

## PERANCANGAN MOTION GRAPHIC “AWAS PREDATOR ONLINE” SEBAGAI PENCEGAHAN KASUS *CYBER CHILD GROOMING*

Inez Fiona Yuwono<sup>1</sup> M. Garry Saputra<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia  
*corresponding author email: inezfiona.yuwono@yahoo.com*<sup>1</sup>

### Abstrak

Meningkatnya penggunaan teknologi internet dalam kehidupan sehari-hari menyebabkan kenaikan drastis dalam kasus KBGO, salah satunya adalah *cyber child grooming*. *Cyber child grooming* mempermainkan psikologis anak dengan penggunaan teknologi agar korban mau menuruti keinginan pelaku yang berujung ke pelecehan seksual terhadap anak. Orangtua memiliki peranan penting untuk melindungi anak mereka sehingga mendorong pembuatan perancangan *motion graphic* mengenai bahaya *cyber child grooming* dan pencegahannya agar dapat menjadi media edukasi yang membantu orangtua untuk mengedukasi anaknya. Dengan metode kualitatif pendekatan deskriptif, perancangan *pipeline animation*, video animasi *motion graphic* dibuat dengan gaya visual *flat design* dan narasi yang telah disederhanakan agar dapat dimengerti oleh target *audiens* dengan pembahasan mengenai deskripsi KBGO dan *cyber child grooming*, 6 cara umum yang dilakukan pelaku, dampak yang dihasilkan, pencegahan yang dilihat dari 4 sisi yaitu dari segi privasi tubuh dan data diri, segi *game* online, segi media sosial, dan segi psikologis anak. Diharapkan media karya utama dapat membantu menambah wawasan dan kesadaran orangtua mengenai *cyber child grooming*, menjadi media edukasi untuk membantu orangtua mengedukasi anaknya, serta mengurangi kasus KBGO dan *cyber child grooming* di masa depan.

**Kata Kunci:** *cyber child grooming*, KBGO, *motion graphic*

### Abstract

*The increase of online technology users in everyday lives, also increase the online gender-based violence which one of them is cyber child grooming. Cyber child grooming manipulate a child's psychology with technology so the child will want to do everything the perpetrator says. Parents have important role to ensure their children's safety which drives the plan to design a motion graphic about the danger of cyber child grooming and how to prevent it so it can be an educative media to help parents educate their children. With qualitative method and descriptive approach, pipeline animation planning, the motion graphic animated video was made with flat design visual style and simplified narration so it can be easily understood by the audience which discuss about online gender-based and cyber child grooming description, 6 usual method of the perpetrator, the impact they make, how to prevent it from 4 sides, body and personal information privacy, online games, social media, and the child psychology. Hopefully the video can help increase parents' awareness about cyber child grooming, becomes an educative media to help parents educate their children, decrease the online gender-based violence and cyber child grooming cases in the future.*

**Keyword:** *cyber child grooming*, online gender-based violence, *motion graphic*

## 1. PENDAHULUAN

Selama masa pandemi COVID-19, aktivitas masyarakat beralih ke penggunaan sistem online dalam keseharian mereka untuk menjalani kehidupan sehari-hari seperti untuk berkomunikasi, belajar, bekerja, maupun mencari hiburan, hal ini dapat dilihat dari Laporan Survei Internet APJII pada tahun 2018, pengguna internet di Indonesia mencapai 56 persen dan pada Laporan Survei Internet APJII kuartal II tahun 2019 sampai 2020, pengguna internet di Indonesia meningkat hingga mencapai 73,7 persen (Prasetyani, 2021; Rizkinaswara, 2019). Meningkatnya penggunaan internet menyebabkan peningkatan drastis kasus Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO), dimana pada tahun 2019 berjumlah 126 kasus dan pada tahun 2020 naik menjadi 510 kasus (KOMNASPerempuan, 2021). Konsultan Isu Gender, Tunggal Pawestri, mengungkapkan bahwa kekerasan berbasis gender meningkat mencapai 63 persen, sedangkan KBGO meningkat mencapai 300 persen atau 3 kali lipat (DepartemenKajianStrategisUGM, 2021).

KBGO merupakan kekerasan dengan tujuan melecehkan korban berdasarkan gender dengan menggunakan teknologi atau online (Illene et al., 2019; N. Sari, 2021). Salah satu jenis kasus yang paling tinggi jumlahnya adalah *Cyber Grooming* yang mencapai 307 kasus (Annur, 2021; Kristin, 2022). *Cyber Grooming* biasanya menargetkan kepada korban di bawah umur, sehingga sering disebut sebagai *Cyber Child Grooming* (Andaru, 2021). *Cyber Child Grooming* adalah tindakan memanipulasi anak dengan mempermainkan psikologis mereka menggunakan teknologi online dengan tujuan agar anak bersedia melakukan hubungan atau interaksi seksual dengan pelaku (Salamor et al., 2020; Suendra & Mulyawati, 2020; Wahyuni et al., 2021). Pada akhirnya, tindakan ini akan berujung ke pelecehan seksual terhadap anak (Salamor et al., 2020).

Pelaku melakukan *Cyber Child Grooming* melalui ruang digital apa saja, dan biasanya dimulai dari berkenalan di *game* online kemudian berlanjut ke *chatroom* pribadi atau media sosial (Andaru, 2021; Parhani, 2021). Hal tersebut dilakukan oleh pelaku AAP yang tertangkap pada tahun 2019 melakukan *cyber child grooming* kepada anak-anak berusia 9 sampai 15 tahun melalui *game* online 'Hago', dimana pelaku membujuk korban untuk melakukan hal-hal pornografi yang kemudian direkam dan dijadikan bahan untuk ancaman agar korban mau menuruti keinginan pelaku (Rahmat, 2019; Salamor et al., 2020).

Pada penelitian sebelumnya, seperti Perancangan Kampanye Sosial Mengenai KBGO oleh Andriany Illene, Maria Nala Damajanti, dan Cindy Muljosumarto, membahas cakupan luas mengenai KBGO yang juga dilakukan oleh banyak penelitian lain, tetapi tidak membahas lebih lanjut mengenai bahaya *cyber child grooming* kepada anak-anak dan cara pencegahannya (Illene et al., 2019; N. Sari, 2021). Penelitian lain yang juga membahas *cyber child grooming*, tidak membahas cara pencegahannya agar tidak terjadi pada anak dan hanya berbentuk artikel penelitian (Andaru, 2021; Gunawan et al., 2018; Salamor et al., 2020; Suendra & Mulyawati, 2020).

Kurangnya media video animasi edukatif *Motion Graphic* yang membahas mengenai *Cyber Child Grooming*, mendorong pembuatan perancangan video animasi edukatif *Motion Graphic* mengenai *Cyber Child Grooming* dan cara pencegahannya dengan ruang lingkup dari segi privasi tubuh anak dan Data Penulis, segi platform *game* online, segi platform media sosial yang memiliki *chatroom*, serta dari segi psikologis anak, sebagai ajakan untuk orangtua agar mengedukasi anaknya melalui media edukasi berupa video animasi yang nantinya akan ditonton bersama anak dengan bimbingan orangtua mereka (Andaru, 2021). Diperuntukkan untuk perlindungan anak-anak karena menurut penelitian terdapat 20 persen anak-anak pengguna internet yang pernah berbicara dengan orang asing secara online dan 20 persen di antaranya berusia 9 sampai 12 tahun (Andaru, 2021). Organisasi ECPAT Indonesia (*End Child Prostitution, Child Pornography & Trafficking of Children for Sexual Purposes*) juga telah meneliti dari 700 anak dan 300 orangtua, bahwa anak-anak rentan mendapatkan tautan secara online yang kemudian dialihkan ke gambar yang tidak senonoh (ECPATIndonesia, 2021). Oleh karena itu, orangtua memiliki peranan penting untuk menjaga keamanan anak mereka karena anak merupakan seorang yang belum dewasa dan belum memiliki kematangan pikiran dan pemahaman (Andaru, 2021; CNNIndonesia, 2021; Hakam & Satria, 2021; Hendra, 2019; Lisanawati, 2013; Sofian, 2020). Sehingga perancangan ini diperuntukkan untuk orangtua yang memiliki anak berusia 9 sampai 15 tahun dan tinggal di kota-kota besar seperti Jabodetabek yang memiliki kemudahan akses internet.

Perancangan berupa informasi edukatif dibuat sebagai video animasi dengan teknik *Motion Graphic*, karena media audio visual dapat lebih jelas ditangkap oleh indera manusia (Alatas, 2020; Aryani & Everlin, 2019), dan video animasi ini juga akan dipublikasikan melalui YouTube sehingga dapat dilihat kapan saja dan di mana saja menggunakan akses internet (Aryani & Everlin, 2019; Fronika, 2019). Hal ini didukung dengan fakta bahwa 94 persen masyarakat berumur 16 sampai 64 tahun menggunakan YouTube setiap harinya (Dahono, 2021).

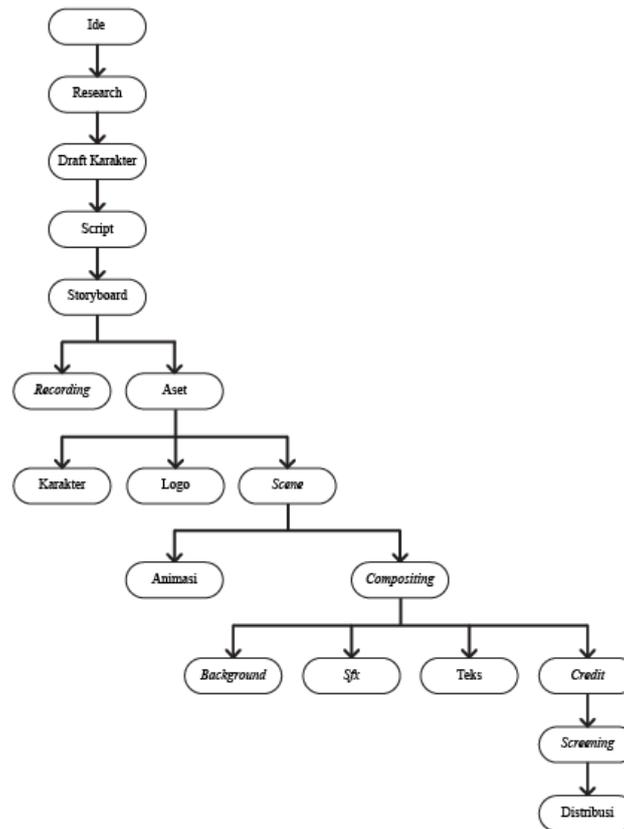
Untuk membantu lembaga Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dalam melindungi anak dari *cyber child grooming* dan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (KOMINFO) dalam menerapkan kebijakan penggunaan teknologi untuk anak, maka perancangan *Motion Graphic* mengenai *Cyber Child Grooming* dan cara pencegahannya ini dibuat dengan tujuan menambah pengetahuan serta memberikan wawasan dan kesadaran kepada orangtua yang memiliki anak berusia 9 sampai 15 tahun mengenai bahaya kekerasan berbasis gender online berupa *cyber child grooming* sebagai bentuk pelecehan seksual terhadap anak dan cara pencegahannya serta menjadi media yang dapat membantu orangtua mengedukasi anak dengan menonton video animasi ini bersama dengan anak mereka, mengurangi jumlah KBGO dan mengurangi jumlah pelecehan seksual terhadap anak melalui modus *cyber child grooming*, terutama di area kota-kota besar seperti Jabodetabek.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan pemahaman baru yang lebih kompleks, detail, dan komprehensif dari suatu objek, subjek, atau tema yang diteliti dengan latar yang alamiah, dimana pengumpulan data dilakukan dengan analisis yang kemudian diinterpretasikan. Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif sendiri adalah penelitian yang meneliti objek, fenomena, atau keadaan sosial menggunakan data atau fakta yang didapat saat pengumpulan data kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan yang naratif daripada numerik (Anggito & Setiawan, 2018).

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah a) Studi Pustaka merupakan metode pengumpulan data penelitian dengan meneliti data dan informasi dari berbagai sumber seperti buku, dokumen, foto, video, *website*, dan gambar, baik secara langsung maupun tidak langsung yang kemudian dirangkum oleh peneliti; b) Observasi. Peneliti mengamati objek atau fenomena yang diteliti. Observasi dilakukan dengan meneliti dan menganalisis objek atau fenomena yang diteliti melalui pengguna internet online seperti pengguna *chat* online atau media sosial dan pengguna *game* online, serta melalui berita, portal berita, dan YouTube; c) Survei. Dilakukan menggunakan kuesioner bersifat semi terbuka yang berisikan pertanyaan mengenai *cyber child grooming* dan pengetahuan orangtua sebagai target primer berusia sekitar 25 sampai 60 tahun dan memiliki anak berusia 9 sampai 15 tahun. Kuesioner juga disebarluaskan kepada target sekunder yaitu anak-anak berusia 9 sampai 15 tahun untuk mengetahui pengguna *game* online dan media sosial serta apakah mereka pernah dihubungi oleh orang yang tidak dikenal melalui media platform tersebut. Hasil survei membuktikan bahwa mayoritas Orang tua belum mengetahui istilah KBGO dan *Cyber Grooming*. Survei juga membuktikan bahwa hampir semua anak-anak berusia 9-15 tahun bermain game online dan media social serta pernah dikontak oleh orang-orang yang tidak jelas; d) Wawancara. Wawancara dilakukan dengan dua narasumber yang memiliki pekerjaan aktif sebagai Psikolog, yaitu Ibu Jessica Wilhelmina Augustine Matullessya, M.Psi., Psikolog, dan Ibu Mariska Johana Heryputri, M.Psi., Psikolog. Pertanyaan yang diberikan merupakan seputar *cyber child grooming*, penyebab, dampak, serta pencegahan yang dapat dilakukan. Narasumber mengatakan bahwa kasus *cyber child grooming* lumayan berkembang pada tahun 2020 sampai awal tahun 2022, dan anak-anak terutama remaja, rawan menjadi korban *cyber grooming* dikarenakan memiliki keyakinan yang belum kokoh. Kasus-kasus ini juga sering terjadi di kota-kota besar dimana usia anak sudah memiliki gadget dan mudah mendapatkan koneksi internet.

Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan pipeline animation (Santoso, 2013).



Gambar 1. Metode Perancangan  
[Sumber: Data Penulis, 2022; Bambi, 2022]

Metode perancangan ini mengadaptasi yang biasa digunakan dalam animasi 2D. Implementasi dilakukan untuk merancang video animasi edukatif *motion graphic* yang dibagi menjadi tiga tahap, yaitu (Santoso, 2013; I. P. Sari, 2019):

- 1) Pra-Produksi. *Brainstorming* ide dilakukan dengan *research* data. Kemudian setelah semua data terlengkap, dilakukan draft karakter untuk pembuatan sketsa dan finalisasi karakter. Kemudian *script* dibuat dari data yang diperoleh agar dapat dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard*, dimana *script* digabungkan dengan sketsa per *scene*.
- 2) Produksi. Dilakukan proses *recording* untuk *voice over* (VO) dan pembuatan aset desain seperti karakter, logo, dan *scene*. Setelah semua aset desain dan VO sudah lengkap, dapat dilakukan proses animasi dimana setiap *scene* yang telah dibuat dianimasikan dan disesuaikan dengan VO nya menggunakan Adobe After Effects 2022 menggunakan teknik *Motion Graphic*.
- 3) Pasca Produksi. Setelah setiap *scene* telah dianimasikan dan lengkap dengan VO, dilakukan *compositing* yaitu, menyusun setiap *scene* animasi menjadi satu kesatuan, kemudian menambahkan pelengkap suasana yang berupa *background music* dan *sound effects*, serta menambahkan pelengkap video animasi berupa teks *subtitle* untuk memudahkan *audiens*, serta ditambahkan *credits*. Setelah selesai, hasil perancangan akan memasuki tahap *preview* atau *screening* untuk melakukan pemeriksaan dan revisi terakhir sebelum menjadi hasil *final* yang akan didistribusikan.

## 2.1 Fokus Penelitian

Penelitian difokuskan kepada beberapa hal tertentu sebagai isi pembahasan dalam video animasi informasi edukatif dengan teknik *Motion Graphic* yang dibuat, di antaranya adalah Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) dan *Cyber Child Grooming*. Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) merupakan kekerasan berbasis gender seperti yang ada di dunia nyata, dengan perbedaannya adalah KBGO menggunakan fasilitas teknologi dalam aksinya. Pelaku KBGO memiliki niat untuk melecehkan gender atau seksual orang secara online. Banyak kasus KBGO yang tidak dilaporkan karena ketidaksadaran masyarakat mengenai tindakan kekerasan online yang masih terbilang baru (Andaru, 2021; Illene et al., 2019). Sedangkan *Cyber Child Grooming* merupakan tindakan memanipulasi kondisi psikologis anak dengan mendekati serta membujuk mereka melalui teknologi online agar mau memenuhi dan melakukan interaksi seksual dengan pelaku (Andaru, 2021; Salamor et al., 2020).

## 2.2 Segmentasi, Target, dan Positioning

Segmentasi dan Target Primer berupa orangtua yang berusia 25 sampai 60 tahun serta memiliki anak berusia 9 sampai 15 tahun, dengan pekerjaan umum, kelas ekonomi B keatas, pendidikan SMA atau Sarjana, dan untuk laki-laki maupun perempuan. Jangkauan usia orangtua cukup jauh karena umur orangtua tidak menentukan secara pasti umur anak yang dimilikinya. Bertempat tinggal di daerah Jabodetabek yang merupakan kota besar dengan akses jaringan internet yang mudah didapat. Dengan psikografi orangtua yang sering menggunakan jaringan internet dalam kesehariannya dan memiliki anak yang menggunakan internet untuk bermain *game* online atau media sosial.

Segmentasi dan Target Sekunder berupa anak-anak berusia 9 sampai 15 tahun, merupakan pelajar SD hingga SMP, berkelas ekonomi B keatas, dan untuk laki-laki maupun perempuan. Bertempat tinggal di daerah Jabodetabek yang merupakan kota besar dengan akses jaringan internet yang mudah didapat. Dengan psikografi anak-anak yang suka menonton video animasi dan menggunakan internet untuk bermain *game* online atau media sosial. Adapun *positioning* yaitu karya perancangan menjadi media edukasi serta pencegahan yang dapat membantu orangtua untuk menjelaskan bahaya *cyber child grooming* beserta pencegahannya kepada anak mereka dengan menonton video animasi ini bersama dengan anak mereka.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Seputar *Cyber Child Grooming*

*Cyber Child Grooming* merupakan tindakan memanipulasi kondisi psikologis anak dengan mendekati serta membujuk mereka melalui teknologi online agar mau memenuhi dan melakukan interaksi seksual dengan pelaku (Andaru, 2021; Salamor et al., 2020). Terdapat 6 cara umum yang dilakukan pelaku, yaitu (Andaru, 2021; Salamor et al., 2020; Wahyuni et al., 2021) adalah a) *Manipulation* yaitu pelaku membuat korban memiliki ketergantungan dengannya, dengan cara memberikan pujian agar korban merasa dicintai dan diperhatikan. Cara lain yang dilakukan pelaku adalah mengintimidasi korban agar korban menjadi takut dan tidak berani melapor; b) *Accessibility* yaitu pelaku

mengakses korban melalui situs atau aplikasi online tanpa menunjukkan identitasnya dan pelaku sendiri dapat mengakses data dan informasi anak. Pelaku dapat memanfaatkan ruang online apa saja, seperti *chat*, blog, media sosial, forum atau bulletin; c) *Rapport Building* yaitu pelaku mulai membangun hubungan dengan korban agar menjadi semakin dekat, dengan cara penyesuaian gaya bicara dan perilaku agar korban merasa nyaman dengan pelaku, mencari tahu ketertarikan dan lingkungan sekitar korban agar korban menjadi lengah dan mau merahasiakan hubungan korban dengan pelaku; d) *Sexual Context* yaitu pelaku melakukan hubungan seksual awal dengan korban sebagai tujuan utama *cyber child grooming*. Berbagai macam cara yang dilakukan pelaku adalah berbicara kata yang tidak senonoh, merayu korban, mengirimkan gambar, video, serta hal lain yang berkaitan dengan pornografi; e) *Risk Assessment* yaitu pelaku menilai resiko yang dapat diminimalisir saat menjalin hubungan dengan korban. Caranya adalah memastikan agar ia tidak mudah dilacak atau dikenali, seperti menggunakan beberapa *hardware*, alamat IP yang berbeda-beda, mengakses korban dengan jalur online pribadi seperti *email* dan ponsel, serta mengadakan pertemuan dengan korban di lingkungan yang jauh dari lingkungan korban; dan e) *Deception* yaitu pelaku menyamar menjadi teman sebaya atau anak muda agar lebih mudah menjalin hubungan dengan korban.

*Cyber Child Grooming* membawa dampak bagi korban yaitu kerugian psikologis, seperti depresi, tertekan, ketakutan, dan kecemasan yang dapat mendorong korban untuk melukai diri sendiri hingga bunuh diri. Keterasingan sosial, dimana korban menutup diri dari kehidupan sosialnya karena malu akan foto dan videonya yang disebar oleh pelaku. Mobilitas terbatas, dimana korban baik secara online maupun offline tidak dapat bergerak bebas karena takut dideteksi oleh pelaku. Dan terakhir berdampak pada hilangnya kepercayaan dan sensor diri, dimana korban tidak lagi mempercayai diri sendiri untuk bersosialisasi atau menggunakan teknologi komunikasi.

Namun, *Cyber Child Grooming* dapat dicegah dari beberapa segi yaitu segi privasi tubuh, dimana anak diajarkan bahwa ada bagian tubuhnya yang tidak boleh diperlihatkan kepada orang lain. Segi privasi data diri, dimana anak diajarkan untuk tidak memberikan data privasi diri melalui online secara sembarangan dan tidak memberikan *password* untuk akun apapun. Segi *game* online sebagai tempat pelaku mencari korbannya, pemain dapat melakukan bisu, blokir, dan lapor terhadap pemain lain untuk perilaku yang tidak pantas. Segi media sosial sebagai tempat yang juga sering dimanfaatkan oleh pelaku, anak dapat membuat akun media sosial mereka menjadi privat agar dapat memilih siapa yang mereka kenal dan tidak, serta tidak membagikan lokasi keberadaan mereka secara online. Segi psikologis anak, anak dapat menceritakan aktivitas online mereka kepada orangtua, mempercayai insting mereka dan menjauhi orang yang mencurigakan dan membuat diri mereka tidak nyaman, serta mengajarkan kepada anak bahwa mereka berharga dan mendekati diri dengan keluarga agar tidak mudah dimanipulasi oleh pelaku.



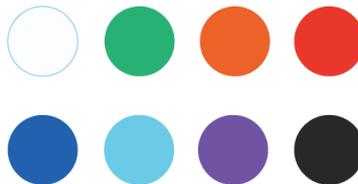
beberapa sesuai dengan *tone* dimana ada *mood* suram dan gelap yang menggambarkan bahaya yang mengitari, suasana digital yang menggambarkan teknologi, garis netral, keluasan dunia digital, dan suasana informatif.

*Key Visual* yang digunakan adalah karakter Robot *Cyber Police* atau *Cypo* yang merupakan maskot dari APO dan tempat dimana *Cypo* berada yaitu dunia siber. Keduanya muncul di hampir seluruh media karya dan memiliki desain yang memiliki kesan teknologi, dimana keduanya didasari referensi kode binari 0 dan 1 serta memiliki warna biru yang memiliki kesan teknologi. Keduanya selalu digunakan dan menjadi *key visual* karena *cyber child grooming* yang merupakan topik karya utama terjadi di dunia siber dan berhubungan erat dengan teknologi serta dunia siber sebagai tempat atau cara teknologi terhubung satu dengan yang lain.



Gambar 3. *Key Visual*  
[Sumber: Data Penulis, 2022]

Konsep warna digunakan untuk membangun suasana dan menciptakan warna kontras agar informasi terlihat lebih menarik. Warna utama yang digunakan adalah warna putih yang menggambarkan keluasan ruang dan keadaan netral dunia digital yang mengandung unsur baik dan buruk, kemudian ada warna biru yang menggambarkan teknologi digital dan internet yang digunakan dan merupakan salah satu inti dari isi video animasi *Motion Graphic* ini karena membahas kejahatan dalam dunia siber. Warna gelap digunakan untuk menggambarkan suasana aura pelaku yang mengitari tindakan *cyber child grooming* dan warna cerah menggambarkan karakter anak yang merupakan harapan keluarga serta menciptakan penggunaan warna yang kontras.



Gambar 4. Konsep Warna  
[Sumber: Data Penulis, 2022]

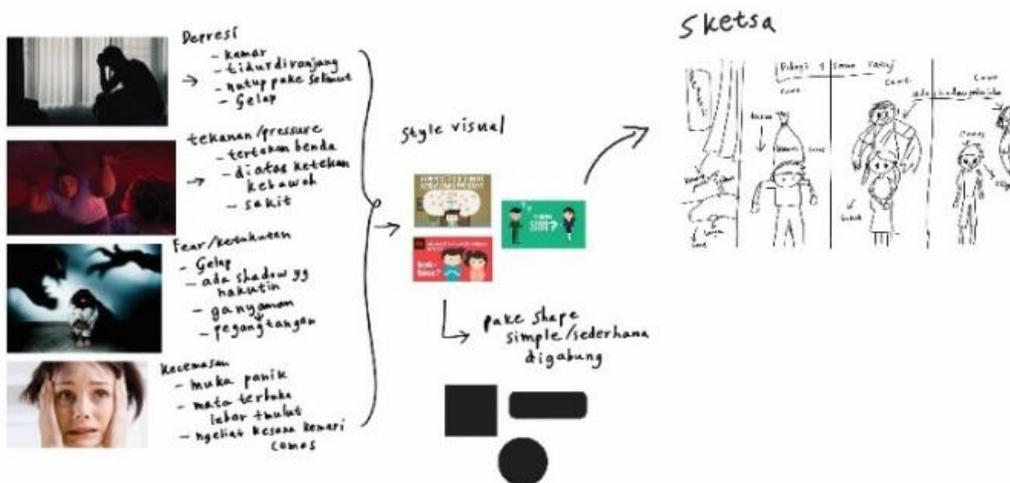
Jenis tipografi yang digunakan karena kemudahannya untuk dibaca dan digunakan untuk sub judul yaitu *Questrial*. Ada tipografi yang mempunyai kesan kode digital serta

digunakan dalam penggunaan judul yaitu Data Control. Kemudian ada tipografi yang menggambarkan suasana yang menakutkan atau sebagai peringatan yaitu Special Elite, tipografi berkesan teknologi yang digunakan sebagai singkatan judul dan bagian dari logo adalah Mary Jane Olyff, dan tipografi terakhir yang digunakan sebagai *subtitle* adalah Arial Bold.



Gambar 5. Tipografi  
[Sumber: Data Penulis, 2022]

Konsep *Imagery* yang digunakan adalah konsep visual ilustrasi *flat design* dengan pembentukan *shape* secara sederhana, baik dari segi karakter maupun *background*, serta penggunaan *background full colour* untuk beberapa adegan agar informasi terlihat lebih jelas. Setelah mendapatkan gaya visual yang akan digunakan, maka dimulailah proses pencarian gambar referensi baik dari foto ataupun kartun untuk setiap *scene* nya. Setelah referensi dalam *scene* ditemukan, kemudian mencari kata-kata kunci deskripsi adegan dan perkiraan aset yang akan ada pada *scene*. Dengan panduan akan gaya visual yang telah terpilih dan penggunaan bentuk dasar yang sederhana, maka dibuatlah sketsa penggambaran *scene* yang akan digunakan pada *storyboard*. Kemudian dengan acuan *storyboard* dan warna yang digunakan, dibuatlah aset dalam *scene* pada Adobe Illustrator 2022 menjadi penggambaran final, sehingga pada saat akan digerakkan di Adobe After Effects 2022, aset dalam *scene* sudah lengkap dan tinggal dianimasikan menggunakan *tools* yang ada.



Gambar 6. Konsep *Imagery*  
[Sumber: Data Penulis, 2022]

### 3.3 Pra Produksi *Motion Graphic* “Awat Predator Online”

Pra Produksi *motion graphic* secara visual dibuat dengan perancangan logo. Logo adalah gambar atau huruf yang mengandung makna tertentu. Logo memiliki unsur yang meliputi huruf bergambar, simbol, serta tanda yang memiliki makna tertentu. Logo juga merupakan sebuah identitas visual dalam bentuk elemen gambar atau simbol. Logo dapat menggunakan elemen apa saja seperti tulisan, logogram, ilustrasi, gambar dan sebagainya (Rustan, 2013).

*Logogram* yang digunakan dalam perancangan ini menggambarkan gembok berbentuk seperti rumah yang berarti keamanan terutama dalam rumah, dimana lubang kuncinya memiliki bentuk bayangan tatapan licik. Hal ini menggambarkan bahwa pelaku *cyber child grooming* dapat diamankan oleh keamanan siber, tapi jika kita tidak waspada dalam penggunaan teknologi internet, maka pelaku *cyber child grooming* tetap dapat lolos dari keamanan siber. *Logotype* ada 3 jenis tipografi, dimana yang paling besar merupakan hasil singkatan judul agar mudah diingat yaitu APO yang merupakan singkatan dari judul “Awat Predator Online”. Tulisan APO menggunakan tipografi Mary Jane Olyff yang memberikan kesan digital, sedangkan judul menggunakan Data Control untuk memberikan kesan penulisan kode komputer karena Predator Online merupakan masalah yang muncul dalam era meningkatnya penggunaan digital dan sub judul “Waspada Cyber Child Grooming” memakai tipografi Questrial yang memberikan kemudahan keterbacaan dan memberikan kesan modern pada bentuk sans serifnya yang menandakan bahwa masalah *cyber child grooming* ini merupakan masalah yang muncul dalam era modern.



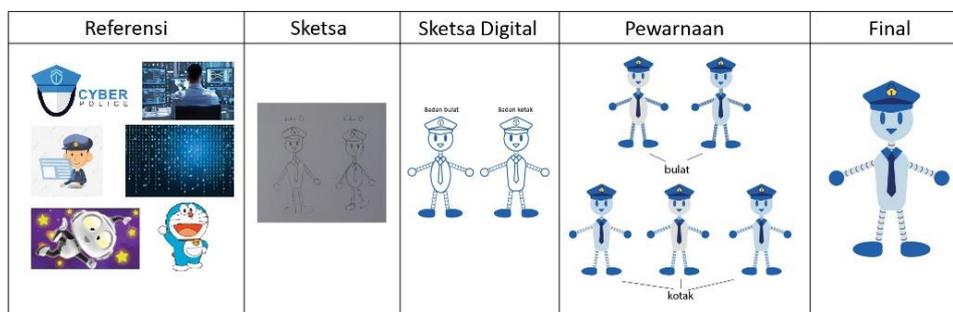
Gambar 7. Logo APO (kiri) dan Logo APO Reverse Color (kanan)  
[Sumber: Data Penulis, 2022]

Penggunaan warna *logogram* dan *logotype* sama yaitu biru yang memberikan kesan teknologi dan lubang kunci pada gembok memiliki warna yang sama pada *background* yang digunakan sehingga membentuk siluet, dengan mata dan mulut licik mempunyai warna biru yang sama dengan bagian logo yang lain. Jika logo diletakkan pada *background* berwarna biru logo, maka warna logo dapat di-*reverse* menjadi warna putih dengan siluet pelaku menjadi warna biru pada *background*, agar siluet pelaku tetap membentuk siluet dan logo tetap terlihat jelas.

Sub judul yang digunakan adalah “Waspada Cyber Child Grooming”, sebagai peringatan dan memperjelas bahwa Predator Online yang dimaksud dalam judul berkaitan dengan kasus *Cyber Child Grooming*. Sub Judul juga disertakan untuk melengkapi logo dan judul.

Selanjutnya adalah perancangan desain karakter. Mayoritas pembuatan desain karakter disesuaikan agar dapat direlasikan oleh target *audiens* secara umum (*general*) atau bentuk yang umum ditemui dalam kehidupan nyata sehari-hari, dengan bentuk yang sudah disederhanakan dalam gaya visual *flat design*. Desain karakter yang dibuat meliputi karakter Cypo, karakter pelaku, anak, orang tua, dan psikolog.

Maskot dan karakter utama sebagai pembawa narasi penjelasan atau pemandu adalah robot *cyber police* (polisi siber) atau yang bisa disebut juga Robot Cypo (*chi-po*) sebagai penyingkatan nama dan agar nama menjadi lebih unik dan mudah diingat. *Cyber Police* adalah aparat hukum yang bekerja dan bertanggung jawab untuk memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai UU Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dan melakukan patroli di dunia online atau siber untuk menjaga keamanan dan kenyamanan pengguna internet. Dari fungsinya sebagai penjaga keamanan dunia online dengan memberikan edukasi, maka sosok polisi siber digunakan sebagai karakter utama dan maskot. Karakter ini merupakan robot karena dunia sudah semakin modern yang dapat dilihat dari penggunaan teknologi internet yang semakin meningkat.

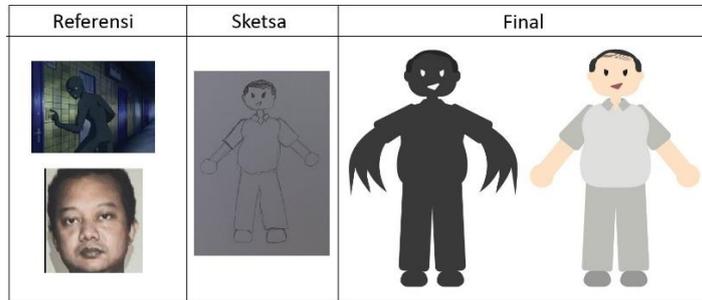


Gambar 8. Desain Karakter Cypo  
[Sumber: Data Penulis, 2022]

Robot Cypo memiliki warna dasar biru muda dengan detail garis dan biru tua yang memberikan kesan teknologi dan modern. Karakter ini menggunakan topi dengan lambang keamanan di tengahnya yaitu gembok untuk menandakan penjaga keamanan, serta menggunakan kerah baju dan dasi sebagai bagian dari seragamnya untuk menambahkan kesan formalitas dan kerapian yang dimiliki oleh penjaga keamanan. Bentuk Robot Cypo memiliki referensi dari kode binari (*binary code*) dimana kode tersebut terdiri dari angka 0 dan 1, sehingga Robot Cypo memiliki bentuk karakter yang menyerupai gabungan dari angka 0 dan 1 tersebut. Bentuk badan Robot Cypo merupakan berbentuk seperti kotak agar memperlihatkan bentuk umum polisi siber seperti pada referensi serta memberikan kesan yang lebih kokoh dan aman.

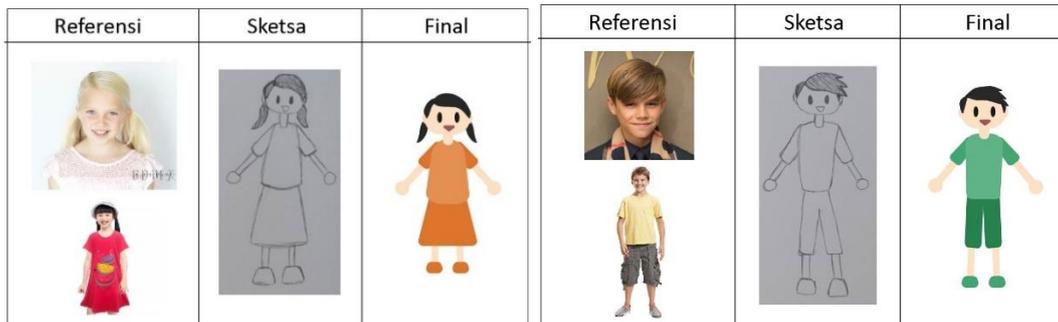
Desain karakter selanjutnya adalah karakter pelaku *cyber child grooming* yang mempunyai bentuk sebagai bapak paruh baya dimana biasanya pelaku *cyber child grooming* adalah laki-laki dewasa, dengan mata yang membentuk v tajam serta mulut yang tersenyum miring untuk memperlihatkan kesan antagonis dan licik. Baju yang dikenakan merupakan baju berkerah dengan warna abu-abu yang dalam teori psikologi warna menurut Molly E. Holzschlag memberikan kesan intelek karena pelaku memiliki

kemampuan untuk memanipulasi korbannya secara psikologis, kesan futuristik karena pelaku *cyber child grooming* menggunakan teknologi internet untuk melakukan aksinya, serta memberikan kesan merusak karena jika *cyber child grooming* berhasil dilakukan, maka hal tersebut dapat merusak masa depan korbannya. Karakter pelaku juga memiliki versi hitam atau bayangan (*shadow*) yang memiliki bentuk tangan seperti cakar dan digunakan pada adegan dimana aura pelaku selalu berada di dekat korban seperti 'menghantui' dan menakuti korban.



Gambar 9. Desain Karakter Pelaku *Cyber Child Grooming*  
[Sumber: Data Penulis, 2022]

Desain karakter ketiga adalah anak perempuan mempunyai rambut yang dikuncir dua untuk memperlihatkan umurnya yang masih muda, serta penggunaan baju yang terdiri dari kaos dan rok yang sering dipakai oleh anak-anak perempuan pada umumnya dalam aktivitas sehari-hari di rumah. Penggunaan warna jingga pada baju anak perempuan dalam teori psikologi warna menurut Molly E. Holzschalg, mempunyai kesan energi yang biasanya dimiliki oleh usia anak-anak.



Gambar 10. Desain Karakter Anak Perempuan (kiri) dan Laki-laki (kanan)  
[Sumber: Data Penulis, 2022]

Karakter keempat adalah anak laki-laki mempunyai potongan rambut seperti anak laki-laki pada umumnya dan menggunakan kaos dan celana pendek seperti anak laki-laki pada umumnya saat melakukan aktivitas di rumah. Penggunaan warna hijau dalam baju anak laki-laki menurut teori psikologi warna Molly E. Holzschalg memiliki kesan pembaharuan dimana anak merupakan harapan baru untuk keluarganya serta merupakan pembawa pembaharuan dalam setiap angkatan jamannya.

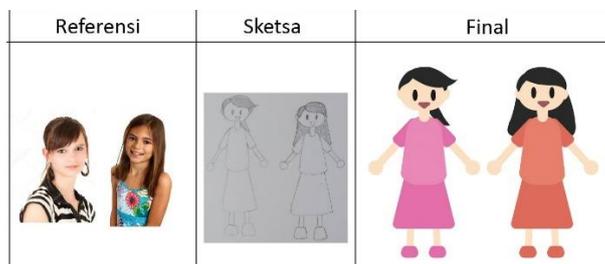
Desain karakter orang tua berupa karakter ayah dan ibu. Desain karakter ayah memiliki potongan rambut yang mirip dengan anak laki-laki untuk memperlihatkan hubungan keluarga dan dengan tambahan kumis untuk memperlihatkan umur ayah. Ayah menggunakan baju berkerah dengan celana panjang dengan warna biru yang dalam teori psikologi warna menurut Molly E Holzschlag memiliki kesan keamanan yang umumnya merupakan kesan yang diberikan kepala keluarga dan kepercayaan dimana anak dapat mempercayai ayah mereka.



Gambar 11. Desain Karakter Ayah (kiri) dan Ibu (Kanan)  
[Sumber: Data Penulis, 2022]

Desain karakter Ibu memiliki rambut yang panjang untuk memberikan kesan umur seorang ibu yang sudah memiliki anak seperti target *audiens*. Ibu menggunakan baju berkerah dan rok panjang yang memiliki warna turunan merah muda (pink) dalam teori psikologi warna menurut Molly E. Holzschlag memiliki kesan kehangatan dan cinta yang umumnya dimiliki setiap ibu untuk anaknya.

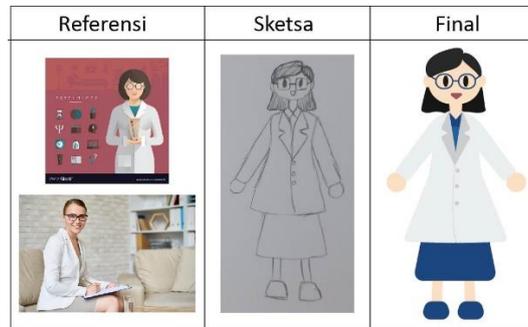
Terdapat dua karakter pendukung yang memiliki peran sebagai teman dari anak perempuan. Desain karakter mereka memiliki gaya rambut dan warna baju yang berbeda, dimana bentuk baju tetap sama yaitu kaos dan rok untuk memperlihatkan kesetaraan dalam teman sebaya.



Gambar 12. Desain Karakter Teman Anak Perempuan  
[Sumber: Data Penulis, 2022]

Desain karakter terakhir adalah psikolog yang menggunakan kacamata dan baju berkerah serta jas putih dokter. Penggunaan warna biru dalam baju berkerahnya menurut teori psikologi warna Molly E. Holzschlag memiliki kesan konservatif dimana Psikolog akan mengamati pasien mereka dalam perkataan dan perilaku agar dapat memberikan pengobatan atau terapi psikologi yang terbaik untuk pasien mereka, biru

di sini juga memiliki kesan keamanan dan kepercayaan dimana biasanya pasien dapat mempercayai Psikolog mereka karena Psikolog memberikan kesan keamanan sehingga pasien mau bercerita kepada Psikolog mengenai masalah mereka. Jas putih dokter yang dikenakan Psikolog membedakannya dengan karakter lain dan memberikan kesan kesembuhan atau kesehatan atau steril yang dimiliki dokter karena Psikolog dapat memberikan solusi untuk membantu proses penyembuhan psikologi pasien mereka. Putih juga menggambarkan situasi netral dimana Psikolog tidak akan menghakimi perilaku pasiennya dan bersifat netral.



Gambar 13. Karakter Psikolog  
[Sumber: Data Penulis, 2022]

### 3.4 Produksi *Motion Graphic* “Awat Predator Online”

Dalam video animasi *Motion Graphic* ini, terdapat 4 jenis audio yang digunakan, yaitu :

- 1) *Voice Over (VO)*. *Voice Over (VO)* merupakan audio yang direkam sebagai suara yang menarasikan dan menyampaikan informasi setiap adegan dalam video, sesuai dengan yang tertulis dalam *script* dan dicantumkan dalam *storyboard*.
- 2) *Sound Effects (SFX)*. *Sound Effects (SFX)* merupakan audio yang digunakan untuk memberikan suara dalam sebuah pergerakan sehingga terlihat lebih hidup dan jelas. *Sound Effects* yang digunakan adalah “whispering sounds”, “pop sound”, “hey”, “mobile phone vibration” dari Pixabay, dan “long pop”, “UI zoom in”, “UI zoom out”, “small man crowd laughing”, “message pop alert”, “keyboard typing”, “plastic rubbish objects falling” dari mixkit.
- 3) *Ambient*. *Ambient* merupakan audio yang digunakan untuk mendukung pembangunan suasana dalam beberapa adegan tertentu, seperti pada adegan yang sedih atau menyeramkan, maka *ambient* akan membantu membangun suasana tersebut dengan suara yang tepat. *Ambient* yang digunakan adalah “Tense Detective Looped Drone”, “Danger Rumble”, dan “Fear verb” dari Pixabay.
- 4) *Background Music* yang digunakan adalah suara atau musik yang digunakan sebagai pelengkap dan pengiring untuk memberikan suasana edukasi agar video tidak terdengar sunyi saat adegan tidak menggunakan *ambient* ataupun *sound effects*. *Background music* yang digunakan adalah “Future Technology” dari MaxKo Music.



Gambar 14. Final Artwork Karya Utama  
[Sumber: Data Penulis, 2022]

Karya utama berjudul “Awat Predator Online” berukuran 1920 x 1080 px ini dimulai dari pengenalan terhadap karakter Cypto dan judul APO. Dilanjutkan dengan *scene* pengenalan KBGO dan *cyber child grooming*. Kemudian diperlihatkan 6 cara umum yang dilakukan pelaku, dampak yang dihasilkan, kemudian 4 sisi pencegahan yaitu dari segi privasi tubuh dan data diri, segi *game* online, segi media sosial, dan dari segi psikologis anak. *Scene closing* menggambarkan solusi baik melalui psikolog atau melaporkan ke lembaga perlindungan KPAI, sebelum Cypto menyampaikan penutup dan *credits*.

#### 4. KESIMPULAN

Meningkatnya penggunaan teknologi internet dalam aktivitas sehari-hari menimbulkan dampak negatif seperti meningkatnya kasus KBGO yang salah satunya adalah *cyber child grooming* kepada anak. Kurangnya media edukasi, mendorong pembuatan perancangan *motion graphic* mengenai *cyber child grooming* dan cara pencegahannya untuk target primer orangtua agar mengajak orangtua untuk mengedukasi anak menggunakan media tersebut dengan cara ditonton bersama anak mereka, yang membahas mengenai deskripsi KBGO dan *cyber child grooming*, 6 cara umum yang dilakukan pelaku, dampak yang dihasilkan, pencegahan dari 4 sisi yaitu dari segi privasi tubuh dan data diri, segi *game* online, segi media sosial, dan dari segi psikologis anak. Pembuatan karya dibuat dengan narasi yang telah disederhanakan dan gaya visual *flat design* menggunakan teori warna Molly E. Holzschlag sehingga informasi dapat lebih mudah dimengerti dan ditangkap lebih baik oleh *audiens*. Diharapkan media karya utama dapat membantu menambah wawasan dan kesadaran orangtua mengenai *cyber child grooming*, menjadi media edukasi untuk membantu orangtua mengedukasi anaknya, serta mengurangi kasus KBGO dan *cyber child grooming* di masa depan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alatas, S. S. (2020). Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Aplikasi Garuda Kasir Sebagai Media Promosi di Sosial Media. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 4(2), 76–85.
- Andaru, I. P. N. (2021). Cyber Child Grooming sebagai Bentuk Kekerasan Berbasis Gender Online di Era Pandemi. *Jurnal Wanita Dan Keluarga*, 2(1), 41–51.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. D. Lestari (ed.); 1st ed.). CV Jejak.
- Annur, C. M. (2021). *Ancam Sebar Foto Pribadi, Dominasi Kekerasan Gender Siber pada 2020*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/17/ancam-sebar-foto-pribadi-dominasi-kekerasan-gender-siber-pada-2020>
- Aryani, N., & Everlin, S. (2019). Perancangan Motion Graphic Tentang Pentingnya Semua Imunisasi Bagi Anak. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 29–37.
- CNNIndonesia. (2021). *A to Z Child Grooming: Ciri Pelaku hingga Cara Mencegah*. Cnnindonesia.Com. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210916125011-284-695199/a-to-z-child-grooming-ciri-pelaku-hingga-cara-mencegah/2>
- Dahono, Y. (2021). *Data: Ini Media Sosial Paling Populer di Indonesia 2020-2021*. BERITASATU. <https://www.beritasatu.com/digital/733355/data-ini-media-sosial-paling-populer-di-indonesia-20202021>
- DepartemenKajianStrategisUGM. (2021). *Satu Tahun Pandemi: Meningkatnya Kekerasan Basis Gender Online*. LM Psikologi UGM. <https://lm.psikologi.ugm.ac.id/2021/03/satu-tahun-pandemi-meningkatnya-kekerasan-basis-gender-online/>
- ECPATIndonesia. (2021). *Trend Kejahatan Seksual Terhadap Anak di Masa Pandemi*. ECPAT Indonesia. <https://ecpatindonesia.org/en/news/trend-kejahatan-seksual-terhadap-anak-di-masa-pandemi/>
- Fronika, W. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Sikap Remaja. *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*, 1–15.
- Gunawan, F. E., Ashianti, L., & Sekishita, N. (2018). A Simple Classifier for Detecting Online Child Grooming Conversation. *Telkomnika (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 16(3), 1239–1248.
- Hakam, & Satria. (2021). *Online Grooming : Bukti Pentingnya Pendidikan Seksual bagi Setiap Warga Negara*. Universitas Gadjah Mada. <https://ugm.ac.id/id/berita/20857-online-grooming-bukti-pentingnya-pendidikan-seksual-bagi-setiap-warga-negara>
- Hendra, R. (2019). *Catatan Akhir Tahun ECPAT Indonesia 2019; Buruknya Perlindungan Anak dari Kejahatan Seksual Online*. ECPAT Indonesia. <https://ecpatindonesia.org/en/news/catatan-akhir-tahun-ecpat-indonesia-2019-buruknya-perlindungan-anak-dari-kejahatan-seksual-online/>
- Illene, A., Damajanti, M. N., & Muljosumarto, C. (2019). Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Kekerasan Berbasis Gender Online. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14).
- KOMNASPerempuan. (2021). *Perempuan dalam Himpitan Pandemi: Lonjakan Kekerasan Seksual, Kekerasan Siber, Perkawinan Anak, dan Keterbatasan Penanganan di Tengah COVID-19 CATAHU 2021: Catatan Tahunan Kekerasan Terhadap Perempuan Tahun 2020*. <https://komnasperempuan.go.id/catatan->

tahunan-detail/catahu-2021-perempuan-dalam-himpitan-pandemi-lonjakan-kekerasan-seksual-kekerasan-siber-perkawinan-anak-dan-keterbatasan-penanganan-di-tengah-covid-19

- Kristin, D. (2022). *Lonjakan Kasus Kekerasan Seksual Selama Pandemi, Bagaimana RUU TPKS Menjawabnya?* Kompas.Com. <https://nasional.kompas.com/read/2022/03/05/07300031/lonjakan-kasus-kekerasan-seksual-selama-pandemi-bagaimana-ruu-tpks?page=all>
- Lisanawati, G. (2013). Cyber Child Sexual Exploitation dalam Perspektif Perlindungan atas Kejahatan Siber. *Pandecta : Jurnal Penelitian Ilmu Hukum (Research Law Journal)*, 8(1), 1–17.
- Parhani, S. (2021). *Apa Pun Alasannya, Grooming adalah Kekerasan Seksual*. Magdalene.Co. <https://magdalene.co/story/apa-pun-alasannya-grooming-adalah-kekerasan-seksual>
- Prasetyani, Y. M. (2021). *Internet Sudah Jadi Napas Baru Kehidupan di Tengah Pandemi*. Kompas.Com. <https://nasional.kompas.com/read/2021/04/04/09020061/internet-sudah-jadi-napas-baru-kehidupan-di-tengah-pandemi>
- Rahmat, M. A. (2019). *Polisi Tangkap Pelaku Child Grooming via Aplikasi Game Online*. Detiknews.Com. <https://news.detik.com/berita/d-4643687/polisi-tangkap-pelaku-child-grooming-via-aplikasi-game-online>
- Rizkinaswara, L. (2019). *Pengguna Internet di Indonesia*. Kominfo.Go.Id.
- Rustan, S. (2013). *Mendesain Logo*. Gramedia Pustaka Utama.
- Salamor, A. M., Fadillah, A. N., Corputty, P., & Salamor, Y. B. (2020). Child Grooming Sebagai Bentuk Pelecehan Seksual Anak Melalui Aplikasi Permainan Daring. *SASI*, 26(4), 490–499.
- Santoso, B. G. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be*. Elex Media Komputindo.
- Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(1), 43–52.
- Sari, N. (2021). Studi tentang Kekerasan Berbasis Gender Online. *Jurnal Dewantara*, 11(1), 94–103.
- Sofian, A. (2020). *Perlindungan Anak dari Eksploitasi Seksual Online selama COVID-19*. Binus University. <https://business-law.binus.ac.id/2020/05/29/perlindungan-anak-dari-eksploitasi-seksual-online-selama-covid-19/>
- Suendra, D. L. O., & Mulyawati, K. R. (2020). Kebijakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Child Grooming. *Kertha Wicaksana*, 14(2), 118–123.
- Wahyuni, P., Irma, A., & Arifin, S. (2021). *Perempuan: Perempuan dan Media Volume 2* (P. Wahyuni, A. Irma, & S. Arifin (eds.); 1st ed.). Syiah Kuala University Press.