

PERANCANGAN MEDIA KREATIF PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN MENGENAI RAGAM IDENTITAS GENDER DAN EKSPRESI GENDER DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA BONEKA KERTAS BAGI REMAJA

Habibullah¹, Dimas Krisna Aditya², Olivine Alifaprilina Supriadi³

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

habibullahdkv@student.telkomuniversity.ac.id¹, deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id²,
olivinea@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Kurangnya pemahaman mengenai keragaman identitas gender dan ekspresi gender menjadikannya sebagai hal tabu dan menimbulkan stigma di masyarakat, saat remaja mengenal diri sangat penting dalam mengembangkan potensi diri dan memahami mengenai konsep keberagaman, namun karena akses informasi yang sulit dan stigma menjadikan remaja dengan identitas dan ekspresi gender yang beragam menjadi sulit mengembangkan potensinya dan menjadi tidak toleran. Maka dari itu dalam penelitian kali ini dengan memanfaatkan metode campuran dengan memahami fenomena yang ada dan dengan data-data dari observasi visual, wawancara, kuesioner, serta teori sesuai bahasan. Dari pemahaman dan analisis data wawancara, kuesioner dan observasi visual maka penelitian ini ingin memperkenalkan mengenai identitas gender dan ekspresi gender termasuk maskulin, feminin, dan androgini melalui media boneka kertas bongkar pasang yang diharapkan mampu untuk memperkenalkan mengenai konsep identitas dan ekspresi gender, serta menjadi media untuk mempelajari keberagaman identitas dan ekspresi sehingga meningkatkan rasa toleransi antar sesama.

Kata Kunci : Identitas Gender, Ekspresi Gender, Boneka Kertas.

Abstract

Lack of understanding about the diversity of gender identity and gender expression makes it a taboo subject and creates stigma in society, when teenagers know themselves, it is very important to develop their potential and understand the concept of diversity, but because access to information is difficult and stigma makes adolescents with gender identity and expression diversity becomes difficult to develop their potential and becomes intolerant. Therefore, in this study, using mixed methods by understanding existing phenomena and with data from visual observations, interviews, questionnaires, and theories according to the discussion. From the understanding and analysis of interview data, questionnaires, and visual observations, this study would like to introduce gender identity and gender expression including masculine, feminine, and androgynous through the media of unpacked paper dolls which are expected to be able to introduce the concept of gender identity and expression, as well as become media to study the diversity of identities and expressions to increase tolerance among others.

Keywords: Gender Identity, Gender Expression, Paper dolls.

1. Pendahuluan

Gender merupakan persepsi dan konstruksi yang berkembang di masyarakat terkait pada peran, perilaku, ekspresi, dan identitas seseorang yang dipengaruhi oleh adat istiadat, kepercayaan, dan relasi antar manusia itu sendiri. Berbeda dengan jenis kelamin, gender merupakan sesuatu yang melekat secara kesadaran sedangkan jenis kelamin adalah terkait alat vital reproduksi biologis yang melekat pada seseorang sejak lahir dan jumlah kromosom X dan Y yang ada pada tubuh manusia, secara umum jenis kelamin terdapat jantan, betina, dan interseks. Di dalam gender juga mengenal mengenai Identitas Gender dan Ekspresi Gender yang terlihat mirip namun berbeda.

Identitas Gender adalah cara seseorang mengidentifikasi dirinya sendiri terhadap suatu peran gender tertentu, contohnya seseorang dapat mengidentifikasikan dirinya dengan cis-gender atau diantaranya cis-perempuan dan cis-laki-laki, transgender, non-binary, agender, genderfluid, queer, dll. Hal itu terbentuk atas kesadaran dan sepenuhnya berdasarkan keputusan pribadi dan merupakan otoritas sepenuhnya datang dari diri sendiri sesuai yang dijabarkan oleh Brannman mengenai Panduan untuk Anak tentang Gender, Seksualitas dan

Keluarga (Branfman, 2019: 10-22). Lalu Ekspresi Gender yaitu suatu sifat atau cara seseorang dalam mengekspresikan penampilannya di masyarakat yang sering diasosiasikan dengan maskulin, feminin, dan androgini. Maskulin yaitu contohnya terkait dengan sifat pemberani, gagah, kuat dan lainnya, sedangkan feminin terkait dengan sifat lemah-lembut, penyayang, dll, serta androgini merupakan gabungan dari keduanya, androgini tidak terikat oleh persentase 50% Maskulin dan 50% Feminin tapi bagaimana seseorang ingin mengekspresikan kedua sifat tersebut dan mengekspresikannya. Sifat maskulin, feminin dan androgini tidak ada kaitannya dengan jenis kelamin, orientasi, dan identitas seseorang bikutip dari laman jurnal Lembaga Bantuan Hukum Apik (Asosiasi Perempuan Indonesia untuk Keadilan) tentang Memahami SOGIESC. Sebagai contoh seorang laki-laki dapat memiliki sifat feminin maupun androgini begitu juga perempuan yang dapat memiliki sifat atau penampilan yang maskulin atau androgini, dan non-binary juga dapat mengekspresikan dirinya dengan maskulin atau feminin. selain terhubung dengan sifat, maskulin, feminin, dan androgini juga bagaimana seseorang dalam mengekspresikan penampilannya, seperti penggunaan atribut atau pakaian dengan warna, aksesoris, sepatu, dan hal lainnya yang dipakaikan pada tubuh manusia dan bisa dilihat. Nilai di masyarakat juga mempengaruhi bagaimana orang-orang mengartikan maskulinitas, feminitas, dan androgini. Seperti warna *pink* sekarang dianggap feminin namun dahulu malah diakaitkan dengan maskulin, kemudian penggunaan rok yang jika pada umumnya di Indonesia di khususnya untuk perempuan saja dan dianggap sangat feminin sedangkan di Skotlandia para pemuda juga memiliki pakaian tradisional berbentuk rok dan disana merupakan simbol maskulinitas. Dari pemaham semua ini gender telah ramai diperbincangkan sejak tahun 1960 yang kemudian terus akan berkembang.

Kemudian pentingnya memahami Ekspresi Gender dan Identitas Gender tak hanya terlepas untuk masyarakat lebih luas, namun bisa dari sekolah atau yang paling dasar adalah keluarga. Orang tua yang memiliki pengetahuan mengenai ekspresi gender dan identitas gender akan menghargai otoritas tubuh anaknya, membesarkannya sesuai pilihan dan kesadaran sang anak yang kemudian akan menaikkan rasa percaya diri dan hubungan harmonis anak dan orang tuanya. Dalam perkembangan anak menuju remaja dan remaja ke dewasa, anak remaja akan mulai memahami dan mengenali bagaimana emosi, kesadaran dan tubuhnya bekerja, sehingga penting untuk mengenalkan Ekspresi dan Identitas Gender sejak awal agar anak dapat tumbuh percaya diri dan terhindar dari stigma, rasa malu, dan kesalah pahaman. Maka dari itu penting dalam menyediakan bahan informasi dalam bentuk media yang mudah diakses dan dimengerti oleh banyak orang khususnya remaja yang dalam masa memahami jati diri untuk kemudian mampu mencintai dan menerima dirinya dan mengembangkan potensi-potensi diri secara lebih luas.

2. Metode Penelitian

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode campuran. Hal ini bertujuan untuk lebih memahami isu dan juga untuk menjawab permasalahan mengenai fenomena terkait di masyarakat. Berikut merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk membantu proses perancangan :

- 1) Observasi Visual
- 2) Wawancara
- 3) Kuesioner
- 4) Studi Pustaka

3. Landasan Teori

3.1 Desain Komunikasi Visual

3.1.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan sebuah disiplin ilmu yang memiliki tujuan dalam mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai macam media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola berbagai elemen-elemen grafis berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout atau letak. Jika diartikan secara bahasa ,ala berkaitan dengan perancangan, citra, dan kreativitas; komunikasi; ilmu yang mempelajari segala informasi atau pesan yang harus disampaikan dan segala yang terlihat dalam kutipan dari Kusrianto (Febriani, I. N., Hidayat, S., & Resmadi, I., 2020).

3.1.2 Sejarah Desain Komunikasi Visual

3.1.3 Fungsi Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual sebagai media dalam menyampaikan pesan dan informasi tentunya memiliki fungsi dasar lainnya yang mampu menunjang dalam penyampaian pesan, fungsi desain komunikasi visual yaitu: 1) Sarana Identifikasi, 2) Sarana Informasi dan Instruksi, 3) Sarana Presentasi dan Promosi.

3.1.4 Elemen Desain Komunikasi Visual

Dalam memahami desain komunikasi visual perlu untuk mengenal mengenai apa saja elemen yang membangun sebuah desain sehingga mampu menjadi alat komunikasi dengan pendekatan visual atau bahasa rupa, dalam perspektif penelitian desain komunikasi visual, elemen-elemen tersebut antara lain:

- 1) Warna
- 2) Tipografi
- 3) Tekstur/Barik
- 4) Komposisi/Layout/Tata Letak

komposisi atau layout merupakan tata letak elemen-elemen desain, yaitu mencakup elemen visual, teks, dan lainnya dalam sebuah bidang. Layout bisa ditemukan dalam media tertentu berdasarkan penjelasan dari Baiq Winditia Maynarni, Fariha Eridani Naufalina (Maynarni, B. W., Naufalina, F. E., & Supriadi, O. A., 2020).

3.2 Perancangan (Desain)

“Perancangan” dapat dilihat pada kutipan dari Dana Sri Lestari dan Dimas Krisna Aditya yang mengutip dari Yongky Safanayong dalam buku Desain Komunikasi Visual Terpadu terbitan 2006, Perancangan yaitu sebuah proses penggambaran dan perancangan dalam merancang (Lestari, D. S., & Aditya, D. K., 2017).

3.3 Media

Berdasarkan yang dijabarkan oleh Criticos yang dikutip oleh Daryanto (Daryanto, 2013: 4) media adalah salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan atau penyampai informasi dari kamunikator (penyampai pesan) kepada komunikan (penerima pesan).

3.4 Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan audience atau pengguna dalam kegiatan belajar dan memahami untuk mencapai tujuan belajar (Santyasa, 2007: 3).

3.5 Identitas Gender dan Ekspresi

Dalam mengenal keberagaman identitas gender dan ekspresi (Safri, 2020: 246) ada beberapa kata kunci yang dapat menjadi acuan dalam memudahkan untuk memahami keberagaman gender, latar, dan istilah yang digunakan yaitu diantaranya;

Tabel 3.5 Mengetahui Kata Kunci dalam Keberagaman Gender dan Ekspresi
Sumber: Sarif, Arif Nuh. Memahami Keberagaman Gender & Seksualitas (2020)

Androgini	Istilah yang memiliki arti perpaduan sifat, perilaku, dan atribut maskulin dan feminin secara bersamaan.
Aseksual	Merupakan orientasi seksual yang tidak mempunyai ketertarikan secara seksual terhadap perempuan maupun laki-laki.
Biner Gender	(juga dikenal sebagai binerisme gender, binerisme, atau genderisme) adalah klasifikasi gender menjadi hanya dua bentuk berbeda yakni maskulin dan feminin, entah oleh suatu sistem sosial atau kepercayaan budaya.
Biseksual	Orientasi Seksual yang merupakan ketertarikan seksual pada laki-laki dan perempuan.
Cisgender	Identitas atau peranan gender yang sesuai dengan ekspektasi dari jenis kelamin yang ditetapkan sejak lahir, contohnya seseorang mengidentifikasi diri sebagai seorang laki-laki atau perempuan, dan sama seperti jenis kelamin yang dimiliki sejak lahir.
Coming in	Fase dimana seseorang sudah menemukan jati dirinya dan juga mampu menerima serta berdamai dengan situasi yang dialaminya.

Coming out	Fase ketika seseorang telah menemukan jati dirinya dan juga mampu menerima serta berdamai dengan situasi yang dialaminya, dan berani untuk <i>mendecair</i> diri pada orang lain.
Ekspresi Gender	Cara seseorang dalam mengkomunikasikan identitas gender-nya kepada orang lain melalui perilaku, pakaian, gaya rambut, suara, atau karakteristik tubuh. Contohnya: Maskulin, feminin, Andorini, non-binary dan sebagainya.
Gender	Mengacu pada peran, perilaku, aktivitas, dan atribut yang secara konstruksi sosial dianggap “cocok” oleh masyarakat untuk laki-laki dan perempuan.
Heteronormativitas	keyakinan bahwa heteroseksualitas adalah orientasi seksual yang "normal" dan "sepatutnya" dimiliki oleh manusia. Dalam kata lain, pandangan ini mengasumsikan bahwa hubungan seksual dan perkawinan yang paling "sesuai" untuk manusia adalah hubungan antar lawan jenis dan gender hanya biner.
Heteroseksual	Orientasi seksual atau ketertarikan pada individu yang berlainan dari jenis kelaminnya/seks.
Homoseksual	Orientasi Seksual atau ketertarikan pada seseorang dengan jenis kelamin yang sama, seperti laki-laki tertarik secara seksual pada laki-laki, atau perempuan tertarik pada perempuan.
Identitas Gender	Pengalaman internal atau individu terhadap gender yang mungkin saja tidak sesuai dengan jenis kelaminnya pada saat ia dilahirkan.
Intersex	Memiliki kelamin ganda, tapi hanya satu yang dominan.
Karakter Seks	Karakter seks seseorang secara biologis yang ditetapkan secara medis berdasarkan pada ciri primer (penis atau vagina), maupun ciri sekunder (Kumis, jenggot, payudara, atau jumlah kromosom X dan Y).
Orientasi Seksual	Ketertarikan seksual, emosional, romantic, rasa sayang, dan hubungan intim individu terhadap laki-laki, perempuan, keduanya, atau label gender tertentu.
Patriarki	sebuah sistem sosial yang menempatkan laki-laki sebagai pemegang kekuasaan utama dan mendominasi dalam peran kepemimpinan politik, otoritas moral, hak sosial dan penguasaan properti. Dalam domain keluarga, sosok yang disebut ayah memiliki otoritas terhadap perempuan, anak-anak dan harta benda.
Perilaku Seksual	Perilaku yang didasari oleh dorongan seksual atau kegiatan untuk mendapatkan kesenangan organ seksual melalui perilaku.
Queer	Istilah “Payung” bagi individu yang identitas seksnya unik dan tidak biasa, selain cisgender atau heteroseksual.
SOGIESC	Singkatan dari <i>Sexual Orientation</i> (orientasi seksual), <i>Gender Identity</i> (identitas gender), <i>Gender Expression</i> (ekspresi gender), dan <i>Sex Characteristics</i> (karakter atau perilaku seks/jenis kelamin).
Toxic Femininity	Dalam bahasa Indonesia yaitu feminitas beracun yaitu standar masyarakat mengenai hal-hal yang seharusnya dimiliki dan dilakukan oleh perempuan, hal ini sebenarnya merugikan perempuan karena menghalangi perempuan untuk maju dan berkembang.
Toxic Masculinity	Dalam bahasa Indonesia yaitu maskulinitas beracun yaitu istilah yang lahir akibat konstruksi patriarki yaitu mengacu pada

	perilaku dan sikap kasar yang dikaitkan dengan kejantanan laki-laki, yang biasanya didefinisikan sebagai kekerasan, seks, agresivitas, dan tidak perasa.
Transgender	Istilah payung terhadap identitas dan ekspresi gender yang tidak sesuai dengan ekspektasi dari jenis kelamin yang ditetapkan saat lahir.
Transpuan	Secara jenis kelamin adalah laki-laki, namun mengidentifikasi dan mengekspresikan diri perempuan. Bisa dikenal dengan istilah waria atau wanita pria.

3.5.1 Identitas Gender

Gender merupakan bagaimana seseorang merasakan siapa dirinya, laki-laki, perempuan, keduanya atau tidak diantaranya. Gender merupakan karakteristik yang ditentukan oleh konstruksi sosial, karena dipengaruhi oleh adat istiadat, kebudayaan, kepercayaan, dan relasi di masyarakat itu sendiri.

Seseorang mungkin akan mengidentifikasikan dirinya sebagai cisgender. Ini adalah keadaan ketika seseorang mengidentifikasi diri sebagai seorang laki-laki atau perempuan, dan sama seperti jenis kelamin yang dimiliki sejak lahir. Atau seseorang mungkin akan mengidentifikasi sebagai ragam gender, yang terdiri dari:

- transgender - identitas gender tidak sesuai dengan jenis kelamin saat lahir,
- non-binary - identitas gender bukan sebagai perempuan ataupun laki-laki, atau merupakan gabungan antara laki-laki dan perempuan,
- gender fluid - identitas gender yang mengalir,
- agender - identitas yang tidak diantara identitas gender manapun.

Bisa saja seseorang akan menggunakan sebutan gender lainnya untuk mengidentifikasi dirinya. dan seseorang itu mungkin akan menemukan dan mengerti lebih banyak mengenai identitas gender seiring waktu. Ini mungkin menjadi bagaimana mereka mengekspresikan dirinya dengan identitas diri dengan berbagai cara.

Kebanyakan orang akan tumbuh berfikir dirinya sebagai seorang laki-laki atau perempuan dan tidak mempertanyakan gendernya, namun beberapa orang di banyak kebudayaan mengidentifikasikan dirinya berbeda dari jenis kelamin sejak lahir.

3.5.2 Ekspresi Gender

Ekspresi adalah mengenai bagaimana seseorang mengekspresikan dirinya, melalui perilaku, pakaian, gaya rambut, suara, atau karakteristik tubuh. Pada umumnya seseorang akan mengekspresikan dirinya dengan sifat dan karakteristik maskulin, feminin, atau keduanya (androgini) atau tidak diantaranya yaitu tidak diasosiasikan dengan sifat atau karakteristik apapun yang cenderung neutral.

Androgini (perlu dicatat bahwa seorang yang memiliki ekspresi androgyn tidak ada patokan mengenai persentase berapa banyak dia ingin berekspresi maskulin ataupun feminin, karena seringkali seseorang, mengklasifikasikan orang androgyn adalah dia yang 50% maskulin dan 50% feminin, Kembali lagi sebagai otoritas tubuh setiap orang itu adalah hak masing - masing orang).

3.5.3 Ragam Identitas Gender dan Ekspresi di Indonesia

Di Indonesia sendiri konsep mengenai peran gender di masyarakatnya sudah ada sejak sedari mana kebudayaan nusantara itu muncul, mulai dari Sumatra hingga papua memiliki berbagai konstruksi sosial tersendiri dalam memandang identitas gender dan ekspresi orang lain, hingga hubungan antar manusia itu sendiri tidak hanya berpusat pada heteronormatifitas namun lebih beragam dari yang dibayangkan. Jauh sebelum konsep barat dan modern dalam memandang dan mengartikan mengenai identitas gender dan ekspresi berkembang dan masuk di Indonesia, telah mengenal gender dalam beberapa budaya di nusantara dengan variasi gender dan ekspresi yang beragam yang menepis bahwa konsep keberagaman gender dan ekspresi bukanlah budaya import barat namun sudah dikenal sejak dahulu kala.

Mulai yang sudah dikenal banyak yaitu identitas lima gender di kebudayaan Bugis, yaitu ada Bissu yang merupakan seorang pendeta adat Bugis, lalu Celalai merupakan seorang yang terlahir dengan alat genital jantan namun berekspresi dan hidup di masyarakat sebagai seorang perempuan, Celalai merupakan seseorang yang terlahir dengan alat genital betina namun berekspresi dan hidup sebagai laki-laki di masyarakat bugis, Makkunrai yaitu seorang perempuan cisgender, dan Orowane yaitu laki-laki cisgender. Lalu di hubungan homo romantis antara seorang Warok dan Gemblak, dimana Warok adalah tokoh sentral dalam Reog

Ponorogo, dan Gemblak merupakan seorang pria muda berparas cantik. Hingga kemudaian penari atau penampil seni cross-gender seperti Lengger Lanang dari Jawa Tengah, Ludruk dari Jawa Timur, Arjen Wani (Wani=laki-laki, Arjen=Kesenian) dari Bali, dan Seni Randai dari Sumatra yang dulunya semua penari adalah laki-laki. Varian ekspresi dan identitas gender ini datang dari kebudayaan asli nusantara yang sudah mulai mengenal konsep gender dan ekspresi yang menghadirkan dan menyediakan tempat bagi keberagaman individu-individu yang sudah lama ada di tanah Nusantara.

3.6 Boneka Kertas

Boneka Kertas atau yang lebih populer di Indonesia dengan sebutan Bongkar Pasang (BP) adalah sebuah figur yang terbuat dari lembar kertas yang memiliki pakaian dan aksesoris terpisah yang juga terbuat dari lembar kertas yang sama, pakaian dan aksesoris kertas tersebut dapat dipasang dan dilepaskan berulang kali ke boneka. Pada saat sebelum beberapa mainan plastik menjadi lebih dikenal dan banyak dikenali, boneka kertas telah hadir dan menjadi favorit dalam kategori mainan anak karena murah dan telah disukai hampir selama dua ratus tahun. Dewasa ini banyak seniman yang menjadikan boneka kertas menjadi salah satu media dalam mengekspresikan seni.

3.6.1 Sejarah Boneka Kertas

3.6.2 Boneka Kertas Kostumisasi (Dress-up Dolls)

3.7 Psikologi Remaja

Menurut hukum perdata, remaja adalah anak yang berada dibawah usia 21 tahun, dimana umur 21 tahun dikategorikan sebagai usia kedewasaan. Sedangkan dalam hukum pidana, remaja adalah anak yang berusia dibawah 18 tahun. Berdasarkan ilmu kedokteran dan biologi yang dimaksud remaja yaitu suatu tahap perkembangan fisik dimana alat-alat kelamin manusia mencapai kematangannya. WHO (World health organization) menyebutkan bahwa terdapat tiga kriteria remaja sesuai dengan ciri biologic, psikologik, dan sosial-ekonomi dimana tersebut diantaranya (Sarwono, 1989: 4).

terdapat tiga tahap dalam perkembangan remaja (Sarwono, 1989: 13) yaitu:

- 1) Remaja Awal (Early Adolscence), Remaja dengan klasifikasi usia 11-14 tahun.
- 2) Remaja Madya (Middle Adolscence), Remaja dengan klasifikasi usia 15-17 tahun.
- 3) Remaja Akhir (Late Adolscence), Remaja dengan klasifikasi usia 18-21 tahun.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Konsep pesan ada tiga yaitu pesan informatif, edukatif dan persuasif yang disesuaikan dengan narasi dan target pengguna yang dituju, sehingga informasi yang dibawa harus mudah dipahami dan dicerna oleh remaja sebagai target *audienes*, namun tidak menutup kemungkinan dari kemudahan informasi yang diberikan mampu juga digunakan dan dinikmati oleh pengguna diluar target *audiences*. Penggunaan bahasa juga akan menyesuaikan dan akan terdapat panduan dalam menggunakan dan memahami media boneka kertas sehingga selain menonjolkan unsur rekreatif namun juga sebagai media pengenalan dan pembelajaran mengenai identitas gender dan ekspresi.

1) Informatif, Mengenalkan (*Identify*)

Boneka kertas sebagai media dalam mengenalkan identitas gender dan ekspresi gender bertujuan untuk menjadi sarana informatif yang rekreatif, berusaha untuk mengenalkan konsep keberagaman identitas gender dan ekspresi yang dimiliki oleh individu berbeda sehingga selain menjadi media dalam mengenalkan juga mampu sebagai pembantu dari mengenali diri sendiri, sehingga seseorang menjadi lebih percaya diri, penerimaan diri, dan pengembangan potensi diri.

2) Edukatif, Memahami (*Understanding*)

Media menjadi salah satu alat edukatif dalam memahami perbedaan yang ada dalam masyarakat Indonesia sebagai masyarakat yang plural dan memiliki perbedaan latar belakang ras, suku, agama, warna kulit, bahkan identitas dan ekspresi gender yang membentuk identitas itu sendiri. Terkandung dalam semboyan bangsa Indonesia “Bhineka Tunggal Ika” menjadi alasan kuat untuk dapat memahami perbedaan yang ada, sehingga rasa toleransi antar sesama semakin besar dan kuat menjadikan lingkungan yang aman dan nyaman bagi semua lapisan dan latar belakang.

3) Persuasif, Menghargai (*Respect*)

Setelah mengenali dan memahami, target media dalam peran persuasif yaitu berikutnya adalah dengan adanya media yang memperkenalkan konsep identitas dan ekspresi gender sehingga pengguna mengenal dan mengerti perbedaan individu sehingga media mendorong pengguna untuk menghargai antar sesama dan meningkatkan rasa empati terhadap perbedaan yang ada. Merupakan cita-cita dan tujuan inti dari media yaitu untuk sebagai pendukung terciptanya rasa toleransi, saling mengerti, empati, dipadu dalam kata menghargai.

Dengan adanya media boneka kertas mampu mendapatkan informasi mengenai identitas gender dan ekspresi gender yang selama ini tidak terlalu mudah dimengerti dan sulit diakses karena jarang media mainstream membahas dengan baik mengenai perbedaan gender dan ekspresi tanpa melekatkan pada suatu stigma.

4.2 Konsep Kreatif

Pengenalan dan pembelajaran yang mengasikkan tidak terlepas dari terlibatnya media yang kreatif dan rekreatif, salah satunya yaitu dengan menggunakan Boneka Kertas. Boneka Kertas atau di Indonesia populer dengan istilah Bongkar Pasang yang merupakan figur dengan pakaian dan aksoris terpisah, berbeda dengan mainan lainnya yang terbuat dari plastik, mainan ini mudah dan murah untuk didapatkan atau dibuat sendiri, sehingga mainan ini memang sangat populer dahulu. Pada saat ini Boneka Kertas sudah jarang diproduksi namun masih sering digunakan dalam media belajar, hadiah, dan bonus jika membeli suatu produk. Melihat kepraktisannya, boneka kertas menjadikan media kreatif dan menarik untuk mengenal tentang ekspresi dan identitas gender yang melekat pada manusia, juga tampilannya yang unik dapat menarik bagi berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa yang ingin bernostalgia.

Boneka kertas dulunya membawa suatu narasi yaitu bagaimana seorang perempuan harus berpakaian, sekarang boneka kertas juga membawa narasinya masing-masing, maka dari itu penulis ingin membawa narasinya yaitu boneka kertas mampu menjadi media dalam mengenalkan keberagaman identitas gender dan ekspresi gender yang mana pengguna nantinya dapat bermain dengan sisi maskulin, feminin, dan androgini tanpa harus takut karena stigma, merupakan realisasi dimana seseorang dapat bermain dengan ekspresinya.

4.3 Konsep Media

Media adalah salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan atau penyampai informasi dari komunikator (penyampai pesan) kepada komunikan (penerima pesan) (Daryanto, 2013: 4). Boneka kertas sebagai perantara atau sarana penyampai pesan dan informasi dipilih karena selain mampu menjadi media alternatif edukasi namun mampu mengajak pengguna untuk turut berekreasi melalui visual dan media yang ditawarkan namun juga melatih *sense of sensory* mengenai pemilihan atribut dan pakaian yang beragam dan bermacam pilihan, menjadi sarana imajinatif, dan salah satu media yang mampu mempresentasikan penggunaannya.

4.4 Konsep Visual

Konsep kreatif yang digunakan berorientasi pada analisis terkait pengguna. konsep kreatif dan konsep pesan merupakan sumber yang digabungkan menjadi satu sebagai landasan atau proses rancangan untuk media boneka kertas tentang pengenalan konsep identitas gender dan ekspresi gender bagi remaja awal (*early adolescence*). Diperlukan dasar dalam proses perancangan dan pengerjaan visual agar menghasilkan ciri khas visual.

1) Moodboard

Merupakan tahap awal dalam mengumpulkan gambar-gambar sebagai referensi visual dan Menyusun media moodboard agar menjadi acuan dalam perancangan boneka kertas sebagai media edukasi ini.

2) Sketsa dan Layout

Dalam membantu merealisasikan penggambaran yang sesuai, penulis membuat beberapa sketsa yang sesuai dengan data dan moodboard yang ada, sketsa terkait karakter yang ditampilkan, beberapa atribut dan pakaian, dan desain visual lainnya.

3) Desain Karakter

Karakter yang ditampilkan merupakan media yang nantinya dimana pengguna dapat mengkostumisasi karakternya sesuai yang dia inginkan sehingga desain karakter dibuat se-netral mungkin, sehingga mampu bertransformasi dan bermain dalam spektrum feminin, maskulin, dan androgini sesuai

keinginan pengguna. Dalam menunjang representasi dari perbedaan yang ada, tidak hanya dalam perbedaan gender, namun perbedaan lainnya seperti warna kulit dan bentuk tubuh, maka dihadirkan 4 jenis bentuk tubuh beserta 4 jenis warna kulit dalam merepresentasikan keragaman yang ada.

4 jenis bentuk tubuh yang diusung, yaitu:

- a) Bentuk Tubuh Kotak "Square"
- b) Bentuk Tubuh "V"
- c) Bentuk Tubuh "A"
- d) Bentuk Tubuh "O"

4) Konsep Warna

Warna kulit memiliki beberapa varian sehingga mampu menjadi dekat dengan pengguna sebagai representasi yang dia inginkan, lalu warna pakaian dan atribut disesuaikan dengan color palette dengan psikologi warna feminin, maskulin, dan androgini.

Warna kulit yang dihadirkan, yaitu: Cerah Merona, Kuning Langsat, Sawo Matang, dan Hitam Manis.

5) Konsep Huruf

Penggunaan huruf yang digunakan yaitu *font* Arial Rounded MT Bold dengan jenis sans-serif dan dekoratif yaitu HVD Steintz sehingga mampu bermain dengan gaya visual dan menyesuaikan dengan nuansa yang dibawa.

6) Logo Judul

Dalam perancangan logo judul yang akan digunakan pada buku, poster, muncul beserta set yang ada, yaitu:



Gambar 4.16 Logo Judul Buku

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Habibullah 2021

7) Media Utama Boneka Kertas

Format yang digunakan dalam perancangan ini adalah format buku bundle dimana buku memiliki template 1:1 dengan menghadirkan penjelasan mengenai identitas dan ekspresi gender, set boneka kertas dalam media belajar sambil bermain, *mini-game*, dan worksheet.

i. Daftar Isi

Berisi muatan konten yang dihadirkan didalam buku.

Daftar Isi	
● Penjelasan Identitas dan Ekspresi Gender	1
● Identitas dan Ekspresi Gender di Indonesia	10
● Fakta dan Pertanyaan	14
● Mengenali Gender dengan Boneka Kertas	17
▶ Set Karakter	19
▶ Set Pakaian & Aksesoris	35
▶ Set Pakaian Tradisional	43
● Adu Game	47
● Tentang Penulis	54

ii. Chapter 1: Penjelasan Identitas dan Ekspresi Gender

Pada chapter awal ini berisi beberapa informasi dasar terkait penjelasan mengenai identitas dan ekspresi gender itu sendiri, mulai dari; Definisi dan pengertian gender, Identitas gender dan ekspresi gender, Perbedaan gender dan jenis kelamin, Tabel bahasa dan istilah dalam mengenal gender. Selain itu juga dibantu dengan visual-visual berupa ikon, simbol. Dan ilustrasi yang mendukung.



Gambar 4.18 Chapter 1

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Habibullah 2021

- iii. Chapter 2: Identitas dan Ekspresi Gender di Indonesia
Chapter ini menyajikan informasi terkait keberagaman gender yang ada di nusantara, mulai dari sistem lima gender di suku bugis, hingga kesenian yang diisi oleh cross-dresser dalam pementasan kesenian tradisional di Indonesia.



Gambar 4.19 Chapter 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Habibullah 2021

- iv. Chapter 3: Fakta dan Pertanyaan
Pada bagian ini pembaca disuguhkan informasi terkait fakta dan mitos mengenai konsep gender, dan menjawab kesalahpahaman dan stigma mengenai keberagaman gender itu sendiri.



Gambar 4.20 Chapter 3

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Habibullah 2021

- v. Chapter 4: Fakta dan Pertanyaan

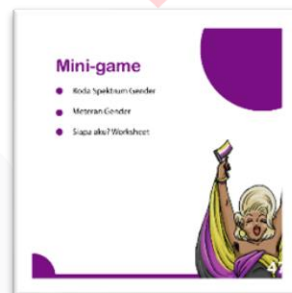
Chapter empat berisi set boneka kertas yang dapat dimainkan dan dilepaskan, sehingga menunjang proses pengenalan dan pembelajaran yang lebih seru dan interaktif. Berisi set karakter, rambut, aksesoris, pakian, dan baju tradisional.



Gambar 4.21 Chapter 4
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Habibullah 2021

vi. Chapter 5: Mini-game dan Worksheet

Ini merupakan chapter terakhir dari buku "Create Me" yang berisi beberapa media pendukung dan melekat pada fisik buku, mulai dari; Roda Spektrum Gender, Meteran Gender, dan Worksheet yang dapat diisi oleh pengguna atau pembaca yang memiliki buku ini.

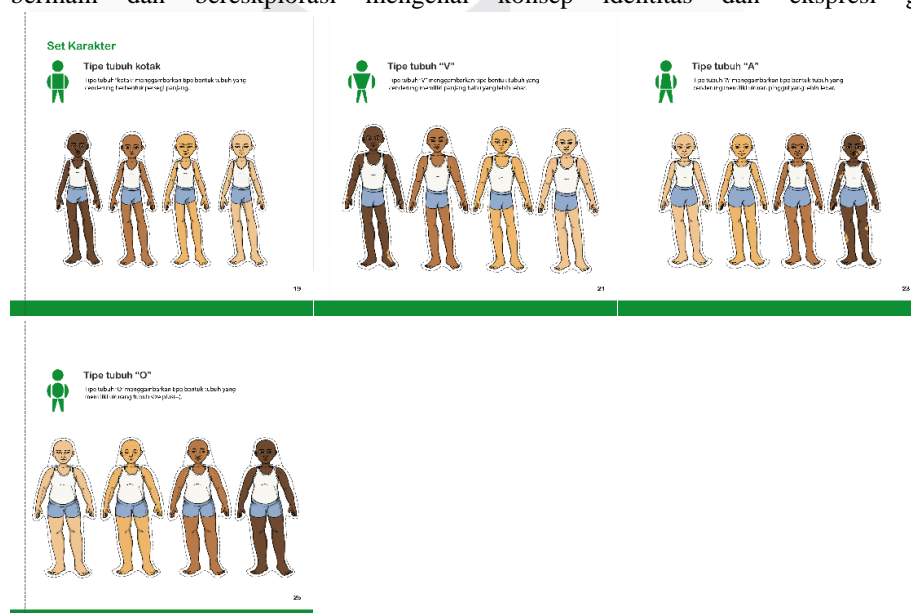


Gambar 4.22 Chapter 5
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Habibullah 2021

8) Media Pendukung

i. Boneka Kertas

Boneka kertas menjadi media pendukung dalam seri buku, membantu pengguna dalam bermain dan beresplorasi mengenai konsep identitas dan ekspresi gender.

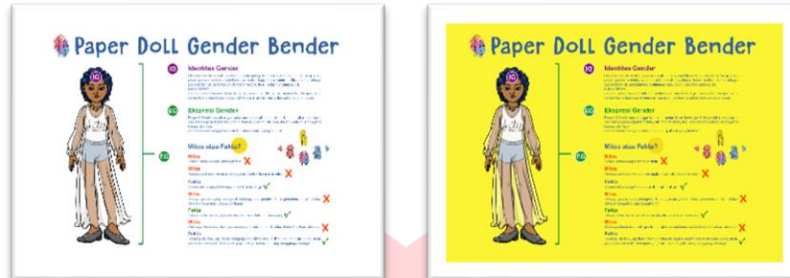


Gambar 4.23 Set Boneka Kertas

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Habibullah 2021

ii. Poster A3

Poster menghadirkan informasi yang lebih padat dan sederhana dengan ilustrasi mengenai identitas gender dan ekspresi gender, format rancangan poster yaitu *landscape*. Berikut poster yang dihadirkan:



Gambar 4.24 Poster Media Pendukung

Sumber: [Dokumentasi Pribadi, Habibullah 2021](#)

iii. Poster Promosi

Poster promosi sebagai salah satu metode pemasaran karya atau buku.

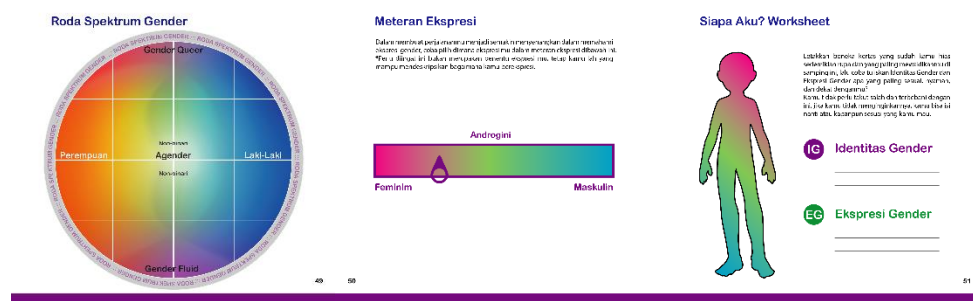


Gambar 4.25 Poster Promosi Karya

Sumber: [Dokumentasi Pribadi, Habibullah 2021](#)

vii. Mini-game (Roda Spektrum Gender dan Meteran Gender) dan Worksheet

Media interaktif didalam buku yaitu roda spektrum, meteran gender, dan worksheet yang dapat diisi oleh pengguna. Berfungsi untuk mengeksplor dan menambah keseruan mengenai keberagaman gender sembari memberi tahu bahwa spektrum gender sangat luas, berikut referensinya:

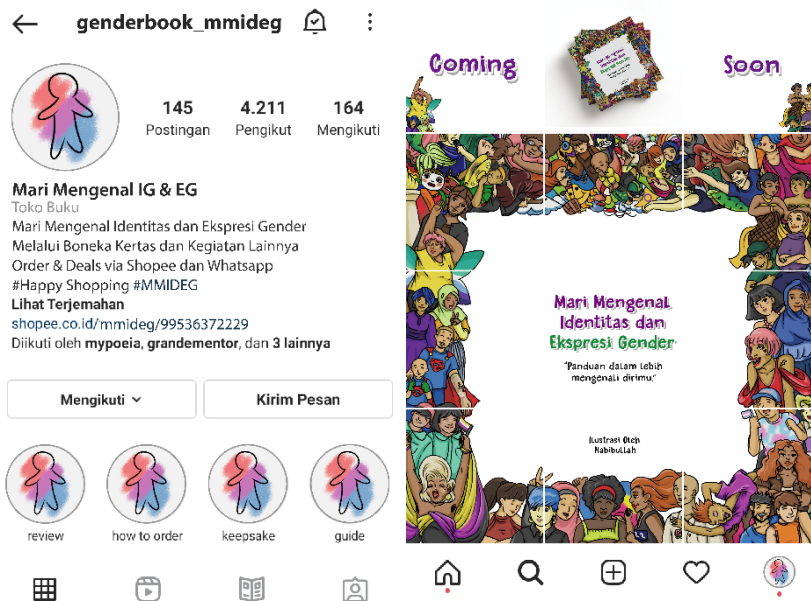


Gambar 4.26 Referensi mini-game dan worksheet

Sumber: Dokumentasi Pribadi, Habibullah 2021

v. Sosial Media

media pendukung lainnya berfungsi untuk sebagai media promosi yang kemudian dapat disebar luaskan melalui sosial media mainstream seperti *Instagram*, *twitter*, *facebook* dan lainnya menyesuaikan dengan aktifnya pengguna remaja di internet.



Gambar 4.27 Mockup Sosial Media Instagram
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Habibullah 2021

vi. Stiker dan Pin

Menambah merchandise dan sebagai penunjang pengguna dalam menyebarkan brand atau pengetahuan mengenai produk ke khalayak ramai, juga menjadi salah satu penyokong dalam pemasaran.



Gambar 4.28 Mockup Stiker dan Pin dalam Poster
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Habibullah 2021

3.5 Konsep Bisnis

Sebagai modal produksi buku bundar “Mari Mengenal Identitas dan Ekspresi Gender”, penulis telah merangkum kegiatan produksi dan pembuatan buku yang nantinya akan diajukan pada pemberi proyek atau Lembaga terkait.

5. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan yang dapat diambil dari fenomena dan permasalahan yang ada mengenai kurang meleknnya masyarakat khususnya remaja sebagai target pengguna pada penelitian dan perancangan ini adalah masih kurangnya sumber informasi yang mudah diakses dan berbahasa Indonesia serta mudah dimengerti mengenai konsep keberagaman individu pada identitas dan ekspresi gender, selain itu media yang membawa informasi cenderung monoton dan diakses oleh kalangan tertentu yang sebelumnya sudah tertarik atau penasaran mengenai informasi identitas dan ekspresi gender. Salah satu media yang disoroti yaitu boneka kertas yang sebelumnya malah menjadi alat dalam menanamkan begenai bagaimana seorang anak perempuan berpakaian. Namun demikian, perancangan ini bertujuan untuk menjadi salah satu media dalam memberikan informasi yang mudah dipahami dengan adanya fitur interaktif sehingga selain belajar namun juga langsung mempraktekkannya pada media yang sudah dihadirkan, juga perlahan mengubah perlahan citra dari mainan boneka kertas yang eksklusif bagi anak perempuan menjadi mainan yang mampu dimainkan siapa saja juga mengajarkan bahwa mainan atau “*Child toys*” adalah *genderless*. Perancangan ini terwujud dengan merealisasikan boneka kertas yang mampu menepik stereotip gender dan wadah dalam memperoleh informasi yang mudah dipahami.

Kemudian saran dari penulis, media boneka kertas sangat berpotensi menjadi media dalam mengenalkan berbagai macam isu dan topik mulai dari ringan hingga berat, seperti bagaimana pakaian tidak memiliki jenis kelamin, hingga bagaimana pakaian tradisonal diperkenalkan melalui media boneka kertas juga. Selain itu media boneka kertas pun dapat dimainkan oleh segala kalangan dengan menyesuaikan tampilan media sesuai target umur pengguna dan menjadi salah satu cara dalam membantu seseorang dalam mengeluarkan dan menyeimbangkan sisi “*inner child*” yang memang membantu dalam menyeimbangkan Kesehatan mental. Penulis berharap perancangan karya ini dapat membantu dalam mendukung remaja sebagai pengguna dalam meningkatkan kepercayaan ini dalam mengeksplor dan mengembangkan potensinya dengan menciptakan “*self love*” dengan penerimaan diri dan pengembangan diri. Juga mampu menyedikan informasi yang mudah dipahami mengenai konsep identitas dan ekspresi gender yang memang harusnya sudah dikenal sejak sedari dini. Rancangan ini tidaklah sempurna, apabila ada kekurangan pada perancangan dan penulisan sangat terbuka terhadap saran dan pengembangan lebih lanjut.

REFERENSI

- Amin, C. (2007). 33 Inspirasi Desain Rumah Tinggal. Niaga Swadaya.
- Ave, Dane. (1996). *The Doll Sourcebook*. Betterway Books.
- Bintardi. (1984). *Dasar-dasar Komunikasi*. Surakarta: UNS.
- Branfman, J. (2019). *You Be You!: The Kid's Guide to Gender, Sexuality, and Family*. Jessica Kingsley Publishers.
- Bressler, C. E. (2007). *Literary criticism. An Introduction to Theory*. Pearson Education, Inc.
- Carter, R., Meggs, P. B., & Day, B. (2011). *Typographic design: Form and communication*. John Wiley & Sons. 4th ed. New Jersey: John Wiley & Sons, INC.,.
- Daryanto, D. (2013). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Dreyer, Y. (2007). Hegemony and the internalisation of homophobia caused by heteronormativity. *HTS Teologiese Studies/Theological Studies*, 63(1), 1- 18.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. (2009). *Nirmana: elemen-elemen seni dan desain*. Yogyakarta: JALA SUTRA.
- Febriani, I. N., Hidayat, S., & Resmadi, I. (2020). Perancangan Media Informasi Mengenai Pentingnya Literasi Digital Pada Anak. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Fiske, J. (2017). *Reading the popular*. Routledge.
- Fox, Margalit. (2014). "Tom Tierney, Who Made Paper Dolls an Art Form, Dies at 85" *The New York Times*.
- Giordano, S. (2013). *Children With Gender Identity Disorder: A Clinical, Ethical, and Legal Analysis*. Oxford, Uk: Routledge.
- Graham, S. (2002). Sex, gender, and priests in South Sulawesi, Indonesia. *IIAS Newsletter*, 29, 27.
- Hoffmann, F., Augustyn Jr, F. J., & Manning, M. J. (2013). *Dictionary of Toys and Games in American Popular Culture*. Routledge.

- Irwanto, et al. (1989) Psikologi Umum. Jakarta: Grammedia.
- Lestari, D. S., & Aditya, D. K. (2017). Perancangan Media Edukasi Tanggap Menghadapi Bencana Banjir Untuk Anak-anak Di Dayeuhkolot. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- Maynarni, B. W., Naufalina, F. E., & Supriadi, O. A. (2020). Perancangan Website Edukasi Stunting Dan Pencegahannya Pada Balita Untuk Para Ibu Di Babakan Ciparay. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Mulyana, D. (2000). Ilmu Komunikasi, Pengantar. *Bandung: Remaja Rosadakarya*.
- Santyasa, I. W. (2007). Media Pembelajaran Disajikan dalam Workshop Media. Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan. Banjar Angkan Klungkung.
- Sarif, Arif Nuh. (2020). Memahami Keberagaman Gender dan Seksualitas: Sebuah Tafsir Kontekstual Islam. Lintang Books, Sleman.
- Sarwono, Sarlito W. (1989) Psikologi Remaja. Jakarta: Rajawali.
- Soewardikoen, D. W. (2019). Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual. PT Kanisius, Yogyakarta.
- Supriyono, R. (2010). Desain komunikasi visual teori dan aplikasi. *Yogyakarta: Andi*.
- Poerwadarminta, W. (1994). Kamus Umum Bahasa Indonesia, Jakarta, Balai Pustaka.
- Wilchins, R., Nestle, J., Howell, C., Rivera, S., Wright, S., & Reiss, G. (2020). GenderQueer-Voices from Beyond the Sexual Binary. Riverdale Avenue Books LLC.
- Wong, W., & Sakri, A. (1989). Beberapa asas merancang trimatra. Penerbit ITB Bandung.
- Zander-Seidel, Jutta (2015). In Mode: Kleider und Bilder aus Renaissance und Frühbarock (in German). Nuremberg: Germanisches Nationalmuseum.

Internet

- Kamus Queer. (2020, 9 June). Kamus Bahasa Queer Indonesia. Diakses pada 8 April 2020, Dari <https://www.instagram.com/kamusqueer/>
- Lbhapiksemarang.Blogspot.Com. (2018, 7 Agustus). *Memahami Sogiesc*. Diakses Pada 18 Maret 2021, Dari <Http://Lbhapiksemarang.Blogspot.Com/2018/08/Memahami-Sogiesc.Html>
- National Women's History Museum. (2016, 20 November). *History of Paper Dolls and Popular Culture*. Diakses pada 8 April 2021, Dari <https://www.womenshistory.org/articles/history-paper-dolls-and-popular-culture/>
- Raisingchildren.Net.Au. (2021, 15 Maret). *Gender Identity, Gender Diversity And Gender Dysphoria: Children And Teenagers*. Diakses Pada 18 Maret 2021, Dari <Https://Raisingchildren.Net.Au/Pre-Teens/Development/Pre-Teens-Gender-Diversity-And-Gender-Dysphoria/Gender-Identity>
- TEDxJakarta. (2011, 29 Desember). TEDxJakarta: Didik Nini Thowok – *Cross Gender Dancer, Overcoming Discriminations and Sings of Love*. Diakses pada 17 April 2020, Dari <https://youtu.be/JdVLYMb8IGE>
- The Free Dictionary By Farlex. (2010). *Paper Doll*. Diakses pada 8 April 2021, Dari <https://www.thefreedictionary.com/paper+doll/>
- Yayasanpulih.org (2020, 14 Agustus). Toxic Masculinity. Diakses pada 16 Maret 2021, Dari <Http://yayasanpulih.org/2020/02/toxic-masculinity>