

ILUSTRASI FENOMENA KEKERASAN SEKSUAL UNTUK DESAIN MOTIF KEMEJA

Azzahra Gea Florian, Felix Ari Dartono

Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret

E-mail: azzahragea18@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan pengumpulan data milik Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, fenomena kekerasan seksual meningkat dari tahun 2019 hingga tahun 2021. Konsep fenomena kekerasan seksual diangkat untuk menyampaikan kepada masyarakat bahwa dampak yang dialami korban kekerasan seksual tidak hanya dari pelaku melainkan perkataan dan stigma masyarakat memandang buruk terhadap korban. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode pendekatan proses desain Palgunadi yaitu, proses eksplorasi, proses ekstrasi, dan titik terminasi. Proses eksplorasi, dalam hal ini penelusuran mengenai perilaku manusia dan kekerasan seksual. Proses Ekstrasi, merangkum hal yang terkait dengan perilaku manusia dan kekerasan seksual. Titik Terminasi, perencanaan perancangan dibuat berdasarkan perilaku manusia dalam fenomena kekerasan seksual dengan menginterpretasikan perilaku hewan berupa hewan dan benda mati, serta menjadikan beberapa karya lukisan, kejadian, dan legenda sebagai sumber inspirasi. Hasil perancangan ini berupa 8 desain diantaranya ada 3 desain yang direalisasikan menjadi produk kemeja kasual dengan konsep fenomena kekerasan seksual yang divisualisasikan dengan teknik ilustrasi.

Kata Kunci : *Ilustrasi, Kekerasan Seksual, Kemeja*

Illustration of Sexual Violence Phenomenon for Shirt Motif Design

Based on data collected belonging to the Ministry of Women's Empowerment and Child Protection, the phenomenon of sexual violence increased from 2019 to 2021. The concept of the phenomenon of sexual violence was raised to convey to the public that the impact experienced by victims of sexual violence was not only from the perpetrators but also from the words and stigma of the community looking down on them. victim. The method used in this design is the Palgunadi design process approach, namely, the exploration process, the extraction process, and the termination point. The exploration process, in this case, is the search for human behavior and sexual violence. The extraction Process summarizes matters related to human behavior and sexual violence. Termination Point, the design plan is made based on human behavior in the phenomenon of sexual violence by interpreting animal behavior in the form of animals and inanimate objects and using several paintings, events, and legends as a source of inspiration. The results of this design are 8 designs of which there are 3 designs that are realized into casual shirt products with the concept of the phenomenon of sexual violence visualized with illustration techniques.

Keywords : *Illustration, Sexual Violence, Shirt*

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengumpulan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, kekerasan pada anak di 2019 terjadi sebanyak 11.057 kasus, 11.279 kasus pada 2020, dan 12.566 kasus

hingga data November 2021. Pada anak-anak, kasus yang paling banyak dialami adalah kekerasan seksual sebesar 45 %, kekerasan psikis 19 %, dan kekerasan fisik sekitar 18 %. Kekerasan jenis lainnya pada anak berupa penelantaran, *trafficking*, eksploitasi ekonomi, dan lain-lain. Sementara pada kasus kekerasan yang dialami perempuan, Kemen PPPA mencatat juga turut mengalami kenaikan. Dalam tiga tahun terakhir ada 26.200 kasus kekerasan pada perempuan. Jenis kekerasan yang dialami perempuan paling banyak adalah kekerasan fisik mencapai 39% , selain itu ada kekerasan psikis 29,8% , dan kekerasan seksual 11,33% .

Kekerasan seksual yang terjadi pada seorang perempuan dikarenakan sistem tata nilai yang mendudukan perempuan sebagai makhluk yang lemah dan lebih rendah dibandingkan laki-laki; perempuan masih ditempatkan dalam posisi subordinasi dan marginalisasi yang harus dikuasai, dieksploitasi dan diperbudak laki-laki dan juga karena perempuan masih dipandang sebagai *second class citizens*. Menanggapi permasalahan tersebut diperlukan sebuah perancangan kemeja mengenai fenomena kekerasan seksual menggunakan teknik ilustrasi dan direalisasikan menggunakan *digital printing*, menjadikan perancangan ini sebagai perantara untuk menyampaikan konsep kepada masyarakat bahwa dampak yang dialami korban kekerasan seksual tidak hanya dari pelaku melainkan perkataan dan stigma masyarakat memandang buruk terhadap korban.

Pengembangan desain dalam perancangan ini menggunakan pendekatan desain yang melewati tiga proses pokok, yakni; Proses Eksplorasi (melakukan studi literatur mengenai fenomena kekerasan seksual, perilaku manusia, kemeja, dan digital printing), Proses Ekstrasi (proses analisis berupa rangkuman dan kesimpulan dari beberapa hal yang sudah di eksplorasi sehingga mempermudah proses perancangan.), serta Titik Terminasi (proses terakhir yang mewakili kondisi awal saat memulai suatu kegiatan berupa perencanaan rancangan ini ada tiga desain dimana visualnya menginterpretasikan perilaku manusia dalam fenomena kekerasan seksual yang diwujudkan dalam bentuk hewan dan benda mati menggunakan teknik ilustrasi Kemudian direalisasikan menjadi produk kemeja dengan teknik digital print.) (Palgunadi,2007). Perancangan ini ditujukan kepada konsumen dengan rentang usia 17 – 23 tahun dimana pada usia ini mereka mulai sadar akan menghargai tentang proses kreatif, konsep, dan sadar dengan lingkungan sekitar serta memiliki pemikiran yang terbuka.

METODE PENELITIAN

Untuk mencapai desain ilustrasi yang diinginkan, dalam pelaksanaannya menggunakan metode desain. Metode desain tersebut terdiri dari tiga proses utama, yaitu:

1. *Exploration Process* (Proses Eksplorasi), merupakan proses analisis berupa pedalaman, penelusuran, atau penggali atas sejumlah hal. Diantaranya sebagai berikut:

Secara pengertian, kekerasan seksual merupakan perbuatan merendahkan, menghina, menyerang dan/atau perbuatan lainnya terhadap tubuh baik secara verbal maupun non verbal, konten bermuatan seksual (KBGO), hasrat seksual seseorang, dan/atau fungsi reproduksi, secara paksa, yang menyebabkan seseorang itu tidak mampu memberikan persetujuan dalam keadaan bebas. Para pelaku sendiri tidak terbatas. Golongan terdidik dan terpelajar sekalipun tetap bisa berpotensi menjadi pelaku kekerasan seksual.

Perilaku manusia hakekatnya, merupakan proses interaksi individu dengan manifestasi hayati bahwa dia adalah makhluk hidup. Perilaku manusia timbul karena adanya stimulus dan respons serta dapat diamati secara langsung atau tidak langsung. Dalam teori S-O-R (*Stimulus Organism Respon*) yang dikemukakan oleh Hovland, Janis, dan Kelley, menyatakan bahwa adanya sebuah reaksi atau respon karena adanya stimulant atau rangsangan terhadap manusia. Proses perubahan perilaku ini menggambarkan proses belajar pada individu.

2. *Extration Process* (Proses Ekstrasi), merupakan proses analisis berupa rangkuman dan pembuatan kesimpulan. Diantaranya sebagai berikut:

Kekerasan seksual merupakan sebuah perbuatan yang dilakukan secara paksa oleh pelaku berupa perbuatan menyerang bermuatan seksual. Perilaku manusia didasari adanya stimulus dan respons serta dapat diamati secara langsung dan tidak langsung. Dalam fenomena kekerasan seksual, pelaku memiliki perilaku yang muncul karena adanya rangsangan terhadap manusia dan merealisasikan yang dipikirkannya secara memaksa.

3. *Termination Point* (Titik Terminasi), merupakan suatu titik yang mewakili kondisi awal saat memulai suatu kegiatan berupa perencanaan, evaluasi, melihat kembali, dan presentasi. Diantaranya sebagai berikut:

Berdasarkan proses ekstrasi, muncul ide perancangan kemeja dengan teknik *digital printing*, yaitu menginterpretasikan perilaku manusia dalam fenomena kekerasan seksual diwujudkan dalam bentuk hewan dan benda mati. Ilustrasi ini juga terinspirasi dari beberapa karya lukisan, kejadian, dan legenda. Perancangan ini dibuat semenarik mungkin dan sebagai media komunikasi penulis kepada masyarakat berupa pesan mengenai fenomena kekerasan seksual yang semakin meningkat setiap tahunnya dan dampak buruk terhadap korban di lingkungan masyarakat.

Setelah melalui tiga proses utama kemudian dijabarkan dalam empat proses, yaitu:

1. Proses penyusunan konsep desain dengan memperhatikan beberapa aspek (aspek teknik, aspek bahan, aspek estetis, dan aspek fungsi).

Pada proses ini memperhatikan aspek tekniknya dengan menggunakan *digital printing* dimana proses visualisasi produk yang efisien dan bisa menghasilkan warna yang tidak terbatas. Pada aspek bahan yang digunakan untuk perancangan ini adalah kain katun jepang yang memiliki serat yang halus, mengkilap, tidak kusut, dan saat proses cetak menggunakan mesin digital printing sublimasi warna yang dihasilkan tidak berubah maupun turun. Aspek estetis perancangan ini menggunakan perpaduan warna lembut dengan warna gelap dan komposisi yang pas sehingga desain yang dihasilkan terlihat menarik. Sedangkan pada aspek fungsi, perancangan kali ini divisualisasikan menjadi produk pakaian siap pakai berupa kemeja kasual *unisex*, selain itu produk ini bisa menjadi media komunikasi untuk menyampaikan pesan mengenai fenomena kekerasan seksual dan dampak terhadap korbannya.

2. Proses pembuatan desain menyesuaikan konsep desain.

Proses ini dirancang menyesuaikan konsep dengan menghasilkan delapan desain yang berbeda dan memiliki pesan tersendiri setiap desainnya.

3. Proses tes produksi agar mengurangi kesalahan pada tahap visualisasi produk.

Proses tes produksi dicoba ke beberapa jenis kain agar dapat menghasilkan produk yang sesuai dan mengurangi kesalahan sebelum masuk ke tahap visualisasi produk.

4. Proses visualisasi produk.

Proses terakhir merupakan visualisasi produk melalui tahap pemilihan tiga desain dari delapan desain yang direalisasikan menjadi sebuah produk dengan mencetak kain menggunakan mesin digital printing yang kemudian dijahit dan menjadi produk pakaian siap pakai berupa kemeja kasual *unisex*.

KONSEP PENCIPTAAN

TINJAUAN PUSTAKA

1. Kekerasan Seksual

Poerwandari (2000), mendefinisikan kekerasan seksual sebagai tindakan yang mengarah ke ajakan/desakan seksual seperti menyentuh, meraba, mencium, dan atau melakukan tindakan-tindakan lain yang tidak dikehendaki oleh korban, memaksa korban menonton produk pornografi, gurauan-gurauan seksual, ucapan-ucapan yang merendahkan dan melecehkan dengan mengarah dan melecehkan dengan mengarah pada aspek jenis kelamin/seks korban, memaksa berhubungan seks tanpa persetujuan korban dengan kekerasan fisik maupun tidak; memaksa melakukan aktivitas-aktivitas seksual yang tidak disukai, merendahkan, menyakiti atau melukai korban.

Sisca & Moningga (2009), mengatakan bahwa kekerasan seksual yang terjadi pada masa kanak-kanak merupakan suatu peristiwa krusial karena membawa dampak negatif pada kehidupan korban di masa dewasanya. Angka kasus kekerasan seksual pada anak meningkat setiap tahunnya.

Suhandjati (2004), mengatakan bahwa seseorang dikatakan sebagai korban kekerasan apabila menderita kerugian fisik, mengalami luka atau kekerasan psikologis, trauma emosional, tidak hanya dipandang dari aspek legal, tetapi juga sosial dan kultural. Bersamaan dengan berbagai penderitaan itu, dapat juga terjadi kerugian harta benda.

The nation center on child abuse and neglect 1985, (Tower,2002) menyebutkan beberapa jenis kekerasan seksual berdasarkan pelakunya, yaitu:

1. Kekerasan yang dilakukan oleh anggota keluarga.
2. Kekerasan yang dilakukan oleh orang lain di luar anggota keluarga.
3. Kekerasan Perspektif Gender.

Faham gender memunculkan perbedaan laki-laki dan perempuan, yang sementara diyakini sebagai kodrat Tuhan. Sebagai kodrat Tuhan akibatnya tidak dapat dirubah. Oleh karena gender bagaimana seharusnya perempuan dan laki-laki berfikir dan berperilaku dalam masyarakat. Perbedaan perempuan dan laki-laki akibat gender ternyata melahirkan ketidakadilan dalam bentuk sub-ordinasi, dominasi,

diskriminasi, marginalisasi, *stereotype*. Bentuk ketidakadilan tersebut merupakan sumber utama terjadinya kekerasan terhadap perempuan.

2. Perilaku Manusia

Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca dan sebagainya. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2003).

3. Kemeja

Kemeja merupakan salah pakaian atas yang menutupi bagian lengan, dada, bahu, berkerah dan menutupi tubuh sampai bagian perut. Kemeja biasanya dibuat menyesuaikan selera orang yang mengenakannya, kadang kemeja bisa dibuat berlempang panjang maupun berlempang pendek. Nama lainnya adalah blus. Beberapa orang juga menyebutnya hem. Salah satu pemakaian utamanya ialah sebagai seragam atau dinas. Kemeja dibagi menjadi 2 jenis, yaitu:

- Kemeja Formal
Kemeja jenis ini sering dipakai untuk acara formal atau resmi. pemilihan bahan sebelum membuatnya penting untuk dipilih. Bahan terbaik adalah yang tidak mudah kusut sehingga penampilan tetap rapi.
- Kemeja Kasual
Kemeja ini mulai dari bahan dan corak memiliki banyak pilihan. Jenis kemeja ini memiliki karakteristik tersendiri. seringkali pemakaiannya tidak dikancingkan sampai atas dan tidak cocok untuk dipakaikan dasi.

4. Ilustrasi

Dalam buku *Exploring Illustration* dikatakan bahwa Ilustrasi adalah seni yang menyertai proses produksi atau pembuatan sebuah gambar, foto, atau diagram, bentuknya dapat berupa naskah cetak, terucap, atau dalam bentuk elektronik. Menurut Fleishmen, dikatakan bahwa ilustrasi mampu menjelaskan maksud. Bentuknya berupa karya fotografis, atau mungkin gambar realistik. Bentuk yang dipakai tersebut sesuai dengan kebutuhan, namun intinya adalah bias dilihat oleh mata. Dengan kata lain, ilustrasi bias menciptakan gaya, sebuah bentuk metamorfosis, ataupun menterjemahkan suatu objek dari sisi yang bersifat emosional dan fisik. Utamanya, ilustrasi tersebut mampu mempengaruhi bahkan hingga memprovokasi penontonnya.

Ilustrator dan komikus Banuarli Ambardi yang berkarya sejak tahun 70-an, mendeskripsikan ilustrasi sebagai bahasa gambar yang merangkum banyak cerita tentang kehidupan manusia dengan segala permasalahannya serta lakuk likunya. Semua itu dituangkan oleh seniman sesuai profesinya di dalam menjalani kehidupannya. Dan karena ilustrasi bersentuhan dengan media massa maka ilustrator dituntut untuk handal, professional dan peka terhadap persoalan-persoalan di sekitarnya. Banuarli lebih menyoroti peran seorang ilustrator dalam menyikapi kehidupan. Sebuah ilustrasi adalah representasi dari kehidupan manusia yang penuh cerita dan liku-likunya.

Ilustrasi dalam bentuk yang sederhana ataupun ilustrasi dalam bentuk yang kompleks memiliki arti sebagai sarana berkomunikasi secara visual dengan menggunakan peragaan, perbendaharaan, peristiwa ataupun penjelasan simbol tulisan. Dalam pendekatan lain ilustrasi dikatakan sebagai ‘bahasa universal’ yang dapat serta mampu menembus hambatan yang ditimbulkan oleh bahasa kata-kata. Ilustrasi juga mampu mengungkapkan suatu hal dengan lebih cepat sekaligus berhasil guna daripada teks.

5. Digital Printing

Digital Printing merupakan alat moderen untuk mencetak kain berbasis *digital*. Secara garis besar alat printing ini terbagi menjadi dua jenis yaitu, untuk mencetak kain poliester dan kain katun. Mesin printing kain poliester digunakan untuk mencetak berbagai bahan kain seperti *dry fit*, kanvas, satin, sifon, velvet, spandeks, dan lain sebagainya. Mesin printing kain poliester ini terbagi menjadi dua pula, mesin printing sublimasi dan printer DTF (*Direct to Fabric*).

Untuk sublimasi, desain akan dicetak terlebih dahulu ke *transfer paper*, baru kemudian dipanaskan menggunakan mesin *heat transfer* dengan membutuhkan 140 – 200 derajat celcius pemanasan pada proses

pematangan warna dan fiksasi pada kainnya. Untuk printer DTF, design bisa dicetak langsung ke bahan kain yang telah di-coating sebelumnya. Sementara itu, mesin printing kain katun terbagi menjadi dua pula, ada printer DTG (*Direct to Garment*) yang mencetak langsung ke kaos, dan printer katun untuk bahan rol.

TINJAUAN VISUAL

Berdasarkan data yang didapat dilapangan, maka diperoleh beberapa contoh produk kemeja dengan teknik *digital printing* sebagai berikut:



Gambar 1. Koleksi kemeja Telusurkultur

Sumber: [Instagram.com/telusurkultur](https://www.instagram.com/telusurkultur)



Gambar 2. Kemeja Wrapthissyit

Sumber: [Instagram.com/wrapthissyit](https://www.instagram.com/wrapthissyit)

Konsep perancangan ini adalah mengolah ilustrasi mengenai perilaku manusia dalam fenomena kekerasan seksual yang akan direalisasikan menggunakan teknik *digital printing* untuk diaplikasikan menjadi pakaian siap pakai berupa kemeja kasual *unisex*. Perancangan ini didasarkan perbedaan fungsi sebuah ilustrasi dan pengaplikasiannya terhadap pakaian siap pakai. Perbedaan fungsi tersebut menjadi permasalahan dalam mengolah ilustrasi mengenai perilaku manusia dalam fenomena kekerasan seksual agar sinkron dengan pakaian siap pakai berupa kemeja kasual.

Tema yang digunakan dalam perancangan ini didasarkan fenomena kekerasan seksual yang semakin lama meningkat jumlahnya setiap tahun. Perilaku masyarakat yang menyalahkan perilaku korban menjadi sudut pandang tersendiri dan dianggap sebelah mata yang menyebabkan hal tersebut menjadi aib si korban. Stereotip di masyarakat membuat banyak korban tidak melaporkan ke pihak yang berwenang dan tidak mendapatkan keadilan. Banyak pelaku kekerasan seksual yang masih merajalela dan melakukan aksi bejatnya di lingkungan masyarakat menjadi sebuah kekhawatiran bagi wanita dan anak-anak saat melakukan aktivitas sehari-hari diluar.

Mempertimbangkan poin-poin diatas, perancangan ini didesain terinspirasi dari aliran dadaisme, dimana aliran ini membuat suatu karya bermuatan kritik tajam, pesan dengan cara membuat sindiran tidak langsung, hingga ke ungkapan langsung yang provoktif terhadap kaum-kaum yang dianggap memberikan pengaruh negatif pada kelangsungan hidup manusia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sumber ide desain ini merujuk pada ilustrasi perilaku manusia dalam fenomena kekerasan seksual. Sebagian masyarakat (terutama anak muda) dan pemerintah tidak sadar bahwa kekerasan seksual merupakan salah satu permasalahan di Indonesia yang perlu dikhawatirkan karena peningkatan kasus seksual setiap tahunnya.

Perancangan desain ini mengilustrasikan perilaku manusia dalam fenomena kekerasan seksual pada desain tekstil yang direalisasikan dengan teknik *digital printing* dan diaplikasikan menjadi pakaian siap pakai berupa kemeja kasual *unisex*. Perancangan ini bertujuan sebagai media menyampaikan pesan kepada masyarakat mengenai fenomena kekerasan seksual yang semakin meningkat setiap tahunnya dan dampak buruk terhadap korban di lingkungan masyarakat.

KONSEP DESAIN

1. Desain 1 (Judul: *Meowlisa*)

Desain ini terinspirasi dari lukisan Leonardo da Vinci dengan judul “*Monalisa*”. Desain ini menggambarkan seekor kucing betina yang tetap tegar dan duduk layaknya *Monalisa*. Terdapat beberapa tangan harimau yang menyentuh kucing itu. Di latarbelakangnya terdapat beberapa perkataan yang menyalahkan kucing dan goresan kuku harimau. Jumlah warna pada desain ada 31 warna.

Pesan dari desain: Banyak pelaku kejahatan kekerasan seksual melakukan aksinya tidak melihat korban menggunakan pakaian terbuka maupun tertutup meskipun biasanya mereka melihat penampilan. Dari kejadian tersebut korban harus menanggung beban dan bekas luka dengan tegar meskipun orang-orang baik keluarga/masyarakat menyalahkan pakaian korban hingga perilaku korban sehari-hari.

2. Desain 2 (Judul: *The Birth of Meow*)

Desain ini terinspirasi dari lukisan Sandro Botticelli dengan judul “*The Birth of Venus*”. Desain ini menggambarkan seekor kucing betina yang memiliki kecantikan tersendiri dan berpose layaknya dewi Venus dalam lukisan “*The Birth of Venus*”. Selain itu terdapat dua orang yang memandangi kucing betina tersebut dengan kepala berupa kamera. Kepala kamera pertama melirik terpesona akan kecantikan kucing betina, sedangkan kepala kamera kedua membidik dan menghasilkan gambar kucing betina di layar belakangnya. Warna pada desain ini berjumlah 55 warna.

Pesan dari desain: Objektifikasi perempuan secara tidak sadar telah terinternalisasi oleh masyarakat karena kejadian yang terus menerus dibiarkan. Hal tersebut biasanya dilakukan oleh laki-laki umumnya, mulai menatap bagian tubuh tertentu, bersiul ketika mereka lewat, meraba bagian tubuh, mengeluarkan komentar berkaitan dengan penampilan, hingga sampai melakukan kekerasan seksual.




3. Desain 3 (Judul: *Jual Berbagai Isi Roti*)

Desain ini terinspirasi dari dibaliknya kehidupan sehari-hari. Dimana banyak anak kecil yang diculik dan dijual untuk melayani konsumen hingga mengalami kekerasan seksual. Desain ini menggambarkan seekor kucing jantan yang berkepala roti menjual anak-anak kucing dengan berbagai variasi kepalanya seperti, keju, telur, selai strawberry, *mayonnaise*, dan tomat. Anak-anak kucing ini diikat agar tidak kabur dan setiap anak kucing mengalungi tulisan “*High Quality*”. Dibelakang agen roti terdapat beberapa roti yang ingin membeli dengan harga yang fantastis sesuai dengan latar belakangnya terdapat uang yang berhamburan dan berbagai macam harga. Warna pada desain ini berjumlah 78 warna.



Pesan dari desain: Penjualan anak-anak dibawah umur biasanya dijual untuk dijadikan objek untuk melakukan perbuatan yang keji, ada yang dilecehkan hingga diperkosa ada juga yang setelah itu dibunuh bahkan dijual organ tubuhnya. Pelaku kekerasan bisa dilakukan oleh penjual sebelum dijual dan bisa dilakukan oleh pembeli tanpa ada rasa empati.

UJI COBA ILUSTRASI DAN BAHAN

a. Uji Coba Visual Ilustrasi

NO.	LANGKAH UJI COBA	UJI COBA DESAIN	HASIL UJI COBA
1.	Pengolahan visual terinspirasi dari karya lukisan <i>Leonardo da Vinci</i> berjudul “ <i>Monalisa</i> ”.	 <p data-bbox="699 703 1078 768">Gambar 3. Ilustrasi Meowlisa Sumber: Azzahra Gea Florian.2022</p>	Hasil objek utama dalam desain memiliki karakter yang mendukung dengan perilaku manusia sebagai korban kekerasan seksual.
2.	Pengolahan visual binatang harimau berupa kaki.	 <p data-bbox="675 1189 1102 1249">Gambar 4. Ilustrasi kaki harimau Sumber: Azzahra Gea Florian.2022</p>	Hasil objek pendukung berupa kaki harimau yang menginterpretasikan perilaku manusia sebagai pelaku kekerasan seksual.
3.	Pengolahan visual Menyusun komposisi dan beberapa objek pendukung.	 <p data-bbox="683 1688 1091 1749">Gambar 5. Ilustrasi full desain 1 Sumber: Azzahra Gea Florian.2022</p>	Visual dalam desain terdapat objek utama, objek pendukung, berupa kata-kata stereotip masyarakat tentang kekerasan seksual membuat desain menjadi lebih berkarakter dan tersirat pesannya.

b. Uji Coba Teknik dan Bahan

NO.	LANGKAH UJI COBA	UJI COBA	KETERANGAN
1.	Uji coba cetak menggunakan kain katun <i>polymicro</i> dengan mesin <i>digital printing</i> sublim.	 <p>Gambar 6. Hasil cetak katun <i>polymicro</i> Sumber: Azzahra Gea Florian.2022</p>	Warna yang dihasilkan kurang maksimal tidak sesuai dengan warna yang dirancang secara digital. Kainnya mengkilap.
2.	Uji coba cetak menggunakan kain katun jepang dengan mesin <i>digital printing</i> sublim.	 <p>Gambar 7. Hasil cetak katun jepang Sumber: Azzahra Gea Florian.2022</p>	Warna yang dihasilkan sesuai dengan perancangan secara digital dan tidak ada penurunan warna saat dicetak. Kainnya lebih mengkilap dibandingkan katun <i>polymicro</i> .

HASIL DESAIN DAN VISUALISASI

1. DESAIN 1



Gambar 8. Desain Motif 1
 Desain: Azzahra Gea Florian, 2022



Gambar 9. Desain Motif 1
 Sumber: Azzahra Gea Florian.2022

2. DESAIN 2



Gambar 10. Desain Motif 2
Desain: Azzahra Gea Florian, 2022



Gambar 11. Desain Motif 2
Sumber: Azzahra Gea Florian, 2022



Gambar 12. Desain Motif 3
 Desain: Azzahra Gea Florian, 2022



Gambar 13. Desain Motif 3
 Sumber: Azzahra Gea Florian.2022

Tujuan akhir dari perancangan desain ini dapat menyampaikan pesan melalui media tekstil dan diterima di masyarakat yang lebih luas. Produk harus memenuhi beberapa nilai, yakni fungsional tapi

bermakna, serta berkarakter atau memiliki ciri khas yang kuat, unik, dan mempunyai relevansi dengan arus budaya kontemporer (Setyawan,dkk.2012). Aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam proses perancangan ini, yaitu:

1. Aspek Teknik

Teknik *digital printing* dipilih karena prosesnya yang cepat dan ramah lingkungan, hal ini dikarenakan limbah dari proses sublimasi dapat diperjualbelikan dan didaur ulang. Proses penggunaan mesin digital printing sublimasi diawali dengan mencetak motif di kertas sublimasi yang kemudian di *press* ke kain. Warna yang dihasilkan pun tidak terbatas.

2. Aspek Bahan

Pemilihan bahan berdasarkan fungsinya menentukan sebuah kualitas produk tekstil. Aspek bahan pada perancangan ini mencakup jenis kain yang nyaman digunakan, sesuai sasaran konsumen, dan menunjang visual desain yang dirancang. Kain katun jepang dipilih menjadi bahan dasar pembuatan desain ini. Bahan ini memiliki karakter tekstur halus, tidak berbulu, mampu menyerap keringat dengan baik, dan dapat menyerap warna dengan baik sehingga dapat menunjang kualitas visual yang dihasilkan.

3. Aspek Estetis

Aspek estetis dimunculkan dalam perancangan ini berupa kain yang didesain dengan mengilustrasikan perilaku manusia dalam fenomena kekerasan seksual menggunakan beberapa kejadian, lukisan, dan mitos sebagai inovasi yang mengandung kritik dan pesan yang ingin disampaikan, dan dikombinasikan warna lembut dengan gelap, serta mempertimbangkan komposisi yang tepat dalam pengaplikasiannya kedalam pakaian siap pakai berupa kemeja kasual *unisex*. Dalam perancangan ini banyak menggunakan hewan kucing dalam mewujudkan perilaku manusia dalam kekerasan seksual terutama dari sisi korban karena dianggap sebagai hewan yang banyak disukai banyak orang dan memiliki bentuk yang cantik.

4. Aspek Fungsi

Perancangan desain ini difungsikan sebagai pakaian siap pakai berupa kemeja kasual *unisex* dalam rentang usia 17 – 23 tahun. Konsumen pada usia tersebut cenderung berani memilih produk tekstil dengan motif-motif yang unik, mengingat usia tersebut sedang mencari jati diri sehingga mereka berani mencoba sesuatu hal yang baru. Selain itu, sasaran konsumen dianggap bisa menyampaikan pesan ke masyarakat mengenai perilaku manusia dalam fenomena kekerasan seksual yang terkadang dianggap sebagai sebuah aib bagi korban dan hal yang lumrah bagi si pelaku.

SIMPULAN

Perancangan ini didasarkan oleh permasalahan fenomena kekerasan seksual dijadikan ilustrasi dan direalisasikan ke media produk tekstil berupa kemeja.

Perancangan ini menghasilkan 3 desain motif panel yang direalisasikan menjadi kemeja. Realisasi desain dilakukan dengan mencetak desain ke kain menggunakan mesin print khusus kain. Kemudian kain yang sudah dicetak dijahit menjadi sebuah kemeja. Kemeja tersebut dirancang dengan tujuan memberikan inovasi baru dan menyampaikan pesan kepada masyarakat mengenai fenomena kekerasan seksual dan dampak buruk terhadap korban tidak hanya dari pelaku melainkan dari lingkungan masyarakat. Sehingga produk ini dibuat terbatas dan *made by order*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,S.2010. *Prosedur Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- E.Kristi, Poerwandari. *Kekerasan Seksual terhadap Perempuan: Tinjauan Psikologi Feministik*.2000.
- Fisher,A.B.(2002). *Teori-Teori Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fleishman, Michael.2004. *Exploring Ilustration*. New York: Thomson-Delmar Learning.
- Notoatmojo, S.2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Palgunadi,Bram.2007.*Desain Produk 1 : Desain, Desainer, dan Proyek Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Setyawan,dkk.2012.*Artefak Terakota sebagai Sumber Ide Pengembangan Desain Batik Majapahit*. Surakarta: LPPM UNS.
- Sisca, Hyu dan Meningka, Clara.2011. *Resiliensi Perempuan Dewasa Muda yang Pernah Mengalami Kekerasan Seksual di masa kanak-kanak*. Jurnal Psikologi.Vol.(2).
- Sukri,Sri Suhandjati.2004. *Islam Menentang Kekerasan Terhadap Istri*. Bantul: Gama Media.
- Tartakosky,M.Psych Central (2020). *The Psychology of Misogyny & Misogynistic People*.

Tower, Cynthia Crosson.(2002). *Understanding Child Abuse and Neglect*. 5 th edition. Boston: Allyn & Bacon.