasilkan ragam luas efek sosial, politik, kesehatan, dan komersial terhadap populasi (Berger, Roloff, Roskos-Ewoldsen, 2021, h.1). Menurut Roger dan Storey (1987), kampanye merupakan serangkaian tindakan komunikasi terencana yang bertujuan menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu (Heryanto, 2019, h. 342). Kemudian menurut Gregory (Ahmad, Kaur, Weerakkody, 2024, h. 1-2) terdapat tujuh jenis *public relation campaign* yang umumnya dikenal. Keputusan mengenai jenis kampanye yang sesuai untuk setiap keadaan dibentuk dan ditentukan oleh tujuan kampanye yang biasanya selaras dengan pernyataan misi dan visi organisasi yang bersangkutan. Tujuh jenis kampanye meliputi kampanye persuasif, kampanye sosial, kampanye politik, kampanye komersial atau produk, kampanye *branding*, kampanye edukasi atau kesadaran, dan kampanye propaganda. Sehingga dapat dikatakan bahwa jenis kampanye yang ada digunakan sesuai dengan maksud dan tujuan awal kampanye.

Kampanye sosial dibuat untuk membantu sebuah komunitas untuk mengatasi masalah spesifik dan membantu mengembangkan pemikiran mengenai kekhawatiran juga kesadaran pada masalah yang ada. Salah satu cara yang dilakukan oleh lembaga untuk mempromosikan perilaku individu dalam perubahan sosial dan kebaikan bersama (Destriny et al., 2024, h. 2). Dari pemaparan tersebut dapat dikatakan kampanye sosial yang seringkali dibuat baik oleh pemerintah, maupun lembaga nonprofit, berupaya untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat yang berdampak pada kebaikan sosial dan lingkungan.

### 2.1.1 Jenis Media Kampanye

Menurut Broom & Sha (dalam Ahmad, Kaur, Weerakkody, 2024, h. 8-9) media yang sesuai untuk digunakan dalam melaksanakan dan menyebarkan kampanye humas dapat dipilih dari pilihan-pilihan berikut; *print media, digital and broadcast media, mixed media.*

#### A. *Print Media*

Mayoritas materi kampanye yang dilakukan melalui media cetak seperti surat kabar, majalah, spanduk, surat undangan atau kartu, kaos print, goody bag, mug, pulpen, dan termasuk segala jenis barang promosi yang diproduksi sebagai bagian dari kampanye.

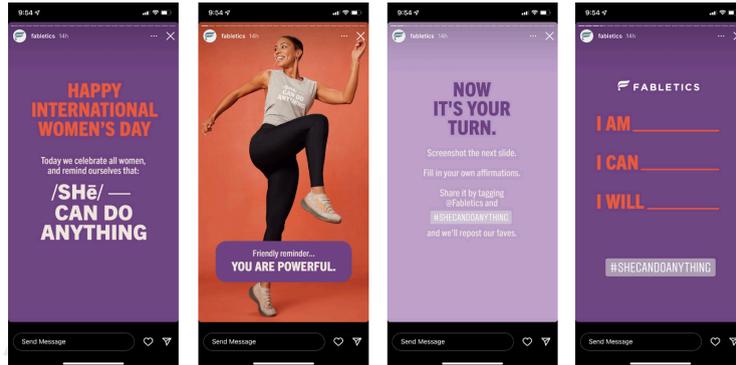


Gambar 2.1 Contoh *Print Media Campaign*  
Sumber: <https://www.researchgate.net/figure/Examples...>

#### B. *Digital and Broadcast Media*

Kampanye dengan menggunakan media elektronik dan penyiaran yang ditujukan untuk khalayak publik agar pesan kampanye dapat tersebar lebih luas, mudah, dan global. Contoh dari pengaplikasian media adalah radio, televisi, papan pengumuman elektronik, internet (*website*) seperti Youtube, *email* dan media sosial seperti Instagram, Twitter, Facebook, dan Tiktok. Di era globalisasi

penggunaan media digital dan *online* dalam penerapan kampanye menjadi semakin populer dan berhasil.



Gambar 2.2 Contoh *Digital and Broadcast Media Campaign*  
Sumber: <https://resources.audience.com/en/blog/international-wo...>

### C. *Mixed Media*

Kampanye yang menggunakan pencampuran media cetak, elektronik, penyiaran dan digital. Hal ini juga dapat dikombinasikan dengan *road tour* atau *road show* untuk menyebarkan atau mempromosikan kampanye. Biasanya hal ini dilakukan di lokasi seperti institusi akademik atau organisasi yang berhubungan dengan tujuan kampanye. Tak hanya itu jenis media ini juga dapat mempromosikan kampanye melalui media sosial dengan bantuan *influencer*.



