

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna internet terbanyak di dunia. Survei penetrasi internet Indonesia yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada Februari 2024 menemukan bahwa jumlah pengguna internet Indonesia telah mencapai 221 juta jiwa dari total populasi 278 juta jiwa di tahun 2023 dengan presentasi akses internet tertinggi berada di wilayah DKI Jakarta yaitu sebesar 84.56% pada tahun 2022 (Survei Sosial Ekonomi Nasional, BPS). Dalam laporan berjudul *Disrupting Harm in Indonesia* yang diterbitkan pada tahun 2022 oleh UNICEF bersama dengan Interpol dan ECPAT (*End Child Prostitution, Child Pornography & Trafficking of Children for Sexual Purposes*) menyatakan bahwa 92% anak usia 12 – 17 tahun di Indonesia merupakan pengguna internet aktif. Sebagian besar kelompok usia ini menggunakan internet untuk kepentingan akademik, komunikasi, dan hiburan. Meski membawa berbagai dampak positif dalam kehidupan sehari-hari, perkembangan teknologi dan peningkatan pengguna internet juga menimbulkan masalah, salah satunya adalah kejahatan siber.

Salah satu bentuk kejahatan siber yang sering mengancam anak Indonesia adalah eksploitasi seksual di ruang digital atau disebut juga sebagai *Online Child Sexual Exploitation and Abuse* (OCSEA). Eksploitasi seksual pada ranah digital atau OCSEA merupakan situasi yang melibatkan teknologi, internet, dan

komunikasi digital selama rangkaian pelecehan atau eksploitasi. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) melaporkan dalam ECPAT (2023) bahwa pada tahun 2022 terdapat transaksi sebesar Rp 114 M terkait pornografi anak. Selain itu, UNICEF (2023) menyatakan bahwa dalam satu tahun terakhir, terdapat sekitar 500.000 anak Indonesia yang pernah mengalami eksploitasi seksual di dunia maya. Kejahatan OCSEA merupakan salah satu kejahatan yang jarang dilaporkan oleh korban. Survei yang dilakukan oleh ECPAT kepada 995 anak berusia 12-17 tahun menemukan bahwa sebanyak 56% anak yang pernah mengalami eksploitasi seksual di dunia maya tidak pernah melaporkannya kepada siapa pun. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman mengenai OCSEA, ketidaktahuan mengenai proses pelaporan, ancaman dari pelaku, serta stigma dalam masyarakat yang menyebabkan anak merasa malu, bersalah, dan takut akan diberi hukuman.

Eksploitasi seksual *online* memiliki dampak negatif terhadap psikologis, emosional, sosial, hingga dampak negatif pada kesehatan fisik anak (Wangsa et al, 2024). Meskipun tingkat perkembangan internet semakin maju, Indonesia belum memiliki aturan yang kuat untuk menjamin hak anak ketika berselancar di dunia maya dan regulasi yang sesuai untuk menindaklanjuti kejahatan siber yang kompleks. Maka dari itu, penting untuk meningkatkan kesadaran anak mengenai ancaman eksploitasi seksual pada dunia maya, cara melindungi diri dari ancaman tersebut, serta mendorong anak untuk berani bercerita dan melaporkannya kepada orang dewasa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, penulis menemukan beberapa masalah desain sebagai berikut:

1. Kurangnya media yang dapat mengedukasi anak mengenai eksploitasi dan penyalahgunaan seksual pada anak di ruang digital.
2. Media edukasi yang ada cenderung bersifat satu arah sehingga kurang dapat menarik perhatian anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang kampanye interaktif mengenai ancaman *online child sexual exploitation and Abuse* (OCSEA)?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian tetap fokus pada topik dan permasalahan, penulis telah membuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian fokus pada perancangan kampanye interaktif sehingga segala bentuk pembahasan teori dan media berfokus untuk merancang media yang bersifat interaktif sebagai media utama kampanye.
2. Target dalam perancangan ini adalah anak berusia 12-17 tahun, tinggal di wilayah Jabodetabek, dan merupakan anak-anak yang menggunakan internet, aktif di dunia maya, seorang *digital native*, dan seseorang yang suka mengeksplorasi hal-hal baru.
3. Topik permasalahan yang diangkat adalah mengenai *online children sexual exploitation and abuse* (OCSEA).

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat perancangan kampanye interaktif mengenai ancaman *Online Children Sexual Exploitation and Abuse* (OCSEA).

## **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Dari penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut.

### **1. Manfaat Teoretis:**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengedukasi anak remaja mengenai bahaya OCSEA di dunia digital, cara melindungi diri, serta mekanisme pelaporan kejahatan OCSEA.

### **2. Manfaat Praktis:**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi terkait ilmu desain komunikasi visual khususnya membahas mengenai perancangan kampanye interaktif bagi mahasiswa yang ingin meneliti topik sejenis.

