

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penciptaan

Internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak dan remaja di bawah umur. Menurut laporan Survey Penetrasi Internet Indonesia oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2022, pengguna internet tertinggi berada pada kelompok usia 13–18 tahun, dengan 99,16% dari mereka terhubung ke internet. Data terbaru juga menunjukkan bahwa sekitar 212 juta penduduk Indonesia aktif menggunakan internet, dengan rata-rata durasi penggunaan mencapai lebih dari 5 jam per hari. Dari jumlah tersebut, sebanyak 48% pengguna merupakan remaja di bawah usia 18 tahun (Tribrata News Polri, 2025). Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar pengguna internet adalah anak dan remaja di bawah umur 18 tahun.

Sebagai kelompok usia yang paling aktif dalam menggunakan internet, mereka menggunakannya untuk kebutuhan pendidikan maupun hiburan. Mayoritas anak usia sekolah memanfaatkan internet untuk mengakses media sosial sebanyak 66,65%, dan aktivitas terbanyak yang dilakukan oleh mereka adalah menonton konten hiburan dengan persentase 90,76% (Badan Pusat Statistik, 2024). Aktivitas bermain game *online* adalah kegiatan dari konten hiburan yang dimaksud ini. biasanya memiliki fitur yang disenangi oleh anak-anak, yaitu fitur interaksi antar pemain.

Fitur interaksi ini berupa *voice chat* dan pesan teks antar pemain, memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi secara langsung dengan pemain lain, membentuk tim, dan menjalin pertemanan dalam dunia virtual. Interaksi sosial dalam game sering kali menjadi daya tarik utama bagi pengguna internet anak-anak, karena mereka merasa dapat terhubung dan berkolaborasi dengan orang lain secara *real time*, meskipun berada di lokasi yang berbeda. Namun, penggunaan fitur interaktif ini juga berpotensi meningkatkan risiko paparan terhadap konten negatif, seperti interaksi dengan pihak-pihak yang membahayakan, seperti predator *online*.

Predator *online* atau predator digital adalah individu yang secara sengaja mencari dan mengeksploitasi orang lain, terutama mereka yang rentan, seperti anak-anak dan remaja. Predator *online* adalah sosok yang lihai dalam memanipulasi korbannya. Mereka seringkali memulai dengan membangun kepercayaan, berperan sebagai teman yang baik, pendengar yang setia, atau bahkan sosok yang sangat dibutuhkan oleh korban. Setelah berhasil mendekati korban, predator akan mulai mengeksploitasi kelemahan emosional korban, seperti rasa takut, kesepian, atau keinginan untuk diterima. Beberapa jenis predator digital meliputi tindakan *grooming*. (Keysha Alea, 2024).

Grooming merupakan bentuk tindak kejahatan siber yang melibatkan proses manipulasi psikologis oleh pelaku dewasa untuk dengan anak-anak dan remaja di bawah umur, dengan tujuan mengeksploitasi mereka secara seksual. Proses ini sering kali dimulai melalui fitur

komunikasi dalam game *online* atau platform digital seperti media sosial. Tindak kejahatan kesusilaan terhadap anak melalui media sosial ini berupa taktik manipulasi pelaku dimana kegiatan yang dilakukan pelaku meliputi mendekati, merayu, dan melakukan tipu daya untuk mencapai tujuannya. Tujuan dari masing-masing individu antar pelaku beragam, namun sebagian besar mengarah kepada pelecehan seksual (Holivia dan Suratman, 2021).

Selain itu, studi oleh dalam Jurnal Wanita dan Keluarga menunjukkan bahwa selama pandemi COVID-19, kasus *cyber grooming* pada anak meningkat karena anak-anak lebih banyak menggunakan gadget tanpa pengawasan yang memadai (Andaru, 2021). Fenomena ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi, meskipun memberikan banyak manfaat, juga membuka peluang bagi pelaku kejahatan untuk mengeksploitasi anak-anak melalui dunia maya. Kasus *child grooming online* di Indonesia menunjukkan tren yang mengkhawatirkan dari tahun ke tahun.

Berdasarkan data Komnas Perempuan, pada tahun 2019 tercatat 281 kasus kekerasan berbasis gender siber. Angka tersebut meningkat drastis pada tahun 2020, dengan 942 kasus dilaporkan ke Komnas Perempuan dan 510 kasus ke lembaga layanan terkait. Meskipun pada tahun 2021 jumlah kasus yang tercatat menurun menjadi 35, fenomena kekerasan terhadap anak secara umum masih menunjukkan angka yang tinggi (Satria Ardhi, 2021). Kemudian berdasarkan laporan dari Sistem

Informasi *Online* Perlindungan Perempuan dan Anak, dari Januari hingga Juni 2024, tercatat sebanyak 7.842 kasus kekerasan terhadap anak, dengan rincian 5.552 korban adalah anak perempuan dan 1.930 adalah anak laki-laki. Data ini mencerminkan bahwa anak-anak, khususnya perempuan, tetap menjadi kelompok yang sangat rentan terhadap eksploitasi, termasuk dalam bentuk *child grooming* melalui media digital.

Menurut teori Aktivitas Rutin Cohen & Felson (1979), tindak kriminal seperti *grooming online* terjadi akibat interaksi tiga elemen kunci. Ketiga elemen tersebut terdiri dari pelaku, korban (anak) dan ketidakhadiran pengawas (orangtua korban). Menurut teori ini, tindak kejahatan terjadi karena adanya pihak pelaku kejahatan yang termotivasi menargetkan korban dengan umur rentan yaitu korban anak-anak dengan karakteristik tertentu seperti kurangnya pengawasan orang tua, kebutuhan emosional yang tinggi, atau kurangnya pemahaman tentang bahaya *online*.

Adapun terdapat faktor-faktor terjadinya *grooming online* pada pelaku maupun korban. Menurut psikolog dari Universitas Indonesia, A. Kasandra Putranto, fenomena *grooming* ini terjadi karena dua faktor pendukung, yaitu faktor internal dan eksternal (Tempo, 2023). Faktor internal dari korban adalah mudahnya penerimaan yang dilakukan oleh korban terhadap pelaku. Pernyataan tersebut didukung oleh Teori Kelekatan (Bowlby, 1969) menyatakan bahwa anak akan mengembangkan pola kelekatan (*attachment*) dengan seseorang yang bisa memberikannya kenyamanan. Sedangkan faktor internal pelaku adalah gangguan

kejiwaan. Trauma masa lalu yang dialami pelaku seperti penolakan oleh lawan jenis seusia membuat pelaku memilih mendekati dan menjalin hubungan dengan anak di bawah umur karena pelaku berpikiran tidak akan adanya penolakan dari anak tersebut.

Faktor kedua adalah faktor eksternal baik dari korban maupun pelaku. Faktor eksternal dari pihak korban penyebab terkena fenomena *child grooming* adalah kurangnya pengawasan yang dilakukan oleh orang tua kepada anak dalam memberikan fasilitas *gadget* dan menggunakan media sosial. Faktor lain yang cukup berperan adalah kurangnya perhatian orang tua terhadap kehidupan anak sehari-hari sehingga kurang pengawasan tersebut ikut menjadi penyebab (Tempo, 2023). Adapun faktor eksternal bagi pelaku adalah terpengaruh film, video, bacaan yang memuat konten pornografi yang mengarah kepada perilaku penyimpangan seksual, serta proses sosialisasi yang tidak sempurna (K. D. Anggraeny et al, 2023).

Perilaku *grooming online* oleh predator ini memiliki tahapan. Menurut teori *Grooming online* oleh O'Connell (2003), proses manipulasi yang dilakukan predator terhadap anak melalui internet berkembang melalui enam fase. Tahap pertama adalah *friendship-forming*, di mana pelaku membangun citra sebagai teman yang dapat dipercaya dengan menunjukkan minat pada aktivitas korban. Fase ini kemudian berlanjut ke *relationship-forming*, pendekatan emosional melalui komunikasi intensif untuk menciptakan ikatan psikologis. Tahap ketiga, *risk assessment*, pelaku berhasil mengidentifikasi kerentanan korban, seperti kurangnya

pengawasan orang tua atau kurang perhatian. Tahap keempat, *exclusivity*, upaya pelaku untuk mengisolasi korban secara sosial dengan. Fase *sexualization*, pelaku secara bertahap memperkenalkan konten dan percakapan bernuansa seksual. Tahap akhir, *abuse and maintenance*, mencakup tindakan eksploitasi langsung dan upaya mempertahankan kontrol melalui mekanisme seperti ancaman atau pemberian imbalan.

Kasus *child grooming* di Indonesia pernah menimpa seorang gadis berumur 12 tahun. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA) mencatat sebuah kasus viral *child grooming* yang menargetkan seorang anak berusia 12 tahun melalui fitur chat dalam game *online* pada Mei 2024 (detikHealth, 2024). Pelaku yang menggunakan akun dan foto palsu, pertama-tama mendekati korban dan menawarkan hadiah virtual seperti 'diamond' dalam game sebagai bentuk perhatian. Setelah menjalin kedekatan, pelaku mulai meminta kontak pribadi korban dan melanjutkan komunikasi melalui aplikasi luar *game*.

Dampak kasus *child grooming* secara *online* yang diterima korban yang masih anak-anak kerap cukup serius. Anak-anak yang mengalami *grooming online* biasanya merasa takut, bingung, malu, bahkan bisa trauma jangka panjang (Astuti & Pratiwi, 2020). Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan memberikan pendampingan psikologis, seperti konseling atau terapi yang khusus dirancang untuk anak-anak yang mengalami kekerasan (Cohen et al., 2006). Selain itu, dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar sangat penting agar anak merasa aman dan tidak

menyalahkan dirinya sendiri. Komunikasi yang baik antara anak dan orang tua juga bisa membantu anak lebih waspada terhadap bahaya di internet (Rakhmawati et al., 2023). Pendekatan yang menyeluruh dengan melibatkan keluarga, sekolah, tenaga profesional, dan dukungan dari negara anak-anak korban *grooming* bisa dibantu untuk pulih dan merasa aman kembali.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya media informasi yang dapat menyampaikan pentingnya mengenali dan mewaspadaai bahaya *child grooming* di internet. Peneliti akan mengemas informasi ini dalam bentuk film animasi 2D sebagai sarana edukasi yang menarik dan mudah dipahami, terutama bagi anak-anak dan remaja di bawah usia 18 tahun sebagai target utamanya. Media yang digunakan untuk memberikan informasi dan edukasi mengenai keamanan digital biasanya meliputi poster, infografis, animasi 2 dimensi dengan teknik motion grafis. Di antara pilihan media tersebut, animasi 2 dimensi dinilai sebagai media yang efektif, interaktif, dan menarik, serta sesuai dengan karakteristik target audiens.

Animasi dipilih karena memiliki daya tarik visual yang kuat dan mampu menyampaikan pesan secara efektif melalui elemen gaya ilustrasi, warna, serta gerak yang komunikatif. Animasi juga dinilai memiliki kekuatan visual yang dapat menarik perhatian dan membantu penonton, khususnya anak-anak, untuk lebih mudah memahami informasi yang disampaikan secara emosional dan kognitif (Sienna Roberts, 2023). Video

animasi dapat menjadi alternatif penyampaian informasi yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Suheri (2006: 29) dalam Kasmus et al. (2023) menjelaskan bahwa animasi memiliki kemampuan untuk mengubah paparan sesuatu yang rumit atau kompleks menjadi visual dan kata-kata yang mudah dipahami.

1.2. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan ide penciptaan karya ini berawal dari mata kuliah *motion graphic* semester 120, peneliti menciptakan video *motion* bertemakan *bullying* yang berjudul “Pencegahan *Bullying* Pada Anak Sekolah Dasar”. tersebut peneliti memilih sekolah dasar karena memiliki faktor internal mengenai pembulian. Namun setelah melakukan riset, dan mendapatkan beberapa tanggapan dari berbagai orang, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa puncak *bullying* sering terjadi pada masa sekolah menengah pertama. Judul penelitian kemudian berubah menjadi Animasi Pendek “Pencegahan *Bullying* Pada Anak Sekolah Menengah Pertama”. namun mengingat media bertema *bullying* sudah cukup banyak, peneliti memutuskan untuk mencari topik yang berbeda.

Peneliti juga menciptakan karya prototipe pada mata kuliah studio desain, namun jenis karyanya berubah menjadi animasi 2 dimensi. Animasi 2 dimensi kini menjadi karya yang diciptakan peneliti sebagai media topik peneliti sekarang. Topik penelitian pun berubah menjadi *grooming online*.

Peneliti yang merupakan seorang yang aktif di beraktivitas di media sosial dan selalu mengikuti perkembangan kultur serta interaksi sosial akhirnya menemukan fenomena yang kerap terjadi di ruang media sosial, yaitu *online grooming*. Tingginya eksposur di media sosial terhadap kasus-kasus *online grooming*, ditambah dengan adanya pengalaman personal dari anggota keluarga terdekat sekaligus teman dekat peneliti yang berkaitan langsung dengan isu tersebut, mendorong peneliti untuk menetapkan *online grooming* sebagai topik utama dalam penciptaan ini.

1.3. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dalam rencana pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan konsep animasi tentang bahaya *grooming online* ?
2. Bagaimana karakteristik visual tentang bahaya *grooming online* dalam media animasi 2 dimensi?
3. Bagaimana pengolahan media dan teknik dalam mewujudkan karakteristik visual tentang bahaya *grooming online* dalam media animasi 2 dimensi?

1.4. Tujuan Penciptaan

Berikut tujuan yang ingin diciptakan peneliti dari rencana penciptaan karya skripsi ini:

1. Mengembangkan konsep animasi tentang bahaya *grooming online*.
2. Mewujudkan karakteristik visual tentang bahaya *grooming online* dalam media animasi 2 dimensi.
3. Mengolah media dan teknik dalam mewujudkan karakteristik visual tentang bahaya *grooming online* dalam media animasi 2 dimensi.

1.5. Karakteristik Penciptaan

1.5.1. Konseptual

Secara konseptual penciptaan karya animasi ini memiliki sumber inspirasi yang berasal dari sumber internal dan eksternal. Sumber inspirasi internal diambil dari pengalaman peneliti dan saudara peneliti sendiri yang pernah mengalami pengalaman buruk serupa saat menggunakan internet, seperti pelecehan *online*, penguntitan atau *stalker*, serta pencemaran nama baik oleh orang tidak bertanggung jawab yang ditemui di internet. Saat pengalaman-pengalaman buruk tersebut peneliti alami saat peneliti dibawah umur dan tanpa sepengetahuan orangtua.

Sedangkan sumber inspirasi eksternal penciptaan karya ini banyaknya kasus *grooming* oleh predator ke anak atau remaja di bawah umur yang terjadi di ruang *online*. Berdasarkan data Komnas

Perempuan, tercatat 281 kasus kekerasan berbasis gender siber pada 2019, meningkat menjadi 942 kasus pada 2020, dengan tambahan 510 kasus di lembaga layanan terkait. Tahun 2021 jumlah kasus yang tercatat menurun menjadi 35 (Satria Ardhi, 2021). Sementara itu, data Sistem Informasi *Online* Perlindungan Perempuan dan Anak menunjukkan bahwa pada Januari–Juni 2024 terdapat 7.842 kasus kekerasan terhadap anak, terdiri dari 5.552 anak perempuan dan 1.930 anak laki-laki.

Penciptaan film pendek animasi 2 dimensi yang mengangkat tema bahaya *grooming online* terhadap anak dibawah umur akan terbagi menjadi 3 episode, dengan 3 karakter utama yang berbeda-beda. Ketiga episode ini akan menceritakan sudut pandang pengalaman *online grooming* masing-masing karakter utama. Plot cerita animasi 2 dimensi singkat ini terdiri dari latar belakang karakter, pertemuan mereka dengan para pelaku, proses korban terjerat manipulasi *online grooming* oleh pelaku hingga penyelesaian masalah yang para tokoh utama alami.

Karya animasi 2 dimensi ciptaan peneliti berjudul “Koneksi *Toxic*”. Judul "Koneksi Toxic" dipilih karena kedua kata dapat merepresentasikan fenomena *grooming* yang menjadi topik atau tema dari karya animasi 2 dimensi ini. Kata “*Toxic*” merepreentasikan hubungan *grooming online* yang awalnya tampak normal di permukaan, namun sesungguhnya beracun dan merusak. Sedangkan

kata "koneksi" mencerminkan cara pelaku membangun hubungan melalui internet. Durasi animasi ini singkat, berdurasi sepanjang 1 – 3 menit. Kemudian judul untuk animasi masing-masing episode berbeda. Episode pertama berjudul “Teman Baru Ku ON!”, episode kedua berjudul “Kostum Berbahaya”, dan episode ketiga berjudul “Audisi Mencurigakan”.

Berdasarkan tingginya tingkat penggunaan internet pada kelompok usia remaja, penentuan target audiens dalam perancangan ini difokuskan pada remaja berusia 14–17 tahun. Kelompok usia ini berada pada fase perkembangan psikologis yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, kebutuhan akan interaksi sosial, serta kecenderungan untuk aktif mengeksplorasi dunia digital. Kelompok usia 13–18 tahun merupakan pengguna internet dengan tingkat konsumsi internet tertinggi di Indonesia (APJII 2022). Selain itu, secara psikologis remaja berada pada tahap pencarian jati diri yang membuat mereka lebih terbuka terhadap pengaruh lingkungan, termasuk dari interaksi di ruang digital (Erik Erikson, 1968). Oleh karena itu, pemilihan remaja usia 14–17 tahun sebagai sasaran utama karya ini didasarkan pada kebutuhan akan media edukasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan mudah dipahami, agar pesan yang disampaikan dapat diterima secara efektif oleh target audiens.

1.5.2. Visual

Karya animasi 2 dimensi tentang bahaya predator *online* ini memiliki visual berupa gaya ilustrasi pribadi peneliti yang memadukan *style western illustration* dan manga. Warna yang digunakan pada animasi ini didominasi dengan warna cerah dan gelap, menyesuaikan kondisi psikologis di tiap adegan yang akan ditampilkan pada animasi 2 dimensi.



Gambar 1. Adegan pada Animasi 2D “Koneksi Toxic”
Sumber: Sarvia, Fathiya Hasna. 2025

Gaya gambar peneliti mempunyai karakteristik yang *simple*, imut, kartunik, penuh dengan bentuk dan tepian yang bulat. Gaya ilustrasi yang digunakan peneliti menggunakan teknik garis outline sederhana lalu diisi dengan warna-warna soft pastel yang mendominasi tampilan visual. Teknik tersebut membuat karakter terlihat ramah, ringan, dan mudah dipahami oleh audiens muda.

Proporsi wajah yang dibuat sederhana dengan mata besar juga memperkuat gaya visual kartun modern perpaduan gaya ilustrasi western dan anime yang sering digunakan pada animasi digital atau konten edukatif seperti "Kok Bisa?" dan "Kurzgesagt".

Adegan-adegan dalam animasi “Koneksi *Toxic*” ini lebih banyak menampilkan ekspresi karakter sebagai media utama dalam menyampaikan alur cerita. Penggunaan dialog dibuat cukup sedikit sehingga penonton lebih diarahkan untuk memahami situasi melalui gerakan tubuh, mimik wajah, serta interaksi visual antar karakter. Teknik penyampaian seperti ini diharapkan dapat membuat emosi yang dirasakan tokoh terlihat lebih jelas dan alami, sehingga pesan dalam cerita dapat dipahami tanpa terlalu banyak percakapan. Selain itu, pendekatan visual tersebut juga membantu menciptakan suasana yang lebih menarik dan tidak monoton bagi penonton.

Adegan lain yang mendominasi dalam animasi ini adalah kerap memperlihatkan ruang chat online karena animasi ini mengangkat tema bahaya *online grooming*. Kehadiran ruang percakapan digital tersebut menunjukkan bagaimana komunikasi di media sosial atau platform online dapat menjadi awal terjadinya tindakan *grooming*. Melalui visual chat yang ditampilkan, penonton dapat melihat proses pendekatan pelaku terhadap korban secara bertahap. Dengan demikian, animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi yang

memberikan gambaran mengenai bahaya interaksi *online* yang tidak aman, khususnya bagi remaja.



Gambar 2. Tampilan *Chat Interface* pada Animasi 2D “Koneksi Toxic”
Sumber: Sarvia, Fathiya Hasna. 2025

1.5.3. Operasional

Penciptaan animasi 2 dimensi ini menggunakan teknik animasi *frame by frame*. Langkah awal untuk membuat animasi adalah merencanakan penciptaan alur cerita dan mendesain karakter yang akan bermain pada cerita terlebih dahulu. Pertama, membuat cerita dan alur cerita berdasarkan pengalaman buruk dari audiens yang berpengalaman dan mengembangkan cerita tersebut dengan melakukan riset dan survey sebagai sumber materi. Kedua, adalah melakukan desain karakter yang akan menjadi karakter utama atau victim, serta karakter dukungan di *iPad* dan aplikasi *Procreate*.

Ketiga, melakukan storyboard dengan alur cerita yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi *Procreate*.

Setelah storyboard terbentuk, langkah disini dimana pembuatan animasi 2 dimensi dimulai dengan menggunakan aplikasi *Ibis Paint*, yang berawal dari animasi *lineart*. Setelah animasi kasar selesai, dimulai untuk merapikan animasi tersebut supaya kelihatan lebih rapi dan menarik di Aplikasi *Ibis Paint*. Saat animasi terbentuk, disinilah saatnya memulai editing, dengan melakukan pengisian suara untuk masing-masing karakter dan latar musik, serta sound effects dan subtitle di aplikasi *Capcut*.

1.6. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat yang di dapat dari pembuatan proyek animasi 2 dimensi tentang *online grooming* yang berjudul “Koneksi *Toxic*” antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Proposal penciptaan ini diharapkan menjadi acuan bagi peneliti supaya suara peneliti dapat terdengar, betapa bahayanya dan traumatis pengalaman peneliti disaat kecil. Peneliti ingin menyebarkan kesadaran dan supaya yang pengguna internet yang lain lebih berhati-hati dan tidak membiarkan hal yang sama terulang kembali.

2. Bagi Audiens atau Pembaca

Hasil dari proposal penciptaan ini memiliki pesan untuk semua pengguna internet di dunia, maupun anak atau dewasa. Supaya pengguna internet sekitar lebih berhati-hati atas penggunaan internet, karena ada banyaknya generasi muda yang menggunakan internet saat ini. Serta memberi pesan kepada orang tua dan wali sehingga dapat mengawasi anak-anaknya dan bagaimana tindakan mereka di internet, melimitasikan penggunaan ponsel, dan menghabiskan lebih banyak waktu dengan anak-anak mereka, supaya tidak tercandu dengan menggunakan internet.

Generasi muda saat ini seringkali bercerita pengalaman yang tidak diinginkan di internet. Animasi tersebut dapat menjadi dukungan kepada pengguna yang mengalami pengalaman buruk di internet, supaya suara mereka terdengar dengan apa yang telah terjadi dengan dirinya dan mendapatkan lebih banyak dukungan dan kesadaran dari pengguna internet lainnya.

3. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

Sebagai media informasi, bahan pembelajaran, serta kesadaran melalui animasi 2 dimensi tentang *Bahaya Predator Online*, terutama mahasiswa Pendidikan Seni Rupa.