Gambar 2.3 Contoh *Mixed Media Campaign*  
Sumber: <https://cargocollective.com/mattdorsett/filter/...>

### **2.1.2 Hubungan Kampanye dengan Desain Komunikasi Visual**

Desain grafis dalam konteks sosial dapat digunakan sebagai alat untuk membangun kesadaran sosial, meningkatkan partisipasi masyarakat, dan memperkuat nilai-nilai sosial (Siswanto, 2023, h.1). Dari pemaparan ini dapat dikatakan bahwa desain grafis dapat membantu membangun kesadaran sosial dalam mengatasi masalah atau isu-isu sosial yang terjadi dalam masyarakat dalam rupa visual sehingga akan lebih mudah dipahami. Desain grafis dapat digunakan untuk mengkampanyekan isu-isu sosial, seperti kejahatan lingkungan, kesehatan, kesetaraan gender, dan lainnya (Siswanto, 2023, h.12). Desain grafis dan kehidupan sosial dalam masyarakat sangat erat kaitannya karena setiap karya desain ditujukan untuk digunakan oleh masyarakat dan turut menjadi bagian dari kehidupan sosial masyarakat. Penggunaan elemen visual seperti gambar, huruf, warna, dan bentuk ditujukan untuk memperkuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan. Sehingga dapat dikatakan desain grafis memiliki peranan yang kuat dalam penyampaian sebuah pesan kampanye secara visual agar dapat menarik perhatian audiens dan memberikan pengaruh yang kuat juga.

### **2.1.3 Strategi Kampanye**

Dalam melakukan perancangan kampanye interaktif mengenai preventif kekerasan seksual di kalangan remaja akan menggunakan strategi AISAS yang dikemukakan oleh Sugiyama dan Andree pada buku “*The Dentsu Way*” (2011). AISAS merupakan istilah dari akronim *Attention, Interest, Search, Action, dan Share*.

#### *1) Attention*

Pada tahap ini audiens akan diberikan informasi mengenai produk atau jasa yang ada melalui iklan baik web, media sosial, billboard untuk memberikan kesadaran akan adanya produk atau jasa.

## 2) *Interest*

Setelah menyadari, strategi harus dibuat agar audiens dapat tertarik pada produk atau jasa dimana hal ini dapat dilakukan apabila terdapat manfaat yang sekiranya akan didapat oleh audiens

## 3) *Search*

Setelah tertarik pada produk atau jasa, audiens akan mencoba mencari tahu lebih dalam mengenai produk atau jasa tersebut melalui *internet* seperti *website* mengenai produk atau jasa.

## 4) *Action*

Setelah mencari tahu dan memperoleh mengenai informasi, audiens akan melakukan tindakan yang paling penting yaitu memilih untuk menggunakan produk atau jasa.

## 5) *Share*

Tahap terakhir adalah setelah menggunakan produk atau jasa, audiens akan membagikan pengalaman atau penilaian mengenai produk atau jasa.

## 2.2 Prinsip dan Elemen Desain

Prinsip desain pada dasarnya memberikan ketentuan dalam audiesan elemen desain, membantu menggabungkan elemen desain ke dalam tata letak (layout) yang baik dan menarik (Harsari et al., 2024, h.15). Dalam menciptakan desain yang baik dan menarik, pengetahuan mengenai komposisi visual atau peletakan elemen diperlukan. Elemen visual seperti garis, bidang, tekstur dan warna dapat menjadi bagian karya seni yang bisa disusun menjadi komposisi elemen visual yang memiliki arti dan filosofis

### 2.2.1 Jenis Prinsip Desain

Prinsip desain juga dapat memberikan pedoman kepada desainer mengenai cara perancangan komposisi yang menarik baik secara visual serta menjadi pedoman dalam berkreasi dalam desain. Sehingga dapat dikatakan

bahwa prinsip desain dapat membantu desainer mengasah kemampuan kreativitas untuk menciptakan solusi yang efektif dan estetik.

a. Kesatuan

Kesatuan adalah keterpaduan, yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi (Mamis et al., 2023, h.33). Kesatuan pada desain memberikan rasa harmonis pada bagian konseptual dan visual dimana dapat membuat pengguna merasa nyaman dan ternavigasi saat melihat desain. Unsur kesatuan membuat desain tidak menimbulkan visual stress pada pengguna. Penerapan tema pada desain adalah salah satu cara dalam membentuk sebuah kesatuan, unsur-unsur rupa yang dipilih harus mendukung tema yang ada.



