

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya jaman, teknologi pun semakin mengalami kemajuan. Segala bentuk imajinasi manusia yang kerap menjadi konten-konten pada film *sci-fi* jaman dahulu, kini lambat laun mulai ter-realisisasi di dunia nyata. Tentu internet adalah salah satu temuan yang paling berperan penting dalam kemajuan teknologi. Berkat internet, segala bentuk informasi bisa dengan mudah di dapatkan mengingat internet menawarkan kemudahan akses tanpa batasan geografis. Informasi menjadi sangat terjangkau bagi siapapun yang memiliki akses internet. Tentu nilai positif pada kemajuan teknologi tidak serta merta tanpa resiko. Kemudahan akses akan informasi dapat berbuntut negatif jika tidak di awasi penggunaannya. Kemudahan internet dalam menggali informasi dapat menciptakan seseorang untuk mengeksplor segala konten yang ada di dalamnya. Tidak semua konten yang ada di dalam internet merupakan hal positif, banyak nilai-nilai negatif yang terdapat di dunia internet mengingat di dunia *virtual* tersebut setiap orang dapat berbagi informasi tentang apapun pada siapapun tanpa batasan. Belum lagi, internet menjunjung tinggi privasi seseorang sehingga tidak perlu takut untuk menjelajahi maupun memposting apapun di dunia internet.

UU mendefinisikan pornografi sebagai gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubu, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi/ pertunjukan di muka umum yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar normal kesusilaan dalam masyarakat. Pornografi merupakan salah satu konten yang berbahaya. Bahaya pornografi terletak pada kecanduan yang di timbulkan ketika mengkonsumsi konten tersebut. Sayangnya, bahaya pornografi masih ditanggapi sebatas konten yang tidak boleh di tonton oleh usia-usia di bawah umur karena menampilkan adegan-adegan dewasa yang tidak layak ditiru. Padahal, pornografi mengakibatkan bahaya yang lebih besar dari itu. Melihat

pornografi sama saja membiarkan otak rusak oleh cairan-cairan kimiawi yang diproduksi saat menyaksikan pornografi. Menurut peneliti ilmu saraf dan neuropsikologi Dr. Judith Reisman banjir stimulan berupa pornografi akan meningkatkan secara masif produksi epinefrin, testosteron, endorfin (morfin endogen), oksitosin, dopamin, serotonin, phenylethylamine dan zat stimulan lainnya. Ketergantungan untuk meningkatkan gairah melalui pornografi dapat dibandingkan dengan perubahan biokimia yang berhubungan dengan penggunaan amfetamin yang berlebihan (Reisman, 2000:23). Efek kepuasan (waktu yang digunakan untuk melihat pornografi di internet) dapat dibandingkan dengan penggunaan narkoba. Perilaku fantasi dapat dihubungkan dengan *neurotransmitter* seperti *dopamine*, *norepinefrin*, atau *serotinin*, yang semuanya secara kimiawi serupa dengan komposisi narkoba yang menimbulkan efek halusinasi seperti LSD (Reed, 2000). Dengan kata lain, pornografi memiliki efek yang sama bahkan lebih berbahaya dari narkoba pada umumnya. Pornografi tidak seperti obat, ia adalah gabungan obat yang diproses secara endogen yang memberikan kenikmatan sensorik yang tinggi, namun menyesatkan (Reisman, 2000: 23). Efek kimiawi yang diciptakan saat mengkonsumsi pornografi mengakibatkan perubahan yang terjadi dalam sistem tubuh manusia seperti model mental dominan, menurunnya keterampilan dalam mengatasi masalah, sikap dan perilaku yang berubah secara dramatis dll (Kastleman, 2015). Kehadiran internet memperkuat bahaya pornografi dimana di dunia internet, pornografi tidak hanya bisa di akses dalam bentuk gambar kaku. Di internet tersebar luar pornografi dalam bentuk-bentuk yang lain seperti film dan game yang mampu menampilkan secara penuh adegan-adegan seksual tersebut. Bahkan dewasa ini telah muncul teknologi VR (*virtual reality*), dimana pornografi dapat di tampilkan dengan nyata seakan-akan orang yang menonton berada di lokasi dimana adegan pornografi itu terjadi. Hal tersebut sangat meresahkan mengingat siapapun dapat mengakses internet tanpa mengenal batasan umur.

Anak-anak pada umur 11 tahun merupakan umur awal terjadinya pubertas. Pada umur tersebut, anak-anak sudah mengalami perubahan fisik dan ketertarikan pada lawan jenis (Alya, 2010). Hal tersebut juga di iringi dengan rasa keingintahuan yang sangat besar. Sebelum adanya internet, keingintahuan anak-anak

dapat dipenuhi melalui buku-buku, guru di sekolah, maupun orang tua di rumah. Namun kini seiring berkembangnya teknologi, segalanya mampu dengan mudah di dapatkan di internet. Internet memfasilitasi segala jawaban atas keingintahuan anak-anak tanpa perlu bimbingan orang tua. Dengan mengerti bagaimana mengoperasikan internet, anak-anak mampu mencari apapun yang mereka inginkan secara mandiri tanpa sungkan. Belum lagi dengan adanya perangkat keras seperti *handphone*, anak-anak dapat dengan mudah mengeksplor internet dimanapun secara *private*. Persentasi anak-anak mengakses internet di Indonesia meliputi *range* umur 10 – 19 tahun, menggunakan komputer (69 %) atau laptop(34 %), telepon seluler dan smartphone (52%). Menurut riset Roy Morgan, kepemilikan smartphone di Indonesia dua kali lipat antara tahun 2012 dan 2013 menjadi 24% (unicef, 2014, [http://www.unicef.org/indonesia/id/media\\_22169.html](http://www.unicef.org/indonesia/id/media_22169.html), diakses tanggal 3 Maret 2016). Dengan adanya pornografi di dunia internet, hal tersebut sangat meresahkan dimana anak-anak dengan keingintahuan nya yang besar dan fasilitas berupa *handphone* yang mereka miliki dapat dengan mudah mengakses pornografi tanpa ragu. Ketakutan tersebut tentunya harus semakin menjadi mengingat situs pornografi di internet tidaklah sedikit. Berdasarkan data yang di dapat ada lebih dari 4,2 juta situs pornografi di internet, dengan 2.500 situs baru muncul secara online setiap minggunya (Kastleman, 2015). Konsumsi pornografi dan efek buruknya pada anak pun bukanlah sekedar mitos belaka, menurut penelitian menunjukkan bahwa paparan terhadap pornografi dapat mendorong anak-anak untuk melakukan perilaku seksual terhadap anak-anak yang lebih muda, lebih kecil atau lebih rentan. Penelitian terhadap 600 pria dan wanita Amerika pada usia SMP ke atas menemukan bahwa 91% pria dan 82% wanita mengaku telah terpapar pornografi tingkat tinggi. Lebih dari 66% pria dan 40% wanita dilaporkan ingin mencoba beberapa perilaku seksual yang mereka lihat. Di antara anak-anak SMA, 31% pria dan 18% wanita mengaku benar-benar telah melakukan hal cabul yang mereka lihat di pornografi dalam jangka waktu beberapa hari setelah mereka terpapar (Kastleman, 2015). Anak-anak usia remaja pun merupakan target yang ideal sebagai korban pornografi mengingat anak-anak usia remaja memiliki struktur otak yang belum terbentuk sempurna (Kastleman, 2015).

Peran orang tua dalam memberikan pemahaman mengenai pornografi sangat dibutuhkan. Namun sayangnya, pendidikan tentang seks pada anak-anak di Indonesia seakan di kesampingkan oleh orang tua. Hal tersebut dikarenakan seks merupakan hal yang masih tabu di bicarakan di Indonesia dengan adat ketimuran yang ada. Dengan kurangnya pengetahuan tentang seks, anak-anak dengan inisiatifnya sendiri akan mencari tahu hal tersebut di internet yang tentu tidak baik jika tanpa adanya bimbingan. Memang tidak mudah dalam memberikan pemahaman mengenai bahaya pornografi, namun hal tersebut sangat diperlukan karena orang tua memiliki peran terpenting dalam mencegah masuknya konten pornografi pada anak-anak mengingat di era moderen ini, manusia tidak bisa membatasi arus informasi yang masuk. Maka dari itu dibutuhkan media yang mampu menciptakan suasana menyenangkan dalam melakukan proses pembelajaran.

*Board game* adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai (Murti, 2010). *Board game* merupakan media yang tepat dalam melakukan bentuk edukasi yang menyenangkan. Berbeda dengan media pada umumnya yang kebanyakan bersifat satu arah, *board game* merupakan permainan yang mampu menciptakan interaksi antar pemain sehingga mampu menumbuhkan rasa kebersamaan. Berbeda dengan game digital yang cenderung bersifat individualis dimana pemain cenderung memainkan game tersebut menggunakan console game nya masing-masing, *board game* menciptakan hubungan sosial secara langsung. Hal tersebut dapat sangat membantu dalam melakukan proses edukasi antara orang tua kepada anak-anak. Pemilihan media *board game* juga dikarenakan adanya fakta bahwa anak-anak yang telah memasuki usia sekolah sudah mengalami perkembangan syaraf motorik yang memungkinkan mereka untuk memahami dan menaati aturan suatu permainan dengan baik, seperti aturan permainan dalam *board game* (Desmita, 2006). Hal tersebut yang menjadikan *board game* merupakan media yang efektif

dalam memberikan pemahaman mengenai bahaya pornografi secara interaktif dan menyenangkan untuk keluarga.

## **1.2. Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat di kemukakan bahwa, pornografi merupakan konten yang berbahaya terutama untuk remaja maka dari itu diperlukan adanya edukasi berupa board game sebagai media untuk memahami bahaya pornografi

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

- Kurangnya pengetahuan mengenai bahaya pornografi
- Nilai budaya yang memandang seks edukasi masih tabu
- Edukasi mengenai bahaya pornografi masih belum efektif

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang sebuah board game yang mampu menjadi media edukasi mengenai bahaya pornografi untuk remaja.

## **1.3. Ruang Lingkup**

1. Media yang dibuat adalah board game.
2. Memberikan edukasi untuk remaja mengenai bahaya pornografi melalui media board game.

## **1.4. Tujuan Perancangan**

- a. Menyampaikan bahaya pornografi kepada remaja di Indonesia
- b. Sebagai media edukasi yang menyenangkan untuk mencegah kecanduan pornografi pada remaja Indonesia
- c. Media baru dalam menyampaikan bahaya pornografi yang masih kurang efektif di kampanyekan di Indonesia

## **1.5. Manfaat Perancangan**

### **1.5.1. Manfaat Akademis**

Perancangan board game mengenai bahaya pornografi dapat menjadi inspirasi mengenai media alternatif dalam melakukan kampanye.

### **1.5.2. Manfaat Praktis**

Sebagai media kampanye alternatif yang dapat memberikan edukasi penting mengenai bahaya pornografi baik jangka pendek maupun jangka panjang secara menyenangkan.

## **1.6. Metode Perancangan**

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan adalah metode wawancara dan survei untuk mendapatkan data tentang target audience dan data mengenai board game. Hal tersebut ditunjang dengan studi pustaka untuk mengumpulkan data dan informasi tentang bahaya pornografi dan board game secara mendalam. Selain digunakan pula referensi lain seperti artikel majalah, koran maupun data dari internet.

### **1.6.2. Metode Analisis Data**

Metode pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Observasi, observasi dalam penelitian ini dilakukan melalui penelusuran di internet yang berkaitan tentang kontaminasi pornografi di media-media tersebut. Observasi juga dilakukan dengan mengamati berita-berita yang berkaitan dengan bahaya pornografi dan kasus-kasusnya.
- Studi Pustaka, studi pustaka dalam penelitian ini sebagian besar bersumber dari buku Mark B. Kastleman dengan pengantar Elly

Risman dengan buku berjudul *The Drug Of The New Millenium* yang berisi mengenai riset-riset ilmiah yang berkaitan mengenai fenomena pornografi.

Metode analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Analisis visual terhadap produk sejenis.
- Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*).
- Analisis matriks SWOT.

### **1.7. Kerangka Perancangan**

Berikut adalah bagan yang menjelaskan tentang alur kerja perancangan board game mengenai bahaya pornografi:

