

Perancangan E-Book “Waspada, Predator Online Dimana – Mana!” sebagai Media Edukasi dalam Upaya Pencegahan Cyber Child Grooming Pada Remaja

Prisma Amalia Alamanda¹, Arif Ranu Wicaksono²

¹²Program Studi Desain Komunikasi, Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret
Jalan Ir. Sutami No. 36 A Ketingan, Surakarta

E-mail: ¹prisma.amalia12@gmail.com, ²arifranu@staff.uns.c.id

Abstrak

Cyber Child Grooming merupakan kejahatan seksual terhadap anak yang masih cukup asing bagi masyarakat, sehingga kurangnya wawasan publik terhadap isu ini. Berdasarkan data yang diambil dari catatan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), terdapat 859 kasus terkait tindak pidana seksual terhadap anak yang terjadi pada tahun 2021. Salah satu bentuk kejahatan seksual adalah cyber child grooming. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana remaja memahami isu cyber child grooming. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan sasaran remaja usia 13 - 17 tahun. Strategi kreatif digunakan untuk membuat buku ilustrasi dan media pendukung yang sesuai dengan target audiens. Hasil penelitian ini adalah buku ilustrasi sebagai media utama untuk mengedukasi remaja tentang bahaya cyber child grooming dan cara menghindari cyber child grooming violence. Media pendukung berupa poster, stiker, gantungan kunci, casing ponsel, tas jinjing dan promosi media digital yang dibuat untuk mempromosikan media utama. Dengan adanya kedua media ini, diharapkan buku ilustrasi ini dapat meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan pemahaman remaja tentang cyber child grooming dan juga memberikan panduan tentang cara merespon dan menghindari cyber child grooming violence selama berada di dunia maya.

Kata kunci : *Cyber Child Grooming, E-book, Buku ilustrasi.*

PENDAHULUAN

Internet mempunyai dampak positif dan negatif bagi kehidupan manusia. Selain mempermudah aktivitas, juga membuka peluang terjadinya kejahatan yang dapat merugikan individu dan orang lain. Remaja sangat rentan terhadap kejahatan ini, terutama pelecehan seksual. Modus kejahatan seksual lewat media sosial yang sedang marak terjadi saat ini adalah *child grooming*. *Cyber Child grooming* adalah salah satu bentuk pelecehan seksual kepada anak dan remaja secara online yang dilakukan oleh orang dewasa dengan membangun kepercayaan dan mengikat emosi anak maupun remaja dengan tujuan untuk melecehkan baik secara langsung maupun tidak langsung (Salamor et al., 2020).

Pada tahun 2021, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat ada 859 kasus terkait dengan korban kejahatan seksual pada anak. Dimana menurut laporan Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja, 34% anak laki-laki dan 41,5% anak perempuan berusia 13-17 tahun yang berada di perkotaan dan pedesaan pernah mengalami kekerasan seksual dalam bentuk apa pun sepanjang hidupnya, Salah satunya yakni jenis kejahatan seksual *cyber child grooming*.

Dilansir dari tribunnews.com pada tahun 2019, Ubidit *Cyber Crime* Ditreskrimus Polda Metro Jaya menciduk AAP alias Prasetya Devano alias Defans alias Pras (27) yang merupakan seorang tersangka *child grooming* dengan enam korban ditahan karena melakukan Tindakan pelecehan seksual berupa pengancaman akan penyebaran konten pornografi terhadap anak dibawah umur dengan modus bermain *game online* bernama 'hago'. Kemudian dilansir dari news.okezone.com, pada tahun 2022, Polda DIY berhasil menangkap 7 orang tersangka dalam kasus *child grooming* yang menimpa 3 anak di bawah umur di Kabupaten Bantul dengan dugaan aktivitas berbagi konten pornografi yang melibatkan anak di bawah umur maupun dewasa dengan nama grup "GCBH" dan "BBV".

Tindakan tersebut jelas sangat berbahaya apalagi terhadap anak yang masih dibawah umur. Hal ini akan memberikan dampak yang buruk bagi kesehatan mental mereka kedepannya. Sering kali hal seperti ini terabaikan karena kurangnya pengetahuan dan kesadaran, mulai dari para pelajar, pengajar, hingga orangtua. Maka dari itu sangat diperlukan upaya preventif untuk mencegah terjadinya kekerasan seksual pada anak di era digital. Istilah *cyber child grooming* sebagai kejahatan seksual pada anak juga masih terbilang cukup asing dan menjadikan pencarian berita mengenai hal tersebut menjadi sulit. Sehingga dibutuhkan suatu media informasi yang mudah dipahami, menarik, sekaligus dapat memberikan gambaran mengenai kondisi tersebut. Salah satu media informasi yang menarik, sederhana dan dapat dengan mudah diakses oleh target audiens yaitu adalah buku ilustrasi.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti ingin membuat suatu rancangan media berupa buku ilustrasi yang berjudul 'Waspada, Predator *Online* dimana - mana!' Perancangan buku ilustrasi ini akan didukung dengan pendekatan cerita atau *storytelling*, *Storytelling* adalah teknik atau kemampuan dalam bercerita tentang kisah, peristiwa, adegan, atau dialog. Dengan dibuatnya rancangan buku ilustrasi ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran, pengetahuan dan pemahaman remaja mengenai *cyber child grooming* serta cara menyikapi dan menghindari segala bentuk kekerasan *cyber child grooming* yang mengancam dan mengganggu kenyamanan individu khususnya remaja saat menggunakan media sosial.

METODE

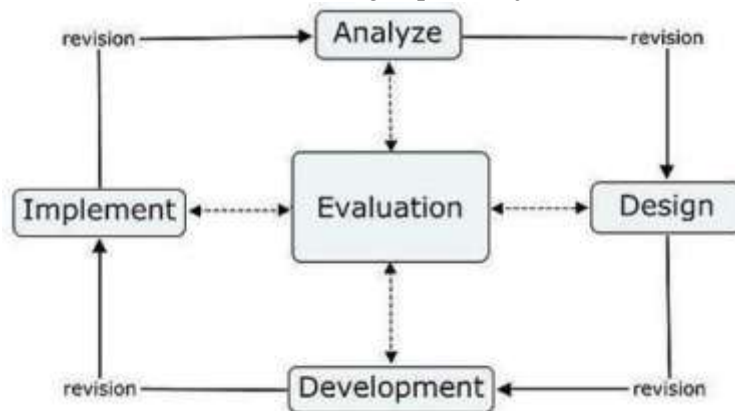
Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut (Sukmadinata, 2011), metode kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang mengutamakan isu fakta kejadian di lapangan yang bersifat menganalisa. Penelitian deskriptif kualitatif ini juga digunakan sebagai cara untuk mengumpulkan data dan mencari tahu mengenai gambaran keadaan atau kondisi sebenarnya yang ada di lapangan terutama yang berkaitan dengan tema penelitian yang sedang diambil yaitu *cyber child grooming* yang marak terjadi pada era digital ini dan berusaha untuk menemukan solusi agar isu tersebut dapat ditekan dan diminimalisir kedepannya.

Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi :

1. Studi Pustaka. 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.
2. Survei. Survei dilakukan dengan menyebarkan kuisioner melalui *google form* yang berisikan pertanyaan kepada subyek penelitian yaitu remaja usia 13 – 17 tahun di daerah Surakarta mengenai *cyber child grooming* dan perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi.

3. Wawancara. Wawancara dilakukan dengan Bu Andriani, S.Sos, M.Si selaku petugas Analisis Kebijakan Muda pada Pemenuhan Hak Anak & Perlindungan Khusus Anak di kantor Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak serta Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana (DP3AP2KB) Kota Surakarta. Pertanyaan yang diberikan merupakan seputar *cyber child grooming*, penyebab, dampak, serta pencegahan yang dapat dilakukan.

Prosedur Perancangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*. Model pengembangan ini dipilih karena ADDIE merupakan sebuah model yang dikembangkan melalui model ID (*Instructional Design*) dan digunakan sebagai pengembangan landasan teoritis dalam rancangan pembelajaran (Brook et al. 2014).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Buku ilustrasi ini dikembangkan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE. Dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis

Tahapan pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis dengan melakukan *survey* dan wawancara sesuai dengan permasalahan sehingga pada akhirnya perancangan buku ilustrasi ini dapat menjawab permasalahan yang ada di lingkup target audiens.

Berdasarkan hasil survei melalui penyebaran kuisioner, di dapatkan bahwa mayoritas remaja pernah mengalami pelecehan di sosial media dan sudah cukup paham mengenai apa itu *cyber child grooming*. Hasil Survei juga membuktikan bahwa para remaja tertarik untuk membaca buku ilustrasi yang membahas mengenai upaya pencegahan *cyber child grooming*. Selain itu, dari hasil survei juga menunjukkan bahwa media pendukung dan *merchandise* yang cocok digunakan untuk mendukung promosi buku ilustrasi “waspada, predator online dimana – mana” adalah stiker, *tote bag*, poster, *Instagram post*, gantungan kunci dan *case handphone*.

Berdasarkan hasil wawancara mengenai *cyber child grooming* dengan Bu Andriani, S.Sos, M.Si, Didapatkan hasil bahwa *cyber child grooming* merupakan bentuk kekerasan pada anak di ranah daring yang sangat memprihatinkan dan akan sangat berdampak pada psikologis mereka. Bu Andriani, S.Sos, M.Si, juga berpendapat bahwa perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi yang membahas mengenai isu *kekerasan cyber child grooming* sangat diperlukan untuk remaja.

Namun, untuk format bukunya lebih disarankan berbentuk buku elektronik atau digital agar mudah dijangkau oleh anak remaja.

Sehingga dari analisis yang telah disampaikan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi mengenai kekerasan *cyber child grooming* ini sangat diperlukan untuk memberikan pemahaman sekaligus melindungi anak remaja agar tidak menjadi korban cyber child grooming di kemudian hari. Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku ilustrasi digital atau e-book sesuai saran dari narasumber, karena dengan media tersebut pesan yang disampaikan akan dengan mudah tersampaikan kepada anak remaja. Selain itu buku ini juga dapat mengedukasi remaja bagaimana cara menghindarkan diri dari segala bentuk kekerasan *cyber child grooming*. Peran ilustrasi dalam buku ini untuk mempermudah remaja dalam memahami maksud yang disampaikan dan juga mampu membangun daya tarik target audiens untuk membaca isi buku dengan topik yang berat agar tidak membosankan dan monoton.

2. *Design* (desain)

Pada tahapan desain atau perencanaan merupakan tahapan untuk merancang media edukasi berupa buku ilustrasi. Pada tahapan desain ini masih bersifat konseptual dimana peneliti menentukan konsep visual dan media yang efektif, serta sesuai agar dapat menjangkau target audiens secara maksimal. ini penjelasan dan hasil desain yang telah dibuat: a. *Target Audience*

Target audience dalam perancangan ini adalah masyarakat Jawa Tengah terutama di Karisidenan Surakarta, dengan rentang usia remaja 13 – 17 tahun, baik laki-laki maupun perempuan. Tingkat pendidikan SMP hingga SMA dengan kelas sosial menengah ke bawah, yang tidak terbatas oleh agama.

b. Strategi Kreatif

Media utama perancangan ini adalah buku ilustrasi dengan format digital atau *e-book* yang berisi penjelasan merupakan seputar pengertian *cyber child grooming*, penyebab, dampak, serta pencegahan yang dapat dilakukan. Media buku ilustrasi ini cukup dekat dengan *target audience* karena tidak hanya dari segi konten yang menarik, namun disajikan dengan ilustrasi sehingga target audience juga dapat menikmati secara visual dan tidak terasa monoton

c. Isi buku

Isi dari buku ilustrasi “Waspada Predator Online dimana - mana” adalah memberikan edukasi mengenai kekerasan cyber child grooming, dampak dan upaya pencegahan agar tidak menjadi korban, dengan tambahan beberapa tokoh karakter yang akan membantu memberikan penjelasan terkait dengan kekerasan cyber child grooming. Karakter - karakter tersebut merupakan seorang kakak beradik, kakaknya bernama Sena dan adiknya bernama Ica. Dalam buku ini diceritakan bahwa adiknya Sena yang bernama Ica mengalami *fenomena child grooming* di media sosial, kakaknya Sena disini berperan sebagai orang terdekat ica yang memberikan pengawasan dan membantu mencegah adiknya agar tidak menjadi korban *cyber child grooming*.

d. Desain karakter

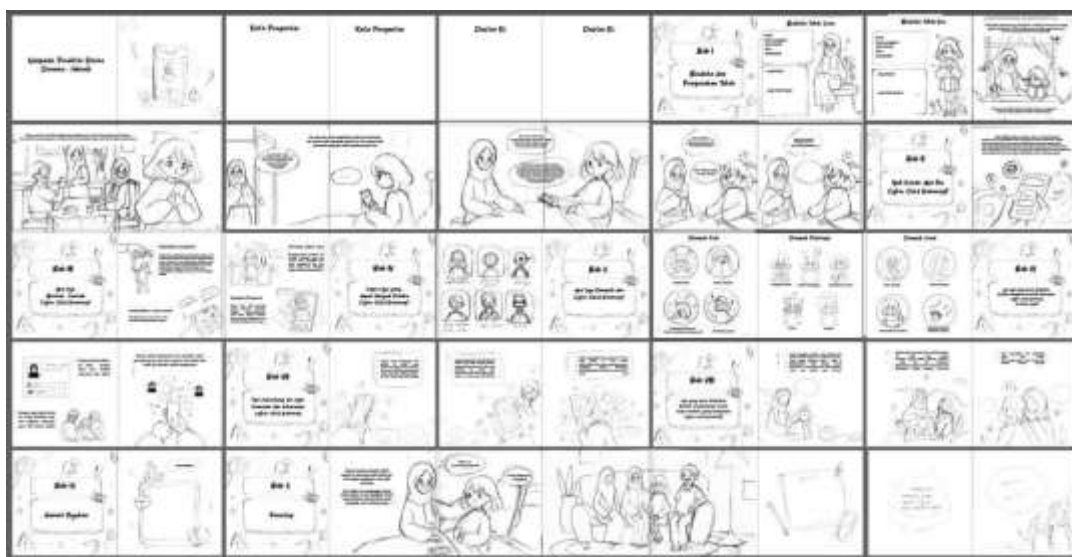
Gaya ilustrasi ini menggunakan dengan style yang sederhana dan lucu yang disajikan secara *fullcolor* untuk menarik minat pembaca. Terdapat 3 desain karakter, yaitu ica, sena dan predator anak.



Gambar 2. Desain Karakter Buku

e. *Papan cerita*

Storyboard melibatkan pembuatan representasi visual, biasanya dalam bentuk sketsa, disertai kata-kata penjelasan, untuk menyampaikan isi cerita atau konsep secara efektif. Selain itu, hal ini akan meningkatkan pemahaman unsur-unsur dalam pembuatan materi buku ilustrasi.



Gambar 3. *storyboard* buku ilustrasi

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini merupakan tahapan pengembangan media edukasi berupa buku ilustrasi sesuai dengan yang telah direncanakan di tahapan desain. Pengembangan ini akan mengacu pada *storyboard* yang telah dibuat. Akan tetapi pada tahap ini tidak menutup kemungkinan terdapat pengembangan yang dilakukan agar menjadi efektif dan efisien. Pembuatan media buku ilustrasi ini menggunakan bantuan *software Adobe illustrator dan photoshop*. Berikut ini merupakan hasil media yang telah dibuat :

a. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah buku ilustrasi yang berjudul “Waspada, Predator Online Dimana – mana!”, yang berisi penjelasan mengenai *cyber child grooming*, dampak dampak, pencegahan yang dapat dilakukan, dan Alamat rujukan untuk melapor. Pada perancangan ini, buku ilustrasi dibuat berbentuk persegi dengan ukuran 20 cm x 20 cm, berjumlah 48 halaman yang memuat gambar dan teks. Ilustrasi.

1) Cover buku



Gambar 4. Sampul Buku

2) Ilustrasi isi buku



Gambar 5. Isi Buku Halaman 7 dan 8



Gambar 6. Isi Buku Halaman 17 Dan 18



Gambar 7. Tampilan *Mock Up Flipping Book* Fliphtml5 (<https://online.fliphtml5.com/plspl/rmpc/index.html#p=31>)

b. Media Pendukung

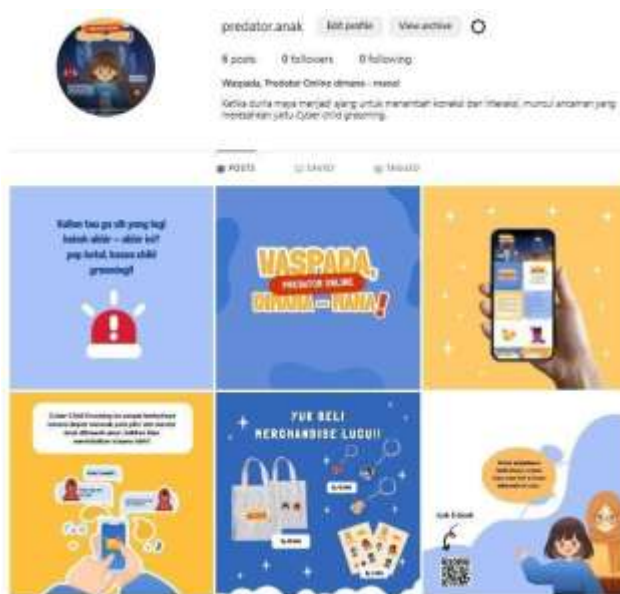
Media pendukung perancangan ini terdiri dari poster, merchandise (berupa *tote bag*, *case handphone*, stiker, gantungan kunci) dan *instagram post*. Media pendukung ini berfungsi untuk mendukung promosi buku ilustrasi ini.



Gambar 8. Tampilan *Mock Up* Desain Poster



Gambar 9. Tampilan *Mock up Merchandise*



Gambar 10. Tampilan Instagram Post (<https://www.instagram.com/predator.anak/>)

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini media berupa buku ilustrasi yang telah dirancang akan disebarakan ke target audiens untuk mengetahui respon dan reaksi mereka. Pengujian buku ilustrasi ini menggunakan metode beta tes melalui pengisian google form. Pengujian ini dilakukan untuk melihat apakah buku ilustrasi “Waspada, Predator *Online* Dimana – mana!” sudah memenuhi kriteria atau belum. Berikut daftar pertanyaan kuesioner untuk pengujian oleh 25 orang pengguna sesuai target audiens.

Tabel 1. Data Hasil *Beta Test*

NO.	Pertanyaan		TS	N	S	SS
a.	Apakah Ukuran tulisan atau teks yang terdapat dalam buku terbaca jelas dan mudah untuk dipahami?	0	0	1	20	4
b.	Apakah Ilustrasi yang terdapat dalam buku dapat dipahami?	0	0	0	13	12
c.	Apakah gaya bahasa yang digunakan dalam buku ini mudah dimengerti?	0	0	2	15	8
d.	Apakah isi konten dan informasi yang terdapat dalam buku mudah untuk dipahami?	0	0	2	7	16
e.	Apakah setelah membaca buku ini jadi menambah pengetahuan kalian terkait dengan bahaya <i>cyber child grooming</i> ?	0	0	1	19	5
f.	Apakah buku ini layak dijadikan sebagai panduan tentang <i>cyber child grooming</i> untuk remaja?	0	0	1	13	11

Tabel 2. Keterangan

SS	:	Sangat Setuju
S	:	Setuju
N	:	Netral
TS	:	Tidak Setuju
STS	:	Sangat Tidak Setuju

Berikut data hasil pengisian kuisioner *beta test* adalah :

- a. 96% responden menyatakan bahwa ukuran tulisan atau teks yang terdapat dalam buku sudah baik, terbaca jelas dan mudah untuk dipahami.
- b. 100% responden menyatakan bahwa ilustrasi yang terdapat dalam buku dapat dipahami dengan baik.
- c. 92% responden menyatakan bahwa gaya Bahasa yang digunakan dalam buku ini mudah dimengerti dengan baik.
- d. 94% responden menyatakan isi konten dan informasi yang terdapat dalam buku mudah untuk dipahami dengan sangat baik.
- e. 98% responden menyatakan bahwa setelah membaca buku ini jadi menambah pengetahuan mereka terkait dengan bahaya cyber child grooming.
- f. 96% responden menyatakan bahwa buku ini layak dijadikan sebagai panduan tentang cyber child grooming untuk remaja.

Setelah dilakukan *beta test* dapat disimpulkan bahwa buku “Waspada, Predator Online Dimana – mana” layak digunakan sebagai Panduan terkait dengan *cyber child grooming* pada remaja.

5. *Evaluate* (evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan apabila terdapat saran maupun revisi terhadap materi maupun media. Tahap ini juga dilakukan untuk menganalisis hasil dari media edukasi yang telah dibuat. Media edukasi berupa buku ilustrasi yang berjudul ‘Waspada, Predator Online dimana – mana!’ yang telah dibuat dinyatakan layak digunakan sebagai media edukasi untuk remaja usia 13 – 17 tahun mengenai *cyber child grooming*.

KESIMPULAN

Pengetahuan remaja usia 13 – 17 tahun mengenai cyber child grooming sudah cukup baik. Para remaja memiliki pemahaman bahwa edukasi tentang kekerasan seksual cyber child grooming adalah hal yang penting untuk diperhatikan. Buku ilustrasi “Waspada, Predator Online Dimana – mana!” dirancang sebagai upaya untuk mengedukasi dan meningkatkan kesadaran, pengetahuan dan pemahaman remaja terkait dengan cyber child grooming. Hasil rancangan dari buku ilustrasi ini telah diujikan kepada 25 target audiens yang merupakan remaja usia 13 -17 tahun di daerah Surakarta. Setelah diujikan didapatkan hasil bahwa buku “Waspada, Predator Online Dimana – mana” layak digunakan sebagai Panduan terkait dengan cyber child grooming pada remaja. Selain perancangan media utama, rancangan media pendukung juga dibutuhkan untuk mempromosikan buku ilustrasi. Media pendukung yang digunakan adalah stiker, poster, tote bag, case handphone gantungan kunci, dan feeds Instagram.

DAFTAR PUSTAKA

- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode penelitian pendidikan.* PT. Remaja Rosdakarya.
- Brook, R. L. (2014). *Menggunakan model ADDIE untuk membuat program pelatihan kekuatan online: Eksplorasi* (Disertasi doktoral, Institut Politeknik Virginia dan Universitas Negeri).
- Salamor, A. M., Mahmud, A. N. F., Corputty, P., & Salamor, Y. B. (2020). Child grooming sebagai bentuk pelecehan seksual anak melalui aplikasi permainan daring. *Sasi, 26*(4), 490–499.
- Erlin, E. (2022, Juli 13). Kasus child grooming di Bantul, polisi tangkap 7 tersangka dari 6 provinsi. *OKEZONE.* Diakses pada 23 September 2024, dari <https://news.okezone.com/read/2022/07/13/510/2628938/kasus-child-grooming-di-bantul-polisi-tangkap-7-tersangka-dari-6-provinsi>
- Gustawan, Y. (2019, Agustus 4). Muncul kasus child grooming, HAGO berlakukan langkah-langkah berikut. *TribunJakarta.com.* Diakses dari <https://jakarta.tribunnews.com/2019/08/04/muncul-kasus-child-grooming-hago-berlakukan-langkah-langkah-berikut>
- Snphar. (2021). Menteri PPPA: Penting sebagai dasar pengembangan kebijakan pencegahan dan penanganan kekerasan terhadap anak. *Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA).* Diakses pada 21 September 2023, dari <https://kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/4256/rilis-snphar-tahun-2021-menteri-pppa-penting-sebagai-dasar-pengembangan-kebijakan-pencegahan-dan-penanganan-kekerasan-terhadap-anak>