

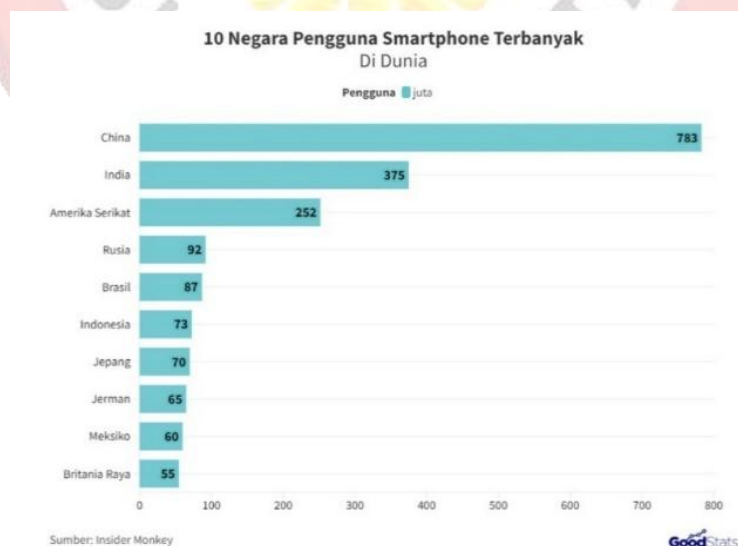
# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

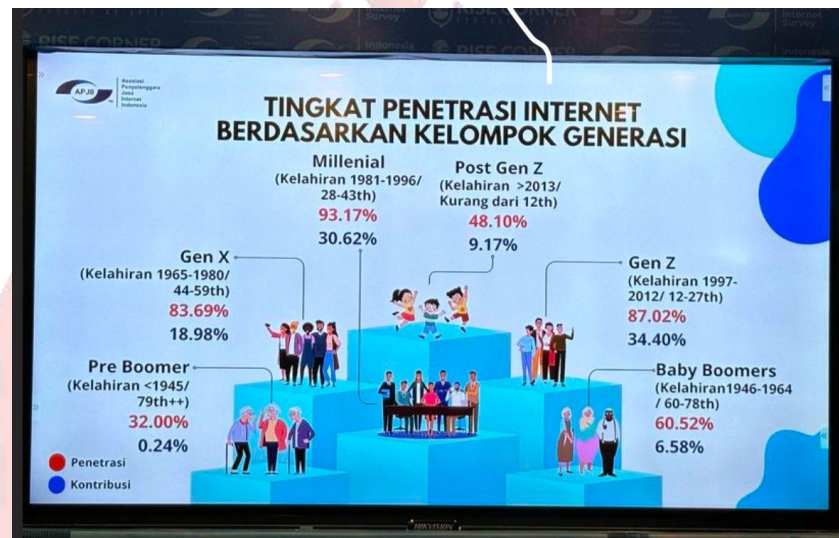
Perkembangan teknologi dan internet telah membawa dampak signifikan dalam kehidupan kita sehari-hari, memberikan banyak manfaat terutama dalam hal komunikasi dan pencarian informasi. Internet memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan cepat dan efisien melalui berbagai platform seperti media sosial, dan aplikasi instan lainnya, tanpa terbatas oleh jarak dan waktu.

Menurut UNESCO Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perangkat teknologi dan sumber daya yang digunakan untuk mengirimkan, menyimpan, membuat, berbagi, atau bertukar informasi (UNESCO-UNECOV, n.d.) Teknologi saat ini yang sering digunakan pada masyarakat Indonesia yaitu *smartphone*.



**Gambar 1.** Survei penggunaan Smartphone Terbanyak di Tahun 2023  
(Sumber : Mela Syahrani, 2023)

Menurut data dari *Insider Monkey*, pada tahun 2023 sebanyak 7,33 miliar orang memiliki ponsel atau *smartphone*, yang menghubungkan 91,40% populasi global melalui jaringan seluler. Indonesia menduduki peringkat ke-6 mencapai 73 juta dalam penggunaan *smartphone* terbanyak di dunia (Mela Syahrani, 2023)

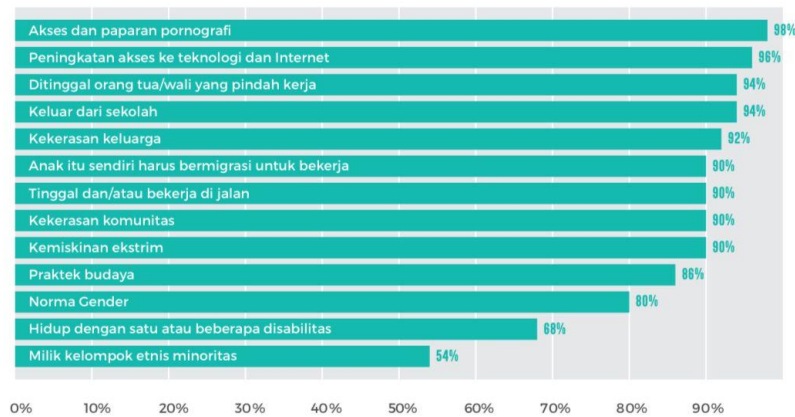


**Gambar 2.** Survei Jumlah Pengguna Internet di tahun 2024  
(Sumber : APPJI, 2024)

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) juga mengungkapkan hasil survei jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2024. Metode survei wawancara melibatkan 8.720 responden 38 provinsi di Indonesia pada 18 desember 2023 sampai 19 januari 2024. Hasil survei menyatakan bahwa penggunaan internet pada tahun 2024 mencapai 221 juta jiwa dari total populasi 278 juta jiwa penduduk Indonesia tahun 2023 dengan mayoritas umur pengguna paling tinggi yaitu gen Z di umur 12-27 tahun sebanyak 34,40% (APPJI, 2024).

Kemudahan akses informasi dan fitur teknologi yang beragam membuat internet menjadi alat yang tak tergantikan dalam kehidupan modern seperti sekarang ini. Penggunaan teknologi dan internet di era digital saat ini semakin meluas, kemudahan akses informasi serta fitur komunikasi yang ditawarkan seperti smartphone menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat khususnya para remaja. Namun dibalik kemudahan tersebut justru membuka celah terhadap risiko kekerasan seksual. Kekerasan seksual berbasis digital merupakan salah satu kekerasan yang terus meningkat pada saat ini.

Gambar 22. Persepsi petugas lini depan tentang faktor-faktor tentang anak yang berdampak pada kerentanan anak terhadap OCSEA.

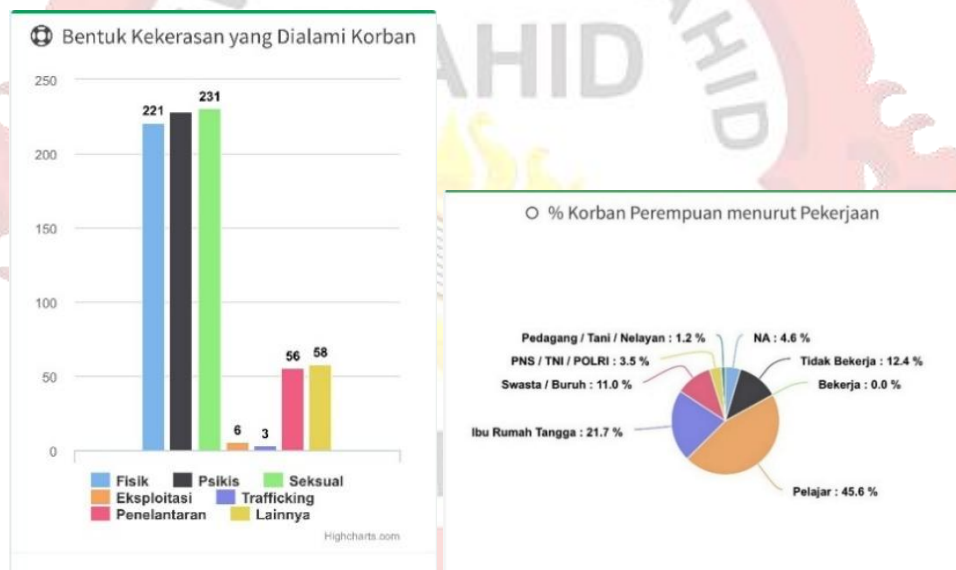


**Gambar 3.** Persepsi Petugas Lini Depan tentang Faktor-Faktor Tentang Anak (Sumber : ECPAT, 2022)

Dibuktikan dari data Disrupting Harm in Indonesia, merupakan bagian dari penelitian international yang dilakukan di wilayah Indonesia, bertujuan untuk meneliti bentuk-bentuk eksploitasi dan pelecehan seksual secara daring atau OCSEA (Online Child Sexual Exploitation and Abuse). Berdasarkan dari hasil survei Disrupting Harm di Indonesia terhadap anak-anak pengguna internet usia 12-17 tahun, mengungkapkan bahwa

peningkatan akses ke teknologi dan internet menjadi faktor kedua kerentanan anak terhadap eksploitasi dan pelecehan seksual anak secara daring (ECPAT, 2022, hlm. 65).

Kekerasan seksual mencakup "segala bentuk perlakuan seksual yang tidak diinginkan dan merugikan, termasuk komentar seksual yang ofensif, sentuhan yang tidak diinginkan, dan pemaksaan untuk melakukan tindakan seksual" (McDonald & Charles, 2021, dalam Bagenda et al. 2024). Kekerasan seksual menjadi salah satu bentuk yang paling banyak dilaporkan pada saat ini.



**Gambar 4.** Data Real Time KEMEN-PPA Tahun 2025  
(Sumber : Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak)

Data dari Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (Simfoni PPA) pada siaran pers nomor : B-200/SETMEN/HM.02.04/6/2024 pada rentang januari hingga juni 2024 tercatat 7.842 kasus kekerasan terhadap anak, dimana kasus kekerasan seksual menempati urutan pertama

dari jumlah korban terbanyak sejak tahun 2019 sampai tahun 2024 (KemenPPPA, 2024). Data *real time* melalui website Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak yang diinput pada tanggal 1 Januari 2025 hingga saat ini, tercatat data bahwa korban dengan kekerasan yang dialami yaitu kekerasan seksual sebanyak 231 korban, dimana 45.6% merupakan seorang pelajar (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, n.d.)

Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS), Pasal 4 Ayat (1) tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, menyebutkan terdapat sembilan bentuk kekerasan seksual, yaitu pelecehan seksual nonfisik, pelecehan seksual fisik, pemaksaan kontrasepsi, pemaksaan perkawinan, penyiksaan seksual, eksploitasi seksual, perkosaan, perbudakan seksual, kekerasan seksual berbasis elektronik. Salah satu bentuk kejahatan seksual berbasis elektronik yang kerap luput dari perhatian adalah *child grooming* (Warneri & Paulina, 2023).

Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik (KSBE) merupakan salah satu bentuk dari Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) yang berfokus pada tindakan pelecehan atau eksploitasi seksual di ruang digital. (Indahri & Hermawan, 2024)). Bentuk-bentuk KSBE dapat merujuk pada beberapa kategori dalam tindakan yang juga ditemukan dalam KBGO di antara lain pelecehan online (cyber harassment), peretasan (hacking), konten ilegal (illegal content) dan pendekatan untuk memperdaya (cyber grooming) (STIKOSA-AWS, 2023).

Pelecehan daring atau *cyber harassment* merupakan perilaku mengubungi seseorang melalui teknologi atau komunikasi digital dengan tujuan untuk mengganggu, mengancam menyerang, menakut-nakuti seseorang secara terus menerus (UNFPA, 2024). *Cyberbullying* merupakan salah satu bentuk dari *cyber harassment* yang mengarah kepada makian, kata-kata kasar, ejekan, sindiran yang banyak ditemukan di media sosial. *Cyber harassment* terjadi diakibatkan oleh kurangnya etika dalam bersosial media (Perwirawati, 2021). Berdasarkan data dari UNICEF terdapat 45% dari 2.777 anak di Indonesia pernah mengalami tindakan *cyberbullying* (UNICEF, 2020 dalam Dallih.et.al, 2024). Dampak dari tindakan tersebut dapat membuat korban merasa takut, malu, kehilangan teman, dan tertekan.

Peretasan atau *hacking* merupakan penggunaan teknologi untuk mendapatkan akses ilegal untuk memperoleh informasi pribadi atau mencemarkan nama baik (UNFPA, 2024). Modus dari *hacking* dapat dilakukan melalui game ataupun media sosial seperti Instagram, TikTok atau WhatsApp, dengan tujuan mencemarkan nama baik korban atau menyebarkan link berbahaya ke kotak-kontak korban sebagai cara untuk mendapatkan akses data pribadi seperti alamat email, nomor telepon, dan bahkan informasi sensitif seperti data rekening bank. Laporan Kaspersky mengungkapkan lebih dari 19 juta serangan *hacking* dengan menargetkan game-game di kalangan gen Z. Tingginya aktifitas penggunaan internet pada generasi Z membuat mereka rentang terhadap *hacking* (Nur Rahmi Latifa, 2025) Faktor-faktor penyebab *hacking* antara lain, akses internet yang tidak

terbatas, resiko keamanan yang rendah, adanya motif dendam, iseng, dan atau hanya untuk memenuhi kepuasan pribadi, dilakukan atas dasar kepentingan pribadi baik yang bersifat materi maupun non materi.(Flora, 2025)

Tidak hanya *cyber harassment* dan *hacking*, KBSE juga dilakukan dalam bentuk penyebaran konten ilegal secara daring. Konten ilegal atau *illegal content* adalah segala jenis konten yang melanggar hukum di Indonesia salah satunya yaitu pornografi. Laporan aduan konten yang diterbitkan Kementerian Kominfo pada 2022 menunjukkan bahwa pornografi menjadi konten terbanyak kedua yang dilaporkan oleh masyarakat setelah penipuan (Wendratama *et al.*, 2023).



**Gambar 5.** Data Anak Terpapar Gambar Pornografi  
(Sumber : UNFPA, 2024)

Bedasarkan data dari booklet edukasi yang diterbitkan oleh UNFPA mengenai kekerasan digital menyatakan 75% anak Perempuan usia 13-24 tahun pernah mengalami konten berbahaya secara daring dan 80% pernah melihat atau menerima gambar/video seksual yang tidak diinginkan secara daring (UNFPA, 2024). Namun, dari ketiga macam bentuk KBSE tersebut, *child grooming* merupakan salah satu kasus Kekerasan Seksual Berbasis

Elektronik (KBSE) yang cukup mendominasi dalam kasus kekerasan seksual di Indonesia. *Child grooming* sangat berbahaya karena dilakukan melalui manipulasi emosional terhadap korban secara bertahap dalam jangka waktu yang cukup lama dan tidak disadari oleh korban.

Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk, dan Keluarga Berencana (DP3AP2KB) Kota Surakarta, *child grooming* adalah proses di mana individu dewasa membangun hubungan dengan anak atau remaja dengan tujuan untuk mengeksploitasi mereka, seringkali untuk pelecehan seksual (DP3AP2KB Surakarta, 2025). *Child grooming* dilakukan pelaku dengan memanfaatkan platform online media sosial, membangun hubungan emosional dengan cara memberikan korban kasih sayang, rasa perhatian, hadiah atau janji-janji manis hingga korban merasa nyaman dan percaya. Setelah kepercayaan terbentuk, pelaku akan mulai memanipulasi korban dengan melakukan hal hal secara terselubung seperti meminta foto atau video yang digunakan sebagai alat ancaman.



**Gambar 6.** Pengalaman Anak Tentang Eksploitasi dan Pelecehan Seksual (Sumber:ECPAT, 2022)

Dapat dilihat dari data dari Disrupting Harm in Indonesia mengenai Pengalaman Anak Tentang Eksploitasi dan Pelecehan Seksual Secara Daring di Indonesia menunjukkan bahwa 1% (sembilan anak) mengatakan seseorang

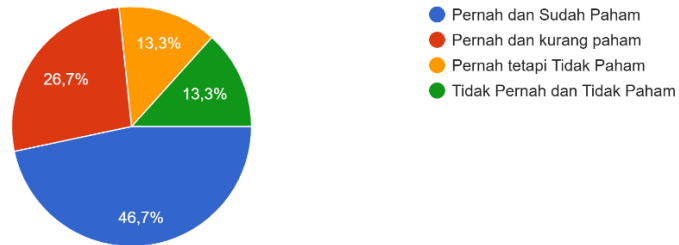
telah menawari mereka uang atau hadiah. Kemudian anak pengguna internet di Indonesia ditanya apakah ada yang "mengancam atau memeras kamu melakukan aktivitas seksual" dalam satu tahun terakhir. Satu persen (12 anak) menjawab 'Ya'. 2% anak lainnya tidak menjawab pertanyaan. Diperkirakan 2% anak yang menggunakan internet berusia 12 sampai 17 tahun di Indonesia menjadi korban OCSEA (ECPAT, 2022).

ECPAT Indonesia yang merupakan sebuah lembaga organisasi yang berkomitmen menghapuskan segala bentuk eksploitasi seksual anak di Indonesia. Bahwa pada tahun 2023 terdapat sebanyak 16 kasus dari yang sebelumnya 29 kasus di tahun 2022, jumlah kasus mengalami penurunan laporan, namun dari segi kasus Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik (KBSE) kasusnya cukup meningkat. Kasus kekerasan seksual berbasis elektronik cukup mendominasi kasus kejahatan seksual pada anak di Indonesia. Salah satunya yaitu *grooming* untuk tujuan seksual (ECPAT, 2023). Kemudian menurut laporan National Center for Missing and Exploited Children (NCMEC), pada tahun 2020 saja terdapat lebih dari 4,2 juta kasus eksploitasi anak, termasuk *child grooming*, yang dilaporkan di seluruh dunia (Fadhillah, 2022 dalam Indahri & Hermawan, 2024)).

Nahar Deputi Bidang Perlindungan Khusus Anak menyampaikan "Korban seringkali tidak sadar telah menjadi korban *grooming*." (KemenPPPA, 2024). Ketidak sadaran tersebut didasari oleh kurangnya pemahaman remaja tentang *child grooming* termasuk tanda-tanda *child grooming*.

Apakah kalian pernah melihat Vidio Edukasi tentang child grooming? jika pernah seberapa pemahaman kalian tentang edukasi yang sudah ada?

15 jawaban



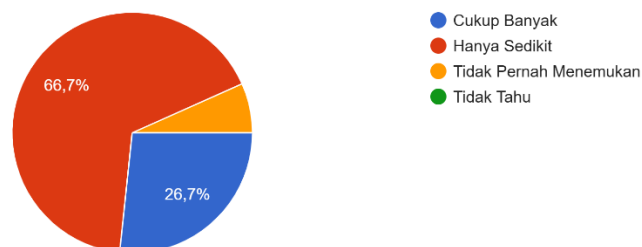
**Gambar 7.** Screenshot Data Hasil Kuisiner 1

Sumber : (Sagita Salsabilla, 2025)

Terbukti dari hasil kuesioner yang dilakukan penulis kepada remaja untuk menguji pemahaman tentang *child grooming*, terlihat bahwa tidak sepenuhnya remaja memahami *child grooming*. Meskipun 46,7% remaja pernah melihat video edukasi tentang *child grooming* dan menyatakan sudah paham. Namun jumlah tersebut belum mayoritas, masih terdapat 26,7% remaja yang pernah melihat tetapi kurang paham, 13,3% pernah melihat tetapi tidak paham, bahkan 13,3% lainnya tidak pernah dan tidak paham.

Menurut Anda sudah banyakah vidio edukasi tentang bahaya child grooming yang kalian temukan di platform youtube?

15 jawaban



**Gambar 8.** Screenshot Data Hasil Kuisiner 2

Sumber : (Sagita Salsabilla, 2025)

Hasil kuesioner dengan pertanyaan “Sudah banyakah vidio edukasi tentang bahaya *child grooming* di platform YouTube” 66,7% remaja menyatakan sedikit dan hanya 26,7% yang menyatakan cukup banyak. Dari hasil kuisisioner diatas menunjukkan bahwa tidak sepenuhnya remaja paham tentang *child grooming* karena sedikitnya ketersediaan konten edukatif yang mereka temukan di platform YouTube.



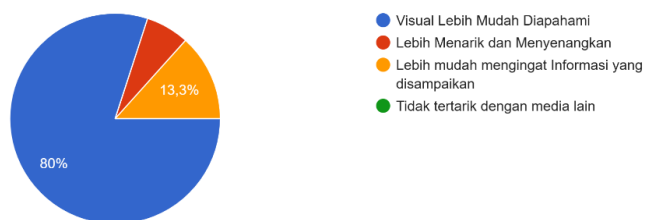
**Gambar 9.** Data Disrubting Harm in Indonesia (Sumber : ECPAT, 2022)

Hal tersebut jika tidak dihadapi akan terus berlanjut dan berdampak bagi korban. Dampak dari grooming tidak hanya bersifat fisik tetapi juga psikologis, seperti depresi, kecemasan, bahkan trauma jangka panjang (Fadli, 2022 dalam (Debby Syan Rahma Siwi, 2025)). Data survey dari Disrubting Harm in Indonesia yang mensurvei anak usia 12-17 tahun, terlihat bahwa 26% korban menyatakan malu, 21% menyatakan tidak mempengaruhi dan 14% merasa terganggu. Kondisi ini membuat korban menarik diri dari lingkungan sosial, termasuk keluarga dan teman, sehingga merasa enggan untuk melapor atau berbicara.

Pada pertanyaan “Siapakah yang anda beritahu?” 39% korban lebih memilih memberitahu teman, 32% tidak mengungkapkan kesiapapun, dan 10% tidak tahu harus memberitahu kepada siapa (ECPAT, 2022). Penyebab korban tidak mengungkapkan atau melaporkan yaitu karena malu dan stigma negatif dari masyarakat. Faktanya, 41 dari 50 penyedia layanan sosial lini depan yang disurvei meyakini stigma masyarakat mempengaruhi pemberitaan OCSEA di Indonesia dan alasan yang sering disebut untuk tidak mengungkapkan yaitu perasaan telah melakukan sesuatu yang salah atau takut mendapat masalah, atau membuat masalah bagi keluarga (ECPAT, 2022)

Berdasarkan dari pemaparan diatas, meningkatnya kasus *child grooming* didasari oleh kurangnya pemahaman remaja tentang *child grooming* dan juga karena rendahnya pelaporan. Dimana korban *child grooming* yang seharusnya memiliki keberanian untuk berbicara. Namun, pada kenyataannya, banyak korban tidak berani berbicara karena adanya stigma negatif dari masyarakat. Kondisi ini menyebabkan kasus *child grooming* terus berlanjut, sehingga korban tetap terjebak sebagai korban *child grooming*.

Jika Anda memilih video edukasi, apa alasan Anda lebih memilih media tersebut?  
15 jawaban



**Gambar 10.** Screenshot Hasil Kuisisioner 3  
Sumber : (Sagita Salsabilla, 2025)

Di era digital ini diperlukan sebuah media edukasi yang efektif, salah satunya yaitu melalui video edukasi yang dapat memberikan pemahaman dan pembelajaran yang mudah dipahami oleh remaja. Responden memilih video edukasi sebagai media yang efektif untuk mempelajari tentang *child grooming*, alasan mereka memilih video 80% diantaranya karena visual lebih mudah dipahami. Pemilihan media video sebagai edukasi juga karena mudah disebarluaskan melalui media sosial sehingga mudah diakses oleh remaja, terutama dengan menggunakan handphone. Dimana data dari Disrupting Harm yang menyatakan bahwa penetrasi internet anak berusia 12-17 tahun mencapai 92% dengan penggunaan internet sehari atau lebih sebanyak 95% dan perangkat populer yang digunakan yaitu mobile (ECPAT, 2022)

Berdasarkan hasil kuesioner dan data dari Disrupting Harm yang telah dipaparkan diatas, media yang sesuai untuk menjawab permasalahan yang dihadapi remaja tentang *child grooming* adalah melalui media video edukasi. Maka, perancangan video edukasi waspada *child grooming* bagi para remaja ini diharapkan menjadi sebuah urgensi yang tepat, menarik, mudah dipahami, agar remaja dapat terhindar dari *child grooming*.

Tujuan dari perancangan ini yaitu merancang video edukasi yang membahas tentang tanda-tanda *child grooming* agar remaja terhindar dari *child grooming* serta tidak terciptanya *stigma negatif* sehingga korban berani untuk berbicara. Perancangan ini menawarkan media video sebagai sarana edukasi dan penyampaian informasi karena mampu menyampaikan pesan

secara visual sehingga mudah dipahami oleh remaja dan dapat diakses melalui mobile.

Metode perancangan video edukasi ini menggunakan metode perancangan *design thinking* yang terdiri dari 5 tahapan yang meliputi *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Testing*. Metode perancangan video ini membantu proses perancangan berjalan secara terstruktur, sehingga pesan tersampaikan dengan jelas, sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Kebaruan dalam perancangan ini terletak pada isu *child grooming* serta media video edukasi dengan konsep *cinematic* yang disesuaikan dengan kebiasaan remaja sebagai target audiens. Dengan penggunaan narasi *voice over* yang digunakan untuk memperkuat penyampaian informasi sehingga pesan edukatif dapat diterima secara jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh remaja sebagai kelompok yang rentan terhadap kejahatan *child grooming*.

Video ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang bermanfaat untuk membantu remaja dalam meningkatkan pemahaman mengenai tanda-tanda *child grooming* agar para remaja paham dan terhindar dari *child grooming*. Serta memberikan gambaran kepada lingkungan sekitar agar mereka dapat memahami bahwa *child grooming* adalah bentuk eksploitasi yang terjadi tanpa kesadaran penuh dari korban sehingga mampu mendorong terciptanya lingkungan yang *supportif*.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana konsep perancangan video edukasi waspada *child grooming* bagi para remaja untuk meningkatkan pemahaman mengenai tanda-tanda *child grooming*?
2. Bagaimana merancang video edukasi waspada *child grooming* bagi para remaja untuk meningkatkan pemahaman mengenai tanda-tanda *child grooming*?

## **C. Tujuan**

1. Membuat konsep perancangan video edukasi waspada *child grooming* bagi para remaja untuk meningkatkan pemahaman mengenai tanda-tanda *child grooming*.
2. Merancang video edukasi waspada *child grooming* bagi para remaja untuk meningkatkan pemahaman mengenai tanda-tanda *child grooming*.

## **D. Manfaat**

1. Manfaat untuk remaja : Memberikan edukasi tanda-tanda *child grooming* agar para remaja lebih paham dan terhindar dari *child grooming*.
2. Manfaat untuk masyarakat : Memberikan pemahaman kepada masyarakat agar dapat memahami bahwa *child grooming* adalah bentuk eksploitasi yang terjadi tanpa kesadaran penuh dari korban. Sehingga korban tidak mendapatkan stigma negatif dari masyarakat sekitar

3. Manfaat untuk Psikologis : Memberikan edukasi kepada para remaja sehingga korban merasa mendapat dukungan sehingga berani mengungkapkan dan mencari bantuan.
4. Manfaat Akademis : Mengembangkan kemampuan dalam menyampaikan informasi melalui video edukasi yang berisi informasi secara jelas dan menarik, sehingga pesan edukatif dapat tersampaikan dengan baik.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

Jurnal Vol.13 No. 1 Tahun 2024 yang berjudul “Pemahaman Anak Terhadap Isu Child Grooming” Oleh (Debby Syan Rahma Siwi, 2024). Dalam jurnal ini penulis mengkaji mengenai pemahaman anak-anak tentang isu *child grooming* melalui media sosial, melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara anak-anak berusia 9-13 tahun di kota Semarang sebagai subjek penelitian, dari hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa sebagian anak memahami istilah *child grooming* melalui media sosial seperti TikTok dan YouTube, memahami hal tersebut dalam konteks ancaman seperti pencabulan atau pelecehan seksual. Namun, pemahaman mereka tentang manipulasi emosi dalam *child grooming* masih kurang, artinya pemahaman anak-anak tentang *child grooming* masih terbatas. Kurangnya kesadaran tersebut penulis menyarankan agar media sosial menghadirkan konten edukatif tentang *child grooming* yang mendalam untuk memperkenalkan isu *child grooming* termasuk bentuk manipulasi halus.

Hal ini diharapkan dapat memperkuat strategi pencegahan kejahatan terhadap anak di era digital.

Perbedaan utama antara tugas akhir saya dan jurnal tersebut terletak pada fokus yang ingin dicapai. Jurnal tersebut hanya berfokus pada penelitian mengenai pemahaman anak-anak terhadap *child Grooming*. Sementara itu, tugas akhir saya berfokus pada perancangan media edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mengenai tanda-tanda *child grooming*, seperti dalam mengenali bentuk manipulasi emosional. Jurnal tersebut hanya mengidentifikasi tingkat pengetahuan anak dan kendala dalam pemahaman mereka, sedangkan tugas akhir saya menawarkan solusi dalam bentuk video edukasi yang dapat membantu dalam memahami dan mengantisipasi bahaya *child grooming*.

Manfaat Jurnal tersebut untuk tugas akhir ini yaitu sebagai landasan yang memperkuat urgensi pembuatan video edukasi tentang tanda-tanda *child grooming*. Jurnal tersebut menyoroti masih terbatasnya pemahaman tentang *child grooming*, terutama dalam mengenali bentuk manipulasi emosional. Jurnal tersebut juga menyarankan untuk pengembangan konten edukatif yang lebih mendalam dan sesuai usia sebagai strategi pencegahan. Oleh karena itu, saran dari penelitian ini dapat menjadi dasar dalam memperkuat urgensi tugas akhir saya untuk meningkatkan kesadaran terhadap *child grooming* melalui konten edukatif.

Jurnal Vol. 2 No. 1 –Februari 2022, berjudul “Video Edukasi Stop Kekerasan Terhadap Anak Sebagai Media Informasi Pada Dinas

Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak” oleh (Wandanaya et al., 2022). Dalam jurnal tersebut bertujuan membahas tentang kasus kekerasan terhadap anak yang terus terjadi baik di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun sekolah. Faktor penyebabnya yaitu kurang sampainya informasi dan pemahaman mengenai kasus tersebut karena penyampaiannya hanya melalui sosialisasi dan artikel website yang dinilai kurang efektif. Maka untuk itu penulis membantu Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Tangerang dalam menyampaikan informasi mengenai kekerasan pada anak melalui video edukasi dengan animasi, agar masyarakat dapat lebih mengetahui informasi dan memahami isu tentang kekerasan pada anak, sehingga dengan adanya video ini dapat mengurangi angka kekerasan pada anak.

Perbedaan jurnal tersebut dengan tugas akhir saya yaitu terletak pada media yang digunakan serta tujuan. Jurnal tersebut merancang sebuah edukasi melalui media animasi yang bertujuan membahas tentang kasus kekerasan terhadap anak. Sedangkan pada tugas akhir saya merancang video edukasi yang membahas tanda-tanda *child grooming* yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada remaja tentang *child grooming*.

Manfaat jurnal tersebut untuk perancangan saya yaitu sebagai referensi dalam penggunaan media video sebagai sarana edukasi, dalam jurnal tersebut menyebutkan bahwa informasi melalui artikel dan website dianggap kurang efektif untuk menyampaikan informasi. Maka, dalam perancangan ini media video edukasi diharapkan dapat membantu

meningkatkan pemahaman audiens terhadap kejahatan *child grooming*. Pernyataan pada jurnal tersebut menjadi referensi bagi tugas akhir saya dalam memilih video sebagai media utama untuk mengedukasi remaja mengenai tanda-tanda *child grooming* di media sosial.

Jurnal Vol.9 No.5 Tahun 2022 “Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Online Child Grooming Untuk Usia 13-15 Tahun Di Kota Bandung” oleh (Maulana et al., 2022). Dalam jurnal tersebut membahas perkembangan teknologi yang semakin pesat serta lalainya orang tua dalam mengawasi putra putrinya ke hal hal yang tak diinginkan seperti *child grooming*. *Child grooming* terjadi karena belum adanya edukasi seksualitas sehingga korban tidak memahami situasi. Dari permasalahan tersebut fenomena yang terjadi yaitu banyak remaja yang belum mengetahui tentang online *child grooming*, maka sebagai urgenitas penulis merancang media informasi berupa buku ilustrasi guna memberi pengetahuan tentang *child grooming* secara mendalam agar anak anak memiliki kesadaran dan pemahaman untuk melindungi dirinya.

Perbedaan jurnal tersebut yaitu terletak pada media yang digunakan. Pada jurnal tersebut menggunakan media buku ilustrasi sebagai media edukasi *child grooming* di kota bandung, sedangkan tugas akhir saya menggunakan media vidio edukasi sebagai media edukasi waspada child grooming bagi para remaja

Manfaat jurnal tersebut untuk tugas akhir saya yaitu memiliki isu yang sama tentang *child grooming*, sehingga menjadi referensi dalam

memahami tahapan-tahapan *child grooming* dan menjadi dasar dalam merancang konten edukatif informatif, menarik dan mudah dipahami sesuai dengan realita yang terjadi.

Vol. 08 No. 04 Desember 2022, berjudul “Perancangan Motion Graphic “Awasi Predator Online” Sebagai Pencegahan Kasus Cyber Child Grooming” oleh (Yuwono & Saputra, 2022). Jurnal tersebut berisi perancangan motion graphic karena meningkatnya kasus kekerasan *cyber child grooming*. Perancangan tersebut ditujukan untuk para orang tua sebagai media edukasi untuk membantu orang tua dalam mengedukasi anaknya, motion graphic dibuat dengan tujuan menambah pengetahuan dan wawasan, kesadaran orang tua yang memiliki anak berusia 9-15 tahun tentang bahaya kekerasan *cyber child grooming* dan cara pencegahannya, sebagai sarana edukasi bagi orang tua kepada anaknya dengan menonton video animasi tersebut secara bersama sama. Perancangan video motion graphic tersebut akan didistribusikan pada platform *YouTube*, dengan fakta bahwa 94% Masyarakat berumur 16 sampai 64 tahun menggunakan *YouTube* setiap harinya sehingga dapat dilihat dimana saja dan kapan saja.

Perbedaan pada jurnal tersebut yaitu terletak pada media dan tujuan, pada perancangan diatas menggunakan media motion yang bertujuan untuk membantu para orang tua untuk mengedukasi anaknya untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan kesadaran tentang *cyber child grooming*. Sedangkan pada tugas akhir ini menggunakan media video sebagai edukasi

untuk para remaja secara langsung tanpa perantara dengan tujuan agar remaja paham terhadap tanda tanda *child grooming*.

Manfaat jurnal tersebut yaitu terletak pada pendistribusian sebuah video edukasi. Distribusi melalui *YouTube* yang dilakukan dalam jurnal ini memberikan pandangan baru dalam pemilihan media penyebaran informasi yang relevan. Hal ini didukung oleh data dalam jurnal tersebut yang menyatakan bahwa 94% Masyarakat berusia 16 hingga 64 tahun menggunakan *YouTube*. Fakta tersebut memperkuat alasan perancangan ini dalam pemilihan platform *YouTube* sebagai media yang efektif untuk menjangkau audiens.

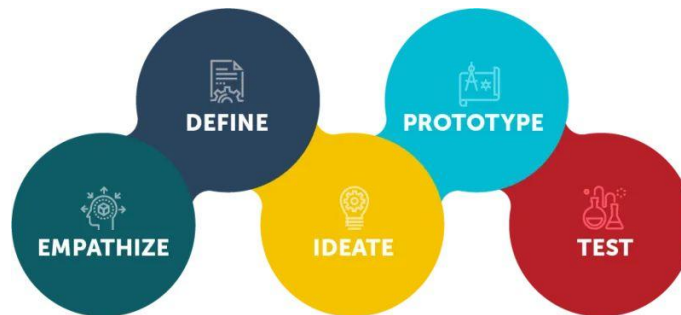
Jurnal Vol.4 No.1 Tahun 2022 “*Perancangan Aplikasi Curhat Online Untuk Membantu dan Menyelesaikan Gangguan Mental Remaja*”  
Oleh (Abukhair et al., 2022) Jurnal tersebut penulis merancang sebuah aplikasi yang bernama *Curhat Online* yang ditujukan untuk menangani keluhan remaja terkait masalah kesehatan mental. Perancangan aplikasi tersebut merujuk kepada remaja yang sedang tidak baik baik saja secara psikis, dan memberikan ruang untuk berkonsultasi secara daring melalui aplikasi tersebut. Penelitian tersebut dilatar belakangi oleh rendahnya pengetahuan masyarakat tentang layanan kesehatan mental. Penelitian tersebut menggunakan metode *Design Thinking*, dengan tujuan agar memberikan dampak positif, khususnya di masa pandemi COVID-19. Hasil yang diharapkan dari penelitian tersebut yaitu terciptanya media yang

mampu melatih dukungan sosial, meningkatkan keterampilan emosional, serta membantu mengatasi gangguan mental remaja

Perbedaan jurnal tersebut dengan tugas akhir yang saya lakukan yaitu, pada jurnal tersebut merancang aplikasi curhat online dengan tujuan untuk membantu remaja dalam mengatasi gangguan kesehatan mental melalui konseling. Sementara itu, pada tugas akhir ini merancang video edukasi yang membahas tentang tanda-tanda *child grooming*.

Manfaat jurnal yaitu memiliki kesamaan dalam tujuan, yaitu menjaga dan mendukung kesehatan mental remaja. Hal tersebut sebagai penguat bahwa isu-isu psikologis yang dialami remaja, termasuk akibat menjadi korban *child grooming*. Korban *child grooming* sering mendapat stigma negatif dari lingkungan sekitar menjadikan korban enggan untuk berbicara dan mencari bantuan. Oleh karena itu, perancangan video edukasi ini tidak hanya meningkatkan kesadaran akan bahaya *child grooming*, tetapi juga untuk mengedukasi masyarakat agar menciptakan lingkungan yang *supportif*.

## F. Metode Perancangan



**Tabel 1** Bagan Metode Perancangan  
(Sumber :Medium.com)

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode perancangan *design thinking*, merupakan pendekatan penyelesaian masalah yang berpusat pada manusia dengan tujuan untuk menciptakan solusi yang tidak hanya relevan tetapi juga layak secara teknologi. *Desain thinking* terdiri dari lima tahapan berupa *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. dengan penjelasan bagan sebagai berikut

### 1. *Empathize*

*Empathize* merupakan tahap awal dalam metode perancangan *design thinking*. *Empathize* dilakukan untuk memahami secara mendalam permasalahan yang ada pada remaja terkait isu *child grooming*. Dalam perancangan video edukasi ini proses *empathize* dilakukan dengan cara pengumpulan data dan mengidentifikasi kebutuhan remaja melalui observasi jurnal-jurnal terdahulu, website, lembaga resmi dan kuesioner. Data dan informasi yang diperoleh dari observasi tersebut selanjutnya digunakan untuk mengetahui kebutuhan

remaja. Hal tersebut menjadi dasar dalam penyusunan brief dan kreatif brief agar proses produksi lebih terstruktur dan terarah sesuai dengan kebutuhan dan preferensi audiens.

## 2. *Define*

*Define* bertujuan untuk merumuskan masalah yang ditemukan pada tahap *empathize* atau seperti *braintroming*. Informasi yang telah dikumpulkan selama tahap *empathize*, selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui inti masalah dan memahami apa yang dibutuhkan oleh audiens. Tahap ini untuk memastikan bahwa konsep perancangan dan gaya visual yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan audiens. Hal tersebut untuk menentukan konsep dalam penyampaian pesan sehingga proses perancangan dapat berjalan dengan terstruktur dan terarah sebelum memasuki tahap *ideate*.

## 3. *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan tahap mengembangkan ide dari inti permasalahan untuk menghasilkan solusi permasalahan. Tahap *ideate* merupakan proses menerapkan ide-ide dan konsep yang ada sebelumnya menjadi sebuah solusi. Dalam perancangan video edukasi, *ideate* meliputi proses pra produksi dengan tahapan-tahapan berupa *sinopsis*, *storyline*, *storyboard*, *moadboard*. Tahap ini berupa menentukan jalannya cerita, mengambar *storyboard* untuk menentukan adegan sesuai *storyline* dan menentukan narasi yang akan digunakan sebagai penyampaian pesan untuk menyelesaikan masalah.

#### **4. *Prototype***

Prototype adalah pembuatan sebuah karya, konsep yang telah dipilih pada tahap sebelumnya selanjutnya di realisasikan menjadi suatu hasil *prototype* berbentuk media video edukasi. Perancangan *prototype* meliputi tahapan-tahapan berupa penggabungan *visual*, *effect visual*, *audio* melalui *editing*, *mixing*, dan *rendering*. Dalam perancangan video edukasi, tahap ini merupakan tahap akhir untuk menggabungkan, menyelaraskan, dan memfinalisasi seluruh elemen video sehingga menjadi hasil akhir dan siap dipublikasikan.

#### **5. *Testing***

Dalam perancangan video edukasi ini tidak dilakukan proses testing sebagai tahap uji coba kepada audiens sebelum publikasi, melainkan langsung dipublikasikan sebagai hasil akhir melalui sebuah pendistribusian video. Video edukasi yang telah selesai dirender pada tahap *prototype* sebelumnya, kemudian didistribusikan ke platform youtube dan sosial media instagram, sehingga dapat langsung dilihat oleh audiens. Langkah ini dilakukan agar pesan edukasi mengenai child grooming dapat tersampaikan secara luas dan secara langsung.

## G. Sistematika Penulisan

Terdiri dari beberapa bab yang saling berhubungan satu sama lain, setiap bab mendukung dan melengkapi bab lainnya.

### 1. BAB I

Bab 1 memuat latar belakang yang berisi topik masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat dari sebuah perancangan, metode perancangan dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II

Bab 2 berisi informasi tentang objek yang diteliti yaitu identifikasi data yang meliputi data yang mencakup tentang *child grooming* dan analisis swot.

### 3. BAB III

Bab 3 meliputi sebuah konsep perancangan dari karya, berupa analisis data, *USP*, *ESP*, *positioning*, strategi kreatif, konsep estetis, moodboard, konsep teknis serta rencana media plan.

### 4. BAB IV

Pada bab 4 membahas perwujudan karya yang menjelaskan mengenai karya yang sudah direalisasikan.

### 5. BAB V

Berisi penutup berupa kesimpulan, saran dari penulis.