Gambar 2.4 Contoh Kesatuan Dalam Kampanye

Sumber: <https://memehoc125.wordpress.com/messages-for-the-masses/part-2/>

b. Hirarki

Menurut Ramadhani (dalam Harsari et al., 2024, h.17) hirarki adalah penataan elemen dalam suatu komposisi untuk mengkomunikasikan informasi dan menyampaikan makna. Hirarki membantu mengarahkan audience untuk melihat informasi secara

tersusun dari yang paling penting. Pada unsur ini desainer harus mengatur elemen-elemen visual untuk dapat mengarahkan perhatian audience sehingga pesan dapat diinterpretasi dengan jelas.



Gambar 2.5 Contoh *Visual* Hirarki

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2...>

### c. Keseimbangan

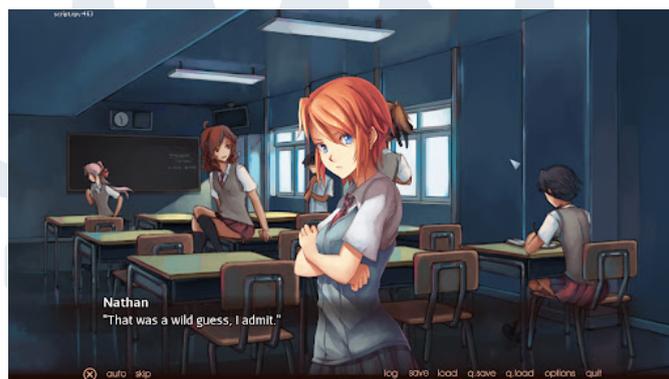
Keseimbangan merupakan salah satu prinsip yang fundamental. Keseimbangan memastikan elemen-elemen visual pada karya telah diatur secara proporsional sehingga tidak terdapat bagian yang terlalu mendominasi maupun lemah (Harsari et al., 2024, h. 18). Selain itu keseimbangan dapat dikatakan sebagai kondisi yang tercipta apabila berbagai elemen saling mendukung dan tidak bertentangan. Keseimbangan dibagi menjadi beberapa cara dalam mengkomposisikan yaitu keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris, keseimbangan radial.



Gambar 2.6 Contoh Keseimbangan Dalam *Visual Novel*  
 Sumber: <https://www.nookgaming.com/coffee-talk-episode-2-hibiscus..>

d. Penekanan (*emphasis*)

Penekanan adalah bagian dalam desain yang paling menonjol dan menarik perhatian audiens atau dapat disebut sebagai titik fokus (Harsari et al., 2024, h.21). Elemen yang memiliki peranan penting akan menjadi prioritas dan memiliki porsi yang lebih besar dari lainnya. Penekanan dalam desain dapat berupa ukuran, bentuk, warna, dan penempatan.



Gambar 2.7 Contoh *emphasis* pada *visual novel*  
 Sumber: <https://geekireland.com/anime-spotlight-visual-novels/>

### 2.2.2 Bentuk

Bentuk adalah area dua dimensi yang dikelilingi oleh garis luar. Sebuah desain dapat dibentuk dengan menggunakan penggabungan berbagai elemen dasar termasuk garis, warna, nilai, dan bayangan untuk memberikan bentuk tiga dimensi (Wardaya, 2023, h. 8)

Bentuk dibagi menjadi dua jenis yaitu bentuk geometris dan bentuk organik

- 1) Bentuk geometris meliputi lingkaran, kotak, persegi panjang, dan segitiga. Biasanya ditemui dalam karya arsitektur dan manufaktur



Gambar 2.8 Bentuk Organik

Sumber: <https://www.dafideff.com/2018/05/visual-element-of-graphic...>

- 2) Bentuk Organik adalah bentuk yang dapat dilihat pada alam atau lingkungan sekitar dan memiliki bentuk yang tidak teratur, bebas, dan informal.



