

**PERANCANGAN KOMIK MITOLOGI SUNDEL
BOLONG SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN
KESADARAN KEKERASAN SEKSUAL**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

**PERANCANGAN KOMIK MITOLOGI SUNDEL
BOLONG SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN
KESADARAN KEKERASAN SEKSUAL**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2026

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK MITOLOGI SUNDEL BOLONG SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KESADARAN KEKERASAN SEKSUAL
diajukan oleh Nadhira Amelia Febrianti, NIM 2012677024, Program studi S-1 Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode prodi: 92041), yang telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal 5 Januari 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadhira Amelia Febrianti

NIM : 2012677024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Seni Rupa dan Desain

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir perancangan yang disusun untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, berjudul **PERANCANGAN KOMIK MITOLOGI SUNDEL BOLONG SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KESADARAN KEKERASAN SEKSUAL** merupakan ciptaan hasil karya sendiri. Dalam perancangan karya tersebut tidak terdapat karya yang pernah diajukan di suatu perguruan tinggi maupun instansi manapun, kecuali sumber informasi yang telah dicantumkan melalui tata cara dan etika penulisan Laporan Tugas Akhir dalam daftar pustaka. Saya bertanggung jawab penuh atas keaslian karya ini, dan siap menerima sanksi apabila ditemukan hal-hal yang mengingkari pernyataan ini.

Yogyakarta, 9 Januari 2026



Nadhira Amelia Febrianti
NIM 2012677024

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT atas segala karunia dan rahmat yang telah memberikan berkah, ilmu pengetahuan, kesabaran dan ketabahan pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir **PERANCANGAN KOMIK MITOLOGI SUNDEL BOLONG SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KESADARAN KEKERASAN SEKSUAL** dengan baik dan tepat waktu. Selain sebagai syarat kelulusan dan meraih gelar Sarjana di Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Tugas Akhir ini disusun sebagai bentuk proses penelitian dan perancangan komik terkait isu kekerasan seksual yang dibahas melalui mitologi Sundel Bolong.

Tugas Akhir ini membahas perancangan komik yang mengadaptasikan mitologi Sundel Bolong sebagai penyintas kekerasan seksual yang memiliki tujuan sebagai usaha meningkatkan kesadaran kekerasan seksual dengan penyampaian informasi yang mudah untuk dimengerti melalui media komik. Diharapkan komik ini dapat membuka diskusi dan mengangkat pembahasan lebih lanjut mengenai maraknya kasus kekerasan seksual yang terjadi di Indonesia.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir perancangan komik ini masih sangat jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Maka dari itu, kritik dan saran yang dapat membangun dari segala pihak diharapkan sebagai pembelajaran dan menambah wawasan agar penulis dapat memperbaiki Tugas Akhir perancangan di masa yang mendatang. Semoga karya Tugas Akhir Perancangan ini dapat memberikan manfaat kontribusi baru dalam pembahasan isu kekerasan seksual serta sudut pandang baru bagi pembaca.

Yogyakarta, 9 Januari 2026



Nadhira Amelia Febrianti

NIM 2012677024

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa penggerjaan tugas akhir perancangan tidak dapat terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan doa, dukungan dan bimbingan berbagai pihak yang telah membantu proses perancangan penulis dengan tulus. Maka dari itu, dengan rasa syukur dan kerendahan hati, perkenankan penulis untuk berterima kasih untuk yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan anugerah-Nya serta kesehatan rohani dan jasmani sehingga saya mampu untuk menyelesaikan perancangan karya Tugas Akhir.
2. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Sn. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing saya sejak penulisan hingga proses perancangan karya Tugas Akhir
7. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing saya sejak penulisan hingga proses perancangan karya Tugas Akhir
8. Ibu Hesti Rahayu, S. Sn., M.A., selaku Dosen Penguji Ahli Tugas Akhir yang telah memberikan komentar dan saran selama proses dan pasca sidang Tugas Akhir.
9. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah membimbing saya selama kuliah masa kuliah, mulai dari semester awal hingga penyelesaian Tugas Akhir
10. Ibu Debby Dwi Elsha, M.A., yang telah memberikan saran dan komentar dalam proses perancangan narasi komik kekerasan seksual melalui sudut pandang dosen

11. Segenap dosen pengajar, karyawan, dan Staff Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang sangat berharga
12. Ibu saya, Rina Dwiana, dan Ayah saya, Ivan Andrianto, yang telah menyemangati, membantu dan mendukung dalam segala segi kehidupan saya.
13. Teman saya, Sophie Trinita, yang telah membantu saya sebagai editor dalam proses perancangan komik saya dan tidak lelah memberikan saran dan komentar terhadap karya saya.
14. Teman saya, Ben, yang telah hadir sebagai kritik dan saran segi visual selama proses perancangan komik ini
15. Mbak Upi, yang telah memberikan perspektif penanganan dan realitas kasus kekerasan seksual yang terjadi di lingkungan kampus.
16. Rekan-rekan LSM PKBI (Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia) Yogyakarta yang telah memberi saya ilmu dan pandangan baru dalam isu GEDSI (Kesetaraan Gender, Disabilitas dan Inklusi Sosial) dan prinsip pendampingan terhadap penyintas, terutama untuk teman-teman saya Adinda Putri, Putri Lalingtyas, dan Vella Massardi yang telah menjadi teman diskusi selama penggerjaan komik ini.

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama: Nadhira Amelia Febrianti

NIM : 2012677024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Seni Rupa dan Desain

Jenis: Tugas Akhir Perancangan

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT atas segala karunia dan rahmat yang telah memberikan berkah, ilmu pengetahuan, kesabaran dan ketabahan pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir **PERANCANGAN KOMIK MITOLOGI SUNDEL BOLONG SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KESADARAN KEKERASAN SEKSUAL**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 9 Januari 2026



Nadhira Amelia Febrianti
NIM 2012677024

ABSTRAK

Isu kekerasan seksual yang masih marak terjadi di Indonesia tidak terlepas dari kuatnya stigma terhadap penyintas yang masih mengakar di masyarakat. Stigma tersebut bahkan tercermin dalam mitologi-mitologi hantu perempuan yang kerap merepresentasikan perempuan sebagai korban tragedi, salah satunya melalui kisah Sundel Bolong, sosok yang mengalami kekerasan seksual sebelum kematianya. Representasi penyintas kekerasan seksual dalam media populer hingga saat ini masih sering mengandung unsur yang melanggengkan stigma kekerasan seksual. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan mengangkat isu kekerasan seksual melalui media komik yang lebih mudah dipahami oleh audiens, dengan pendekatan yang sensitif terhadap penyintas. Proses perancangan diawali dengan riset menggunakan metodologi kualitatif berupa studi literatur dari buku, jurnal, dan *website*, serta analisis data visual seperti komik dan film yang mengangkat isu kekerasan seksual dan mitologi Sundel Bolong. Selanjutnya, dirancang sebuah narasi adaptasi mitologi Sundel Bolong dengan latar era modern di lingkungan kampus, yang menitikberatkan pada perspektif penyintas. Lingkungan kampus dipilih sebagai lokus cerita mengingat tingginya kasus kekerasan seksual di institusi pendidikan tinggi, yang bertentangan dengan fungsi kampus sebagai ruang pendidikan yang aman. Perancangan narasi dan ilustrasi dilakukan dengan kehati-hatian untuk menghindari stereotip dan pelanggengan stigma terhadap isu kekerasan seksual. Hasil perancangan diwujudkan dalam bentuk buku komik cetak berukuran A5 dengan halaman hitam putih dan gaya ilustrasi semi-realistik untuk menekankan kesan serius pada cerita. Melalui adaptasi Sundel Bolong yang berakhir tragis, komik ini berupaya memanusiakan sosok Sundel Bolong sebagai penyintas, sekaligus melakukan destigmatisasi isu kekerasan seksual dan meningkatkan kesadaran pembaca terhadap kekerasan seksual.

Kata kunci: Kekerasan seksual, Sundel Bolong, komik

ABSTRACT

The prevalence of sexual violence in Indonesia is inseparable from deeply rooted stigma toward survivors within society. This stigma is reflected in female ghost mythologies that portray women as victims of traumatic events, such as Sundel Bolong, a figure depicted as having experienced sexual violence prior to her death. Representations of sexual violence in popular media often have themes that perpetuate stigma surrounding sexual violence. Therefore, this project aims to address the issue of sexual violence through a survivor-sensitive comic that is accessible and easy for audiences to understand. The design process began with qualitative research methods, including literature studies of books, academic journals, and websites, as well as visual analysis of films and comic books that discuss sexual violence and the Sundel Bolong mythology. Based on the research, a fictional adaptation of the Sundel Bolong narrative was developed, positioning her as the protagonist and emphasizing themes of sexual violence in a modern university setting. The campus environment was chosen as the story's locus due to the high incidence of sexual violence in higher education institutions, which contradicts the role of universities as safe spaces for learning. The narrative and visual development were conducted with careful consideration to avoid stereotypes and stigmatization. The final outcome is an A5-sized black-and-white printed comic featuring semi-realistic illustrations to convey a serious tone. Through a tragic reinterpretation of Sundel Bolong, this comic seeks to humanize her as a survivor, contribute to the destigmatization of sexual violence, and raise awareness among readers.

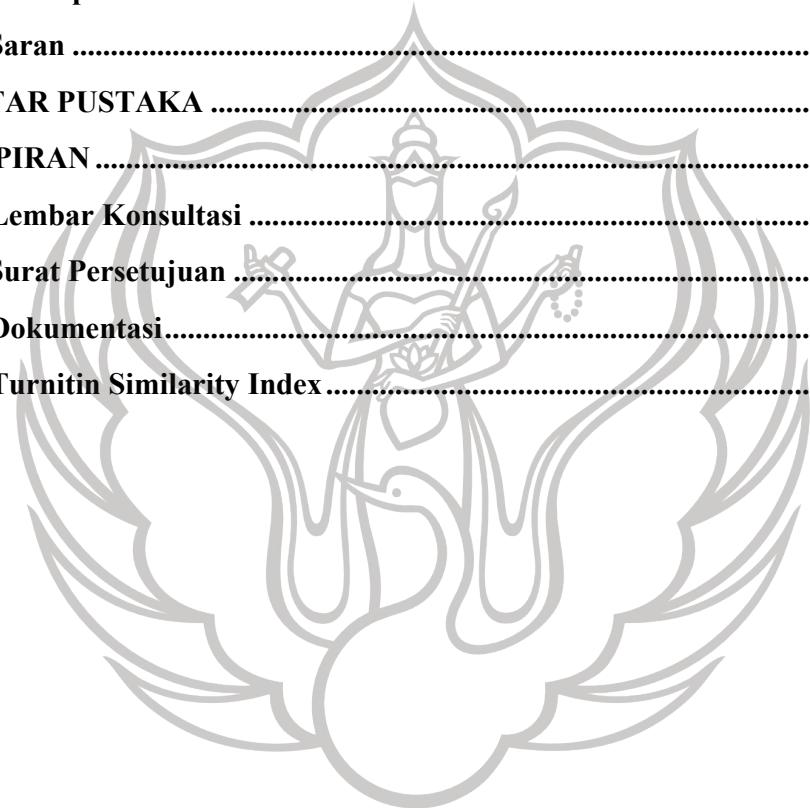
Keywords: *Sexual Violence, Sundel Bolong, comic*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Tujuan Perancangan	9
E. Manfaat Perancangan.....	9
F. Definisi Operasional.....	9
G. Metode Perancangan	11
H. Metode Analisis Data.....	12
I. Konsep Perancangan	12
J. Skematika Perancangan.....	14
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	15
A. Kekerasan Seksual.....	15
1. Kekerasan seksual dalam Hukum Indonesia	15
2. Relasi kuasa dalam kekerasan seksual	17
3. Stigma kekerasan seksual.....	23
4. Dampak kekerasan seksual.....	26
5. Representasi kekerasan seksual dalam media	34
B. Mitologi Sundel Bolong	46
C. Tinjauan Literatur Tentang Komik.....	52
1. Pengertian Komik.....	52
2. Sejarah Perkembangan Komik	53
3. Bentuk dan Jenis Komik	71

4. Elemen komik	74
5. Kategori teknik pembuatan komik	78
6. Kriteria Komik Yang Baik	78
7. Prosedur proses perancangan komik	79
D. Tinjauan Buku Komik Yang Akan Dirancang	80
1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita.....	80
2. Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis	82
3. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial	84
4. Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik Sebagai Media Penyampaian Pesan .	85
E. Tinjauan Buku Komik Pesaing di Pasaran	86
1. Tinjauan Aspek Bentuk	87
2. Tinjauan Aspek Ide Cerita.....	90
3. Tinjauan Aspek Visual	93
4. Tinjauan Content of the Message	94
5. Data Visual	95
F. Analisis Data Lapangan.....	98
1. Analisis Profil Pembaca	101
2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan Komik yang Dirancang	101
3. Analisis Prediksi Dampak Positif Komik yang Dirancang	102
G. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah	102
BAB III KONSEP DESAIN	104
A. Konsep Kreatif	104
1. Tujuan Kreatif	104
2. Strategi Kreatif	105
B. Program Kreatif.....	108
1. Judul Buku.....	108
2. Sinopsis	109
3. Storyline	114
4. Deksripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	216
5. Gaya Layout/Panel/Balon	218
6. Tone Warna	219
7. Tipografi.....	219
8. Sampul Depan dan Belakang	221
9. Finishing.....	221
C. Biaya Kreatif	222
BAB IV PROSES DESAIN.....	223
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	223
1. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung.....	223
2. Studi Visual Unsur Properti	233
3. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon	235

4. Studi Visual Unsur Arsitektural/Bangunan	237
5. Layout Komik Secara Keseluruhan.....	242
6. Layout Sampul Depan dan Sampul Belakang	308
7. Final Design Buku Komik.....	309
B. GSM (Graphic Standard Manual)	456
C. Poster Pameran Tugas Akhir	456
D. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	457
E. Media Pendukung	457
BAB V PENUTUP	459
A. Kesimpulan.....	459
B. Saran	461
DAFTAR PUSTAKA	462
LAMPIRAN	473
A. Lembar Konsultasi	473
B. Surat Persetujuan	477
C. Dokumentasi.....	478
D. Turnitin Similarity Index	479



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Angka kasus kekerasan seksual yang terjadi di lingkungan kampus pada tahun 2015-2021	22
Gambar 2.2 Piramida budaya kekerasan seksual	26
Gambar 2.3 Poster film <i>I Spit on Your Grave</i> (1978) dan <i>Sundel Bolong</i> (1981)	37
Gambar 2.4 Poster film <i>The Nightingale</i> (2018) dan film <i>Revenge</i> (2017)	40
Gambar 2.5 Karakter Green Lantern menemukan mayat kekasihnya dalam kulkas	44
<i>Gambar 2.6. Objektifikasi karakter perempuan dalam komik shounen</i>	58
Gambar 2.7 Adegan kekerasan seksual dalam komik “Maw”	61
Gambar 2.8 Penggambaran penyintas kekerasan seksual yang beragam	62
Gambar 2.9 Adegan kekerasan seksual dalam manga biografi “My Wandering Warrior Existence”	64
Gambar 2.10 Adegan renungan Nagata kabi mengenai dampak kekerasan seksual	65
Gambar 2.11 Adegan pengalaman kekerasan seksual pertama dalam novel grafis “ <i>Becoming, Unbecoming</i> ”	67
Gambar 2.12 Busana yang dikenakan protagonis ketika mengalami kekerasan seksual pertama dalam novel grafis “ <i>Becoming, Unbecoming</i> ”	68
Gambar 2.13 Adegan dampak trauma kekerasan seksual dalam novel grafis “ <i>Becoming, Unbecoming</i> ”	69
Gambar 2.14 Adegan kekerasan seksual kedua dalam novel grafis “ <i>Becoming, Unbecoming</i> ”	70
Gambar 2.15 Susunan panel dalam buku komik <i>Tombs</i> karya Junji Ito	74
Gambar 2.17 Cover buku komik <i>Maw</i> karya Jude Ellison S. dan A.L. Kaplan ...	87
Gambar 2.18 Cover buku novel grafis <i>Becoming Unbecoming</i> karya Una	88
Gambar 2.19 Cover buku komik <i>My Wandering Warrior Existence</i>	89
Gambar 2.20 Monolog perasaan karakter Marion sebagai penyintas kekerasan seksual dalam Komik <i>Maw</i>	96
Gambar 2.21 Adegan investigasi kepolisian terhadap dua korban perempuan pembunuh berantai	97

Gambar 2.22 Adegan pembelian gaun pernikahan untuk photoshoot pribadi	98
Gambar 3.2 Tone Warna dalam karya	219
Gambar 3.3 Typeface font Gothic.....	220
Gambar 3.4 Typeface font Komika Text Kaps	220
Gambar 3.5 Typeface font Goorm Sans.....	220
Gambar 3.6 Tipografi <i>hand drawn</i> untuk <i>onomatopoeia</i>	221
Gambar 3.7 Desain cover buku.....	221
Gambar 4.1 Aktris Asmara Abigail, Barbie Ferreira,	223
Julia Roberts dan Suzzanna.....	223
Gambar 4.2 Visualisasi karakter Sandra	224
Gambar 4.3 Visualisasi karakter Sandra	225
Gambar 4.4 Aktris Laura Basuki	225
Gambar 4.5 Visualisasi karakter Inara	226
Gambar 4.6 Aktor Tora Sudiro	226
Gambar 4.7 Aktris Tara Basro serta gaya hijab modis	227
Gambar 4.8 Visualisasi karakter Aghni	228
Gambar 4.9 Komedian Andre Taulany	228
Gambar 4.10 Visualisasi karakter Dimas.....	229
Gambar 4.11 Aktor Chicco Kurniawan	229
Gambar 4.12 Visualisasi karakter Bagas	230
Gambar 4.13 Konsep awal karakter Bagas	231
Gambar 4.14 Aktor Ikranagara dan aktris Christine Hakim	231
Gambar 4.15 Konsep awal karakter orang tua Sandra.....	232
Gambar 4.16 Aktor Slamet Rahardjo.....	232
Gambar 4.17 Konsep Awal Karakter Pak Wiradharma	233
Gambar 4.18 referensi kendaraan motor Jiwa.....	233
Gambar 4.19 Visualisasi Motor Jiwa pada Karya Komik.....	233
Gambar 4.20 Referensi Kendaraan Motor Inara	234
Gambar 4.21 Visualisasi Motor Inara pada Karya Komik.....	234
Gambar 4.22 Referensi Kendaraan Mobil	234
Gambar 4.23 Visualisasi Mobil dalam Karya Komik.....	235
Gambar 4.24 Referensi Ponsel	235

Gambar 4.25 Visualisasi ponsel dalam karya komik	235
Gambar 4.26 Metode <i>Jumpscare</i> dalam Membalik Halaman Komik.....	236
Gambar 4.27 Studi Visual Balon Kata dalam Komik	236
Gambar 4.28 Referensi Gedung Kos Inara	237
Gambar 4.29 Visualisasi Gedung Kos Inara pada Karya Komik.....	237
Gambar 4.30 Gedung Kampus	238
Gambar 4.31 Visualisasi Gedung Kampus pada Karya Komik	238
Gambar 4.32 Koridor Kampus	238
Gambar 4.33 Visualisasi Koridor Kampus pada Karya Komik	238
Gambar 4.34 Referensi Gang Perumahan Inara.....	239
Gambar 4.35 Visualisasi Gang Perumahan Inara pada Karya Komik	239
Gambar 4.36 Referensi Kantin Kampus	239
Gambar 4.37 Visualisasi Kantin Kampus	240
Gambar 4.38 Referensi Taman Kampus	240
Gambar 4.39 Visualisasi Taman Kampus	240
Gambar 4.40 Referensi Kelas	241
Gambar 4.41 Visualisasi Kelas	241
Gambar 4.42 Layout sampul depan dan sampul belakang.....	308
Gambar 4.43 GSM (Graphic Standard Manual)	456
Gambar 4.44 Poster pameran Tugas Akhir	456
Gambar 4.45 Katalog pameran Tugas Akhir	457
Gambar 4.46 Artprint A6	458
Gambar 4.47 Pembatas buku.....	458
Gambar 4.48 Stiker <i>Diecut</i>	458

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kekerasan seksual merupakan isu yang masih marak terjadi di Indonesia. Tindakan kekerasan seksual dapat terjadi di berbagai lapisan lingkungan sosial, budaya, pekerjaan, keluarga, serta pendidikan. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Indonesia dalam Pasal 10 Ayat 1 Permendikbud Nomor 46 Tahun 2023, Kekerasan seksual sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 ayat (1) huruf d merupakan setiap perbuatan merendahkan, menghina, melecehkan, dan/atau menyerang tubuh, dan/atau fungsi reproduksi seseorang, karena ketimpangan relasi kuasa dan/atau gender, yang berakibat atau dapat berakibat penderitaan psikis dan/atau fisik termasuk yang mengganggu kesehatan reproduksi seseorang dan hilang kesempatan melaksanakan Pendidikan dan/atau pekerjaan dengan aman dan optimal.

Pada tanggal 21 April 2024, dalam Siaran Pers Komnas Perempuan untuk memperingati Hari Kartini, terdapat sebanyak 289.111 pengaduan kasus Kekerasan Berbasis Gender (KBG) di tahun 2023, di mana sepertiganya adalah kasus kekerasan seksual, yaitu sebanyak 96.370 kasus. Dalam situs resmi Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, dimuat data jumlah kasus kekerasan yang terjadi sejak tahun 2016 hingga saat ini. Pada tanggal 1 Januari hingga 3 Desember 2025, total jumlah kasus kekerasan yang tercatat dalam situs tersebut mencapai angka 29.316 kasus, dengan 25.016 penyintas kekerasan adalah perempuan. Bentuk kekerasan tertinggi yang dialami penyintas adalah kekerasan seksual, yang saat ini berjumlah 12.686 kasus, diikuti dengan kekerasan fisik yang berjumlah 10.113 kasus, dan kekerasan psikis sebanyak 9.251 kasus.

Angka kasus kekerasan seksual pun juga tinggi di lingkungan perguruan tinggi maupun tingkat pendidikan lain. Hal ini merupakan situasi yang sangat buruk, karena lingkungan pendidikan yang seharusnya bisa menjadi tempat untuk menimba ilmu, justru menjadi tempat yang berbahaya. Hal ini dijelaskan dalam artikel Kumparan yang diunggah pada 24 Juli 2024, mengenai konferensi pers Komisioner Komnas Perempuan, Alimatul Qibtiyah, pada hari

Selasa 23 Juli 2024 di Universitas Gajah Mada. Beliau menyebutkan bahwa melalui survei yang melibatkan 661 kampus yang dilakukan Komnas Perempuan bersama mitra Satgas Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Seksual (PPKS), terkumpul sebanyak 1.133 kasus kekerasan seksual di kampus, dengan 94% korban merupakan perempuan (<https://kumparan.com/kumparannews/komnas-perempuan-ada-1-133-kasus-kekerasan-seksual-di-kampus-23BeXo51CSp/1>).

Angka pelaporan kasus kekerasan seksual dalam data-data di atas dapat diibaratkan sebagai fenomena gunung es. Angka ini hanya mencerminkan sebagian kecil dari masalah yang besar, di mana angka ini mencatat kasus yang dilaporkan oleh penyintas, belum mencakup angka kasus yang tidak dilaporkan oleh penyintas. Penyintas kekerasan seksual memiliki banyak pertimbangan yang mempersulit pelaporan kasus ke ranah hukum. Salah satu faktornya adalah stigma yang melekat terhadap korban kekerasan seksual. Dalam buku “Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity” oleh Erving Goffman (1963), terminologi stigma digunakan untuk merujuk kepada atribut yang sangat mendiskreditkan seorang individu di mata masyarakat, yang mengarah ke devaluasi sosial individu tersebut. Maka, seseorang yang memiliki stigma seringkali dipersepsi sebagai kurang layak atau kurang diterima di masyarakat dibandingkan individu-individu yang tidak memiliki atribut tersebut. Tindakan yang mendiskreditkan dapat mengarah ke berbagai konsekuensi sosial yang negatif, seperti diskriminasi, pengucilan, dan berkurangnya rasa harga diri. Stigma yang melekat pada penyintas kekerasan seksual dapat terjadi dalam berbagai bentuk, seperti menyalahkan korban, mempermalukan, dan mengucilkan. Tindakan-tindakan tersebut dapat berdampak besar pada kesehatan mental, fisik, dan kesejahteraan perempuan secara keseluruhan (Zulaiha (2016) dalam Rukman, et al. (2023)).

Langgengnya stigma terhadap penyintas kekerasan seksual tumbuh dan diperkuat akan maraknya media massa. Peliputan kasus kekerasan seksual di media merupakan pisau bermata dua, dalam satu hal, dapat membawa kesadaran akan isu tersebut di antara masyarakat, namun juga dapat menumbuhkan stigma terhadap isu tersebut. Menurut Ibnu Hamad (2004: 31),

Media massa memiliki peran yang besar dalam menyampaikan informasi berupa hasil dari realitas yang telah dikonstruksikan. Hal ini dapat berdampak pada pembentukan opini publik. Kasus kekerasan seksual yang diangkat oleh media di Indonesia masih banyak yang belum memenuhi ketentuan kode etik jurnalistik. Komnas Perempuan melakukan analisis media yang berjudul “Sejauh Mana Media Telah Memiliki Perspektif Korban Kekerasan Seksual?” Tercatat pelanggaran kode etik jurnalistik yang bersumber dari 9 media sepanjang bulan Januari sampai Juni 2015. Pelanggaran tersebut paling tinggi didominasi oleh pencampuran fakta dan opini sebesar 40 persen, pengungkapan identitas korban sebesar 38 persen, mengandung informasi cabul dan sadis sebesar 21 persen, dan mengungkap identitas pelaku anak 1 persen. Kasus kekerasan seksual yang diangkat di media Indonesia lebih menitikberatkan pada kronologi kejadian yang cenderung menyudutkan korban, tidak menceritakan konsekuensi psikologis yang dialami oleh penyintas.

Representasi visual yang mendampingi berita kekerasan seksual di media juga masih memiliki unsur stigma dalam menyampaikan situasi dan penyintas kekerasan seksual. Isu ini dibahas dalam salah satu artikel Remotivi yang diunggah pada bulan Juli tahun 2024 yang berjudul “Dari Sensasi ke Empati: Perlunya Ilustrasi Kekerasan Seksual yang Berpihak Kepada Korban” oleh Jihan Dzahabiyyah, bahwa visual representasi korban yang seringkali ditemui di media gagal dalam memberikan gambaran kasus kekerasan seksual dan memperkuat stereotip kekerasan seksual itu sendiri. Penggambaran penyintas kekerasan seksual dalam berita kerap kali menggunakan standar kecantikan barat, yaitu sosok perempuan berkulit putih, berbadan langsing, dan berambut panjang, tampak pasif, tidak berdaya, kecil, dan memiliki atmosfer yang memancing emosi takut, berbahaya, dan mengintimidasi dari gambar.

Dalam industri film Indonesia, salah satu representasi penyintas kekerasan seksual terdapat di dalam film populer Sundel Bolong (1981) yang dibintangi oleh Suzzanna. Tokoh utama dalam film Sundel Bolong (1981) bernama Alisa, seorang perempuan mantan pekerja seks yang mengalami kekerasan seksual hingga hamil. Adegan kekerasan seksual yang dialami Alisa digambarkan

secara eksplisit oleh film, sehingga tidak etis untuk ditampilkan. Alisa pun juga mendapatkan perilaku yang diskriminatif dari petugas kesehatan, sehingga ia merasa tidak memiliki lingkungan yang mendukung situasinya. Ditambah lagi, ketika melaporkan tindakan tersebut ke ranah hukum, Alisa tidak mendapatkan keadilan, karena salah satu jaksa di pengadilan tersebut berasumsi bahwa Alisa tidak mungkin mengalami kekerasan seksual, karena ia seorang mantan pekerja seks, mengindikasikan kejadian tersebut terjadi atas dasar “suka sama suka”. Alisa merasa putus asa dan malu kepada suaminya atas kehamilan yang tidak ia inginkan, Alisa pun memutuskan untuk bunuh diri, kemudian menjadi Sundel Bolong. Hal ini hanya dibahas secara serius pada babak pertama film, kemudian dilanjutkan sebagai horor komedi pada babak kedua dan ketiga, yang menceritakan Sundel Bolong membala para pelaku kasus pemerkosaan yang telah ia alami. Unsur komedi yang menjadi titik berat dalam film ini membuat pembahasan isu kekerasan seksual menjadi tidak utama. Nyatanya, adegan Sundel Bolong membeli sate 200 tusuk adalah adegan yang diingat orang-orang ketika kita mengingat film Sundel Bolong versi tahun 1981.

Pemberian label “Sundel” pada hantu Sundel Bolong merupakan salah satu contoh respon stigma masyarakat atas korban kekerasan seksual. Nama Sundel Bolong secara etimologi terbagi menjadi dua, yaitu dari kata “Sundel” atau Sundal, yang berarti “wanita jalang”, dan “bolong” yang berarti “berlubang”. Sundel Bolong digambarkan sebagai sosok perempuan yang berparas menawan, namun punggungnya berlubang. Sosok perempuan yang justru merupakan korban mendapatkan label tersebut, meskipun tentu yang salah adalah pelaku kekerasan seksual. Sundel Bolong merupakan mitologi dan cerita rakyat yang memiliki banyak sumber dan kisah yang berbeda-beda, sehingga peracangan ini memilih film *Sundel Bolong* (1981) sebagai acuan dan inspirasi dalam pengkaryaan. Film ini dijadikan inspirasi utama dalam perancangan karena film *Sundel Bolong* (1981) memuat depiksi stigma dan beratnya hal-hal yang dilalui penyintas kekerasan seksual seperti dalam adegan Alisa tidak mendapatkan perilaku diskriminatif dalam ranah hukum serta petugas kesehatan yang hingga saat ini pun masih sering dialami oleh penyintas kekerasan seksual.

Penggunaan sosok mitologi Sundel Bolong sebagai simbol *empowerment*, perlawanan, dan kekuatan bagi penyintas kekerasan seksual terinspirasi dari mitologi Medusa, yang sekarang dijadikan simbol kekuatan penyintas kekerasan seksual di mancanegara. Medusa merupakan makhluk mitologi dengan beragam asal usul, namun di era modern saat ini, sumber yang paling banyak diyakini adalah puisi naratif berbahasa latin karya Ovid pada 8 Masehi yang bertajuk *Metamorphoses*. Dalam buku tersebut, dijelaskan bahwa Medusa mengalami kekerasan seksual oleh dewa laut, Neptunus, di kuil Minerva. Namun, Dewi Minerva justru menghukum Medusa, yang seharusnya adalah korban, dengan mengutuknya di mana rambut Medusa berubah menjadi ular, dan siapapun yang ia lihat akan berubah menjadi batu. Bahkan setelah kematiannya, Medusa tidak mendapatkan kedamaian, karena kepalanya dimanfaatkan sebagai senjata untuk merubah musuh menjadi batu.

Medusa menjadi simbolisme kekuatan, *empowerment*, dan kemampuan untuk bertahan bagi penyintas kekerasan seksual, serta perlawanan atas budaya *victim blaming*, yaitu stigma menyalahkan korban dalam isu kekerasan seksual. Hal ini terefleksikan dari tren tato Medusa yang sempat viral di sosial media, khususnya TikTok. Tagar #medusatattoo diliputi sekitar 46.600 video, dengan salah satu video yang cukup viral dari akun seniman tato Trey Veleker. Trey berbagi cerita di mana ia sudah melakukan tato medusa ratusan kali, dan baru saja mengetahui makna tersembunyi dari tato tersebut. Dalam teks unggahannya, ia mengatakan ia tidak akan melihat tato medusa dengan sama lagi. Video ini sudah dilihat sebanyak 14.6 juta penonton, dan disukai oleh 1.3 juta akun. Kisah yang serupa juga dialami oleh Sundel Bolong, di mana ia yang seharusnya menjadi korban yang tidak mendapatkan keadilan, bahkan tidak bisa mendapat kedamaian setelah ia meninggal, karena ia menjadi setan Sundel Bolong yang ditakuti masyarakat.

Berdasarkan data-data sebelumnya yang telah dibahas, angka kasus kekerasan seksual yang terjadi di Indonesia masih sangat tinggi, sehingga diperlukan adanya peningkatan kesadaran akan isu kekerasan seksual di Indonesia dengan media yang mudah dipahami dan menarik untuk dikonsumsi. Menurut Frentzen et al. (2022), liputan kasus pelecehan seksual dan kekerasan

seksual di media penting untuk melanjutkan perbincangan umum, untuk memberikan informasi kepada orang lain dan memberitahukan bahwa kekerasan seksual dan pelecehan seksual adalah isu yang sedang berlangsung. Dengan demikian, kesadaran kekerasan seksual dan pelecehan seksual dapat meningkat baik pada perempuan maupun laki-laki. Hal ini dapat menciptakan budaya perilaku pengamat yang positif.

Salah satu cara menyampaikan informasi yang mudah dipahami dan menarik untuk dikonsumsi audiens secara lebih personal adalah melalui narasi fiksi. Menurut Hogan (2010) dalam Stansfield, J et al (2014)., empati afektif, atau pemahaman perasaan dan emosi orang lain, berperan besar sebagai komponen esensial dalam menikmati karya fiksi. fiksi dapat mempresentasikan emosi dengan lebih “murni” dibandingkan dengan non-fiksi, yang dapat menstimulasi respon empati afektif dari pembaca. Metode *storytelling* bergenre fiksi memiliki keunggulan dalam mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan. Pertama, *storytelling* dapat menstimulasi perasaan para pembaca sekaligus menyampaikan konten yang faktual, hal ini memungkinkan penyampaian informasi *tacit knowledge*, yaitu pengetahuan yang berupa gabungan dari pengetahuan kognitif dan teknis individu yang umumnya diperoleh melalui pengalaman serta dapat mempengaruhi kepercayaan, perspektif, dan nilai-nilai. Kedua, dengan menyajikan konteks yang lebih luas di mana pengetahuan muncul, teknik *storytelling* dapat meningkatkan potensi untuk potensi pertukaran informasi yang lebih bermakna. Ketiga, dengan mendasarkan fakta pada struktur naratif, hal ini dapat memperbesar kemungkinan terjadinya pembelajaran dan diteruskan oleh individu (Serrat, 2008).

Melalui pendekatan narasi fiksi, *storytelling* dapat lebih mengembangkan eksplorasi terhadap mitologi Sundel Bolong dengan lebih luas, karena tidak menyangkut tokoh maupun situasi nyata, maka dari itu jalan cerita dapat berlangsung lebih dinamis. Perancangan narasi fiksi difokuskan kepada tokoh Sundel Bolong sebagai penyintas kekerasan seksual sebagai poin sentral dalam cerita, di mana bahkan setelah meninggal, ia tetap menerima stigma dan menjadi setan yang dilabeli sebagai “Sundal”.

Penduduk Indonesia memiliki minat yang tinggi terhadap mitologi dan genre horor. Hal ini dapat dilihat dari tingkat penjualan film tertinggi di Indonesia. Dalam salah satu artikel dari Detik, dikatakan bahwa film *Jumbo* (2025) menempati peringkat pertama dengan jumlah penonton sebanyak 10.233.002 penonton, *KKN di Desa Penari* (2022) dengan penonton sebanyak 10.061.033 di peringkat kedua, dan diikuti oleh *Agak Laen* (2024) di peringkat ketiga dengan jumlah penonton sebanyak 9.127.602 orang. Berdasarkan tiga film terlaris sepanjang masa di Indonesia, ketiga film tersebut memiliki tema mistis dalam narasinya, yang menunjukkan ketertarikan masyarakat indonesia terhadap tema mistis (<https://www.detik.com/sumut/berita/d-8104755/defetan-film-indonesia-dengan-penonton-terbanyak-sepanjang-masa>).

Selain di media film, genre horor di Indonesia juga terdapat di berbagai media lain, salah satu contohnya ada dalam media komik. Dalam minat membaca komik, Indonesia menduduki peringkat kedua di dunia untuk jumlah pembaca komik dengan rata-rata seseorang membaca sekitar 3 buku per orang (Putra dan Faizal: 2018, hlm.104 dalam Priadi, Riki (2023)). Bahkan, Indonesia termasuk dalam posisi ketiga terbesar setelah Amerika Serikat sebagai pembaca platform MANGA Plus pada tahun 2022.

Komik horor di Indonesia bertemakan religi seperti komik siksa neraka sangat populer pada era tahun 1970 hingga 1990-an yang memuat ilustrasi eksplisit hukuman manusia di neraka yang mengerikan. Selain itu, komik horor komedi Petruk dan Gareng karya Tatang Suhendra juga cukup tenar di era 1980 hingga 1990-an, yang mengilustrasikan beraneka ragam sosok hantu lokal yang dikemas dengan lucu. Seiring perkembangan zaman dan teknologi, subgenre horor yang dimuat dalam komik Indonesia pun meluas. Salah satu contohnya adalah genre horor psikologis yang dapat ditemukan dalam komik *Grandpa is Here* (2017) karya Nan Nan yang dimuat dalam majalah Re:ON, atau komik bergenre horor kosmis *indie* bertajuk *Not Available* (2024) yang dirancang oleh beberapa illustrator dengan nama Bwusagi, M.E.A.W, Crabocalypse, Baktiabe, Hadiyas Hanafi, Budkalon dan Benishoga. Selain itu, perkembangan teknologi juga mendukung pengkaryaan komik online bergenre horor di Indonesia, seperti *webcomic* Kemala karya Sweta Kartika yang cukup populer di platform

Webtoon, di mana komik tersebut telah dilihat sebanyak 21,3 juta kali pada tahun 2024.

Dalam buku *The Art of Comics: A Philosophical Approach* karya Roy T. Cook, dijelaskan bahwa media komik dan media film memiliki relasi yang intim, beberapa aspek esensial yang membentuk relasi ini ada di dalam teknik storytelling, komposisi, angle, bahkan dalam aspek seperti storyboarding dalam film yang menyerupai panel komik. Film dan komik pun juga memiliki sejarah dalam mempengaruhi dan menginspirasi satu sama lain, salah satunya dalam media komik yang mengadopsi teknik sinematik untuk meningkatkan narasi, begitu juga dengan film yang seringkali mengadaptasi karya komik menjadi film.

Kedua medium memiliki kelebihan masing-masing, namun komik memiliki beberapa keunggulan dalam penyampaian narasi yang lebih personal, di mana pembaca dapat berpartisipasi secara aktif menyentuh medium, dan dapat mengontrol alur cerita sesuai selera masing-masing. Komikus seringkali memiliki gaya ilustrasi khas yang merefleksikan visi dan emosi mereka secara personal yang dapat meresonansi dengan pembaca dengan lebih dalam, hal ini dapat meningkatkan aspek emosional ke dalam cerita. Meskipun film juga dapat menciptakan hubungan pribadi melalui *storytelling*, komik memiliki karakteristik yang unik, seperti aspek dari pembaca, ekspresi artistik, dan integrasi elemen visual dan textual, seringkali memungkinkan pendekatan narasi yang lebih intim dan personal.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana cara menyampaikan informasi mengenai pentingnya kesadaran kekerasan seksual melalui mitologi Sundel Bolong dengan media komik?

C. Batasan Masalah

Perancangan komik difokuskan membahas kesadaran terkait kekerasan seksual dan pemahaman sudut pandang sehari-hari penyintas, maka komik ini ditujukan kepada masyarakat berumur 17 tahun ke atas di Indonesia karena cerita

dalam komik memuat konten dewasa yang mungkin belum bisa dipahami kalangan di bawah umur. Tentu saja dengan mempertimbangkan etis dalam visualisasi komik yang berkaitan dengan penggambaran adegan sensitif.

D. Tujuan Perancangan

Menghasilkan komik yang meningkatkan kesadaran terhadap tindakan kekerasan seksual serta destigmatisasi terhadap penyintas kekerasan seksual melalui sudut pandang mitos Sundel Bolong.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audiens

Menambah pengetahuan dan wawasan akan bahaya stigmatisasi penyintas kekerasan seksual.

2. Bagi Mahasiswa

Memberikan referensi penggunaan komik sebagai sarana penyampaian informasi, edukasi, dan wawasan untuk mahasiswa terkait pentingnya destigmatisasi penyintas kekerasan seksual.

3. Bagi Akademik

Memberikan pembaharuan opsi media dalam diskursus ilmu pengetahuan terkait kekerasan seksual serta stigma yang diterima oleh penyintas kekerasan seksual.

4. Bagi Organisasi dan Pemerintah

Membantu Non Governmental Organization (NGO) dan Komisi Nasional Perempuan (Komnas Perempuan) untuk memberi opsi edukasi terkait destigmatisasi penyintas kekerasan seksual.

F. Definisi Operasional

1. Kekerasan seksual

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia dalam Pasal 10 Ayat 1 Permendikbud Nomor 46 Tahun 2023, Kekerasan seksual sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 ayat (1) huruf d merupakan setiap perbuatan merendahkan, menghina, melecehkan, dan/atau menyerang tubuh, dan/atau fungsi reproduksi seseorang, karena ketimpangan relasi

kuasa dan/atau gender, yang berakibat atau dapat berakibat penderitaan psikis dan/atau fisik termasuk yang mengganggu kesehatan reproduksi seseorang dan hilang kesempatan melaksanakan Pendidikan dan/atau pekerjaan dengan aman dan optimal.

2. Stigma

Dalam buku *STIGMA Notes on the Management of Spoiled Identity oleh Erving Goffman* (1963), terminologi stigma datang dari Yunani, untuk merujuk kepada tanda-tanda ketubuhan yang dirancang untuk menunjukkan suatu hal yang tidak biasa dan buruk mengenai status moral individu penanda. Terminologi stigma digunakan untuk merujuk kepada atribut yang sangat mendiskreditkan seorang individu di mata masyarakat, yang mengarah ke devaluasi sosial individu tersebut. Maka, seseorang yang memiliki stigma seringkali dipersepsi sebagai kurang layak atau kurang diterima di masyarakat dibandingkan individu-individu yang tidak memiliki atribut tersebut. Tindakan yang mendiskreditkan dapat mengarah ke berbagai konsekuensi sosial yang negatif, seperti diskriminasi, pengucilan, dan berkurangnya rasa harga diri.

3. Mitologi Sundel Bolong

Nama Sundel Bolong secara etimologi terbagi menjadi dua, yaitu dari kata “Sundel” yang berarti “wanita jalang” dan “bolong” yang berarti “berlubang”. Sundel Bolong digambarkan sebagai sosok perempuan yang berparas menawan dengan punggung yang berlubang. Pemberian label “Sundal” pada hantu Sundal Bolong merupakan salah satu contoh respon stigma masyarakat atas korban kekerasan seksual. Penyintas kekerasan seksual yang justru adalah korban dalam situasi ini diberikan label “Sundal” meskipun dirinya sudah meninggal dan menjadi hantu. Mitologi terkait Sundel Bolong sangat variatif, sehingga dalam perancangan ini difokuskan pada mitologi berdasarkan film Sundel Bolong versi tahun 1981 karya Sisworo Gautama Putra.

4. Komik

Menurut Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comics The Invisible Art*, komik adalah sebuah jukstaposisi piktorial atau gambar (penempatan gambar yang berdekatan) dalam sekuensial yang telah diatur

sedemikian rupa untuk menyampaikan informasi dan/atau menyajikan respon estetis kepada pembaca. Komik yang disertakan oleh *storytelling* dipilih sebagai media untuk membahas isu kekerasan seksual agar informasi yang disampaikan bisa lebih menarik bagi masyarakat indonesia yang angka pembaca komiknya masih tinggi. Selain itu, penyampaian pesan melalui komik yang lebih sederhana dan personal dapat lebih dipahami bagi masyarakat.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a) Data primer

Data primer merupakan jenis data dari sumber pertama yang diterima secara langsung oleh pengumpul data. Sumber data primer yang digunakan dalam perancangan komik ini adalah film Sundel Bolong versi tahun 1981 yang dibintangi oleh Suzzanna. Film Sundel Bolong (1981) menjadi basis mitologi Sundel Bolong dalam perancangan komik ini.

b) Data sekunder

Data sekunder merupakan jenis data yang didapatkan secara tidak langsung. Data sekunder berasal dari orang lain atau melalui dokumen. Sumber data sekunder yang digunakan dalam perancangan ini berupa jurnal dan website terkait isu kekerasan seksual untuk diangkat sebagai inti cerita komik.

2. Teknik Pengumpulan Data

a) Sumber tertulis

Mencari data dari buku, jurnal, maupun karya ilmiah yang berkaitan dengan topik dan media yang diangkat dalam perancangan.

b) Website

Mencari data dari website yang tersedia di internet terkait media dan topik yang diangkat dalam perancangan

c) Studi visual

pengumpulan data referensi visual untuk perancangan komik bersumber melalui komik dengan tema yang serupa serta komik Sundel Bolong (1981) sebagai inspirasi utama dalam mitologi Sundel Bolong.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah melalui metode 5W + 1H yang disesuaikan dengan kebutuhan perancangan.

1. Apa atau *What*?

Apa yang menjadi alasan penggunaan media komik dan mitologi Sundel Bolong sebagai upaya meningkatkan kekerasan seksual?

2. Kenapa atau *Why*?

Mengapa perancangan komik mitologi Sundel Bolong dilakukan sebagai upaya meningkatkan kesadaran kekerasan seksual?

3. Siapa atau *Who*?

Siapa yang menjadi target audience untuk perancangan komik Sundel Bolong?

4. Kapan atau *When*?

Kapan perancangan komik mitologi Sundel Bolong sebagai upaya meningkatkan kekerasan seksual dilaksanakan?

5. Dimana atau *Where*?

Dimana dasar letak geografis perancangan komik mitologi Sundel Bolong?

6. Bagaimana atau *How*?

Bagaimana proses perancangan komik mitologi Sundel Bolong sebagai upaya meningkatkan kesadaran kekerasan seksual?

I. Konsep Perancangan

a) Sumber data

Sumber data pada perancangan ini dilakukan melalui berbagai buku, jurnal, dan website yang berkaitan dengan tema perancangan. Hal ini termasuk sumber yang berkaitan dengan isu kekerasan seksual, stigma yang melekat pada penyintas kekerasan seksual, mitologi Sundel Bolong, dan tinjauan karya-karya komik dan film dengan tema serupa yang dapat dijadikan referensi visual dan pendekatan plot yang baik.

b) Pengumpulan data

teknik pengumpulan data akan menggunakan studi pustaka dan studi visual, di mana pengumpulan data akan berbentuk data verbal dan visual. Studi verbal akan bersumber dari buku, website, dan jurnal terkait isu kekerasan

seksual, dan studi visual bersumber dari film Sundel Bolong (1981), untuk menjadi sumber inspirasi utama dalam mitologi Sundel Bolong, komik *Maw* (2021) yang karya Jude Ellison S. Doyle dan oleh A. L. Kaplan sebagai studi visual komik yang bertemakan kekerasan seksual dan trauma penyintas kekerasan seksual, *Becoming, Unbecoming* (2016) karya Una sebagai studi visual dan literatur bagaimana cara menyampaikan isu kekerasan seksual secara sensitif melalui lensa penyintas, komik *Blood in The Tracks* (2017-2023) karya Shuzo Oshimi, yang membahas kekerasan dalam rumah tangga oleh seorang ibu terhadap anaknya, dengan mengilustrasikan trauma sang anak yang melekat hingga dewasa, serta berbagai buku komik karya Junji Ito sebagai referensi gaya ilustrasi semi realis yang membawa kesan mencekam pada pembaca.

- c) Memulai perancangan konsep komik Sundel Bolong dengan menitikberatkan isu kekerasan seksual yang meliputi pembuatan plot besar dan konsep visual komik
- d) Perancangan naskah, sketsa awal komik dan tata letak komik
- e) Proses pembuatan komik
- f) Evaluasi karya komik
- g) Proses cetak karya komik

J. Skematika Perancangan

