

PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI BAHAYA PORNOGRAFI GAME DESIGN ABOUT THE DANGER OF PORNOGRAPHY

Ichsan Agung Pribadi Kuswaya, Dimas Krisna Aditya, S.IP, M.Sn, Bambang Melga, S.Sn. M.Sn
Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom 1africhsan@gmail.com,

Abstrak

Perancangan tugas akhir ini dilatar belakangi oleh pentingnya pemberian edukasi mengenai bahaya pornografi yang ditujukan untuk remaja usia 11-13 tahun. Pentingnya pemberian edukasi mengenai bahaya pornografi berlandaskan atas fenomena kejahatan seksual yang dilakukan oleh anak di bawah umur yang sekarang ini banyak diliput media-media Indonesia. Keseluruhan kasus yang terjadi diakibatkan oleh seringnya menonton pornografi akibat kurangnya pengawasan orang tua dan kemudahan akses internet atas kepemilikan gadget pribadi yang tidak diawasi. Board game ini menjadi sebuah solusi dalam proses pembelajaran yang rekreatif juga interaktif dengan bahasan yang cukup tabu yaitu pornografi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai resiko yang terjadi jika terpapar pornografi.

kata kunci : Board game, Bahaya Pornografi, Permainan, Edukasi, Kampanye

Abstract

The design of this final project motivated by the importance of education about the dangers of pornography designated for teens aged 11-13 years. The importance of education about the dangers of pornography based on the phenomenon of sexual crimes committed by minors are now widely covered by the media in Indonesia. Overall cases caused by the frequent viewing of pornography as a result of a lack of parental supervision and easy Internet access to ownership of private gadgets that are not supervised. Board games have become a solution in the learning process of recreation is also interactive with discussion fairly taboo is pornography that aims to provide an understanding of the risks that occur when exposed to pornography.

Keywords: Board games, Dangers of Pornography, Games, Education, Campaign

1. Pendahuluan

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-realisis 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.

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 menyestatkan (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,pornografitidak 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.

2. Dasar Teori

Menurut Piaget (Nursiam, 2009) perkembangan anak di bagi menjadi 4 tahapan

1. Sensori Motor (usia 0-2 Tahun)

Dalam tahap ini perkembangan panca indra sangat berpengaruh dalam diri anak. Keinginan terbesarnya adalah keinginan untuk menyentuh/memegang, karena didorong oleh keinginan untuk mengetahui reaksi dari perbuatannya. Dalam usia ini mereka belum mengerti akan motivasi dan senjata terbesarnya adalah 'menangis'. Menyampaikan cerita/berita pada anak usia ini tidak dapat hanya sekedar dengan menggunakan gambar sebagai alat peraga, melainkan harus dengan sesuatu yang bergerak (panggung boneka akan sangat membantu).

2. Pra-operasional (usia 2-7 Tahun)

Pada usia ini anak menjadi egois, sehingga berkesan 'pelit', karena ia tidak bisa melihat dari sudut pandang orang lain. Anak tersebut juga memiliki kecenderungan untuk meniru orang di sekelilingnya. Meskipun pada saat berusia 6-7 tahun mereka sudah mulai mengerti motivasi, namun mereka tidak mengerti cara berpikir yang sistematis-rumit. Dalam menyampaikan cerita harus ada alat peraga.

3. Operasional Konkrit (usia 7-11 Tahun)

Saat ini anak mulai meninggalkan egoisnya dan dapat bermain dalam kelompok dengan aturan kelompok (bekerja sama). Anak sudah dapat dimotivasi dan mengerti hal-hal yang sistematis.

4. Operasional Formal (usia 11 tahun keatas)

Pengajaran pada anak pra-remaja ini menjadi sedikit lebih mudah, karena mereka sudah mengerti konsep dan dapat berpikir, baik secara konkrit maupun abstrak, sehingga tidak perlu menggunakan alat peraga. Namun kesulitan baru yang dihadapi guru adalah harus menyediakan waktu untuk dapat memahami pergumulan yang sedang mereka hadapi ketika memasuki usia pubertas.

Menurut UU44 pasal 4 ayat 1 (2008) Pornografi adalah materi seksualitas yang dibuat oleh manusia dalam bentuk gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, syair, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan komunikasi lain melalui berbagai bentuk media komunikasi dan atau pertunjukan di muka umum, yang dapat membangkitkan hasrat seksual dan atau melanggar nilai-nilai kesusilaan dalam masyarakat.

Menurut H.B. Jassin dalam Lesmana (1994), Pornografi adalah setiap tulisan atau gambar yang sengaja ditulis atau digambar dengan maksud untuk merangsang seksual.

Menurut Armando (2004) jenis media yang mengandung unsur Pornografi adalah:

1. Media *audio* (dengar) seperti siaran radio, kaset, CD, telepon, ragam media audio lain yang dapat diakses di internet: Lagu-lagu yang mengandung lirik mesum, lagu-lagu yang mengandung bunyi-bunyian atau suara-suara yang dapat diasosiasikan dengan kegiatan seksual; Program radio dimana penyiar atau pendengar berbicara dengan gaya mesum; Jasa layanan pembicaraan tentang seks melalui telepon (party line,) dan sebagainya.

2. Media *audio-visual* (pandang-dengar) seperti program televisi, film layar lebar, video, *laser disc*, VCD, DVD, game komputer, atau ragam media audio visual lainnya yang dapat diakses di internet: Film-film yang mengandung adegan seks atau menampilkan artis yang tampil dengan berpakaian minim, atau tidak (atau seolah-olah tidak) berpakaian; Adegan pertunjukan musik dimana penyanyi, musisi atau penari latar hadir dengan tampilan dan gerak yang membangkitkan syahwat penonton.

3. Media visual (pandang) seperti koran, majalah, tabloid, buku (karya sastra, novel populer, buku non-fiksi) komik, iklan billboard, lukisan, foto, atau bahkan media permainan seperti kartu:

- a. Berita, cerita, atau artikel yang menggambarkan aktivitas seks secara terperinci atau yang memang dibuat dengan cara yang sedemikian rupa untuk merangsang hasrat seksual pembaca.
- b. Gambar, foto adegan seks atau artis yang tampil dengan gaya yang dapat membangkitkan daya tarik seksual.
- c. Iklan di media cetak yang menampilkan artis dengan gaya yang menonjolkan daya tarik seksual.
- d. Fiksi atau komik yang mengisahkan atau menggambarkan adegan seks dengan cara yang sedemikian rupa sehingga membangkitkan hasrat seksual.

Pada umumnya, pecandu pornografi adalah seorang pria. Berikut faktor ilmiah mengapa pria menonton pornografi menurut Mark B. Kastleman.

1. Penglihatan

Penglihatan adalah indera kunci pada pria, mereka “suka melihat”. Mereka biasanya menanggapi lebih cepat dan bersemangat bila dihadapkan dengan rangsangan visual daripada wanita

2. Mudah Bergairah

Pria mampu turun ke bawah saluran gairah secepat kilat dan menyingkirkan semua pikiran dan emosi yang berhubungan dengan istri, romantika, kelembutan dan cinta. Fokus mereka hanyalah pada tindakan fisik seks itu sendiri. Mereka biasanya ingin melihat bagian tubuh dan hal-hal yang dilakukan pada bagian-bagian tubuh tersebut.

3. Praktis

Pria lebih tertarik pada wanita telanjang yang tidak dikenal untuk seks yang santai dan tidak mengikat. Mereka biasanya kurang tertarik pada hubungan, romansa, pemanasan atau apapun yang berhubungan dengan itu. Sebaiknya, mereka lebih cenderung untuk “langsung sampai tujuan”, yaitu hubungan seks yang nyata.

4. Hormon

Pria memiliki testosteron hingga 20 kali lebih banyak mengalir dalam tubuh mereka daripada dalam tubuh wanita. Mereka biasanya kurang tertarik pada hubungan, romansa, pemanasan atau apapun yang berhubungan dengan itu. Sebaliknya, mereka lebih cenderung untuk “langsung sampai tujuan”, yaitu hubungan seks yang nyata.

5. Otak

Otak pria bisa fokus secara sempit dalam jangka waktu yang lama pada bagian tubuh dan perilaku seks. Oleh karena itu, berbagai perubahan jenis gambar dan peningkatan stimulasi diperlukan, jika tidak, penonton pria bisa menjadi bosan. Produsen pornografi harus memancing mereka ke dalam situs, menjaga agar mereka tetap di sana kemudian membawa kembali lagi dengan tawaran yang lebih banyak di kesempatan berikutnya.

6. Klimaks

Tujuan akhir para pria dalam melihat pornografi di Internet adalah klimaks. Produsen pornografi harus yakin bahwa penonton pria menyelesaikan proses ini untuk menjamin kecanduan dan kesan yang kuat atas gambar-gambar tersebut dalam sel-sel otak mereka. (Kastleman dalam Risman, 2015)

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).

Dalam mendesain karakter untuk pertama-tama yang perlu dilakukan yaitu menentukan profil dari karakter tersebut (Wright, 2005: 62). Berikut merupakan contoh format profil karakter animasi menurut Wright:

1. Nama
2. Jenis kelamin
3. Umur
4. Penampilan (tinggi; berat; warna rambut; warna mata; fisik; ukuran; postur/sikap/pembawaan; karakteristik fisik yang menonjol, misalnya lesung pipi; selera berpakaian, kerapian).
5. I.Q., kemampuan, bakat, kualitas (imajinasi, pendapat)

Desain karakter biasanya dimulai dengan beberapa seri atau setumpuk besar sketsa, hingga tampilan spesifik karakter tersebut mulai berkembang. Untuk menciptakan sebuah karakter, membutuhkan lusinan bahkan ratusan sketsa (Simon, 2003: 53). Setelah menemukan desain karakter yang tepat, langkah selanjutnya adalah membuat gambar berbagai macam ekspresi dari karakter tersebut (Simon, 2003 : 54). Ekspresi karakter mencerminkan emosi yang dialami karakter, seperti menangis, tertawa, berteriak, dan sebagainya.

Desain komunikasi visual memiliki pengertian secara menyeluruh, yaitu rancangan sarana komunikasi yang bersifat kasat mata (Sanyoto, 2006:8). Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen Desain (Sumbo, 2009:23).

Warna merupakan bagian terpenting dalam desain grafis karena setiap desain yang kita buat dengan warna tertentu pasti memiliki arti tersendiri. Dalam proses pembuatan karya penggunaan warna tidak bisa sembarangan digunakan karena jika tidak sesuai dengan tema akan merusak nilai estetika yang ada. Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). (Sanyoto, 2009). Berikut Klasifikasi warna menurut Sanyoto di dalam bukunya Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain (2009)

3. Kesimpulan

Dari hasil identifikasi masalah dapat disimpulkan bahwa kemajuan teknologi yang terjadi dapat menjadi manfaat juga ancaman untuk generasi muda jaman sekarang. Pornografi yang dahulu masih sulit untuk diakses kini dapat dengan mudah ditemui di dunia internet bahkan di lingkup sosial media yang merupakan wadah bagi netizen berkumpul dari berbagai usia.

Orang tua memiliki akses yang sangat terbatas terhadap aktivitas anaknya di dunia maya karena anak-anak jaman sekarang sangat mudah mengakses internet dimanapun baik di handphone pribadi, komputer, laptop dll. Masih jarang sekali pendidikan mengenai bahaya pornografi yang disampaikan langsung kepada remaja-remaja, padahal remaja merupakan generasi yang paling rentan mengalami kerusakan otak akibat pornografi karena pertumbuhan otaknya belum sempurna.

Board game ini dirasa dapat menjawab masalah-masalah tersebut. Nilai interaktif dan pendekatan yang menyenangkan dapat memberikan pemahaman mengenai bahaya pornografi pada remaja dengan efektif. Event yang dibuat untuk diadakan di sekolah-sekolah akan sangat membantu dalam mendukung board game ini agar dimainkan oleh remaja sekolah menengah dan menjadi bentuk baru pembelajaran semi formal yang menyenangkan, interaktif dan efektif dalam praktiknya.

Adapun saran yang ingin penulis sampaikan sebagai berikut :

- Kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah tugas akhir diharapkan dapat mempersiapkan dengan matang segala keperluan yang dibutuhkan. Jadikan tugas akhir sebagai karya yang dikerjakan sungguh-sungguh dan targetkan karya yang dibuat agar dapat menjadi sebuah karya yang di aplikasikan nyata dan dapat bermanfaat bagi masyarakat.
- Kepada pendidik baik orang tua maupun guru-guru diharapkan dapat mengkaji lebih dalam mengenai bahaya pornografi dan memperhatikan dengan baik pendekatan yang harus dilakukan agar dapat membentuk mental generasi muda yang terbebas dari bahaya pornografi

DAFTAR PUSTAKA

- Republik Indonesia, 2008 Undang-undang 44, Jakarta: Sekretariat Negara. Lesmana, T.1994. Pornografi Dalam Media Massa. Puspa Swara. Jakarta. *Armando,Ade.2004. Mengupas Batas Pornografi*. Kementrian Pemberdayaan Perempuan Huraerah, Abu. 2006. Kekerasan Pada Anak. Bandun. Nuansa.
- Nursiam, Ari. (2009).Rancangan Buku Bergambar Belajar Shalat Sejak Dini untuk Anak. 12-13.
- Zimmerman, Salen. (2003). Rules of Play. MIT Press.
- R. Koster. (2004). A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press.
- Scorpiano, Murti. 2010. Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan.
- D. Limantara. (2015). Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja.
- Zubaidah, Siti (2010) *Pengaruh Penerapan Education Games Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IVDi Min Balenrejo Bojonegoro*. Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- McQuail, Denis. 2011. Teori Komunikasi Massa McQuail, Jakarta: Salemba Humanika
- Sanyoto, Sadjiman.E. 2006. Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Tinarbuko Sumbo, 2009, Semiotika Komunikasi Visual Yogyakarta: JALASUTRA
- Kusrianto, Adi. 2004, Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis , Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Kusrianto, Adi. 2007, Pengantar Desain Komunikasi Visual , Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Alwi, Hasan dkk. 2002, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3. Balai pustaka. Jakarta
- Sanyoto, NirmanaDasar-Dasar Seni dan Desain. Yogyakarta;
- JALASUTRA, 2009