Gambar 2.9 Bentuk Organik

Sumber: <https://www.dafideff.com/2018/05/visual-element-of-graphic...>

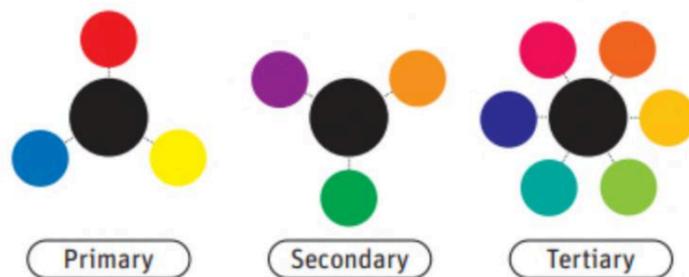
### 2.2.3 Warna

Warna dalam objek desain merupakan suatu unsur yang sifatnya krusial. Hal ini dikarenakan warna dapat menyampaikan pesan, menampilkan identitas, atau secara jelas membedakan sifat dari berbagai macam bentuk visual (Wardaya, 2023, h. 15). Warna secara umum dibagi menjadi 2 jenis menurut asalnya yaitu RGB dan CMYK.

- 1) RGB (*Additive Color*) merupakan warna yang berasal dari suatu cahaya (spektrum/warna pelangi) warna alam. Warna yang termasuk RGB adalah merah, hijau, biru. Umumnya warna ini dipergunakan pada warna TV, monitor, lampu serta media lainnya yang menggunakan sinar.
- 2) CMYK (*Subtractive Color*) merupakan warna yang dihasilkan oleh pigmen (cat dan tinta). Warna yang termasuk CMYK adalah magenta, kuning, dan biru kobalt. Penggunaan CMYK digunakan pada proses pencetakan gambar pada permukaan benda seperti plastik, kain, logam, kertas, dan media padat lainnya.

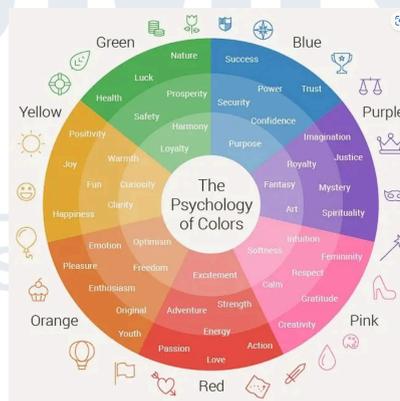
Menurut (Kuehni, 2013) (dalam Yusa et al, 2023, h. 112) konsep warna primer, sekunder, dan tersier membentuk dasar pemahaman bagaimana warna dapat dihasilkan melalui pencampuran.

- 1) Warna Primer adalah warna dasar yang tidak dapat dihasilkan dari kombinasi warna lain, yaitu merah, kuning, biru.
- 2) Warna Sekunder adalah dua warna primer yang dicampur dengan proporsi tertentu, yaitu hijau, ungu, oranye.
- 3) Warna Tersier adalah pencampuran satu warna primer dengan satu warna sekunder



Gambar 2.7 Warna Primer, Sekunder, dan Tersier  
 Sumber: [https://www.google.co.id/books/edition/BUKU\\_AJAR...](https://www.google.co.id/books/edition/BUKU_AJAR...)

Warna memiliki unsur psikologi didalamnya yang berperan untuk memecahkan makna warna dalam komunikasi visual (Yusa et al, 2023, h. 113). Psikologi warna mencakup asosiasi simbolik dan budaya yang juga mempengaruhi bagaimana individu merasa tentang warna tertentu. Hal ini dapat dilihat seperti warna merah dapat menyimbolkan perasaan lapar, kemarahan, atau energi karena merah erat kaitannya dengan daging, darah, dan kekerasan. Kemudian seperti hitam yang sering dikaitkan dengan kematian dan berkabung dalam agama Kristen, sedangkan Hindu mengaitkan warna putih dengan kematian. Sehingga dapat dikatakan bahwa setiap warna memiliki arti yang berbeda-beda tergantung budaya dan keterkaitan dengan benda yang ada disekitar.



Gambar 2.8 *The Psychology of Colors*  
 Sumber: <https://mebiso.com/wiki/psikologi-warna/>

### 2.3 Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni atau teknik menciptakan gambar, lukisan, atau visual lainnya untuk memberikan pemahaman atau memperjelas konsep, ide, atau teks. Bentuk ilustrasi dapat ditemui dalam berbagai media komunikasi visual, seperti buku, majalah, pamflet, dan bahkan pada media digital seperti website, animasi, atau multimedia interaktif (Yusa et al., 2024, h. ). Ilustrasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan secara visual yang lebih mendalam dibanding sekadar gambar biasa atau *still image*. Elemen yang dimaksud yang dapat membantu penyampaian pesan seperti komposisi, ekspresi karakter, latar belakang, dan detail dalam membangun suasana, tema, dan emosi (Onaiwu, 2020; Yusa et al., 2024, h. 2). Ilustrasi dalam dunia digital sering digunakan sebagai buku anak-anak, buku cerita, majalah, poster dan lainnya.

