

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan Kampanye Interaktif mengenai Preventif Kekerasan Seksual di kalangan Remaja :

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia : 13 - 15 tahun

Menurut Peraturan Kementrian Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014, Remaja adalah kelompok usia 10 tahun sampai berusia 18 tahun. Pada masa ini terjadi perubahan jasmani berkaitan dengan proses kematangan biologis serta perkembangan kepribadian, intelektual, psiko seksualitas, emosionalitas yang mempengaruhi tingkah laku para remaja (Marbun dan Stevanus, 2019, h. 387). Pada saat ini juga remaja sering mengeksplorasi hal-hal baru dan pengetahuan akan segala hal menjadi tinggi, dengan adanya hal ini kesadaran akan tindak kekerasan seksual pada remaja dibutuhkan. Selain itu menurut Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemenko PMK) Warsito menyatakan bahwa usia SMP adalah awal yang menentukan pengokohan karakter dan fondasi awal dalam mengenali banyak perspektif kehidupan dari pengetahuan yang didapatkan disekolah dan juga lingkungan (Kemenko PMK, 2024). Hal ini didukung dengan jurnal *Assessment of Psychosocial Programs to Prevent Sexual Violence During Adolescence* dimana program yang dibuat dalam latar sekolah serta

mencakup remaja yang lebih tua dapat menjadi lebih efektif dibandingkan dengan usia awal remaja (Piolanti, Jouriles, Foran, 2022, h. 9). Sehingga pemilihan umur 13-15 tahun dapat dikatakan tepat untuk menjadi target audiens kampanye.

a. Pendidikan : SMP

Remaja dengan umur 13 - 15 tahun merupakan pelajar yang sedang mengenyam pendidikan di jenjang SMP

b. SES : B

Menurut data dari Otoritas Jasa Keuangan, berdasar *Socio-Economic Status/Status Ekonomi Sosial*, SES B merupakan kelompok dengan pengeluaran per bulan antara Rp. 2.500.000.- sampai dengan Rp. 3.500.000,-.

Penulis mengambil SES B dikarenakan ditemukan banyak kasus yang terjadi seperti dimana pelaku melakukan pelecehan terhadap anak di sekolah swasta di Sukabumi. Selain itu sedang banyak kasus pelecehan yang terjadi dimana pelaku melakukan aksi pelecehan seksual yang berawal dari platform online seperti yang terjadi di Bandung dimana pelaku berkenalan lewat *game* Mobile Legend dan berakhir berkomunikasi lewat Whatsapp kepada korban yang berusia 13 tahun. Hal ini didukung dari data Disrupting Harm di Indonesia dimana anak usia remaja menjadi sasaran eksploitasi dan pelecehan seksual secara daring yang membutuhkan aksesibilitas digital yang cukup akan hal ini.

2. Geografis : Jawa Barat

Menurut data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, jumlah kasus kekerasan terbanyak terdapat di

provinsi Jawa Barat dengan 2026 kasus dengan anak sebagai korban sebanyak 1645 kasus (SIMFONI-PPA, 2024).

3. Psikografis

- a. Remaja yang sedang mengalami masa pubertas
- b. Remaja yang mengakses internet dan platform daring setiap hari.
- c. Remaja yang tau namun belum mengerti mengenai kekerasan seksual dan cara menanggapi.
- d. Remaja yang menyukai visual novel sebagai media pembelajaran
- e. Remaja yang menyukai ilustrasi dan gambar dalam pembelajaran

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Human-Centered Design* (HDC). *Human-Centered Design* merupakan sebuah *framework* perancangan dimana menggunakan pendekatan yang berfokus kepada kebutuhan, keinginan, dan pengalaman audiens. Menurut IDEO, metode *Human-Centered Design* memiliki tiga tahap yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*.

1) *Inspiration*

Pada tahap ini pencarian informasi yang mendalam terkait konten yang relevan penting untuk dilakukan. Informasi yang berhubungan dengan audiens seperti memahami apa yang dibutuhkan dan keinginan audiens. Pada tahap ini dapat melakukan *interview*, *expert interview*, *define your audience*.

