

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut ini adalah subjek dari perancangan kampanye interaktif mengenai *online children sexual exploitation and abuse* (OCSEA):

##### 3.1.1 Geografis

Secara geografis, target sasaran dari perancangan ini ditujukan pada masyarakat Indonesia, terutama masyarakat yang tinggal di daerah Jabodetabek, utamanya di daerah perkotaan. Menurut data Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (Simfoni PPA) (2024), dari bulan Januari hingga Juli tahun 2024, kasus eksploitasi dan penyalahgunaan seksual anak terbanyak berasal dari Jawa Barat. Sementara itu, dalam laporan *Disrupting Harm in Indonesia* (2022) menyatakan bahwa anak-anak yang tinggal di kawasan perkotaan (*urban*) lebih cenderung menjadi pengguna internet dengan 99% anak mengakses internet setiap harinya dibandingkan dengan anak-anak di kawasan pedesaan.

##### 3.1.2 Demografis

1. Usia : Remaja berusia 12—17 tahun.  
Berdasarkan Kemenkes RI, usia 12—17 tahun termasuk ke dalam kelompok usia remaja.
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : SMP, SMA, SMK
4. SES : A—B, data dari ECPAT Indonesia (2022) menemukan bahwa remaja yang tinggal di perkotaan cenderung menjadi pengguna aktif internet dengan 99% dari mereka aktif secara *online* setiap harinya. Hal ini sejalan dengan kenyataan bahwa daerah

perkotaan umumnya memiliki infrastruktur teknologi yang lebih baik, yang memfasilitasi akses media sosial yang lebih sering dan intensif. Pada kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi (SES A-B), yang sebagian besar berada di daerah perkotaan, anak-anak lebih mudah mengakses perangkat digital dan internet.

### **3.1.1 Psikografis**

Secara psikografis, penulis menyorot anak remaja yang aktif menggunakan internet, seorang yang *digital native*, yaitu seseorang yang familier dan mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi, nyaman menggunakan alat-alat digital, serta seorang *curiosity-driven*, yaitu orang yang memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, senang mengeksplorasi dan mencari informasi baru.

## **3.2 Metode dan Prosedur Perancangan**

Dalam proses perancangan, penulis menggunakan metode perancangan *design thinking* oleh Haso Plattner (2010). Metode *design thinking* terdiri dari lima fase utama, yaitu *empathize*, *define*, dan *ideate*, *prototype*, dan *test*.

### **3.2.1 Empathize**

Pada tahap *empathize*, permasalahan akan digali secara lebih mendalam dan melihat permasalahan dari perspektif target. Penulis melakukan pengumpulan data mengenai *online children sexual exploitation and abuse* (OCSEA) dengan melakukan beberapa metode pengumpulan data seperti wawancara dan kuesioner. Selain itu, penulis juga melakukan studi eksisting untuk mempelajari upaya yang telah dilakukan sebelumnya untuk mengali isu OCSEA dan studi referensi sebagai acuan dalam pembuatan solusi dari segi desain.

### **3.2.2 Define**

Pada tahap *define*, data yang telah dikumpulkan akan diolah dan dianalisis untuk dicari polanya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan sebuah *problem statement* dari data dan *insight* yang didapatkan pada tahap *empathize*. Penulis membuat persona untuk memahami target perancangan lebih dalam.

### **3.2.3 Ideate**

Tahap *ideate* merupakan tahap eksplorasi untuk merancang solusi. Pada tahapan ini, penulis melakukan *brainstorming* dan *mindmapping* untuk membantu memetakan ide-ide yang ada menjadi sebuah konsep. Selain itu, pada tahap ini penulis juga merancang strategi komunikasi kampanye yang tepat untuk menjangkau target.

### **3.2.4 Prototype**

Ide yang didapatkan pada tahap *ideate* direalisasikan kedalam sebuah prototipe. Pada tahap ini, penulis merancang *information architecture*, *user flow*, *low fidelity*, dan *high fidelity* dari media kampanye serta merancang interaktivitas sehingga prototipe dapat digunakan oleh target perancangan.

### **3.2.5 Test**

Setelah prototipe dirancang, kemudian penulis melakukan uji coba dan evaluasi kepada target untuk mendapatkan masukan yang dapat digunakan untuk mengembangkan prototipe menjadi lebih baik. Pada tahap ini, penulis melakukan *alpha test* kepada dan *beta test*. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan *insight* yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi dan finalisasi prototipe

## **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif, berupa wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi untuk memahami lebih lanjut mengenai fenomena OCSEA, pengalaman anak usia 12-17 tahun ketika berselancar di internet, serta pemahaman & persepsi anak mengenai situasi-situasi yang dapat menjadi celah bagi masuknya tindak kejahatan OCSEA.

Teknik perancangan ini digunakan agar penulis dapat memahami permasalahan dengan tepat dan merancang solusi yang efektif bagi anak.

### **3.3.1 Wawancara**

Penulis melakukan wawancara kepada beberapa orang, yang pertama adalah Alfi Fadhillah, seorang *assistant project manager* di ECPAT Indonesia. Penulis juga melakukan wawancara kepada Valencia Giovanni Permana, M.Psi., Psikolog, seorang psikolog klinis anak dan remaja yang telah memiliki pengalaman di bidang profesional. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dan *card sorting* kepada lima orang anak berusia antara 13-16 tahun untuk mendapatkan informasi mengenai pemahaman dan pengalaman mereka di dunia maya. Seluruh wawancara dilakukan secara semi terstruktur, yaitu perpaduan antara wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Penulis menyiapkan daftar pertanyaan sebelum wawancara dimulai untuk menjaga agar proses wawancara tetap berlangsung dengan terarah sesuai dengan topik tetapi tidak menutup kesempatan bagi penulis untuk menelusuri lebih dalam mengenai suatu topik pertanyaan.

#### **1. Wawancara dengan *Assitant Project Manager* ECPAT Indonesia**

Wawancara dilakukan dengan Alfi Fadhillah, selaku *assistant project manager* di ECPAT Indonesia, yaitu sebuah lembaga yang berfokus dalam memerangi kejahatan eksploitasi seksual yang terjadi pada anak Indonesia serta memberikan perlindungan bagi anak dari segala bentuk kejahatan seksual. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi seputar fenomena OCSEA di Indonesia.

Berikut ini adalah pertanyaan wawancara yang diajukan kepada narasumber:

1. Apa itu eksploitasi *online children sexual exploitation*?
2. Apa saja yang dapat dikategorikan sebagai eksploitasi seksual *online*?
3. Bagaimana fenomena OCSEA pada anak di Indonesia?
4. Apa tanggapan anda terhadap fenomena OCSEA di Indonesia?
5. Bagaimana cara pelaku menyasar korban?

6. Bagaimana cara anda menjangkau anak yang rentan atau pernah menjadi korban OCSEA?
7. Apakah ada faktor tertentu yang membuat anak menjadi rentan terhadap kejahatan OCSEA?
8. Apakah ada program yang dijalankan oleh organisasi anda untuk melindungi anak dari eksploitasi seksual *online*?
9. Bagaimana cara organisasi anda memberikan edukasi kepada anak dan remaja mengenai bahaya eksploitasi seksual *online*?
10. Apakah organisasi anda melakukan kerja sama dengan pihak lain dalam memberikan edukasi atau menangani eksploitasi seksual *online*?
11. Apakah anda memiliki program khusus untuk anak yang telah menjadi korban eksploitasi *online*?
12. Bagaimana ECPAT melakukan pendekatan untuk menangani korban OCSEA?
13. Seberapa penting peran orang tua dalam mencegah dan menangani ancaman eksploitasi seksual *online* pada anak?

## **2. Wawancara dengan Psikolog Klinis**

Penulis melakukan wawancara dengan Valencia Giovanni Permana, M.Psi., Psikolog, seorang psikolog klinis yang memiliki pengalaman di bidang profesional dalam menangani korban OCSEA. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan perspektif mengenai dampak kejahatan OCSEA pada anak dari sisi psikologis serta bagaimana cara yang tepat untuk mengedukasi anak mengenai fenomena ini. Berikut ini adalah pertanyaan yang diajukan penulis kepada narasumber pada sesi wawancara.

1. Apa itu eksploitasi dan penyalahgunaan seksual *online* pada anak?
2. Bagaimana tanggapan anda melihat fenomena ini?
3. Apakah dalam praktik anda, anda pernah menangani kasus korban OCSEA?

4. Apa yang membuat anak-anak dapat berada di dalam situasi tersebut?
5. Apa dampak psikologis yang dialami oleh korban eksploitasi seksual *online*?
6. Apakah ada suatu karakteristik atau faktor tertentu yang menyebabkan anak menjadi lebih rentan terhadap kejahatan eksploitasi seksual *online*?
7. Apakah ada tanda atau ciri tertentu jika anak sedang menjadi korban eksploitasi seksual *online*?
8. Bagaimana cara terbaik mendukung anak yang telah menjadi korban eksploitasi seksual *online*?
9. Bagaimana cara yang tepat untuk mengedukasi anak mengenai bahaya ancaman eksploitasi seksual *online*?

### **3. Wawancara dengan Target Audiens**

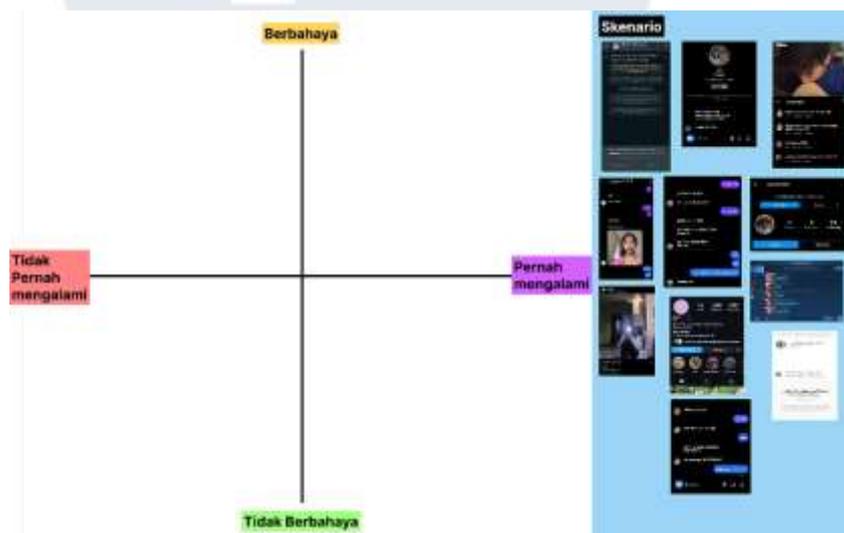
Penulis melakukan wawancara dengan delapan orang target perancangan, yaitu anak-anak remaja berusia 12-17 tahun yang duduk di kelas SMP dan SMA. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang perilaku anak di dunia maya serta pengalaman mereka ketika berselancar di internet.

Berikut ini merupakan pertanyaan yang diajukan penulis kepada partisipan.

1. Berapa lama biasanya anda menggunakan *handphone* dan internet dalam sehari?
2. Apa yang paling sering dilakukan ketika menggunakan internet?
3. Aplikasi apa yang paling sering digunakan?
4. Mengapa anda suka menggunakan aplikasi tersebut?
5. Apakah Anda pernah mengalami situasi tidak mengenakan ketika sedang berselancar di internet?
6. Apakah orang tua anda pernah memberikan aturan atau himbauan tentang menggunakan internet?

### **4. Card Sorting dengan Target Audiens**

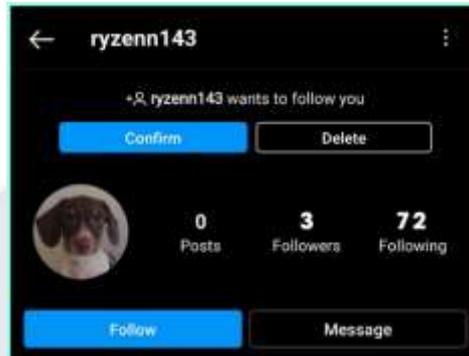
Setelah melakukan wawancara, penulis melakukan *card sorting* untuk mengetahui pemahaman remaja mengenai situasi yang berpotensi menjadi celah masuknya kejahatan eksploitasi seksual *online*. Pada sesi *card sorting*, penulis memberikan sebelas kartu berisi skenario situasi yang dapat ditemui oleh remaja ketika menggunakan internet. Partisipan diminta untuk mengelompokkan situasi tersebut berdasarkan kategori keamanan (situasi berbahaya atau situasi aman) dan pengalaman (pernah mengalami atau tidak pernah mengalami). Situasi yang penulis sediakan meliputi ajakan pertemanan dari orang asing, ajakan untuk bertemu dari orang asing, pengiriman tautan dari orang asing, puji-pujian yang diberikan oleh orang asing, serta ajakan untuk berbagi data pribadi seperti alamat, foto, nomor telepon.



Gambar 3.1 *Template Card Sorting*

Berikut ini merupakan detail dari skenario pada *card sorting*. Pada skenario 1, partisipan diberikan skenario mengenai seseorang yang tidak dikenal mengikuti akun sosial media mereka. Akun tersebut mencurigakan karena tidak menggunakan nama asli, tidak ada informasi mengenai orang yang memiliki akun tersebut, tidak ada orang yang dikenali mengikuti akun tersebut, serta memiliki rasio *follower* yang sedikit dan *following* yang banyak. Akun ini memiliki potensi bahaya karena tidak memiliki identitas yang jelas. Tujuan dari skenario ini

adalah untuk menggali bagaimana respons remaja ketika dihadapkan pada situasi ini. Apakah mereka menyadari potensi ancaman yang datang dari akun seperti ini.



Gambar 3.2 Skenario 1

Pada skenario 2, partisipan dihadapkan dengan situasi di mana seseorang yang tidak dikenal mengirimkan pesan melalui media sosial dengan permintaan untuk di-*follow back*. Pesan tersebut biasanya tidak disertai dengan konteks yang jelas atau alasan yang meyakinkan untuk mengapa mereka meminta *follow back*. Tujuan dari skenario ini adalah untuk menggali bagaimana remaja merespons permintaan dari orang asing untuk *follow back*, serta apakah mereka menyadari bahwa tindakan tersebut bisa jadi merupakan bagian dari upaya untuk membangun koneksi dengan tujuan tertentu yang belum jelas, seperti eksploitasi atau manipulasi. Skenario ini bertujuan untuk memahami sejauh mana remaja bisa menilai situasi ini sebagai berbahaya atau aman.



Gambar 3.3 Skenario 2

Dalam skenario 3, partisipan diberikan situasi sebuah di mana seseorang yang tidak dikenal mengajak untuk bertemu langsung dan bermain bersama. Ajakan ini dilakukan melalui *chat* dalam grup yang berisi orang-orang yang tidak dikenal, yang merupakan situasi yang bisa ditemui oleh remaja ketika bermain *game online*. Kehadiran orang asing dalam grup *chat* yang tiba-tiba mengajak untuk bertemu langsung berpotensi menjadi ancaman karena adanya ketidaktahuan mengenai niat sebenarnya dari orang tersebut. Meskipun ajakan ini berkesan sebagai ajakan santai untuk bermain bersama, ini membuka kemungkinan untuk pertemuan dunia nyata dengan orang yang tidak dikenal, yang memiliki potensi risiko yang lebih besar, seperti eksploitasi atau bahaya fisik. Tujuan dari skenario ini adalah untuk mengetahui apakah remaja dapat mengidentifikasi bahwa ajakan ini berpotensi berbahaya serta apakah mereka menyadari pentingnya berhati-hati dalam berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal di dunia maya.



Gambar 3.4 Skenario 3

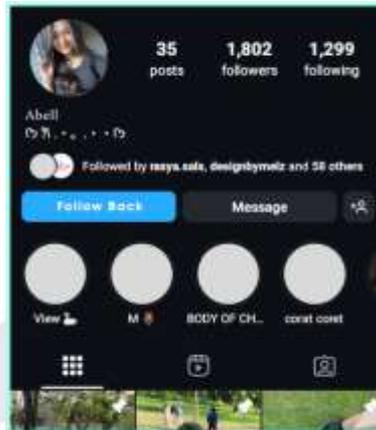
Pada skenario 4, partisipan dihadapkan pada sebuah situasi mengenai percakapan dalam platform *chat* anonim. Dalam *chat* ini, seseorang yang tidak dikenal mengajak untuk saling bertukar foto dengan partisipan. Meskipun foto tersebut terlihat seperti foto pribadi, belum tentu gambar itu benar-benar milik orang asing tersebut. Foto yang dikirim bisa saja hasil curian atau bahkan manipulasi untuk membuat

partisipan merasa nyaman dan percaya. Situasi seperti ini berpotensi berbahaya karena bisa menjadi langkah awal untuk mendapatkan informasi pribadi atau gambar partisipan yang dapat digunakan untuk tujuan negatif, seperti pemerasan (*sextortion*) atau sebagai awal dari *online grooming*.



Gambar 3.5 Skenario 4

Dalam skenario 5, partisipan diberikan situasi di mana seseorang yang tidak dikenal mulai mengikuti akun media sosial mereka. Namun, berbeda dengan skenario sebelumnya, akun ini memiliki identitas yang jelas. Akun tersebut menggunakan nama asli, memiliki foto *profile* terdapat informasi di bio, rasio antara *followers* dan *following* tidak mencurigakan, dan bahkan ada beberapa orang yang partisipan kenal yang mengikuti akun tersebut. Tujuan dari skenario ini adalah untuk mengidentifikasi apakah partisipan dapat membedakan akun yang terlihat lebih dapat dipercaya dibandingkan akun yang mencurigakan seperti pada skenario sebelumnya. Melalui skenario ini, dapat dipahami tingkat kewaspadaan dan pemahaman partisipan dalam mengenali perbedaan antara akun yang mencurigakan dengan yang dapat dipercaya.



Gambar 3.6 Skenario 5

Skenario 6 mengenai situasi di mana partisipan menerima undangan untuk bergabung ke sebuah grup oleh seseorang yang tidak dikenal. Grup tersebut tidak memiliki informasi yang jelas mengenai tujuan, isi, atau anggotanya, sehingga dapat dianggap mencurigikan. Situasi ini berpotensi menjadi celah masuknya ancaman, seperti penyebaran tautan berbahaya, membuka peluang bagi pelaku kejahatan untuk mendapatkan akses lebih mudah ke informasi pribadi partisipan.



Gambar 3.7 Skenario 6

Pada Skenario 7, terdapat sebuah percakapan yang menggambarkan situasi di mana seseorang meminta data pribadi

partisipan berupa alamat rumah dan partisipan memberikan informasi tersebut. Tujuan dari skenario ini adalah untuk memahami tingkat kesadaran partisipan terhadap pentingnya menjaga privasi, terutama dalam berbagi informasi pribadi seperti alamat rumah. Melalui skenario ini, dapat diidentifikasi sejauh mana partisipan mampu mengenali potensi risiko dalam membagikan data pribadi.



Gambar 3.8 Skenario 7

Skenario 8 menggambarkan situasi di mana partisipan memposting foto di media sosial. Namun, dalam foto tersebut terdapat informasi yang menunjukkan lokasi alamat rumah mereka, meskipun tidak disebutkan secara eksplisit dalam deskripsi foto. Tujuan dari skenario ini adalah untuk menguji sejauh mana partisipan menyadari potensi risiko yang dapat timbul dari membagikan informasi pribadi secara tidak sengaja melalui foto yang diunggah. Melalui skenario ini, dapat dipahami bagaimana partisipan mengelola dan menghindari eksposur informasi pribadi mereka di media sosial, serta sejauh mana mereka memperhatikan detail-detail yang bisa membahayakan privasi mereka.



Gambar 3.9 Skenario 8

Pada skenario 9, partisipan dihadapkan pada sebuah situasi di mana seseorang yang tidak dikenal mengirim pesan melalui *chat* dan meminta untuk menyukai foto yang dia kirimkan, yang diikuti dengan tautan yang mencurigakan. Tujuan dari skenario ini adalah untuk menguji sejauh mana partisipan menyadari potensi bahaya yang terkandung dalam permintaan untuk membuka tautan yang tidak dikenal. Meskipun permintaan tersebut terlihat tidak berbahaya, tautan yang diberikan bisa saja mengarah ke situs web berbahaya. Melalui skenario ini, diharapkan dapat mengukur kewaspadaan partisipan terhadap potensi ancaman yang datang dari interaksi *online* yang tidak terduga.



Gambar 3.10 Skenario 9

Dalam skenario 10, partisipan diberikan situasi di mana seseorang mengunggah video sedang bermain gitar, dan di bagian komentar terdapat banyak pujian. Tujuan dari skenario ini adalah untuk mengeksplorasi sejauh mana partisipan dapat membedakan pujian yang sopan dan wajar dengan komentar yang bisa dianggap berlebihan atau tidak pantas, yang berpotensi menjadi bentuk pelecehan *online*. Skenario ini juga menguji pemahaman partisipan terhadap batasan yang jelas antara perhatian positif dan yang bisa mengarah ke eksploitasi atau pelecehan seksual *online*.



Gambar 3.11 Skenario 10

Pada skenario terakhir, partisipan diberikan situasi di mana seseorang yang baru dikenal melalui Instagram meminta nomor telepon mereka dan partisipan memutuskan untuk memberikannya. Tujuan dari skenario ini adalah untuk mengidentifikasi apakah partisipan menyadari risiko berbagi informasi pribadi, seperti nomor telepon, kepada orang yang baru mereka kenal secara *online*. Melalui skenario ini, dapat dipahami bagaimana partisipan menilai tingkat keamanan dalam berbagi informasi pribadi serta pemahaman mereka terhadap potensi ancaman yang dapat muncul akibat berbagi informasi dengan orang yang tidak mereka kenal secara langsung.

### 3.3.2 Kuesioner

Kuesioner disebarikan kepada target perancangan, yaitu anak remaja berusia 12-17 tahun di daerah Jabodetabek secara *online* melalui Google Form. Penyebaran kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data mengenai pemahaman target mengenai kebiasaan target ketika menggunakan internet dan pemahaman target terhadap situasi berbahaya di dunia digital. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan menggunakan metode *non-random sampling*, yaitu metode pengambilan sampel dengan responden yang memenuhi syarat usia, domisili, dan merupakan seseorang yang aktif menggunakan internet. Kuesioner disebarikan mulai dari tanggal 13 September 2024 hingga tanggal 30 September dan mendapatkan 131 responden. Pertanyaan dalam kuesioner dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu pertanyaan terkait data diri responden, kebiasaan responden dalam menggunakan internet, dan tindakan responden ketika dihadapkan pada suatu situasi tertentu. Berikut ini adalah daftar pertanyaan pada kuesioner

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner

<b>Bagian 1: Data diri responden</b>	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Usia	<i>(multiple choice answer)</i> a. 12 tahun b. 13 tahun c. 14 tahun d. 15 tahun e. 16 tahun f. 17 tahun
Jenis Kelamin	<i>(multiple choice answer)</i> a. Laki-laki b. Perempuan
Apa jenjang pendidikanmu saat ini?	<i>(multiple choice answer)</i> a. SMP

	b. SMA/SMK c. <i>Other...</i>
Apakah kamu tinggal di daerah Jabodetabek?	<i>(multiple choice answer)</i> a. Iya b. Tidak
<b>Bagian 2: Perilaku &amp; Aktivitas Online</b>	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Sejak usia berapa kamu aktif menggunakan internet?	<i>(multiple choice)</i> a. <13 tahun b. 13-15 tahun c. 15-17 tahun
Seberapa sering kamu menggunakan internet setiap harinya?	<i>(multiple choice)</i> a. <1 jam b. 1-3 jam c. 3-5 jam d. >5 jam
Aktivitas apa yang paling sering kamu lakukan di internet?	<i>(short answer)</i>
Platform sosial media apa yang sering kamu gunakan?	<i>(checkboxes)</i> a. Instagram b. Youtube c. Tiktok d. Twitter (X) e. Facebook f. <i>Other...</i>
<b>Bagian 3: Situasi di Dunia Digital</b>	
<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>

<p>Seseorang yang tidak kamu kenal tiba-tiba mengikuti akunmu dan mengajak kamu berteman melalui media sosial.</p>	<p><i>(multiple choice)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengirim pesan untuk berkenalan</li> <li>b. Menerima ajakan pertemanan dan mengikuti akun tersebut</li> <li>c. Mengabaikan ajakan pertemanan</li> <li>d. Memblokir orang tersebut</li> </ul>
<p>Kamu menerima pesan di media sosial yang mengatakan bahwa kamu memenangkan sebuah hadiah dan untuk mengklaimnya kamu harus mengirimkan foto diri atau nomor telepon kamu.</p>	<p><i>(Multiple choice)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengirim informasi yang diminta untuk mendapatkan hadiah</li> <li>b. Mencari tahu kebenaran pesan sebelum memutuskan</li> <li>c. Mengabaikan pesan</li> <li>d. Melaporkan dan memblokir pesan</li> </ul>
<p>Kamu baru bertemu dengan seseorang melalui <i>game online</i>. Setelah beberapa minggu, mereka mengajak kamu bertemu untuk bermain <i>game</i> bersama di dunia nyata. Apa yang kamu lakukan?</p>	<p><i>(Multiple choice)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Setuju untuk bertemu dan bermain <i>game</i> bersama</li> <li>b. Setuju dan mengajak teman lain untuk bertemu bersama-sama</li> <li>c. Mengabaikan ajakan untuk bertemu</li> <li>d. Memblokir orang tersebut</li> </ul>
<p>Seseorang yang tidak kamu kenal mengirimkan gambar tidak senonoh dan mengatakan gambar tersebut milik kamu, tetapi kamu tidak pernah melihat dan mengambil gambar tersebut. Orang itu memaksa kamu untuk mengirimkan uang agar gambar tersebut tidak</p>	<p><i>(Multiple choice)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengirimkan uang kepada orang tersebut agar gambar tidak disebar</li> <li>b. Mengabaikan pesan tersebut dan tidak melakukan apa-apa</li> <li>c. Bicara dengan orang tua atau orang dewasa tentang kejadian ini</li> <li>d. Memblokir dan melaporkan akun tersebut</li> </ul>

disebarkan. Apa yang akan kamu lakukan?	
Kamu sedang mencari informasi di sebuah web di internet, tiba-tiba muncul iklan gambar yang tidak pantas (misalnya konten dengan unsur seksual) Apa yang akan kamu lakukan?	<p><i>(Multiple choice)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyimpan dan membagikan konten tersebut ke teman</li> <li>b. Klik iklan dan mencari tahu lebih lanjut</li> <li>c. Mengabaikannya dan melanjutkan aktivitas seperti biasa</li> <li>d. Menutup halaman <i>web</i> dan melaporkannya</li> </ul>
Apakah kamu memiliki saudara/teman/kerabat yang berada di situasi ini?	<p><i>(Multiple choice)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Iya</li> <li>b. Tidak</li> </ul>
Apakah kamu pernah melihat kampanye atau himbauan mengenai isu eksploitasi seksual di ranah <i>online</i> ?	<p><i>(Multiple choice)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Iya</li> <li>b. Tidak</li> </ul>
Apakah kamu tahu siapa yang harus dihubungi ketika hal-hal tidak menyenangkan terjadi padamu di ranah <i>online</i> ? (jika ya, sebutkan yang kamu tahu)	<p><i>(short answer)</i></p>
Menurutmu, apa risiko yang paling berbahaya bagi orang-orang seusiamu ketika berselancar di internet?	<p><i>(short answer)</i></p>

### 3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk mempelajari upaya yang telah dilakukan dalam menangani suatu permasalahan. Penulis melakukan studi

eksisting terhadap dua kampanye yang memerangi isu *online children sexual exploitation and abuse* (OCSEA workshop), yaitu *workshop #JagaBareng* yang diselenggarakan oleh UNICEF pada bulan Februari 2023 dan program pencegahan kekerasan di dunia digital yang diselenggarakan oleh SMP Santa Maria Surabaya.

#### **3.3.4 Studi Referensi**

Studi referensi dilakukan untuk memperoleh sebuah inspirasi atau sebagai acuan dalam merancang solusi. Penulis melakukan studi referensi kepada (Un)trafficked, yaitu sebuah *digital storytelling website* yang dirancang oleh Audree Lapierre pada tahun 2018 dan kepada FruitCard Odyssey, yaitu sebuah kuis interaktif mengenai tes kepribadian yang dirancang oleh Tina Yip. Pada studi referensi penulis melakukan analisis terhadap elemen yang akan diadaptasi ke dalam perancangan kampanye ini.

