Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Aktivitas berbasis teknologi sudah tidak asing lagi dalam masyarakat informasi. Pada era digital ini, manusia tidak bisa lepas dari teknologi karena sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Kini tidak hanya orang dewasa saja yang dapat menggunakan teknologi, anak-anak pun sudah dapat menggunakannya karena mereka seringkali difasilitasi orang tuanya seperti *gadget*. Padahal, *gadget* dapat membawa anak kemanapun dan bertemu banyak hal, termasuk yang dapat membahayakannya seperti predator *online* salah satunya.

Mooney (2012) mendefinisikan predator *online* sebagai pelaku pelecehan seksual yang umumnya adalah pria dewasa yang memanfaatkan internet untuk mengeksploitasi anak di bawah umur secara seksual dengan modus *child grooming*. *Child grooming* adalah proses dimana predator *online* membangun kepercayaan dan hubungan emosional dengan anak melalui perbuatan dan perkataan baik sebelum akhirnya meningkatkan proses *child grooming* dengan melakukan hal-hal yang bersifat pornografi dan bahkan mengajak untuk bertemu dalam kehidupan nyata untuk melakukan aksinya (hlm. 20-21, 24). Berdasarkan data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada situs cnnindonesia.com, jumlah anak yang menjadi korban kejahatan seksual di ranah *online* terhitung dari tahun 2017 hingga 2019 mencapai 329 kasus. Peristiwa ini terjadi karena mudahnya akses internet melalui *gadget* dan pengawasan orang tua

yang masih lemah. Hal ini diperkuat dengan *survey* yang penulis lakukan terhadap 103 orang tua dan diketahui bahwa sebanyak 71.8% tidak benar-benar mengawasi aktivitas anak dalam penggunaan *gadget*. Menurut hasil wawancara penulis dengan Diena Haryana selaku Ketua Yayasan Semai Jiwa Amini (SEJIWA), alasan orang tua memberikan *gadget* kepada anak adalah agar mereka tetap tenang dan tidak mengganggu tanpa melakukan pengawasan lebih lanjut.

Perilaku predator *online* dapat berakibat fatal pada anak jika tidak dicegah secepatnya. Menurut hasil wawancara penulis dengan Luisa Munster, M.Psi. selaku psikolog anak, pelecehan seksual yang dialami anak akan berdampak pada kondisi psikisnya. Dampak tersebut adalah tidak percaya diri, stres, depresi, trauma atau yang lebih parah *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD), yaitu gangguan mental yang berdampak pada kehidupan sehari-hari karena hal traumatis yang dialami. Anak dapat menjadi fobia sosial sehingga lebih memilih untuk menutup dan mengurung diri, takut untuk menikah, dan bahkan ingin bunuh diri karena merasa dirinya sudah tidak berharga.

Berdasarkan fenomena di atas, maka penulis ingin merancang sebuah kampanye komunikasi visual yang bertujuan untuk mencegah bahaya predator *online* terhadap anak.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana mencegah bahaya predator *online* terhadap anak melalui perancangan kampanye sosial?

1.3. Batasan Masalah

Agar ruang lingkup yang dibahas tidak menjadi terlalu luas, penulis menentukan batasan masalah sebagai berikut:

1.3.1. *Segmenting*

1. Demografis
   a. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
   b. Pekerjaan: Ibu rumah tangga, karyawan, wirausaha
   c. Status ekonomi: SES B
2. Geografis

   Jabodetabek yang merupakan pusat perekonomian di Indonesia dengan penduduk yang memiliki akses yang mudah terhadap internet.
3. Psikografis

   Orang tua modern yang gemar terhadap teknologi, ingin serba instan, sibuk, dan kurang melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak dalam penggunaan *gadget*.

1.3.2. *Targeting*

1. Primer

   Orang tua yang memiliki anak yang sudah menggunakan *gadget* dan aktif di ranah *online*.
2. Sekunder

   Orang tua yang memiliki anak berusia 6-10 tahun.

1.3.3. *Positioning*

Kampanye komunikasi visual yang dapat mencegah bahaya predator *online* terhadap anak.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang kampanye sosial pencegahan bahaya predator *online* terhadap anak.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi penulis

   Pengetahuan tentang topik yang dibahas dan keterampilan untuk merancang kampanye yang efektif.

2. Bagi orang lain

   Orang tua dapat lebih mendekatkan diri kepada anak agar terhindar dari predator *online*.

3. Bagi universitas

   Media pembelajaran dan referensi untuk mahasiswa lain dalam perancangan kampanye.