2) *Ideation*

Pada tahap ini setelah menerima semua informasi mendalam terkait dengan konten yang relevan. Penulis akan mencari solusi yang dimulai dari pengumpulan ide-ide untuk mendukung perancangan. Ide akan dikembangkan menjadi *big idea* dan konsep secara menyeluruh.

3) Implementation

Pada tahap terakhir yaitu tahap implementasi, *live-prototyping* akan dibuat dan digunakan untuk menguji apakah hasil desain sudah menjawab permasalahan yang ada. Pada tahap ini juga akan dilakukan umpan balik melalui *user test*. Setelah dilakukan *test*, umpan balik yang diterima akan digunakan untuk mengembangkan perancangan agar sesuai dengan tujuan dan mengatasi masalah perancangan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini akan menggunakan teknik wawancara, FGD, dan kuesioner untuk membantu memahami secara mendalam mengenai preventif kekerasan seksual terhadap remaja. Tujuan utama teknik pengumpulan data adalah untuk mendapatkan wawasan mengenai bagaimana cara yang baik dan efektif dalam meningkatkan kesadaran remaja akan kekerasan seksual serta tantangan yang dihadapi dalam memberikan media pendukung dalam meningkatkan kesadaran remaja mengenai kekerasan seksual.

3.3.1 Wawancara

Pada kesempatan kali ini penulis melakukan wawancara dengan dokter kandungan, psikolog anak, serta *narrative designer visual novel*.

1. Wawancara dengan Dokter Obgyn

Wawancara dilakukan dengan dokter spesialis obgyn yaitu dr. Ingrid Wengkang Sp.OG untuk mendapatkan wawasan serta sudut pandang dokter mengenai pentingnya edukasi seksual di kalangan remaja dalam segi biologis serta dampak yang akan dihasilkan apabila anak tidak mendapat edukasi seksual yang cukup?

1. Menurut anda apa itu edukasi seksual?
2. Mengapa edukasi seksual merupakan suatu hal yang penting untuk diajarkan?
3. Menurut anda bagaimana kualitas edukasi seksual yang ada di indonesia?

4. Menurut anda mengapa edukasi seksual seringkali dianggap tabu di indonesia?
5. Menurut anda sebagai dokter obgyn apakah anda pernah menemui kasus terkait dengan kurangnya edukasi seksual di kalangan remaja seperti kehamilan di masa remaja?
6. Menurut anda apa saja faktor yang membuat terjadinya kasus seperti yang anda paparkan sebelumnya?
7. Menurut anda apakah dampak yang terjadi pada remaja dengan kasus terkait
8. Menurut anda apakah peran orangtua dan lingkungan menjadi faktor penting dalam pengarahan edukasi seksual pada remaja?
9. Menurut anda apa langkah terbaik dalam mengarahkan edukasi seksual pada remaja?
10. Apa pendapat anda mengenai kampanye interaktif mengenai pentingnya edukasi seksual di kalangan remaja?
11. Menurut anda apa media yang cocok untuk mengedukasi remaja perihal edukasi seksual?

2. Wawancara dengan Psikolog Anak

Wawancara dilakukan dengan psikolog anak yaitu Ibu Jovita Trikomandito M. Psi, Konselor untuk mendapatkan informasi secara mendalam mengenai psikologi remaja dan kesiapan remaja dalam menerima edukasi seksual sebagai langkah preventif pelecehan seksual.

1. Apakah pemahaman seksual dalam kalangan remaja 10-15 tahun di indonesia sudah cukup?
2. Apakah edukasi seksual di indonesia sudah cukup memenuhi kebutuhan remaja?
3. Apa saja hambatan sosial dalam edukasi seksual di indonesia?
4. Apa saja manfaat edukasi seksual yang diterima untuk remaja?

5. Mengapa sex ed penting terutama sebelum dan saat pubertas?
6. Siapa saja pihak yang perlu ikut serta memberikan edukasi seksual terhadap remaja?
7. Apakah sekolah sudah memberikan edukasi seksual yang cukup dalam pembekalan remaja?
8. Apakah orang tua di Indonesia menyadari pentingnya sex ed untuk remaja?
9. Apakah dampak yang terjadi jika anak tidak mendapatkan edukasi seksual yang cukup? Adakah kasus yang pernah Ibu temui yang berkaitan dengan hal ini?
10. Apa saja tantangan yang mungkin dihadapi dalam mengajarkan edukasi seksual terhadap remaja?
11. Bagaimana cara mengetahui kesiapan mental anak dalam menerima edukasi seksual?
12. Apakah ada tanda-tanda khusus yang menunjukkan bahwa seorang remaja siap untuk menerima informasi tentang seksualitas?
13. Bagaimana cara penerapan yang baik agar remaja dapat belajar edukasi seksual dengan nyaman?
14. Konten seperti apa yang sebaiknya diajarkan untuk anak mengenai edukasi seksual?
15. Apakah media interaktif dapat membantu memberikan edukasi seksual kepada remaja?
16. Apakah media interaktif dapat membantu mengajarkan edukasi seksual?
17. Apa saja hal penting yang diperlukan dalam media interaktif kampanye agar pesan dapat tersampaikan dengan baik dan efektif?

3. Wawancara dengan *Narrative Designer Visual Novel*

Wawancara dilakukan dengan Bapak Isaac William J. Mandagie, S.Sos untuk mengetahui bagaimana cara membuat visual yang menarik dan efektif sebagai salah satu media dalam meningkatkan kesadaran remaja akan kekerasan seksual.

1. Apa yang dimaksud dengan visual novel?
2. Apakah ada elemen-elemen wajib yang harus dibuat dalam pembuatan visual novel?
3. Bagaimana cara kakak mengembangkan ide cerita dalam pembuatan visual novel?
4. Bagaimana cara membuat cerita yang menarik dan memikat dalam visual novel?
5. Adakah tips dalam pembuatan karakter yang dapat diingat dan memorable?
6. Bagaimana cara membuat sistem pilihan yang baik dan menarik dalam pembuatan visual novel?
7. Bagaimana cara membuat visual novel yang dapat dinikmati oleh anak usia 10 - 15 tahun dengan cerita yang bertujuan untuk preventif pelecehan seksual?
8. Adakah tips dan trik untuk dapat membuat cerita dalam visual novel berkesan dan penyampaian pesannya tepat?

3.3.2 *Group Interview*

Group Interview dilakukan kepada orangtua anak umur 10-17 tahun untuk mendapatkan pandangan dan tanggapan orangtua mengenai edukasi seksual di kalangan remaja. Hal ini diperlukan agar dapat mempermudah penetrasi media interaktif mengenai preventif kekerasan seksual yang ingin disampaikan. FGD berlangsung pada hari Sabtu tanggal 28 September 2024 pada pukul 17.00 dengan menggunakan media zoom dengan jumlah partisipan sebanyak 4 orang namun 1 orang berhalangan sehingga hanya berlangsung dan berinteraksi dengan 3 partisipan. Dikarenakan para

partisipan sedang tidak memungkinkan untuk menyalakan kamera, maka FGD dilakukan tanpa bertatap muka.

- a. Seberapa terbuka akses internet anak-anak kakak?
- b. Apa itu edukasi seksual dan mengapa itu adalah hal yang penting?
- c. Bagaimana sekolah sudah memberikan edukasi seksual pada remaja?
- d. Apakah penting orangtua memberikan edukasi seksual?
- e. Bagaimana mengajarkan interaksi yang wajar dan aman berdasarkan kategori hubungan (keluarga, teman, orang yang kenal namun bukan keluarga, orang asing)?
- f. Apakah mudah mengajarkan edukasi seksual kepada anak?
- g. Apakah pernah menggunakan medium/alat bantu untuk membantu mengajarkan edukasi seksual?
- h. Tanggapan mengenai media interaktif berupa *game* yang dapat mengajarkan edukasi seksual untuk pencegahan kekerasan dan pelecehan seksual

3.3.3 Kuesioner

Kuesioner yang digunakan pada metode perancangan adalah kuesioner kualitatif. Kuesioner ini ditujukan untuk mengukur pengetahuan anak remaja mengenai konteks batasan yang wajar dalam berinteraksi dengan orangtua, keluarga, teman, dan juga orang yang tidak dikenal serta menanyakan studi kasus terkait pelecehan seksual dan tanggapan mengenai media pembelajaran interaktif.

