

ANIMASI 2 DIMENSI TENTANG BAHAYA GROOMING ONLINE

Fathiya Hasna Putri Sarvia¹, Desy Sugianti², Rahmawati³

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta

E-mail: [*fathiya.sarvia@gmail.com](mailto:fathiya.sarvia@gmail.com)¹, desy.sugianti@unj.ac.id², rzrahmawati@unj.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi tingginya penggunaan internet di kalangan anak-anak dan remaja Indonesia serta meningkatnya jumlah kasus pelecehan seksual daring (*grooming*) di mana pelakunya adalah pengguna digital. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan animasi 2D sebagai media edukasi bagi anak-anak dan remaja di bawah usia 18 tahun tentang bahaya pelecehan seksual daring. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis riset design thinking (*empathize, definisi, idea, prototype, test*) digunakan sebagai metode dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui studi literatur, wawancara dengan penyintas *child grooming*, dan survei terhadap 94 responden untuk mengidentifikasi gaya visual yang disukai. Hasil penelitian ini adalah animasi 2D berjudul "*Toxic Connection*" yang dibagi menjadi tiga episode terpisah dengan tiga karakter utama yang berbeda, yaitu Alline, Chika, dan Keisya. Episode pertama berjudul "Teman Baru Ku ON!" menunjukkan bagaimana pelecehan seksual daring dimulai dari persahabatan biasa di dunia maya. Konsep visual ditentukan oleh survei, yang ditetapkan menggunakan gaya ilustrasi yang terinspirasi dari gaya pribadi seniman *online* Allicia Lo. Animasi ini membantu remaja mengidentifikasi taktik pelecehan seperti membangun kedekatan, menekan untuk mendapatkan informasi pribadi, dan memanfaatkan kebaikan hati dan kepolosan korban yang sebagian besar masih di bawah umur legal. Studi ini membuktikan bahwa animasi 2D memiliki potensi besar sebagai media *awareness* untuk mencegah pelecehan anak di ruang digital.

Kata kunci

Grooming Online, Animasi 2D, Child Grooming

ABSTRACT

This study was motivated by the high rate of internet use among Indonesian children and adolescents, as well as the rising number of cases of online sexual grooming, in which the perpetrators are digital users. The aim of this study is to create a 2D animation as an educational tool for children and adolescents under the age of 18 regarding the dangers of online sexual grooming. The method used in this study employs a qualitative approach, utilizing the design thinking research process (empathize, define, ideate, prototype, test) as the methodology. Data was collected through literature reviews, interviews with survivors of child grooming, and a survey of 94 respondents to identify preferred visual styles. The result of this research is a 2D animation titled "Toxic Connection," divided into three separate episodes featuring three distinct main characters: Alline, Chika, and Keisya. The first episode, titled "My New Friend ON!," illustrates how online sexual abuse begins from a casual friendship in the virtual world. The visual concept was determined by the survey and implemented using an illustration style inspired by the personal style of online artist Allicia Lo. This animation helps teenagers identify abuse tactics such as building intimacy, pressuring victims to provide personal information, and exploiting the kindness and innocence of victims, most of whom are still under the legal age of consent. This study demonstrates that 2D animation has great potential as an awareness-raising tool to prevent child abuse in digital spaces.

Keywords

Online Grooming, 2D Animation, Child Grooming

1. PENDAHULUAN

Penggunaan internet oleh anak-anak dan remaja di Indonesia mencapai angka yang sangat tinggi. Data APJII (2024) menunjukkan 99,16% remaja usia 13–18 tahun dan 62,43% anak usia 5–12 tahun terhubung ke internet. Aktivitas utama mereka adalah menonton konten hiburan (90,76%) dan mengakses media sosial (66,65%) (BPS, 2024). Game online dengan fitur komunikasi antar pemain menjadi salah satu favorit, namun fitur ini justru membuka peluang bagi predator digital untuk melakukan grooming—yaitu manipulasi psikologis oleh pelaku dewasa terhadap anak dengan tujuan eksploitasi seksual (Holivia & Suratman, 2021).

Aktivitas utama kelompok usia tersebut di internet didominasi oleh konsumsi konten hiburan. Salah satu bentuk hiburan digital yang paling digemari adalah game online yang umumnya dilengkapi dengan fitur komunikasi antar pemain seperti voice chat dan pesan teks. Fitur-fitur ini memungkinkan anak berinteraksi, membentuk tim, dan membangun relasi virtual secara real time. Namun, di balik daya tariknya, fitur interaktif ini membuka celah bagi paparan konten negatif, termasuk interaksi dengan pihak yang berniat jahat.

Predator digital adalah individu yang secara sadar memburu dan mengeksploitasi korban rentan, terutama anak-anak. Mereka memiliki kemampuan manipulasi psikologis yang tinggi, dimulai dengan membangun rasa percaya melalui persona sebagai teman atau figur pendengar yang baik. Setelah hubungan emosional terbentuk, predator mulai mengeksploitasi kelemahan korban seperti rasa kesepian, kebutuhan akan penerimaan, atau ketakutan. Salah satu modus operandi yang paling umum adalah grooming (Keysha Alea, 2024). Grooming secara spesifik didefinisikan sebagai kejahatan siber di mana pelaku dewasa memanipulasi anak di bawah umur secara psikologis dengan tujuan eksploitasi seksual. Proses ini sering kali dimulai dari fitur komunikasi dalam game online maupun media sosial. Taktik yang digunakan meliputi pendekatan, rayuan, dan tipu daya. Meskipun motivasi pelaku bervariasi, sebagian besar mengarah pada pelecehan seksual (Holivia & Suratman, 2021).

Data nasional menunjukkan tren mengkhawatirkan. Sepanjang Januari–Juni 2024, tercatat 7.842 kasus kekerasan terhadap anak, dengan sebagian besar korban adalah perempuan (Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak, 2024). Proses grooming sendiri berlangsung dalam enam tahap menurut O'Connell (2003): membangun pertemanan, membentuk relasi, menilai kerentanan korban, mengisolasi korban, memasukkan konten seksual, hingga eksploitasi dan pemeliharaan kontrol. Dampak yang dirasakan oleh korban adalah depresi, kurangnya kepercayaan terhadap orang sekitar, hingga menarik diri dari lingkungan sekitar" (Afifah, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media informasi yang efektif untuk meningkatkan kewaspadaan anak terhadap bahaya grooming online. Masalah grooming online penting untuk diangkat mengingat tingginya penetrasi internet di kalangan remaja Indonesia yang tidak diimbangi dengan literasi digital yang memadai, dimana data dari survey yang dilaksanakan peneliti menunjukkan 78.7% remaja belum pernah mendapat edukasi formal tentang grooming. Dampak psikologis jangka panjang yang serius pada korban dan semakin terstrukturnya modus grooming juga menjadi alasan utama mengapa isu ini membutuhkan perhatian segera.

Animasi 2D dipilih karena memiliki daya tarik visual yang kuat dan mampu menyederhanakan informasi kompleks menjadi narasi yang mudah dipahami oleh anak-anak (Kasmus et al., 2023; Sienna Roberts, 2023). Penelitian ini bertujuan menciptakan

animasi 2D sebagai media edukasi tentang bahaya grooming online untuk anak-anak dan remaja di bawah usia 18 tahun.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan kerangka design thinking. Menurut Fauzi & Sukoco (2019), design thinking merupakan pendekatan pemecahan masalah yang menghasilkan produk inovatif sekaligus melatih kemampuan berpikir kreatif, kritis, serta pengembangan gagasan. Pendekatan ini mempertimbangkan aspek emosional, estetika, dan interaksi antara sistem dengan penggunanya. Lebih lanjut, Brown (2009) dan Cross (2011) menegaskan bahwa design thinking berpusat pada pengguna (user-centered), bertujuan memahami secara mendalam kebutuhan serta pengalaman mereka sebelum merumuskan solusi. Metode ini dinilai tepat karena melibatkan proses berpikir empatik dan kreatif, yang penting dalam menyampaikan informasi sensitif seperti online grooming.

Tahapan design thinking dalam penelitian ini mengacu pada model lima langkah yang dikemukakan Brown (2008). Pertama adalah empathize, yaitu upaya untuk merasakan dan memahami secara emosional permasalahan yang akan dipecahkan. Kedua adalah define, yakni tahap di mana rumusan masalah ditemukan dan dirumuskan secara spesifik. Ketiga adalah ideate, yaitu proses menghasilkan gagasan-gagasan kreatif sebagai solusi atas permasalahan yang telah didefinisikan. Keempat adalah prototype, yakni pembuatan produk awal berdasarkan ide-ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Kelima adalah test, yaitu tahap akhir berupa pengujian terhadap prototipe yang telah dibuat. Kelima tahap ini diterapkan secara berurutan dalam proses penciptaan animasi 2D tentang bahaya online grooming.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa metode:

- a. Studi Literatur, yang melibatkan kajian terhadap teori animasi, informasi terkait kasus child grooming
- b. Wawancara dengan korban penyintas grooming online, untuk memastikan keakuratan interpretasi visual dan filosofis dari cerita dan karakter pada animasi.
- c. Pendapat Pengguna, yang melibatkan remaja dari Generasi Z sebagai target audiens untuk memahami penerimaan mereka terhadap konsep yang diangkat dalam animasi ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada proses penciptaan animasi 2D berjudul “Koneksi Toxic”, yang mengangkat tema bahaya grooming online terhadap anak di bawah umur. Secara eksplisit, animasi ini mengeksplorasi bagaimana pengalaman buruk di ruang digital—baik yang berasal dari sumber internal berupa pengalaman pribadi peneliti dan saudara kandung, seperti pelecehan online, penguntitan, dan pencemaran nama baik saat masih di bawah umur tanpa sepengetahuan orang tua, maupun sumber eksternal seperti data dari maraknya kasus grooming oleh predator anak berdasarkan data Komnas Perempuan dan Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak)—dapat diangkat menjadi narasi edukatif yang kuat. Cerita dalam animasi ini terbagi menjadi tiga episode dengan tiga karakter utama berbeda, masing-masing menggambarkan sudut pandang korban grooming serta proses penyelesaian masalah yang mereka alami. Judul “Koneksi Toxic” merepresentasikan hubungan daring yang tampak normal namun

beracun dan merusak, dengan judul episode pertama “Teman Baru Ku ON!”. Secara visual, animasi ini menggabungkan gaya ilustrasi western illustration dan manga dengan karakteristik gambar yang sederhana, imut, kartun, serta dominasi bentuk bulat yang memberi kesan ramah—menggunakan warna cerah dan gelap yang menyesuaikan kondisi psikologis setiap adegan. Secara operasional, animasi ini dibuat dengan teknik frame by frame melalui aplikasi Procreate, Ibis Paint, dan Capcut, melalui tahapan perencanaan cerita, desain karakter, storyboard, pembuatan lineart, hingga editing suara, musik, dan subtitle.

3.1 Eksplorasi Sinopsis Cerita

Setelah topik dan data terkumpul, peneliti menyusun tiga alternatif konsep alur cerita untuk animasi 2D “Koneksi Toxic” tentang grooming daring. Melalui diskusi dengan dosen pembimbing, ketiga konsep tersebut disepakati untuk diwujudkan secara utuh. Kesepakatan ini menghasilkan pendekatan baru: setiap konsep diadaptasi menjadi episode mandiri, membentuk satu seri animasi yang mencakup aspek child grooming. Masing-masing episode mengeksplorasi sudut pandang dan dinamika grooming yang berbeda, guna memberikan pemahaman yang lebih luas tentang bahaya grooming terhadap remaja. Episode pertama, berdasarkan konsep eksplorasi pertama, berjudul “Teman Baru Ku ON!” yang secara garis besar menceritakan gambaran pelaku grooming yang berawal dari teman baru di internet.

3.2 Eksplorasi Desain Karakter

Tahap awal dalam mendesain karakter dimulai dengan pembuatan beberapa moodboard oleh peneliti guna menentukan konsep visual tokoh utama di setiap episode, yakni Alline, Chika, dan Keisya. Setiap tokoh dirancang dalam tiga gaya gambar yang berbeda. Gaya pertama merupakan gaya khas peneliti yang terinspirasi dari referensi praktik Allicia Lo (coffetea). Gaya kedua masih berpijak pada gaya pertama, tetapi dibedakan dengan bentuk lineart yang lebih tajam dan disederhanakan. Sementara itu, gaya ketiga merupakan perpaduan antara gaya pribadi peneliti dengan ilustrasi chibi, dengan perbedaan paling mencolok terletak pada tampilan bagian mata karakter.

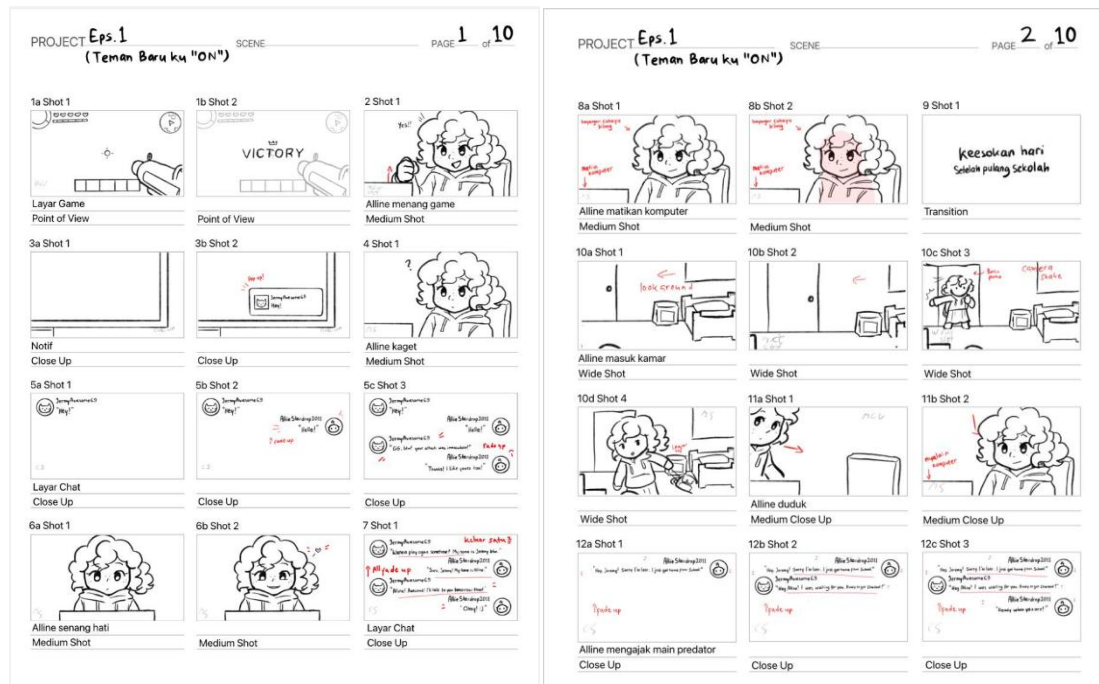


Gambar 1: Eksplorasi Gaya Ilustrasi Desain Karakter

Peneliti menentukan artstyle melalui survei kuesioner kepada 94 responden. Hasilnya, Artstyle 1 paling disukai (54,3%), disusul Artstyle 3 (30,9%), dan Artstyle 2 (14,9%). Dengan demikian, Artstyle 1 dipilih sebagai gaya visual utama animasi "Koneksi Toxic"

3. 3 Eksplorasi Storyboard

Berikut *storyboard* dari animasi 2D tentang *grooming online* berjudul "Koneksi Toxic" episode 1: "Teman Baru Ku ON!"



Gambar 1: Eksplorasi Storyboard Halaman 1 dan 2

3. 4 Proses Animasi dan Editing

Produksi animasi 2D dimulai dengan pembuatan sketsa storyboard di kanvas 1920x1080 piksel (rasio 16:9). Animasi menggunakan kecepatan 8 frame per detik (fps), dengan lineart berukuran 10 piksel secara konsisten. Pewarnaan dilakukan dengan teknik paint spill pada layer terpisah di bawah lineart agar warna tidak keluar dari garis outline. Tahap lighting menggunakan layer mode Multiply (bayangan), Overlay (kontras), dan Soft Light (gradasi cahaya) untuk menciptakan efek pencahayaan dinamis yang memperkuat kedalaman visual. Setelah animasi rampung, tahap akhir dilakukan di CapCut for Windows: menyusun frame, menyinkronkan dengan voiceover dan audio, serta menambahkan transisi dan penyesuaian warna untuk meningkatkan kesinambungan antar adegan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan animasi 2D berjudul “Koneksi Toxic” sebagai media edukasi mengenai bahaya online grooming bagi anak-anak dan remaja di bawah usia 18 tahun. Penciptaan animasi dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode design thinking yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Proses tersebut digunakan untuk memahami permasalahan dan karakteristik target audiens, merumuskan pesan edukasi, mengembangkan konsep cerita dan karakter, hingga menghasilkan prototipe animasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa isu online grooming dapat dikemas menjadi narasi visual yang lebih mudah dipahami melalui animasi 2D. Animasi “Koneksi Toxic” dikembangkan dalam bentuk seri dengan beberapa episode yang menggambarkan pengalaman dan dinamika korban grooming dari sudut pandang yang berbeda. Pengembangan visual meliputi desain karakter, storyboard, animasi frame by frame, pewarnaan, pencahayaan, serta penyuntingan suara, musik, dan subtitle. Berdasarkan hasil survei terhadap 94 responden, Artstyle 1 memperoleh tingkat penerimaan tertinggi sebesar 54,3%, sehingga dipilih sebagai gaya visual utama dalam animasi.

Penggunaan gaya ilustrasi yang sederhana, imut, dan komunikatif dengan perpaduan warna cerah dan gelap disesuaikan dengan kondisi psikologis dalam cerita. Pendekatan tersebut memungkinkan topik online grooming yang bersifat sensitif dan kompleks disampaikan melalui media yang lebih menarik dan dekat dengan karakteristik remaja. Dengan demikian, animasi “Koneksi Toxic” dapat menjadi salah satu alternatif media edukasi untuk meningkatkan kesadaran dan kewaspadaan anak serta remaja terhadap pola pendekatan predator digital, khususnya melalui interaksi di ruang digital seperti game online dan media sosial.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa perancangan media edukasi mengenai online grooming perlu memperhatikan aspek psikologis, karakteristik target audiens, serta penggunaan bahasa dan visual yang tidak menghakimi korban. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan melalui pengujian efektivitas animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan kewaspadaan audiens secara lebih terukur, sehingga manfaat animasi sebagai media edukasi mengenai keamanan anak di ruang digital dapat dievaluasi secara lebih komprehensif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andaru, I. P. N. (2021). Cyber child grooming sebagai bentuk kekerasan berbasis gender online di era pandemi. *Jurnal Wanita Dan Keluarga*
- Antara News. (2021, November 25). Polda Metro tunggu data dari Facebook selidiki kasus child grooming. Antara News. Diakses 1 Oktober 2025, dari <https://www.antaranews.com/berita/997186/polda-metro-tunggu-data-dari-facebook-selidiki-kasus-child-grooming>
- APJII. (2024). Laporan survei internet APJII 2024. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apji.or.id/survei>
- Badan Pusat Statistik. (2024). Statistik penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh anak-anak usia sekolah 2023. BPS RI. Diakses 14 Februari 2026 dari <https://www.bps.go.id/id/statistics-table>
- Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84-92.
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. HarperCollins.
- Fauzi, A., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*
- GoodStats. (2024). Proporsi pengguna internet Indonesia berdasarkan usia, mayoritas di atas 25 tahun. GoodStats Indonesia. Diakses 19 November 2024, dari <https://data.goodstats.id/statistic/proporsi-pengguna-internet-indonesia-berdasarkan-usia-mayaritas-di-atas-25-tahun-nrZUQ>
- Holivia, A., & Suratman, T. (2021). Child cyber grooming sebagai bentuk modus baru cyber space crimes. *Bhirawa Law Journal*, 8(1), 1-10.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). Komitmen pemerintah melindungi anak di ruang digital. Kominfo. Diakses 8 Juni 2025, dari <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>
- Keysha Alea. (2024). Menghadapi Tantangan Generasi Z: Mengapa Parenting Anak Sejak Dini Penting untuk Menghindari Pergaulan Bebas. Diakses dari <https://psga.uin-malang.ac.id/alda/tajuk-rencana/menghadapi-tantangan-generasi-z-mengapa-parenting-anak-sejak-dini-penting-untuk-menghindari-pergaulan-bebas/>

Laporan kasus kekerasan terhadap anak periode Januari-Juni 2024. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. <https://kemenpppa.go.id/>

O'Connell, R. (2003). A typology of cyber sexploitation and online grooming practices. University of Central Lancashire.