

BAB II

LANDASAN TEORI

a) Perancangan

Kata ‘rancang’ diambil dari hasil terjemahan kata *design* dalam Bahasa Inggris yang artinya pendesainan atau pembuatan desain. Dengan demikian, konsep perancangan bisa disebut konsep pendesainan atau konsep pembuatan desain yang wujudnya berupa konsep tertulis atau verbal. Sedangkan pelaksanaan pendesainan atau pembuatan desain berikutnya disebut visualisasi desain (Sadjiman EbdySanyoto, 2005: 61).

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik (Ladjamudin, 2005:39).

Perancangan adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah (Susanto, 2004: 51).

Berdasarkan beberapa pengertian perancangan yang dikemukakan beberapa tokoh di atas, penulis menyimpulkan bahwa perancangan adalah sebuah kegiatan mendesain yang merupakan sebuah proses tindak lanjut dari kegiatan analisis data untuk menciptakan satu atau beberapa alternatif pemecahan masalah. Berangkat dari teori ini, perancangan *motion graphic* direalisasikan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah berupa upaya dalam membuat media sosialisasi untuk mengetahui pengaruh negatif pornografi di kehidupan anak – anak.

b) Animasi

i. Pengertian Animasi

Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan / mengingat gambar sebelumnya. Animasi dapat dibuat dengan menggunakan sekumpulan gambar yang berubah sedikit demi sedikit, yang ditampilkan secara berurutan dengan kecepatan tertentu, sehingga menimbulkan bergerak pada rentetan gambar yang diam. Kehalusan animasi bisa ditentukan melalui banyaknya gambar yang ditampilkan dalam satu detik atau disebut *frame per second*. Biasanya dalam animasi standar, digunakan patokan 18 sampai 24 gambar perdetik. (Cinemags, *The Making of Animation*, 2004: 6).

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang continue atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda & Adjie, 2011: 6)

Berdasarkan beberapa pengertian animasi yang dikemukakan beberapa tokoh di atas, bisa disimpulkan bahwa animasi adalah sebuah ilusi optic yang diakibatkan oleh beberapa *sequence* gambar yang jika diperlihatkan secara cepat akan menampilkan sebuah kesan bergerak. Namun seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi dalam bidang animasi, definisi animasi menjadi lebih fleksibel. Animasi tak lagi hanya dikaitkan dengan beberapa sekuens gambar yang menimbulkan ilusi optik

gerak belaka, teknologi animasi dewasa ini memungkinkan gerak grafis menjadi kenyataan.

2. Sejarah dan Perkembangan Animasi

Emile Cohl (Perancis) pada tahun 1908 disebut-sebut sebagai andil awalmunculnya karya film animasi pertama. Emile mengembalikan bentuk filmfotografis ke dalam gambar. 20 tahun kemudian, *Mickey Mouse* dilahirkan olehstudio film Walt Disney di Amerika. Hal tersebut menjadi bukti keberhasilan perkembangan film animasi, dan hingga kini pun *Mickey Mouse* masih menjadi salah satu tokoh animasi yang populer.

Dewasa ini, animasi tak lagi hanya didominasi oleh negara-negara barat maupun Disney saja. Kini Jepang dan bahkan studio-studio animasi Indonesiapun sudah mulai bergerak untuk menciptakan beberapa film animasi, salah satu karya film animasi karya anak bangsa yang terbaru adalah *Battle of Surabaya*.

Perkembangan teknologi berperan besar dalam mendorong proses perkembangan animasi. Teknologi komputer saat ini sudah banyak digunakan dalam memproduksi animasi. Dalam perkembangannya, animasi kini berkembang ke dalam dimensi baru, yakni media interaktif. Media-media yang dimaksud adalah permainan interaktif hingga merambat ke desain. Dalam film, animasi kini digunakan demi menciptakan efek khusus (*special effect*) yang terlalu sulit atau bahkan tidak bisa dicapai melalui cara pengambilan gambar biasa.

Peranan animasi dalam menyebarkan pesan atau gagasan ke masyarakat luas cukup penting, berikut beberapa contoh penggunaannya:

- a. Media Kampanye (Propaganda)
- b. Iklan Bioskop (*Advertising Films for Theatres*)
- c. Film Eksperimen (*Experimental Films*)
- d. Film Pendidikan (*Educational Films*)
- e. Film Pengetahuan (*Science Films*)
- f. Film Cerita (*The Feature-Length Films*)
- g. Iklan Televisi (*Television Commercials*)
- h. *Bumper*

3. Jenis Animasi

Jenis animasi dapat dibagi menjadi tiga bagian, yakni menurut proses produksinya, menurut bentuknya dan menurut fungsinya.

a. Animasi Menurut Proses Produksi

Menurut proses produksinya, animasi terbagi atas tiga kategori pembuatan, yaitu:

1) Proses produksi analog (*Conventional*)

Dimana sebagian besar pembuatannya dilakukan dengan manualisasi.

Sedangkan komputer hanya berperan sebagai alat pembantu saja.

2) Proses produksi digital (*Computerize*)

Dimana pembuatan film animasi yang sebagian besar dilakukan oleh komputer, namun tentu tidak menutup kemungkinan masih menggunakan teknik manual dalam beberapa bagian.

3) *Stop Motion Animation*

Membuat animasi dengan cara shoot satu demi satu gambar dengan menggunakan kamera foto dan media dapat berupa clay atau apapun termasuk tubuh manusia sehingga menciptakan gerakan yang tidak mungkin dibuat oleh kamera video.

b. Animasi Menurut Bentuk

Sesuai dengan bentuknya, animasi terbagi atas dua kategori pembagian, yaitu:

1) Animasi Dua Dimensi (2D), disebut juga *classic animation* karena pengerjaannya masih bersifat manual (*drawing*), dalam pengaplikasian gerak animasi dibuat pada satu sisi, sehingga pada animasi ini dibutuhkan kumpulan gambar yang telah dibuat secara teratur sebelumnya, hingga pada akhirnya kumpulan gambar tersebut akan terlihat seolah-olah bergerak.

2) Animasi Tiga Dimensi (3D), disebut juga *digital animation* karena hampir seluruh pengerjaannya telah menggunakan perangkat komputer, dibuat secara individu/objek oleh karena itu animasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang.

c. Animasi Menurut Fungsi

Sesuai dengan fungsinya, animasi terbagi atas lima jenis pembagian, yaitu:

1) *Character Animation*.

2) *Visualization, Visual Effect* (efek-efek khusus yang tidak dapat diciptakan oleh kamera atau saat pengambilan gambar atau *shooting*).

3) *Interactive Animation*.

4) *Interactive Multimedia* contohnya VCD/DVD *tutorial*, dan *game*.

5) *Motion Graphic Animation* (termasuk *bumper*).

4. Prinsip-Prinsip Animasi

Prinsip-prinsip animasi ada 12 teknis dalam pembuatan animasi memang harus dimiliki oleh seorang animator, tetapi animator juga harus memiliki *feeling* yang kuat mengenai *timing*, pergerakan, pengamatan dan tingkah laku. Animator harus menjadi seorang aktor, punya perasaan, dan logika agar dapat membuat sesuatu menjadi hidup dan alami (George Maestri, 2006: 117).

Prinsip-prinsip tersebut antara lain:

a. *Timing*, dapat diartikan sebagai *acting* serta waktu pergerakan satu karakter dalam satu *scene*. Sehingga gerakan animasi dapat terlihat sangat kaku atau bahkan sangat lamban.

b. *Arc*, yaitu gerakan yang membentuk garis lengkung yang alami dalam dunia. Tiap benda mempunyai gaya atau kekuatan, kecuali benda yang sifatnya mekanis atau tidak alami.

c. *Squash and Stretch*, dapat diimplementasikan dalam beberapa proses perubahan bentuk pada kulit dan otot, lompatan, *morphing*, pengaruh berat, simulasi objek-objek dinamis.

d. *Anticipation*, yaitu gerakan animasi selalu memiliki tahap persiapan ketika melakukan sebuah aksi atau gerakan. Gerakan yang menunjukkan gerakan awal atau persiapan yang dilakukan.

e. *Esay In and Esay Out*, yaitu prinsip yang berhubungan dengan akselerasi ketika objek mengalami percepatan dan perlambatan ketika mengalami pergerakan.

f. *Secondary Action*, yaitu membuat animasi terlihat lebih alami dan menarik. Merupakan gerakan pendukung dari gerakan utama yang mengalami pergerakan.

g. *Follow Through and Overlapping*, yaitu reaksi yang terjadi atau gerakan *overlap* sebuah karakter animasi setelah melakukan animasi utama atau gerakan utama.

h. *Staging*, yaitu membuat sebuah gerakan sehingga mudah dimengerti. Menggambarkan mood, aksi dan posisi suatu karakter animasi.

i. *Straight Ahead Action and Pose to Pose Action*, yaitu standar teknik animasi dengan merencanakan struktur gerakan-gerakan yang terjadi melalui pose-pose kunci (*key pose*). *Straight ahead action* adalah teknik animasi dengan menggerakkan karakter untuk per-ramennya hingga selesai.

j. *Personality/Appeal*, yaitu karakter yang memiliki *personality* atau kepribadian akan mampu menghubungkan emosi antar karakter tersebut dengan penonton. Kompleksitas dan konsistensi gerakan adalah dua elemen daya tarik karakter yang dapat dengan mudah dikembangkan didalam komputer animasi 3D hingga mampu mendefinisikan karakteristik utama dari kepribadian sebuah karakter.

k. *Exaggeration*, yaitu gerakan pengembangan dari gerakan normal. Namun, gerakan itu sebaiknya tetap berpaduan pada gerakan natural yang dilebih-lebihkan. Gerakan dibuat akan menimbulkan kesan yang mendukung cerita animasi.

l. *Soild Drawing*, yaitu rasa tentang cara pandang tiga dimensi terhadap penokohan seorang karakter goresan garis, shading serta warna. Melalui poin-poin diatas, dapat disimpulkan bahwa sebuah animasi memerlukan suatu prinsip-prinsip dalam

pengerjaannya agar benar menjadi animasi dan dapat dijadikan rangkaian gambar yang menjadi sebuah film. Dengan kata lain, setiap karya berbentuk animasi memerlukan prinsip animasi sebagai acuan dasar pembuatannya.

c) *Motion Graphic*

i. Pengertian *Motion Graphic*

Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di Cinegraphic pada tanggal 6 Januari 2012, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia. *Motion graphic* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi (misalnya *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zoetrope*, *praxinoscope* dan *flip book*). Istilah ini berguna untuk membedakan *still graphics* dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*transforming graphics*).

Istilah *motion graphic* digunakan untuk membedakan dari animasi konvensional yang mengalami pergerakan dikarenakan perubahan grafis yang berbeda setiap frame, sedangkan *motion graphic* lebih ditekankan kepada pergerakan dan perubahan bentuk sederhana (pembesaran, pengecilan, perspektif dan sebagainya) tanpa merubah bentuk asli dari grafis tersebut (*Motion Graphic, en.wikipedia, n.d. Para. 1*).

Berdasarkan beberapa pengertian *motion graphic* yang dikemukakan beberapa tokoh di atas, penulis menyimpulkan bahwa *motion graphic* adalah sebutan untuk

sebuah objek grafis yang digerakkan dengan menggunakan teknologi komputer tanpa merubah bentuk asli grafis tersebut. Hal ini merupakan salah satu bukti bahwa *motion graphic* telah melampaui metode – metode *footage frame-by-frame* dan animasi konvensional.

2. Sejarah dan Perkembangan *Motion Graphic*

Bentuk awal bidang *motion graphic* dulunya sering diperdebatkan, hal itu disebabkan oleh belum adanya definisi yang diterima secara universal. Namun, pada awal abad ke-20 orang-orang seperti Viking Eggeling, Oskar Fischinger, Walter Ruttmann dan Hans Richter bereksperimen dengan prinsip *motion* di film-film yang menyerupai grafis. Fakta ini pun diamini oleh Michael Betancourt yang kemudian tercatat sebagai orang yang pertama kali menulis survei mendalam mengenai sejarah *motion graphic* dengan berdasar kepada karya tokoh-tokoh diatas.

Salah satu awal penggunaan istilah *motion graphic* adalah berkat andil animator bernama John Whitney, yang pada tahun 1960 mendirikan sebuah perusahaan bernama Motion Graphics Inc, selain itu ia selalu menggunakan istilah *motion graphic* dalam setiap pekerjaannya.

Akhirnya Saul Bass dengan *opening sequence*-nya di pada tahun 1950 hingga 1960-an membuka mata publik tentang *motion graphic*. Selain itu, Saul Bass juga termasuk salah satu pelopor utama dalam pengembangan judul urutan film. Karyanya termasuk urutan judul untuk film-film populer seperti *The Man With The Golden Arm* (1955), *Vertigo* (1958), *Anatomy of a Murder*(1959), *North by Northwest*

(1959), Psycho (1960), dan Advise & Consent(1962). Desain yang sederhana namun efektif mampu mengkomunikasikan suasana film.

Pada akhir 70-an dan 80-an orang-orang seperti Harry Marks dan Robert Abel membantu membawa dinamika *motion graphic* yang dihasilkan komputer grafis untuk siaran televisi. Namun padaakhirnya, istilah *motiongraphic* sendiri baru menonjol pada awal 1990-an, bersamaan dengan munculnya komputer *desktop* yang terjangkau.

Motion graphic telah dianggap sebagai keahlian khusus, biasanya dilakukan oleh desainer yang berkonsentrasi dalam merancang untuk siaran televisi atau film, atau kini sering disebut sebagai *motion graphic artist*. Dewasa ini paradigma khalayak tentang desain grafis mungkin baru sebatas sebuah gambar dan / atau teks yang dicetak di atas kertas maupun papan reklame akan tetapi, keyakinan umum bahwa desain grafis merujuk pada citrayang statis/diam lama-lama akan hilang sepenuhnya.

3. Prinsip Dasar *Motion Graphic*

Dalam pembuatannya, diperlukan beberapa pertimbangan untuk menghasilkan *motion graphic* yang efektif, antara lain:

a. *Spatial*, merupakan pertimbangan ruangan yang terdiri dari arah, ukuran,arah acuan, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi gerakanlain dan hubungan pergerakan terhadap batas-batas frame. Kesemua factor tersebut sangat penting untuk dipertimbangkan ketika proses koreografi animasi. Selain itu, gerakan *frame*/bingkai, diciptakan dari gerakan fisikatau simulasi kamera, bisa menentukan bagaimana ruang bisa dilihat dan dimengerti pada situasi tersebut.

b. *Temporal*, merupakan pertimbangan yang terdiri dari *time* dan *velocity*, memiliki peranan yang cukup besar dalam gerakan koreografi. Di dunia video dan film, waktu menggambarkan secara *numeric* sebagai *frame persecond* (fps). *Frame rate* ini menggambarkan kecepatan maksimum animasi yang bisa dimainkan untuk membuat ilusi yang berkelanjutan. Standar *frame rate* pada film untuk komersial *motion picture* adalah 24 fps. Efek bisa meningkatkan ekspresi sebelum menjadi animasi.

c. *Typographic*, merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam grafis design. Dalam penggunaan tipografi terdapat beberapa hal yang bisa dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan, misalnya tipe huruf, ukuran, berat dan lain sebagainya.

4. *Motion Graphic* pada Iklan

Secara tidak disadari oleh pemirsa awam, bahwa karya *motion design* muncul di media elektronik dengan porsi yang cukup besar. Program umumnya berdurasi 24 menit, dengan slot untuk *commercial break* 6 menit. Lalu slot iklan dengan durasi 6 menit, komponennya diisi oleh *motion designer* dalam pembuatan *titles*, *logo animation*, *product animation*, *visual effects* dan lainnya.

Motion graphics dalam sebuah tayangan iklan merupakan elemen penting yang tidak dapat dihilangkan. Elemen-elemen grafis yang dapat berupa teks atau gambar yang bergerak secara dinamis tersebut memiliki arti penting selain memberi nilai keindahan, juga berfungsi memperkuat pesan yang ingin disampaikan oleh iklan tersebut.

d) Media

1. Pengertian Media

Tim O'Sullivan (et.al.), dalam bukunya yang berjudul "Key Concepts in Communication" (1983: 142), menyatakan bahwa:

"Media merupakan agensi perantara yang dapat mewujudkan terjadinya komunikasi. Secara umum merupakan penuturan, penulisan, gerakan tangan/kepala, mimik muka, pakaian, akting, tarian yang semua ini disebut dengan perantara komunikasi. Secara khusus merupakan kemajuan teknologi yang dapat memperluas saluran dan kecepatan komunikasi."

Ada beberapa teori yang menjelaskan mengenai definisi / pengertian dari media, yaitu:

- a. Sarana / wahana / wadah / alat komunikasi untuk memberikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. (kamus besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan).
- b. Sarana yang dipergunakan oleh komunikator sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan kepada komunikan, apabila komunikan berada ditempat yang jauh dan banyak jumlahnya. (Kamus Komunikasi, Drs.Oyong Uchjana Effendy, M.A)
- c. Berbagai format / bentuk untuk menyimpan informasi yang memerlukan peralatan pendengar dan peralatan pandangan khusus. (Okiahama State University Information Literacy)

Berdasarkan beberapa pengertian media yang dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah sarana / alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada target audiens / komunikan.

2. Kateristik Media

Berdasarkan kateristiknya, media terbagi menjadi dua bagian, antara lain:

- a. Media Statis bisa disebut juga dengan *Graphic Media*, yaitu media yang hanya memiliki ruang (*space*).
- b. Media berbasis waktu, terbagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- *Motion Graphic Media*, media yang memiliki ruang (*space*) dan pergerakan waktu (*time movement*).

Contoh: *Slide program, moving text.*

- *Multimedia*, media yang memiliki ruang (*space*) dan pergerakan waktu (*time movement*) dan sudah dilengkapi dengan suara (*sound*).

Contoh: TV, video presentasi, video klip, film, dan lain lain.

- *Interactive Media*, media yang memiliki ruang (*space*) dan pergerakan waktu (*time movement*) dan sudah dilengkapi dengan suara (*sound*), serta sudah terdiri dari dua system komunikasi dua arah (*two ways communication*) antara pemberi informasi dan penerima informasi.

Contoh: webside, e-mail, CD interaktif dan sebagainya.

3. Tingkatan Media

Berdasarkan tingkat kebutuhannya, media dapat dibagi menjadi dua tingkatan, antara lain:

- a. Media Primer, media yang diutamakan pengoprasiaanya dan pendistribusiannya, sifatnya rata – rata sebagai media lini atas walaupun tidak selalu.
- b. Media Sekunder, media yang tidak diutamakan pengoprasiaanya dan pendistribusiannya, sifatnya rata – rata sebagai media lini bawah.

4. Fungsi Media

Fungsi – fungsi media antara lain:

- Menghubungkan satu dengan yang lain
- Sebagai pengawas situasi masyarakat dan dunia informasi
- Penyalur kebudayaan
- Hiburan

5. Pengaruh Media

a) Pengaruh Positif media :

- Sebagai media promosi
- Ajang memperbanyak teman
- Sebagai tempat penyebaran informasi
- Sebagai saran untuk mengembangkan ketrampilan dan social

b) Pengaruh negative media :

- Kecanduan
- Kejahatan dunia maya (cyber crime)
- Pornografi
- perjudian

e) Frekuensi Konsumsi Pornografi Kepada Anak

- Pornografi

Pornografi dapat didefinisikan sebagai representasi eksplisit (gambar, tulisan, lukisan, dan foto) dari aktifitas seksual atau hal yang tidak senonoh, mesum atau cabul yang dimaksudkan untuk dikomunikasikan kepublik (R. ogien, 2003: 31, 47). Mesum, cabul atau tidak senonoh dipahami sebagai sesuatu yang melukai dengan sengaja rasa malu atau rasa susila dengan membangkitkan representasi seksualitas. Bisa saja penilaian ini dituduh bersifat subyektif karena mengacu pada situasi mental atau efektif seseorang.

1. Frekuensi Konsumsi Pornografi pada anak

a. Definisi konsumsi pornografi

Pornografi berasal dari dua kata, yaitu *porne* dan *graphos*. *Porne* mengandung arti prostitusi atau pelacuran, *graphos* mengandung arti tulisan atau gambar. Berkaitan dengan makna kata-kata ini, identifikasi pornografi yang paling umum adalah tulisan atau gambar yang memancing kesenangan seksual, seperti kesenangan seksual pada pelacuran. Sifat yang dekat pelacuran merupakan inti persoalan masalah pornografi. Pelacuran dalam konteks inia

dalah praktik yang menjadikan kesenangan seks sebagai komoditas untuk mencari keuntungan (Supangkat,2005). Pornografi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) diartikan sebagai penggambaran tingkah laku secara erotis dengan lukisan dan tulisan, dan juga dalam format video untuk membangkitkan nafsu birahi. Materi pornografi juga banyak disebarluaskan dalam format video.

Undang-Undang Pornografi meliputi larangan dan pembatasan perbuatan yang berhubungan dengan pornografi sebagai mana dinyatakan dalam Pasal 4 Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi, yakni :

Setiap orang dilarang memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarkan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjual belikan, menyewakan atau menyediakan materi pornografi yang secara eksplisit memuat :

- a) Persenggamaan, termasuk persenggamaan yang menyimpang
 - b) Kekerasan Seksual
 - c) Masturbasi atau onani
 - d) Ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan
 - e) Alat kelamin ;atau
 - f) Pornografi anak
- Setiap orang dilarang menyediakan jasa pornografi yang:
 - a) Menyajikan secara eksplisit ketelanjangan atau tampilan yang

mengesankan ketelanjangan

- b) Menyajikan secara eksplisit alat kelamin
- c) Mengeksploitasi atau memamerkan aktivitas seksual; atau
- d) Menawarkan atau mengiklankan, baik langsung maupun tidak langsung layanan seksual (Lubis,2009).

Materi pornografi yang dilihatakan kehilangan efek untuk menstimulasi seksualitas. Materi pornografi yang dilihat dalam satu hari efeknya baruakan terlihat dalam hari – hari berikutnya. Dalam hari-hari tersebut, kegiatan seksual subyek yang melihat materi porno grafiakan menjadi lebih sering, dan efek tersebut akan mulai menurun dalam minggu-minggu berikutnya. Efekpsikis bagi yang tidak lagi mengonsumsi pornografi akan mulai berangsur-angsur membaik dan hilang dalam delapan minggu. Dengan demikian, seseorang dikategorikan mengonsumsi pornografi apabila secara rutin mengonsumsi materi pornografi setidaknya setiap delapan minggu.

b. Akibat Pornografi

Adegan dalam film porno akan merangsang untuk meniru atau mempraktikkan hal yang dilihatnya. Efek paparan pornografi tidak hanya berupa pengetahuan tentang pornografi, tetapi sampai pada aspek afektif dan kecenderungan untuk berperilaku. Efek paparan yang ditemukan terdiri atas beberapa tahap, yaitu adiksi, eskalasi, desensitisasi, dan actout. Dari respon denyng mengalami efek paparan, 19,8% berada pada tahap adiksi. Dari respon

denying adiksi 69,2% berada pada tahap eskalasi ,dan dari responden yang eskalasi 61,1% berada pada tahap desensitisasi. Tahap actout telah dialami oleh 31,8% dari total sampel yang berada pada tahap desensitisasi (Supriati dan Fikawati, 2009).

Tahapan diksi adalah ketika seseorang menyukai materi porno grafi lalu ketagihan dan berusaha ingin selalu mendapatkan materi tersebut. Setelah sekian lama mengonsumsi pornografi, individu yang ketagihan akan mengalami peningkatan kebutuhan terhadap materi seks yang lebih berat, lebih eksplisit, lebih sensasional, dan lebih menyimpang dari yang sebelumnya dikonsumsi (tahap eskalasi). Sampai akhirnya materi seks yang tadinya tabu, tidak bermoral, dan merendahkan martabat, secara perlahan dianggap menjadi sesuatu hal yang biasa dan tidak sensitive lagi (tahap desensitisasi). Setelah itu terjadi kecenderungan untuk membawa materi seksual yang ditontonnya kedalam kehidupan nyata (tahap act-out) (Supriati dan Fikawati, 2009).

1. Anak
 - a. Definisi anak

Anak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai manusia yang masih kecil(KBBI,2008). Seseorang masih dikategorikan sebagai anak sampai umur 13 tahun (Hurlock , 1991).

- b. Minat anak pada seks

Anak memiliki minat pada seks lebih besar setelah anak masuk sekolah jika dibandingkan dengan sebelumnya. Hal ini dikarenakan hubungan dengan teman

sebaya bertambah kerap dan erat. Puncak minat seks ada pada periode pubertas. Selama tahun-tahun terakhir masa anak dapat dikatakan tidak ada periode lain dalam kehidupan yang begitu diwarnai oleh minat pada seks, kecuali masa awal perkawinan (Hurlock, 1999).

c. Moral anak

Saat bayi terlahir, bayi tidak memiliki standar moral atau skala nilai. Moral merupakan pandangan tentang baik dan buruk, benar dan salah, apa yang dapat dan tidak dapat dilakukan. Selain itu, moral juga merupakan seperangkat keyakinan dalam suatu masyarakat berkenaan dengan karakter atau kelakuan dan apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia (Atkinson dalam Sjarkawi, 2006; Hurlock, 1991)

Objek moral adalah tingkah laku manusia, perbuatan manusia dan tindakan manusia. Moral dibatasi sebagai sesuatu yang berkaitan atau ada hubungannya dengan kemampuan menentukan benar atau salahnya suatu perilaku. Selain itu moral juga dapat diartikan adanya kesesuaian dengan ukuran baik buruknya sesuatu tingkah laku atau karakter yang telah diterima oleh suatu masyarakat, termasuk didalamnya tingkah laku spesifik, seperti misalnya tingkah laku seksual (Haricah yomo dalam Agustiningsih, 2005).

Sejak masa kelahirannya, setiap anak harus diajari standar tentang yang benar dan yang salah. Nilai-nilai inilah yang nantinya akan menjadi standar moral anak dalam bertindak (Hurlock, 1991).