1. Apakah kamu tahu perbedaan laki-laki dan perempuan secara biologis ? (Ya/Tidak/Tidak Tahu)
2. Apakah kamu pernah mendengar tentang edukasi seksual? (Ya/Tidak)
3. Apakah kamu pernah menerima edukasi seksual di sekolah? (Ya/Tidak)

4. Apakah ada batasan dalam berperilaku antara laki-laki dan perempuan? (Ya/Tidak/Tidak Tahu)
5. Apakah kamu diajarkan mengenai batasan yang wajar dalam berperilaku dengan orangtua, keluarga, teman, dan orang asing? (Ya/Tidak/Tidak Tahu)
6. Apakah menurutmu tubuhmu boleh dipegang oleh siapapun? (Ya/Tidak/Tidak Tahu/Mungkin)
7. Apakah ada bagian tubuhmu yang hanya boleh dilihat oleh dirimu sendiri? (Ya/Tidak/Tidak Tahu)
8. Apakah kamu pernah melihat teman atau orang lain menepuk pantat lawan jenis atau sesama jenis? (Ya/Tidak)
9. Apakah menepuk pantat sesama jenis atau lawan jenis merupakan hal yang wajar? (Ya/Tidak/Tidak Tahu)
10. Apakah kamu pernah mendengar temanmu bercanda secara seksual? (Ya/Tidak)
11. Apakah bercanda secara seksual terhadap teman merupakan hal yang wajar? (Ya/Tidak/Tidak Tahu)
12. Apakah kamu pernah melihat ada temanmu yang mengintip rok teman lainnya? (Ya/Tidak)
13. Apakah kamu mengetahui apa itu pelecehan seksual?
(Ya, aku tahu / Tidak, apa itu? / Sepertinya pernah mendengar)
14. Apakah kamu tahu apa saja yang dianggap sebagai pelecehan seksual? (pilih sebanyak yang kamu tahu)
 - a. Menggoda dari fisik mereka
 - b. Melihat bagian tubuh privasi orang
 - c. Menyentuh bagian tubuh orang tanpa izin
15. Apakah kamu merasa nyaman untuk berkata "Tidak" jika diminta melakukan hal yang membuatmu tidak nyaman?
(Ya/Tidak/Tidak Tahu)

16. Jika ada seseorang yang kamu kenal mengajakmu ke tempat yang sepi bagaimana tanggapanmu?
- Menolak dan mengajak ke tempat yang lebih ramai
 - Ikut saja karena aku kenal orangnya
17. Jika ada seseorang di sosial media mengirimkan foto atau video tidak senonoh bagaimana tanggapanmu?
- Membiarkannya dan menghiraukannya
 - Membalas pesannya
 - Melaporkan akun sosial mediana
18. Jika kamu melihat seseorang diperlakukan tidak pantas secara seksual baik tindakan maupun verbal, apakah kamu akan melaporkan hal tersebut?
- Ya karena itu tindakan yang tidak baik
 - Tidak, karena itu bukan urusanku
 - Diam saja dan menghiraukannya
19. Apa tanggapanmu mengenai pembelajaran dengan gambar (Menyenangkan jadi tidak bosan / Biasa saja / Aku lebih pilih buku cetak biasa)
20. Apa tanggapanmu mengenai pembelajaran dengan gambar dan suara? (Menyenangkan jadi tidak bosan / Biasa saja / Aku lebih pilih buku cetak biasa)
21. Apa tanggapanmu mengenai pembelajaran melalui *game*? (Menyenangkan jadi tidak bosan / Biasa saja / Aku lebih pilih buku cetak biasa)
22. Apa tanggapanmu mengenai pembelajaran melalui cerita? (Menyenangkan jadi tidak bosan / Biasa saja / Aku lebih pilih buku cetak biasa)
23. Apakah kamu membaca komik/webtoon? (Ya/Tidak)
24. Apakah kamu dapat mengakses internet setiap hari? (Ya/Tidak)

25. Berapa lama dalam sehari kamu memakai handphone? (1-2 jam/2-5 jam/ 5-7 jam)
26. Apakah kamu mempunyai sosial media? (Ya/Tidak)
27. Apa saja sosial media yang kamu punya (Instagram/Tiktok/Facebook/TwitterX)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA