

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Budaya Patriarki di Indonesia sudah sedari dulu menyebabkan isu sosial seperti seksisme. Menurut Doob, seksisme atau *sexism* adalah pola pikir dan tindakan diskriminasi terhadap suatu jenis kelamin atau *gender* tertentu (Azahra et al., 2021, h. 25). Seksisme tercipta dari stereotip *gender* yang menempatkan laki-laki lebih unggul (*superior*) daripada perempuan (*inferior*) (Hakiki & Mashuri, 2021, h. 56). Dapat dilihat bahwa ancaman dan tekanan sosial ini melahirkan gerakan menjunjung kesetaraan hak perempuan (YJP, 2022, h. 170); salah satunya adalah komunitas *Jakarta Feminist* dan kampanye “16 Hari Antikekerasan terhadap Perempuan”.

Seksisme terjadi secara luring maupun daring dengan laki-laki lebih dominan sebagai pelaku (Hakiki & Mashuri, 2021, h. 56–57) dalam berbagai lingkup, seperti lingkungan sekolah, rumah, lingkungan masyarakat, media sosial seperti Instagram atau Tiktok, hingga forum *game online* yang banyak diminati remaja. Di lingkungan sosial timbul isu sosial seperti diskriminasi, kekerasan, pelecehan, dan lainnya, seperti berita data dari Pemprov Jakarta kasus kekerasan terhadap perempuan dan anak hingga total 356 korban pada awal tahun 2025, serta kasus pelecehan seksual di perguruan tinggi. Berdasarkan data KEMENPPPA tahun 2024 di Indonesia tercatat 14.335 kasus kekerasan perempuan, dengan dominan pelaku laki-laki sebesar 88,5% dan pelaku usia remaja 13 hingga 17 tahun sebesar 14,2% yang berada di urutan ketiga persentase dalam kelompok umur pelaku. Di sisi lain, teknologi mendorong penggunaan aktif media sosial untuk bebas berpendapat, sehingga berani berpendapat seksis berisikan ujaran kebencian terhadap perempuan (*cyberbullying* berbasis *gender*). Kemudahan dan kecepatan dalam media sosial ini menyebabkan opini seksis mudah tersebar luas (Sari et al., 2022, h. 603–604). Dalam penelitian Sari et al. (2022) mengenai wacana kritis seksisme di Tiktok menunjukkan bahwa komentar seksis ditujukan kepada

perempuan dalam bentuk objektifikasi dan merendahkan dengan standar perempuan untuk menikah, memiliki anak, dan tinggalkan karir. Hal tersebut termasuk kedalam jenis seksisme secara terang-terangan merendahkan (*hostile sexism*) dan pola pikir diskriminasi berbasis gender (*benoalent sexism*) yang sering ditemukan, serta menunjukkan bahwa masalah diskriminasi terhadap perempuan menjadi isu yang mendesak, baik secara luring maupun daring.

Seksisme berdampak pada berbagai pihak, baik bagi perempuan dan laki-laki. Terutama bagi laki-laki yang masih remaja, dikarenakan menurut teori Albert Bandura (McLeod, 2024) remaja belajar secara observasi dan meniru. Sehingga, seksisme menjadi contoh buruk yang berpotensi ditiru tanpa pemahaman yang memadai serta berdampak buruk bagi kepribadian dan masa depan individu, seperti *cyberbullying*, humor seksis, menoleransi pelecehan seksual, dan perilaku seksual berisiko atau seks bebas (Rahayu & Herdiana, 2024, h. 545). Hal ini yang menyebabkan siklus seksisme yang terus berputar hingga sekarang karena terus ditiru dan dinormalisasikan hingga dewasa, dan seterusnya. Selain itu, media tentang topik seksisme masih minim untuk laki-laki. Mayoritas media berfokus untuk mendorong perempuan menyuarakan kesetaraan haknya, sedangkan gerakan yang fokus pada isu sosial seksisme dengan target remaja laki-laki masih minim.

Dari permasalahan seksisme yang terjadi, dampak pada remaja laki-laki, dan media yang kurang menargetkan remaja laki-laki secara spesifik, maka hal ini masuk dalam ranah peran DKV dimana dibutuhkannya media persuasif untuk mengajak remaja laki-laki dalam gerakan mengurangi seksisme agar tidak meniru dan meneruskan sikap seksisme hingga dewasa atau siklus seksisme. Dengan perancangan kampanye menggunakan media utama *interactive storytelling website* agar penyampaian pesan mudah dipahami secara emosional. Pendekatan persuasif dan inovatif ini diharapkan remaja laki-laki dapat mengerti bahwa seksisme itu tidak baik dan dapat dilawan dengan pendekatan pemahaman kesetaraan *gender* bernilai positif yang menghargai hak perempuan. Oleh karena itu, penulis merancang kampanye interaktif mengenai gerakan mengurangi seksisme bagi remaja laki-laki.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Masalah seksisme yang terjadi secara luring dan daring menciptakan ketimpangan *gender*. Hal ini berdampak buruk, terutama bagi remaja laki-laki yang berpotensi meniru perilaku seksisme tanpa pemahaman yang memadai, dan penyebab siklus seksisme berputar.
2. Kurangnya kampanye atau media kesetaraan *gender* mengenai seksisme yang menyasar remaja laki-laki. Keterlibatan laki-laki dalam gerakan kesetaraan *gender* penting untuk menciptakan perubahan sosial yang positif.

Berdasarkan rangkuman rumusan masalah tersebut, maka perumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana perancangan kampanye interaktif mengenai gerakan mengurangi seksisme bagi remaja laki-laki?

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada remaja laki-laki berusia 13-18 tahun, pelajar berpendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas/ Kejuruan (SMA/K), SES B, berdomisili di Jabodetabek yang tidak tahu atau kurang paham bahaya seksisme. Fokus dari perancangan ini adalah mengurangi seksisme dengan pendekatan kesetaraan *gender* dengan media utama *interactive storytelling website* dan media promosi lain. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi seputar ajakan mengurangi seksisme jenis *hostile sexism*, *benovelent sexism*, dan *ambivalent sexism* kepada remaja laki-laki.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan tugas akhir penulis adalah perancangan kampanye interaktif gerakan mengurangi seksisme bagi remaja laki-laki.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ini diharapkan memberi manfaat secara teoritis dan praktis, manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat perancangan ini adalah mengajak remaja laki-laki mengurangi seksisme dengan pendekatan nilai kesetaraan *gender* yang mudah dipahami dan menyentuh sisi emosional atau empati remaja laki-laki. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi dalam arsip Desain Komunikasi Visual untuk perancangan selanjutnya mengenai kampanye interaktif dan *interactive storytelling*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat perancangan ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi mengenai pilar persuasif Desain Komunikasi Visual (DKV) bagi dosen dan peneliti lain, terutama dalam perancangan kampanye interaktif berupa *interactive storytelling*. Perancangan ini juga diharapkan dapat bermanfaat menjadi sebuah referensi perancangan kampanye interaktif dengan topik seksisme dan kesetaraan *gender* yang ditujukan untuk audiens laki-laki. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat menjadi dokumen arsip pelaksanaan Tugas Akhir di universitas dalam ilmu bidang Desain Komunikasi Visual.