### 2.4 Storytelling

Cerita adalah sebuah narasi tentang peristiwa atau rangkaian peristiwa atau contohnya yang disampaikan, dan dibuat untuk memberikan informasi, pengetahuan, menarik perhatian, menghibur, atau memberi arahan pada pembaca atau pendengar (Christin, Obadyah, Ali, 2021, h.1). Kemudian, bercerita atau yang dapat disebut *storytelling* adalah proses dalam menyampaikan sebuah cerita. Proses ini dapat dilakukan melalui berbagai media seperti tulisan, gambar, maupun suara. Pada saat seseorang bercerita maka akan ada segitiga bercerita didalamnya yang saling berkesinambungan. Segitiga bercerita atau yang biasanya disebut *The Triangle of Storytelling* adalah hubungan antar pendongeng, dongeng, dan pendengar yang saling berinteraksi dengan cara yang berbeda. Pendongeng adalah seorang yang menceritakan dan menyampaikan cerita, atau dapat disebut mediator dongeng dengan pendengar. Pendengar adalah seseorang atau target audiens dari sebuah dongeng atau cerita, dimana mereka menangkap cerita yang disampaikan oleh pendongeng. Hal yang dilakukan oleh pendongeng dalam menyampaikan cerita dapat berdampak pada pesan yang diterima oleh pendengar. Cerita atau dongeng adalah sebuah objek yang terlihat hidup ditengah pendengar dan pendongeng. Cerita itu sendiri dapat dikatakan sebagai wadah dari sebuah

pesan yang ingin disampaikan. Dalam melakukan *Storytelling* tentu ada unsur-unsur penyokong untuk membuat sebuah *storytelling* yang baik. Menurut Lindsay (2015) terdapat tujuh pilar dalam *storytelling* yaitu *emotion, plot, structure, voice, hero, villain, dan conflict*. Unsur-unsur yang ada pada *storytelling* memiliki fungsi untuk saling melengkapi satu sama lain sehingga dapat membantu menceritakan sebuah pesan dengan baik kepada pendengar.

## **2.5 Multimedia Interaktif**

Multimedia berasal dari bahasa latin “multi” yang memiliki arti banyak atau bermacam-macam dan “medium” yang berarti sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa multimedia adalah berbagai macam cara yang dilakukan untuk menyampaikan sebuah hal ataupun pesan. Sedangkan kata “interaktif” secara umum memiliki arti komunikasi dari dua arah atau lebih, dalam kata lain “interaktif” adalah komunikasi aktif dan timbal balik antara komunikator dan komunikan. Sehingga secara keseluruhan multimedia interaktif adalah produk multimedia dan layanan digital pada sistem IT yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten audio, konten visual, maupun konten audiovisual (Putri, Islamiah, Andini, Marini, 2022, h.366).

### **2.5.1. Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran**

Pada era globalisasi teknologi berkembang cepat, hal ini SDM harus menyesuaikan dengan pesatnya perkembangan teknologi agar tidak tergantikan dengan teknologi. Dengan kata lain maka kualitas harus lebih ditingkatkan. Kualitas dari pendidikan itu sendiri bergantung pada pembelajaran yang dijalankan pada sistem pendidikan itu sendiri (Putri, Islamiah, Andini, Marini, 2022, h.365). Agar pembelajaran berjalan dengan baik, dalam prosesnya dibutuhkan medium yang baik juga untuk menunjang pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan pembelajaran interaktif. Sesuai dengan artinya media pembelajaran interaktif melibatkan dua pihak atau lebih untuk berpartisipasi di dalamnya sehingga hal ini dapat mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan

keterampilan dalam pembelajaran tersebut. Daryanto (Ali et al, 2024, h. 19) memaparkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Pada proses pembelajaran menggunakan media interaktif juga membuat partisipan diajak untuk bertanya, menjawab, dan memberikan pendapatnya. Dari pembelajaran ini partisipan tidak hanya mendapat pengetahuan dari menghafal melainkan mengerti mengenai hal yang diajarkan. Media pembelajaran dapat berupa perangkat lunak seperti aplikasi dan program seperti contoh *games* edukasi, simulasi, dan *modeling*.

