



## Perancangan Video Edukasi Waspada *Child Grooming* Bagi Para Remaja

Sagita Salsabilla

e-mail: [sagitasalsabilla1113@gmail.com](mailto:sagitasalsabilla1113@gmail.com)

Ahmad Khoirul Anwar

Arif Yulianto

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Universitas Sahid Surakarta

### Ringkasan

Perkembangan teknologi dan internet yang semakin meningkat memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi masyarakat terutama bagi remaja. Namun peningkatan akses ke teknologi dan internet menjadi faktor kedua kerentanan terhadap kekerasan seksual berbasis elektronik seperti *child grooming*. ECPAT mengungkapkan hasil laporan bahwa pada tahun 2023 terdapat sebanyak 16 kasus dari yang sebelumnya 29 kasus di tahun 2022, jumlah kasus mengalami penurunan laporan, namun dari segi kasus kekerasan seksual berbasis elektronik kasusnya cukup meningkat, salah satunya yaitu *grooming* untuk tujuan seksual. Meningkatnya kasus *child grooming* didasari oleh kurangnya pemahaman remaja dan rendahnya pelaporan menjadikan remaja rentan terhadap *child grooming*. Dimana korban *child grooming* yang seharusnya memiliki keberanian untuk berbicara. Namun, pada kenyataannya, banyak korban tidak berani berbicara karena adanya stigma negatif dari masyarakat. Menanggapi permasalahan tersebut maka, perancangan video edukasi waspada *child grooming* bagi para remaja ini diharapkan menjadi sebuah urgensi yang tepat, menarik, mudah dipahami, agar remaja dapat terhindar dari *child grooming*. Tujuan dari perancangan ini yaitu merancang video edukasi yang membahas tentang tanda-tanda *child grooming* agar remaja terhindar dari *child grooming* serta tidak terciptanya stigma negatif dari lingkungan sekitar sehingga korban berani untuk berbicara. Perancangan ini menawarkan media video sebagai sarana edukasi dan penyampaian informasi agar mudah dipahami oleh remaja. Media video dipilih karena mampu menyampaikan pesan secara visual sehingga mudah dipahami oleh remaja dan dapat diakses melalui mobile. Metode perancangan ini menggunakan metode perancangan *design thinking* yang terdiri dari 5 tahapan meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *testing*. Hasil dari perancangan ini menghadirkan video edukasi yang efektif berupa video yang berjudul *learn the signs "waspada grooming online"*. Perancangan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi remaja tetapi juga bagi masyarakat agar mereka dapat memahami bahwa *child grooming* adalah bentuk eksploitasi yang terjadi tanpa kesadaran penuh dari korban. Sehingga korban tidak mendapatkan stigma negatif dan terciptanya lingkungan yang suportif.

**Kata kunci** *Child Grooming*, Remaja, Video Edukasi, Kekerasan Seksual, Perancangan Video.

### **Abstract**

*The increasing development of technology and the internet provides many benefits and conveniences for society, especially for teenagers. However, increased access to technology and the internet is a second factor in vulnerability to electronic-based sexual violence, such as child grooming. The results of the ECPAT report in 2023 showed that there were 16 cases from the previous 29 cases in 2022. The number of cases experienced a decrease but in terms of electronic-based sexual violence cases were relatively high, one of which was grooming for sexual purposes. The increase in child grooming cases is based on adolescents' lack of understanding and low reporting, making them vulnerable to child grooming. Victims of child grooming should have the courage to speak up. However, in reality, many victims dare not speak up due to negative stigma from society. Based on these problems, the design of an educational video for teenagers to be aware of child grooming is expected to be appropriate, engaging, and easy to understand, so that teenagers can avoid it. The goal of this design is to create an educational video discussing the signs of child grooming so that teenagers can avoid child grooming and prevent the creation of negative stigma in their surroundings, so that victims have the courage to speak up. This design uses video to deliver education and information in an easy-to-understand way for teenagers. Video is chosen because it conveys messages visually, making it easy for teenagers to understand and accessible via mobile devices. This design method uses the design thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The resulting design presents an effective educational video titled "Learn the Signs of Waspada Grooming Online." This design not only benefits teenagers but also the community to support the understanding that child grooming is a form of exploitation that occurs without the victim's full awareness. This ensures that victims are not stigmatized and a supportive environment is created.*

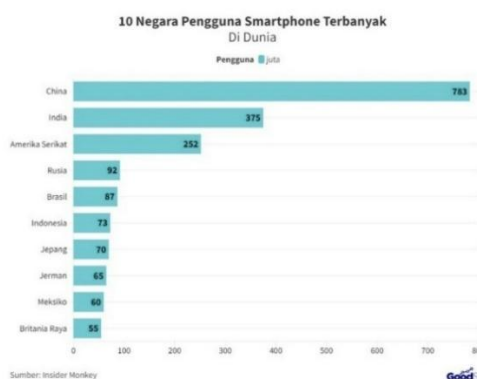
**Keywords** *Child Grooming, Teenagers, Educational Video, Sexual Violence, Video Design*

## A. PENDAHULUAN

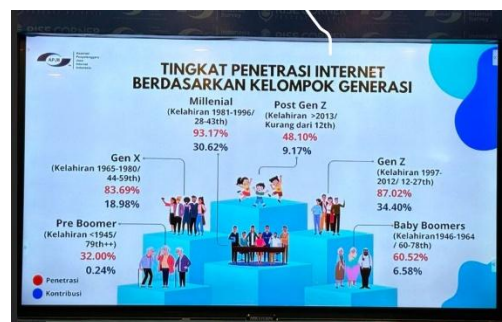
### Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan internet telah membawa dampak signifikan dalam kehidupan kita sehari-hari, memberikan banyak manfaat terutama dalam hal komunikasi dan pencarian informasi. Internet memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan cepat dan efisien melalui berbagai platform seperti media sosial, dan aplikasi instan lainnya, tanpa terbatas oleh jarak dan waktu.

Menurut UNESCO Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perangkat teknologi dan sumber daya yang yang digunakan untuk mengirimkan, menyimpan, membuat, berbagi, atau bertukar informasi (UNESCO-UNECOV, n.d.) Teknologi saat ini yang sering digunakan pada masyarakat indonesia yaitu *smartphone*.



Menurut data dari *Insider Monkey*, pada tahun 2023 sebanyak 7,33 miliar orang memiliki ponsel atau *smartphone*, yang menghubungkan 91,40% populasi global melalui jaringan seluler. Indonesia menduduki peringkat ke-6 mencapai 73 juta dalam penggunaan *smartphone* terbanyak di dunia (Mela Syahrani, 2023)



Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) juga mengungkapkan hasil survei jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2024. Metode survei wawancara melibatkan 8.720 responden 38 provinsi di Indonesia pada 18 desember 2023 sampai 19 januari 2024. Hasil survei menyatakan bahwa penggunaan internet pada tahun 2024 mencapai 221 juta jiwa dari total populasi 278 juta jiwa penduduk Indonesia tahun 2023 dengan mayoritas umur pengguna paling tinggi yaitu gen Z di umur 12-27 tahun sebanyak 34,40% (APJII, 2024)

Kemudahan akses informasi dan fitur teknologi yang beragam membuat internet menjadi alat yang tak tergantikan

dalam kehidupan modern seperti sekarang ini. Penggunaan teknologi dan internet di era digital saat ini semakin meluas, kemudahan akses informasi serta fitur komunikasi yang ditawarkan seperti smartphone menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat khususnya para remaja. Namun dibalik kemudahan tersebut justru membuka celah terhadap risiko kekerasan seksual. Kekerasan seksual berbasis digital merupakan salah satu kekerasan yang terus meningkat pada saat ini.



Dibuktikan dari data Disrubting Harm in Indonesia, merupakan bagian dari penelitian internasional yang dilakukan di wilayah Indonesia, bertujuan untuk meneliti bentuk-bentuk eksploitasi dan pelecehan seksual secara daring atau OCSEA (Online Child Sexual Exploitation and Abuse). Berdasarkan dari hasil survei Disrubting Harm di Indonesia terhadap anak-anak pengguna internet usia 12-17 tahun, mengungkapkan bahwa peningkatan

akses ke teknologi dan internet menjadi faktor kedua kerentanan anak terhadap eksploitasi dan pelecehan seksual anak secara daring (ECPAT, 2022, hlm. 65).

Kekerasan seksual mencakup "segala bentuk perlakuan seksual yang tidak diinginkan dan merugikan, termasuk komentar seksual yang ofensif, sentuhan yang tidak diinginkan, dan pemaksaan untuk melakukan tindakan seksual" (McDonald & Charles, 2021, dalam Bagenda et al. 2024). Kekerasan seksual menjadi salah satu bentuk yang paling banyak dilaporkan pada saat ini.

Data dari Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (Simfoni PPA) pada siaran pers nomor : B-200/SETMEN/HM.02.04/6/2024 pada rentang Januari hingga Juni 2024 tercatat 7.842 kasus kekerasan terhadap anak, dimana kasus kekerasan seksual menempati urutan pertama dari jumlah korban terbanyak sejak tahun 2019 sampai tahun 2024 (KemenPPPA, 2024). Data *real time* melalui website Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak yang diinput pada tanggal 1 Januari 2025 hingga saat ini, tercatat data bahwa korban dengan kekerasan yang dialami yaitu kekerasan seksual sebanyak 231 korban, dimana 45.6% merupakan seorang pelajar (Kementerian Pemberdayaan Perempuan

dan Perlindungan Anak, n.d.)

Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS), Pasal 4 Ayat (1) tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, menyebutkan terdapat sembilan bentuk kekerasan seksual, yaitu pelecehan seksual nonfisik, pelecehan seksual fisik, pemaksaan kontrasepsi, pemaksaan perkawinan, penyiksaan seksual, eksploitasi seksual, perkosaan, perbudakan seksual, kekerasan seksual berbasis elektronik. Salah satu bentuk kejahatan seksual berbasis elektronik yang kerap luput dari perhatian adalah *child grooming* (Warneri & Paulina, 2023).

Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik (KSBE) merupakan salah satu bentuk dari Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) yang berfokus pada tindakan pelecehan atau eksploitasi seksual di ruang digital. (Indahri & Hermawan, 2024)). Bentuk-bentuk KSBE dapat merujuk pada beberapa kategori dalam tindakan yang juga ditemukan dalam KBGO di antara lain pelecehan online (*cyber harassment*), peretasan (*hacking*), konten ilegal (*illegal content*) dan pendekatan untuk memperdaya (*cyber grooming*) (STIKOSA-AWS, 2023).

Pelecehan daring atau *cyber harassment* merupakan perilaku mengubungi seseorang melalui teknologi atau komunikasi digital dengan tujuan untuk mengganggu, mengancam menyerang, menakut-nakuti seseorang secara terus menerus (UNFPA, 2024). *Cyberbullying* merupakan salah satu bentuk dari *cyber harassment* yang mengarah kepada makian, kata-kata kasar, ejekan, sindiran yang banyak ditemukan di media sosial. *Cyber harassment* terjadi diakibatkan oleh kurangnya etika dalam bersosial media (Perwirawati, 2021). Berdasarkan data dari UNICEF terdapat 45% dari 2.777 anak di Indonesia pernah mengalami tindakan *cyberbullying* (UNICEF, 2020 dalam Dallih.et.al, 2024). Dampak dari tindakan tersebut dapat membuat korban merasa takut, malu, kehilangan teman, dan tertekan.

Peretasan atau *hacking* merupakan penggunaan teknologi untuk mendapatkan akses ilegal untuk memperoleh informasi pribadi atau mencemarkan nama baik (UNFPA, 2024). Modus dari *hacking* dapat dilakukan melalui game ataupun media sosial seperti Instagram, TikTok atau WhatsApp, dengan tujuan mencemarkan nama baik korban atau menyebarkan link berbahaya ke kotak-kontak korban

sebagai cara untuk mendapatkan akses data pribadi seperti alamat email, nomor telepon, dan bahkan informasi sensitif seperti data rekening bank. Laporan Kaspersky mengungkapkan lebih dari 19 juta serangan *hacking* dengan menargetkan game-game di kalangan gen Z. Tingginya aktifitas penggunaan internet pada generasi Z membuat mereka rentan terhadap *hacking* (Nur Rahmi Latifa, 2025) Faktor-faktor penyebab *hacking* antara lain, akses internet yang tidak terbatas, resiko keamanan yang rendah, adanya motif dendam, iseng, dan atau hanya untuk memenuhi kepuasan pribadi, dilakukan atas dasar kepentingan pribadi baik yang bersifat materi maupun non materi.(Flora, 2025).

Tidak hanya *cyber harassment* dan *hacking*, KBSE juga dilakukan dalam bentuk penyebaran konten ilegal secara daring. Konten ilegal atau *illegal content* adalah segala jenis konten yang melanggar hukum di Indonesia salah satunya yaitu pornografi. Laporan aduan konten yang diterbitkan Kementerian Kominfo pada 2022 menunjukkan bahwa pornografi menjadi konten terbanyak kedua yang dilaporkan

oleh masyarakat setelah penipuan (Wendratama *et al.*, 2023).



Bedasarkan data dari booklet edukasi yang diterbitkan oleh UNFPA mengenai kekerasan digital menyatakan 75% anak Perempuan usia 13-24 tahun pernah mengalami konten berbahaya secara daring dan 80% pernah melihat atau menerima gambar/video seksual yang tidak diinginkan secara daring (UNFPA, 2024). Namun, dari ketiga macam bentuk KBSE tersebut, *child grooming* merupakan salah satu kasus Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik (KBSE) yang cukup mendominasi dalam kasus kekerasan seksual di Indonesia. *Child grooming* sangat berbahaya karena dilakukan melalui manipulasi emosional terhadap korban secara bertahap dalam jangka waktu yang cukup lama dan tidak disadari oleh korban.

Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk, dan Keluarga Berencana (DP3AP2KB) Kota Surakarta, *child grooming* adalah proses di mana individu dewasa membangun hubungan dengan anak atau remaja dengan tujuan untuk mengeksploitasi mereka, seringkali

untuk pelecehan seksual (DP3AP2KB Surakarta, 2025). *Child grooming* dilakukan pelaku dengan memanfaatkan platform online media sosial, membangun hubungan emosional dengan cara memberikan korban kasih sayang, rasa perhatian, hadiah atau janji-janji manis hingga korban merasa nyaman dan percaya. Setelah kepercayaan terbentuk, pelaku akan mulai memanipulasi korban dengan melakukan hal hal secara terselubung seperti meminta foto atau video yang digunakan sebagai alat ancaman.



Dasar: Anak-anak yang menggunakan internet berusia 12-17 tahun di Indonesia dari studi Disruptive Harm, n = 995.



Dasar: Anak-anak yang menggunakan internet berusia 12-17 tahun di Indonesia dari studi Disruptive Harm, n = 995.

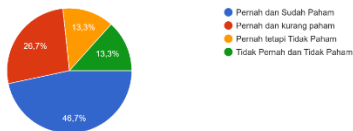
Dapat dilihat dari data dari Disrupting Harm in Indonesia mengenai Pengalaman Anak Tentang Eksploitasi dan Pelecehan Seksual Secara Daring di Indonesia menunjukkan bahwa 1% (sembilan anak) mengatakan seseorang telah menawarkan mereka uang atau hadiah. Kemudian anak pengguna internet di **Jurnal KEMADHA - ISSN: 2087-9911, p-ISSN: 2087-9911**

Indonesia ditanya apakah ada yang "mengancam atau memeras kamu melakukan aktivitas seksual" dalam satu tahun terakhir. Satu persen (12 anak) menjawab 'Ya'. 2% anak lainnya tidak menjawab pertanyaan. Diperkirakan 2% anak yang menggunakan internet berusia 12 sampai 17 tahun di Indonesia menjadi korban OCSEA (ECPAT, 2022).

ECPAT Indonesia yang merupakan sebuah lembaga organisasi yang berkomitmen menghapuskan segala bentuk eksploitasi seksual anak di Indonesia. Bahwa pada tahun 2023 terdapat sebanyak 16 kasus dari yang sebelumnya 29 kasus di tahun 2022, jumlah kasus mengalami penurunan laporan, namun dari segi kasus Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik (KBSE) kasusnya cukup meningkat. Kasus kekerasan seksual berbasis elektronik cukup mendominasi kasus kejahatan seksual pada anak di Indonesia. Salah satunya yaitu *grooming* untuk tujuan seksual (ECPAT, 2023). Kemudian menurut laporan National Center for Missing and Exploited Children (NCMEC), pada tahun 2020 saja terdapat lebih dari 4,2 juta kasus eksploitasi anak, termasuk *child grooming*, yang dilaporkan di seluruh dunia (Fadhillah, 2022 dalam Indahri & Hermawan, 2024)).

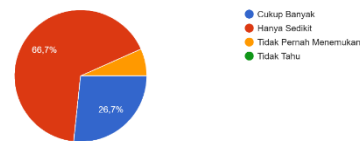
Nahar Deputi Bidang Perlindungan Khusus Anak menyampaikan “Korban seringkali tidak sadar telah menjadi korban *grooming*.” (KemenPPPA, 2024). Ketidaksadaran tersebut didasari oleh kurangnya pemahaman remaja tentang *child grooming* termasuk tanda-tanda *child grooming*.

Apakah kalian pernah melihat Vidio Edukasi tentang *child grooming*? jika pernah seberapa pemahaman kalian tentang edukasi yang sudah ada?  
15 jawaban



Terbukti dari hasil kuesioner yang dilakukan penulis kepada remaja untuk menguji pemahaman tentang *child grooming*, terlihat bahwa tidak sepenuhnya remaja memahami *child grooming*. Meskipun 46,7% remaja pernah melihat video edukasi tentang *child grooming* dan menyatakan sudah paham. Namun jumlah tersebut belum mayoritas, masih terdapat 26,7% remaja yang pernah melihat tetapi kurang paham, 13,3% pernah melihat tetapi tidak paham, bahkan 13,3% lainnya tidak pernah dan tidak paham.

Menurut Anda sudah banyak video edukasi tentang bahaya *child grooming* yang kalian temukan di platform youtube?  
15 jawaban



Hasil kuesioner dengan pertanyaan “Sudah banyak video edukasi tentang bahaya *child grooming* di platform YouTube” 66,7% remaja menyatakan sedikit dan hanya 26,7% yang menyatakan cukup banyak. Dari hasil kuisisioner diatas menunjukkan bahwa tidak sepenuhnya remaja paham tentang *child grooming* karena sedikitnya ketersediaan konten edukatif yang mereka temukan di platform YouTube.



Hal tersebut jika tidak dihadapi akan terus berlanjut dan berdampak bagi korban. Dampak dari *grooming* tidak hanya bersifat fisik tetapi juga psikologis, seperti depresi, kecemasan, bahkan trauma jangka panjang (Fadli, 2022

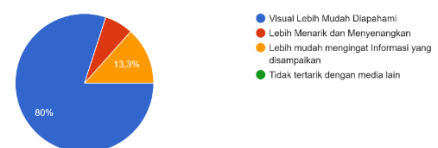
dalam (Debby Syan Rahma Siwi, 2025)). Data survey dari Disrupting Harm in Indonesia yang mensurvei anak usia 12-17 tahun, terlihat bahwa 26% korban menyatakan malu, 21% menyatakan tidak mempengaruhi dan 14% merasa terganggu. Kondisi ini membuat korban menarik diri dari lingkungan sosial, termasuk keluarga dan teman, sehingga merasa enggan untuk melapor atau berbicara.

Pada pertanyaan “Siapakah yang anda beritahu?” 39% korban lebih memilih memberitahu teman, 32% tidak mengungkapkan kesiapapun, dan 10% tidak tahu harus memberitahu kepada siapa (ECPAT, 2022). Penyebab korban tidak menungkapkan atau melaporkan yaitu karena malu dan stigma negatif dari masyarakat. Faktanya, 41 dari 50 penyedia layanan sosial lini depan yang disurvei meyakini stigma masyarakat mempengaruhi pemberitaan OCSEA di Indonesia

dan alasan yang sering disebut untuk tidak mengungkapkan yaitu perasaan telah melakukan sesuatu yang salah atau takut mendapat masalah, atau membuat masalah bagi keluarga (ECPAT, 2022)

Berdasarkan dari pemaparan diatas, meningkatnya kasus *child grooming* didasari oleh kurangnya pemahaman remaja tentang *child grooming* dan juga karena rendahnya pelaporan. Dimana korban *child grooming* yang seharusnya memiliki keberanian untuk berbicara. Namun, pada kenyataannya, banyak korban tidak berani berbicara karena adanya stigma negatif dari masyarakat. Kondisi ini menyebabkan kasus *child grooming* terus berlanjut, sehingga korban tetap terjebak sebagai korban *child grooming*.

Jika Anda memilih video edukasi, apa alasan Anda lebih memilih media tersebut?  
15 jawaban



Di era digital ini diperlukan sebuah

media edukasi yang efektif, salah satunya yaitu melalui video edukasi yang dapat memberikan pemahaman dan pembelajaran yang mudah dipahami oleh remaja. Responden memilih video edukasi sebagai media yang efektif untuk mempelajari tentang *child grooming*, alasan mereka memilih video 80% diantaranya karena visual lebih mudah dipahami. Pemilihan media video sebagai edukasi juga karena mudah disebarluaskan melalui media sosial sehingga mudah diakses oleh remaja, terutama dengan menggunakan handphone. Dimana data dari Disrupting Harm yang menyatakan bahwa penetrasi internet anak berusia 12-17 tahun mencapai 92% dengan penggunaan internet sehari atau lebih sebanyak 95% dan perangkat populer yang digunakan yaitu mobile (ECPAT, 2022)

Berdasarkan hasil kuesioner dan data dari Disrupting Harm yang

telah dipaparkan diatas, media yang sesuai untuk menjawab permasalahan yang dihadapi remaja tentang *child grooming* adalah melalui media video edukasi. Maka, perancangan video edukasi waspada *child grooming* bagi para remaja ini diharapkan menjadi sebuah urgensi yang tepat, menarik, mudah dipahami, agar remaja dapat terhindar dari *child grooming*.

Tujuan dari perancangan ini yaitu merancang video edukasi yang membahas tentang tanda-tanda *child grooming* agar remaja terhindar dari *child grooming* serta tidak terciptanya *stigma negatif* sehingga korban berani untuk berbicara. Perancangan ini menawarkan media video sebagai sarana edukasi dan penyampaian informasi karena mampu menyampaikan pesan secara visual sehingga mudah dipahami oleh remaja dan dapat diakses melalui mobile.

Metode perancangan video

edukasi ini menggunakan metode perancangan *design thinking* yang terdiri dari 5 tahapan yang meliputi *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Testing*. Metode perancangan video ini membantu proses perancangan berjalan secara terstruktur, sehingga pesan tersampaikan dengan jelas, sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Kebaruan dalam perancangan ini terletak pada isu *child grooming* serta media video edukasi dengan konsep *cinematic* yang disesuaikan dengan kebiasaan remaja sebagai target audiens. Dengan penggunaan narasi *voice over* yang digunakan untuk memperkuat penyampaian informasi sehingga pesan edukatif dapat diterima secara jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh remaja sebagai kelompok yang rentan terhadap kejahatan *child grooming*.

Video ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang

bermanfaat untuk membantu remaja dalam meningkatkan pemahaman mengenai tanda-tanda *child grooming* agar para remaja paham dan terhindar dari *child grooming*. Serta memberikan gambaran kepada lingkungan sekitar agar mereka dapat memahami bahwa *child grooming* adalah bentuk eksploitasi yang terjadi tanpa kesadaran penuh dari korban sehingga mampu mendorong terciptanya lingkungan yang *supportif*.

Rumusan Masalah dari perancangan atau penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan video edukasi waspada *child grooming* bagi para remaja untuk meningkatkan pemahaman mengenai tanda-tanda *child grooming*?
2. Bagaimana merancang video edukasi waspada *child grooming* bagi para remaja untuk meningkatkan pemahaman mengenai tanda-tanda *child grooming*?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka perancangan atau

penelitian ini memiliki tujuan :

1. Membuat konsep perancangan video edukasi waspada *child grooming* bagi para remaja untuk meningkatkan pemahaman mengenai tanda-tanda *child grooming*.
2. Merancang video edukasi waspada *child grooming* bagi para remaja untuk meningkatkan pemahaman mengenai tanda-tanda *child grooming*.

## **B. PEMBAHASAN**

Berisi tinjauan Pustaka, metode dan hasil perancangan atau penelitian

### **1. Tinjauan Pustaka**

Jurnal Vol.13 No. 1 Tahun 2024 yang berjudul **“Pemahaman Anak Terhadap Isu Child Grooming”** Oleh (Debby Syan Rahma Siwi, 2025) Jurnal ini membahas pemahaman anak-anak usia 9–13 tahun di Kota Semarang mengenai isu *child grooming* melalui media sosial. Perbedaan utama jurnal tersebut dengan tugas akhir saya terletak pada fokus kajian. Manfaat jurnal

ini adalah sebagai landasan yang menegaskan urgensi pembuatan media edukasi tentang *child grooming* sebagai upaya pencegahan di era digital.

**“Jurnal Vol. 2 No. 1 –Februari 2022, berjudul “Video Edukasi Stop Kekerasan Terhadap Anak Sebagai Media Informasi Pada Dinas Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak”** oleh (Wandanaya et al., 2022) Dalam jurnal tersebut bertujuan membahas tentang kasus kekerasan terhadap anak yang terus terjadi baik di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun sekolah. Faktor penyebabnya yaitu kurang sampainya informasi dan pemahaman mengenai kasus tersebut karena penyampaiannya hanya melalui sosialisasi dan artikel website yang dinilai kurang efektif. Perbedaan jurnal tersebut dengan tugas akhir saya yaitu terletak pada media yang digunakan serta tujuan. Manfaat jurnal tersebut untuk perancangan saya yaitu sebagai referensi dalam penggunaan media video sebagai sarana edukasi.

**“Jurnal Vol.9 No.5 Tahun 2022 “Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Online Child Grooming**

**Untuk Usia 13-15 Tahun Di Kota Bandung” oleh** (Maulana et al., 2022) jurnal tersebut membahas perkembangan teknologi yang semakin pesat serta lalainya orang tua dalam mengawasi putra putrinya ke hal hal yang tak diinginkan seperti *child grooming*. Perbedaan jurnal tersebut yaitu terletak pada media yang digunakan. Manfaat jurnal tersebut untuk tugas akhir saya yaitu memiliki isu yang sama tentang *child grooming*, sehingga menjadi referensi dalam memahami tahapan-tahapan *child grooming*

Vol. 08 No. 04 Desember 2022, berjudul **“Perancangan Motion Graphic “Awas Predator Online” Sebagai Pencegahan Kasus Cyber Child Grooming”** oleh (Yuwono & Saputra, 2022). Jurnal tersebut berisi perancangan motion graphic karena meningkatnya kasus kekerasan *cyber child grooming* yang ditujukan kepada orang tua. Perbedaan pada jurnal tersebut yaitu terletak pada media dan tujuan, Manfaat jurnal tersebut yaitu terletak pada pendistribusian sebuah video

**Jurnal KEMADHA - ISSN: 2087-9911, p-ISSN: 2087-9911**

edukasi.

Jurnal Vol.4 No.1 Tahun 2022 **“Perancangan Aplikasi Curhat Online Untuk Membantu dan Menyelesaikan Gangguan Mental Remaja”** Oleh (Abukhair et al., 2022) Jurnal tersebut penulis merancang sebuah aplikasi yang bernama *Curhat Online* yang ditujukan untuk menangani keluhan remaja terkait masalah kesehatan mental. Perbedaan jurnal tersebut dengan tuugas akhir yang saya terletak pada media dan tujuan. Manfaat jurnal yaitu memiliki kesamaan dalam tujuan, yaitu menjaga dan mendukung kesehatan mental remaja.

## 2. Metode



Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode perancangan design thinking, merupakan pendekatan penyelesaian masalah yang berpusat pada manusia dengan tujuan untuk menciptakan solusi yang tidak hanya relevan tetapi juga layak secara teknologi. *Desain thinking* terdiri dari lima tahapan berupa *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

## 3. Hasil Perancangan Atau

## Penelitian

### Analisa data

#### 1. Segmentasi

##### a. Demografi

Target audiens dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin perempuan, usia 12-18 tahun, tingkat pendidikan SMP-SMA dengan semua agama.

##### b. Psikografi

Psikografis meliputi remaja yang sering berinteraksi di media sosial dan memiliki rasa ingin tahu tinggi, mudah percaya, remaja yang mulai mengeksplorasi ketertarikan terhadap lawan jenis.

##### c. Geografis

Mencakup wilayah seluruh Indonesia.

##### d. Behavior

Remaja yang aktif menggunakan *smartphone*, aktif di sosial media, tertarik dengan konten visual, rendah pemahaman tentang *child grooming*

#### 2. Unique Selling Point (USP)

*Child grooming* merupakan sebuah kejahatan seksual yang dilakukan melalui proses

manipulasi emosional yang halus dan bertahap dari yang awalnya memberikan perhatian, kasih sayang, membangun kepercayaan, hingga berubah menjadi ke tindakan berisiko. Ciri khas inilah yang membedakan *child grooming* dari bentuk kejahatan seksual lainnya.

#### 3. Emotional Selling Proposition (ESP)

*ESP* pada video edukasi ini yaitu mudah diterima, sehingga meninggalkan kesan dan menodorong perubahan sikap atau perilaku. Video edukasi ini dirancang untuk membangkitkan perasaan tersadar dan siap melindungi diri kedepannya. Memberikan keyakinan bahwa mereka mampu mengenali tanda-tanda *child grooming*.

#### 4. Positioning

Gaya visual dalam perancangan video ini menggunakan konsep video *cinematic*, dilengkapi dengan voice over untuk memperkuat dalam penyampaian pesan. Perancangan ini menciptakan visual yang relatable tentang kehidupan atau aktifitas remaja. Menggunakan pecahaya dingin dan hangat, video ini akan didistribusikan melalui platform *YouTube* yang

mudah diakses kapan saja.

## Strategi Kreatif

### 1. Konsep Visual

#### 1. Layout

Video edukasi ini menggunakan tiga layout yaitu *Picture Window Layout*, *Big type layout* dan *Rule Of Thirds*. Masing-masing layout dipilih sesuai dengan fungsi komunikasinya. *Picture Window Layout* merupakan tata letak dimana produk yang diiklankan ditampilkan secara close up, *Big type layout* merupakan layout yang menonjolkan pemakaian huruf besar sebagai komponen utama, dan *Rule of thirds* digunakan untuk pengambilan gambar agar membantu menyampaikan pesan secara lebih natural dan emosional kepada audiens

#### 2. Warna

Pada perancangan ini jenis pencahayaan yang digunakan adalah dingin dan hangat, pencahayaan digunakan sebagai strategi visual untuk menyampaikan emosi dan memperkuat makna dari setiap adegan. Seperti warna biru yang diasosiasikan dengan ketenangan

dan kesedihan untuk menciptakan suasana sepi dan warna merah mengasosiasikan bahaya untuk menambah intensitas emosional dalam adegan. (Antelope, n.d.).



#### 3. Typografi

Dalam perancangan visual video edukasi mengenai kejahatan seksual *child grooming* menggunakan dua type font. Font anton digunakan pada bagian-bagian penting karena tampilannya yang tegas mampu memberikan penekanan visual, font poppins dipilih sebagai font untuk subheadline karena tampilannya yang bersih, dan modern menciptakan kesan bersih.

**Anton**

**POPPINS**

**POPPINS**

**POPPINS**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789

### 2. Konsep Verbal

### 1. *Headline*

Pada video edukasi ini, headline yang digunakan adalah *Learn the signs* “Waspada Grooming Online”.

### 2. *SubHeadline*

*Sub headline* pada video ini yaitu “Bahaya tidak datang langsung secara menakutkan, ia bisa menyelip lewat perhatian yang terlalu manis untuk dipercaya”. *Sub headline* tersebut ditempatkan pada bagian awal setelah headline.

### 3. *BodyCopy*

Berisi kalimat singkat sebagai ajakan untuk tidak “Jika kamu merasa dimanipulasi hingga dipaksa oleh seseorang yang memiliki niat buruk, JANGAN TAKUT KAMU TIDAK SALAH! Lindungi dirimu sendiri dan ceritakan dengan orang yang kamu percaya.”

### 4. *Closing Statement*

*Closing statement* pada perancangan video edukasi ini yaitu “Be careful on social media” yang bertujuan untuk mengingatkan kembali

pentingnya berhati-hati di media sosial.

### 5. *Sinopsis*

Video edukasi ini menggambarkan seorang remaja kesepian yang kemudian hampir menjadi korban *child grooming* melalui media sosial.

### 6. *Storyline*

*Storyline* merupakan rangkaian peristiwa utama yang membentuk alur cerita, mencakup urutan kejadian dari awal hingga akhir secara singkat

### 7. *Naskah*

Naskah dalam perancangan ini digunakan sebagai pedoman voice over untuk menyampaikan pesan dalam video.

## 8. Storyboard

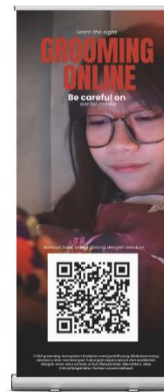
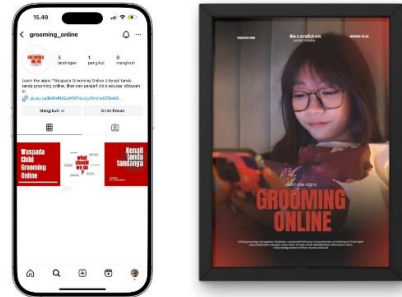
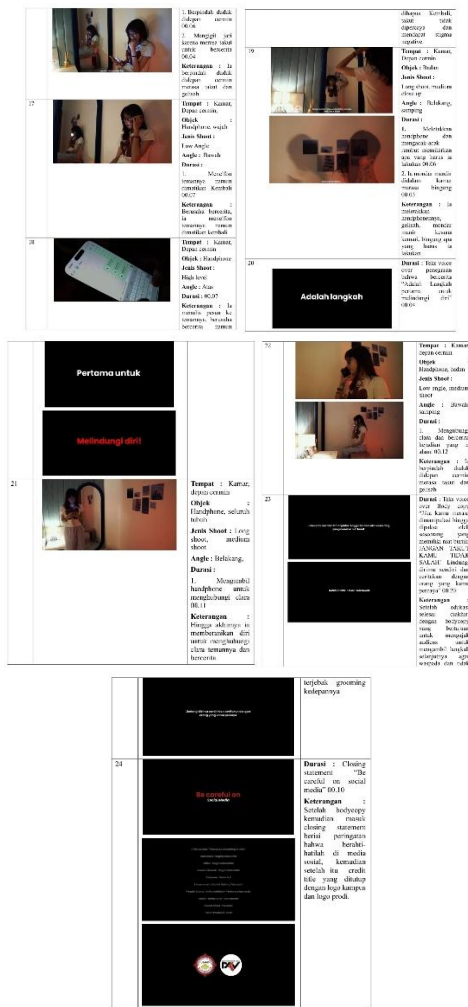
No	Scene	Deskripsi	Durasi
1	1	1. Menampilkan logo dan judul film "The Body Copy". 2. Menampilkan lokasi tempat kejadian. 3. Menampilkan karakter utama yang sedang bekerja. 4. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 5. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 6. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 7. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 8. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 9. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 10. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 11. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 12. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 13. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 14. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 15. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 16. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 17. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 18. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 19. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 20. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 21. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 22. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 23. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 24. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara.	15 detik
		Deskripsi : Body copy Durasi : 15 detik	
		Deskripsi : Closing statmen Durasi :	

## Perancangan Karya

### 1. Scene Preview

No	Scene	Deskripsi	Durasi
1	1	1. Menampilkan logo dan judul film "The Body Copy". 2. Menampilkan lokasi tempat kejadian. 3. Menampilkan karakter utama yang sedang bekerja. 4. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 5. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 6. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 7. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 8. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 9. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 10. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 11. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 12. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 13. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 14. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 15. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 16. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 17. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 18. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 19. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 20. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 21. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 22. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 23. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara. 24. Menampilkan karakter lain yang sedang berbicara.	15 detik
		Deskripsi : Body copy Durasi : 15 detik	
		Deskripsi : Closing statmen Durasi :	

*Kaos, Totebag, Tumblr, Scethbook, Handfan, Topi, Mug.*



## 2. Media Utama

Edukasi “Waspada Grooming Online” dipublikasi pada platform YouTube



## 3. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan perancangan adalah *Media Sosial, Poster, Roll Banner,*

#### 4. Penutup

Tugas akhir ini mengangkat isu *child grooming* pada remaja sebagai bentuk kekerasan seksual berbasis elektronik yang terus meningkat seiring dengan tingginya akses teknologi dan internet. Peningkatan kasus ini diperkuat oleh data nasional dan internasional menunjukkan bahwa meskipun jumlah laporan menurun, kasus kekerasan seksual berbasis elektronik, termasuk *grooming* untuk tujuan seksual, masih mengalami peningkatan. Kurangnya pemahaman remaja dan rendahnya pelaporan, serta adanya stigma negatif, membuat remaja semakin rentan dan korban enggan untuk berbicara. Tugas akhir ini merancang video edukasi yang membahas tanda-tanda *child grooming* agar remaja lebih waspada dan berani berbicara. Perancangan dilakukan menggunakan metode *design thinking* yang meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil perancangan berupa video edukasi berjudul *Learn The Signs: "Waspada Grooming Online"* melalui media video edukasi berkonsep sinematik diharapkan bermanfaat bagi remaja dan masyarakat dalam membangun pemahaman serta menciptakan lingkungan yang lebih suportif.

#### Daftar Pustaka

- Abukhair, A., Herawati, N., Solihat, S., & Pratiwi, Y. N. A. (2022). Perancangan aplikasi curhat online untuk membantu dalam menyelesaikan gangguan kesehatan mental remaja. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.17509/integrated.v4i1.46127>
- Antelope, S. (n.d.). *Penggunaan Warna dalam Film: Cara Bikin Visual Film Lebih Keren*. <https://studioantelope.com/penggunaan-warna-dalam-film-cara-bikin-visual-film-lebih-keren/>
- APPJI. (2024). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-int>
- Bagenda, C., Quintarti, M. A. L., Ayu, H., Edwin, & Budianto, H. (2024). Perlindungan Hukum terhadap Korban Kekerasan Seksual Legal Protection for Victims of Sexual Violence. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(9), 3502–3506. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i9.6099>
- Dallih Pinalis, Agus Triyono, L. Y. (2024). PEMAHAMAN GEN Z TERHADAP TINDAKAN CYBERBULLYING DI PLATFORM INSTAGRAM. *Jurnal Common*, 8.
- Debby Syan Rahma Siwi, L. R. R. (2025). PEMAHAMAN ANAK TERHADAP ISU CHILD GROOMING. *Undip*

- Electronic Journal System (UEJS)*, 13(1), 1–14.
- DP3AP2KB Surakarta. (2025). *Child Grooming : Ancaman Berbahaya Bagi Anak dan Bagaimana Mencegahnya*. Inas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk & Keluarga Berencana Kota Surakarta.
- ECPAT. (2023). *Media Briefing: Catatan Akhir Tahun ECPAT Indonesia 2023 — Keberlanjutan dalam Menghapus Eksploitasi Seksual Anak di Indonesia*. <https://ecpatindonesia.org/berita-detail/media-briefing-catahu-ecpat-indonesia-tahun-2023>
- ECPAT, I. & U. (2022). *Disrupting Harm di Indonesia: Bukti eksploitasi dan pelecehan seksual anak secara daring*. Global Partnership to End Violence Against Children. [https://doi.org/https://safeonline.global/wp-content/uploads/2023/12/DH\\_Indonesia\\_ONLINE\\_ID\\_Nov22.pdf](https://doi.org/https://safeonline.global/wp-content/uploads/2023/12/DH_Indonesia_ONLINE_ID_Nov22.pdf)
- Indahri, Y., & Hermawan, A. (2024). Upaya Melindungi Anak dari Child Grooming Melalui Literasi Digital. *Info Singkat: Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis*, XVI. [https://berkas.dpr.go.id/pusaka/files/info\\_singkat/Info\\_Singkat-XVI-20-II-P3DI-Oktober-2024-201.pdf](https://berkas.dpr.go.id/pusaka/files/info_singkat/Info_Singkat-XVI-20-II-P3DI-Oktober-2024-201.pdf)
- KemenPPPA. (2024a). *Kemen PPPA : Resiliensi Digital Cegah Anak Menjadi Korban Kekerasan Seksual Online*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak. <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/siaran-pers/kemen-pppa-resiliensi-digital-cegah-anak-menjadi-korban-kekerasan-seksual-online>
- KemenPPPA. (2024b). *Kemen PPPA: Waspada Manipulasi Seksual pada Anak (Child-Grooming) pada Permainan Daring*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak. <https://kemenpppa.go.id/siaran-pers/kemen-pppa-waspada-manipulasi-seksual-pada-anak-child-grooming-pada-permainan-daring>
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (n.d.). *Ringkasan Data Kekerasan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA)*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan>
- Maulana, R. F., Supriadi, O. A., & Suprayogi, B. M. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Online Child Grooming Untuk Anak Usia 13-15 Tahun Di Kota Bandung. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(5), 2978–2988.
- Mela Syahrani. (2023). *10 Negara Dengan Pengguna Smartphone Terbanyak Di Dunia, Indonesia Masuk Daftar!* GoodStats. <https://goodstats.id/article/10-negara-dengan-pengguna-smartphone-terbanyak-di-dunia-indonesia-masuk>

- daftar-fDv25
- Nur Rahmi Latifa. (2025). *Bukan Cuma Orang Tua, Sekarang Gen Z Juga Diincar Hacker*.  
[https://sibermate.com/hrmi/bukan-cuma-orang-tua-sekarang-gen-z-juga-diincar-hacker?hs\\_amp=true](https://sibermate.com/hrmi/bukan-cuma-orang-tua-sekarang-gen-z-juga-diincar-hacker?hs_amp=true)
- Perwirawati, E. (2021). *Buku Child Grooming, Perempuan & Cyber Harassment*.  
[https://books.google.co.id/books?id=kmpKEAAAQBAJ&pg=PA1&hl=id&source=gbs\\_toc\\_r&cad=2#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=kmpKEAAAQBAJ&pg=PA1&hl=id&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false)
- STIKOSA-AWS. (2023). *Mengenal Kekerasan Seksual Berbasis Online*. Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya.  
<https://www.stikosa-aws.ac.id/mengenal-kekerasan-seksual-berbasis-online/>
- UNFPA. (2024). *KEKERASAN DIGITAL: BENTUK, DAMPAK, PENCEGAHAN, DAN PENANGANNYA*.  
[https://indonesia.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/2025-11/Kekerasan Digital- Bentuk%2C Penyebab%2C dan Dampaknya\\_UNFPA Indonesia.pdf](https://indonesia.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/2025-11/Kekerasan%20Digital-%20Bentuk%20Penyebab%20dan%20Dampaknya_UNFPA%20Indonesia.pdf)
- Wandanaya, A. B., Desrianti, D. I., & Yuliana, L. (2022). Video Edukasi Stop Kekerasan Terhadap Anak Sebagai Media Informasi Pada Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. *Jurnal (Vol. 2 No. 1 – Februari 2022), Vol. 2 No.*
- Warneri, M. R., & Paulina, A. L. M. (2023). *Modul Penanganan Perkara TPKS*. Indonesia Judicial Research Society (IIRS) dan Badan Pendidikan dan Pelatihan Kejaksaan Republik Indonesia.  
<https://id.scribd.com/document/692808098/Modul-Penanganan-Perkara-TPKS>
- Wendratama, E., Masduki, Rahayu, Suci, P. L. N., Rianto, P., Aprilia, M. P., Paramastri, M. A., & Adiputra, W. M. (2023). *Riset Pengalaman Pengguna dan Rekomendasi Kebijakan "PENGATURAN KONTEN ILEGAL DAN BERBAHAYA DI MEDIA SOSIAL."*
- Yuwono, I. F., & Saputra, M. G. (2022). Perancangan Motion Graphic "Awat Predator Online. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(4), 517–534.  
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>