### **2.5.2. Manfaat Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran**

Daryanto (dalam Suhendi, 2022, h.5) mengemukakan apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Hal ini dapat dikatakan karena pembelajaran dengan multimedia interaktif menggunakan unsur seperti audio dan visual sehingga menarik dan tidak membosankan. Pembelajaran dengan metode ini juga dinilai lebih efektif karena dapat mengurangi waktu mengajar, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja (Suhendi, 2022, h.5). Secara keseluruhan edukasi dengan metode ini dapat meningkatkan minat belajar pada individu lebih tinggi karena tidak membosankan seperti buku konvensional yang ada.

## **2.6 Visual Novel**

Visual Novel adalah permainan berbasis cerita yang menggunakan elemen interaktif, memungkinkan pemain untuk memengaruhi cerita dan karakter (Kretzschmar dan Raffel, 2023, h. 3). Visual novel merupakan *game* fiksi interaktif yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar-gambar statis kartun. Visual novel dapat dikatakan memiliki karakteristik secara khas yaitu mendramatisir alur cerita, dimana akhir cerita dapat bervariasi tergantung pada

pilihan yang dibuat oleh pemain pada “*decision points*”. Agar pemain dapat merasakan semua alur cerita dari berbagai solusi yang dipilih, pemain harus mengulang permainan beberapa kali dan memilih solusi yang berbeda pada setiap kesempatan (Cavallaro, 2010, h.1). *Game* ini juga dilengkapi oleh kotak percakapan untuk membantu menyampaikan narasi cerita dan juga percakapan setiap karakter. Pada jenis *game* ini terdapat berbagai subgenre mulai dari *dating simulator*, *gothic mysteries* hingga *game* detektif, atau dapat dikatakan genre dari *visual novel* sangatlah bervariasi.

#### **2.4.1. Elemen Visual Novel**

Visual novel dibangun oleh beberapa elemen untuk menunjang keseluruhan *game*, terdapat tiga elemen yaitu *visual character*, *visual narrative*, dan *visual style* (Pratama, Wardani, dan Akbar, 2018, h. 327).

##### **A. Visual Style**

*Visual Style* dapat diklasifikasikan berdasarkan komponen yang berbeda, gaya visual dari sebuah karakter dapat berbeda berdasarkan media yang dituju. Selain itu hal ini juga dapat dibedakan berdasarkan hirarki ciri khas karakter yang merupakan konsep dari karakter dimana *style* akan disesuaikan. Pada umumnya *visual style* diklasifikasikan menjadi enam yaitu *realistic style*, *hyper-realistic style*, *stylized style*, *simplified style*, *graphic style*, *fantastic style* (Garver, Adamo-Villani, dan Dib, 2018, h. 3).

##### **B. Visual Narrative**

*Visual Narrative* dibuat melalui teks dialog secara tertulis dimana setiap teks berkesinambungan pada teks berikutnya hingga pemain dapat sampai pada pilihan cerita selanjutnya. Narasi yang dibangun dalam visual novel harus dapat mendorong rasa ingin tahu para pemain. Tema pada narasi dalam visual novel biasanya berupa cerita perjalanan maupun kisah romantis dari karakter utama. Narasi

yang dirancang bertujuan untuk dapat melibatkan emosi pemain agar dapat merasakan pengalaman masuk kedalam cerita.



Gambar 2.9 *Visual Narrative*  
Sumber: <https://www.polygon.com/2015/4/7/835...>

### C. *Visual Character*

*Visual Character* dapat dipersepsikan berdasarkan dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berdasar pada tampilan karakteristik tubuh dan juga ekspresi dari wajah. Faktor eksternal berdasar pada tampilan menarik yang menunjukkan kebaharuan seperti menunjukkan cara berpakaian dan ekspresi wajah. Hal ini berkaitan dengan tujuan citra karakter secara keseluruhan, citra apa yang ingin dibangun oleh pembuat *game* mulai dari ekspresi, postur tubuh, cara berpakaian dan gerakan karakter,



Gambar 2.10 *Visual Character*  
Sumber: <https://www.cbr.com/best-visual-novels-on-pc/>

## 2.7 Kekerasan Seksual

Menurut Undang Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022 Tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual Pasal 4 adalah tindakan yang terdiri atas pelecehan seksual nonfisik, pelecehan seksual fisik, kekerasan seksual berbasis elektronik, percabulan terhadap anak, pornografi melibatkan anak, hingga perbuatan melanggar kesusilaan yang bertentangan dengan kehendak korban. Kekerasan seksual adalah segala serangan yang mengarah ke seksualitas seseorang (baik laki-laki maupun perempuan) yang dilakukan dibawah tekanan yang bersifat fisik maupun non fisik dan tanpa memperdulikan adanya atau tidak hubungan personal antara pelaku dan korban (Mundakir et al., 2022, h. 58). Dalam kekerasan seksual ada dua unsur penting yaitu pemaksaan dan unsur korban tidak mampu memberikan persetujuan hal ini biasanya terjadi pada anak seperti kekerasan seksual pada anak. Menurut Rancangan Undang-Undang Penghapusan Kekerasan Seksual memiliki pengertian bahwa kekerasan seksual adalah setiap perbuatan merendahkan, menghina, menyerang, dan/atau perbuatan lainnya terhadap tubuh, hasrat seksual seseorang, dan/atau fungsi reproduksi, secara paksa bertentangan dengan kehendak seseorang yang menyebabkan seseorang itu tidak mampu memberikan persetujuan dalam keadaan bebas, karena ketimpangan relasi kuasa dan/atau relasi gender yang dapat berakibat penderitaan secara fisik, psikis, seksual, kerugian secara ekonomi, sosial, budaya, dan/atau politik (Mundakir et al., 2022, h. 59)

Faktor penyebab terjadinya kekerasan seksual adalah minimnya pengetahuan remaja akan seksualitas. Jika remaja paham konsep privat dan publik, mereka akan memandang bahwa bagian tubuhnya adalah hak yang bersifat pribadi dan tidak boleh disentuh oleh siapapun termasuk orang yang mereka sayangi (Nadya, 2024, h. 32). Pengetahuan akan seksualitas yang rendah pada remaja tentu menjadi salah satu tanggung jawab bersama baik guru, keluarga, dan juga masyarakat sebagai lingkungan sosial remaja.

### **2.5.1. Pencegahan Kekerasan Seksual**

Pada pertumbuhan anak pada akhirnya akan melalui fase remaja dan melewati pubertas sebelum menjadi dewasa. Sehingga anak sangat perlu dibekali mengenai pengetahuan yang mencakup seks dan pubertas didalamnya. Menurut penuturan seksolog dr. Boyke Dian Nugraha “Remaja yang melalui fase pubertas akan mengalami peningkatan dorongan seksual sebagai akibat dari perubahan hormon pada tubuh “ (Muftisani, 2023, h. 1-2). Dari pemaparan tersebut hendaklah remaja diberikan pembekalan mengenai edukasi seks, hal ini diharapkan agar saat mengalami fase pubertas, remaja tidak bingung dan melakukan hal yang salah. Kemudian, remaja juga harus mengetahui dan mengerti apa saja tindakan yang wajar dan tidak wajar sehingga dapat terhindar dari kekerasan dan pelecehan seksual. Hal ini juga didukung dengan pernyataan dari (Lidayni, Arnidah, dan Anwar, 2022, h. 263) dimana pada masa transisi, remaja mengalami ketidakpastian dan ketidakpastian, serta banyak sekali mendapatkan godaan atau tarikan-tarikan untuk melakukan perbuatan yang tidak baik dan tidak jelas.

Masa remaja merupakan masa terpenting untuk mendapatkan pendidikan seks. Hal ini dikarenakan pada masa remaja terdapat fase perubahan fisik yang berhubungan dengan proses biologi kematangan seksual, hubungan psikososial dengan kepribadian, intelektual, psikososial, emosional, dan fungsi manusia dalam lingkungan sosial. Pada saat ini juga pikiran remaja sangat terbuka dengan nilai-nilai yang diserap dan ditangkap, sehingga jika tidak diberikan edukasi yang benar mengenai seks, terdapat kemungkinan terserapnya doktrin yang merusak pandangan mengenai seks. Dengan adanya pendidikan seks, remaja dapat terhindar dari pelecehan seksual, terutama untuk menghindari efek samping dari perilaku seksual seperti kehamilan yang tidak direncanakan, penyakit menular seksual, pergaulan bebas, depresi, dan masih banyak lagi.

Menurut Nawangsari (2015) pendidikan seksual dapat dibedakan menjadi 2 jenis yaitu *sex instruction* dan *education in sexuality*. *Sex instruction* adalah penerangan mengenai anatomi, psikologi seksual, seperti pubertas, pertumbuhan bulu pada ketiak dan didaerah alat kelamin, dan mengenai organ dan sistem reproduksi hal ini termasuk dengan pembinaan keluarga dan alat kontrasepsi untuk pencegahan kehamilan. *Education in sexuality* adalah pendidikan seks yang meliputi etika, moral, fisiologi, ekonomi, dan pengetahuan lain yang dibutuhkan untuk seseorang dapat memahami diri sendiri serta membangun hubungan sosial yang baik. Di Indonesia sendiri pendidikan seksual yaitu *sex instruction* sudah ada namun *education in sexuality* masih kurang dan minim, pengetahuan akan diri sendiri dan cara membangun hubungan yang baik dengan orang lain.

## 2.5 Penelitian yang Relevan

Dalam memperkuat landasan dalam penelitian serta kebaruannya, pengkajian terkait penelitian terdahulu yang relevan dibutuhkan. Pada sub bab ini akan dipaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan dapat membantu pemahaman tentang kekerasan seksual di kalangan remaja.

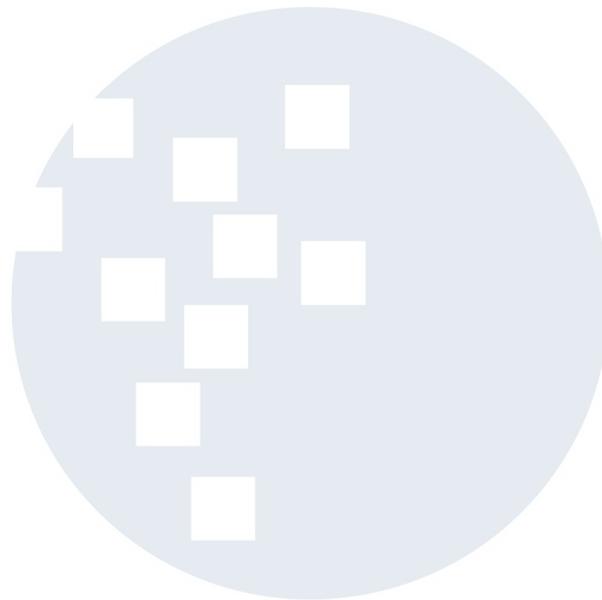
Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Pentingnya Pendidikan Seks Bagi Anak Sebagai Upaya Pemahaman dan Menghindari Pencegahan	Farif Wajdi, Asmani Arif	Kejahatan seksual terhadap korban terus meningkat setiap tahun walaupun berbagai upaya pencegahan dilakukan. Hal ini mendukung pentingnya pendidikan seksual yang baik dan sehat meski masih dianggap tabu. Tanpa adanya	

			<p>pemahaman yang memadai akan berdampak fatal pada korban. Orangtua, pendidik, masyarakat, dan pemerintah harus mengambil langkah untuk memberikan edukasi seksual berdasarkan agama, budaya dan norma. Hal ini dibutuhkan untuk membantu generasi muda memahami hubungan sehat dan menjalani kehidupan dengan baik</p>	
2	<p>MEDIA PEMBELAJARAN SEKS UNTUK REMAJA</p>	<p>Alvin Nurbayhaqi, Zaitun Y.A Kherid, Mudjiati</p>	<p>Peneliti mengamati dan mengumpulkan kasus yang terjadi pada remaja seperti penyimpangan sosial dan penyimpangan seksual pada remaja. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan pembelajaran non formal yang menarik dan mudah dipahami anak-anak seperti media</p>	<p>Membuat <i>game</i> interaktif dalam bentuk CD</p>

			<p>interaktif sebagai sarana informasi. Pembelajaran seks melalui media interaktif dapat mengubah pola pikir dan meningkatkan pemahaman mengenai pendidikan seks.</p> <p>Berdasarkan responden dari penelitian tersebut 50% ingin belajar lebih lanjut</p>	
3	<p>Pengembangan E-Modul Sex Education Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter pada Mahasiswa</p>	<p>Asnur Lidayni, Ardinah, Citra Rosalyn Anwar</p>	<p>Peneliti membuat E-Modul Sex Education sebagai penguatan pendidikan karakter pada mahasiswa untuk mencegah terjadinya hal-hal menyimpang terkait seksualitas serta pencegahan terjadinya kekerasan seksual.</p> <p>Berdasarkan hasil e-modul <i>Sex Education</i> dapat dikatakan memiliki kualifikasi yang baik serta dapat membantu mengurangi pelecehan dan kekerasan seksual dan</p>	<p>Membuat E-Modul <i>Sex Education</i> berbasis pendidikan karakter.</p>

			hal seksual yang menyimpang lainnya.	
--	--	--	--------------------------------------	--



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA