

# **MEDIA KOMUNIKASI VISUAL UNTUK PENCEGAHAN KEJAHATAN DUNIA MAYA TERHADAP ANAK DI BAWAH UMUR**

**Iwan Muhammad Ridwan**

Universitas BSI Bandung, iwan.iid@bsi.ac.id

## **ABSTRAK**

Pada masa sekarang ini, dimana kejahatan-kejahatan yang terjadi sudah dalam tingkatan sangat berbahaya, dan juga sangat meresahkan warga. Terutama kejahatan yang menyerang aktifitas dengan komputer dan jaringan, yang mana pada masa sekarang ini banyak digunakan oleh seluruh masyarakat, salah satunya anak dibawah umur. Kejahatan dunia maya tidak hanya terjadi pada korban orang dewasa saja, tetapi sudah mulai menyerang anak di bawah umur, yang mana pada zaman sekarang ini anak di bawah umur sudah banyak menggunakan elektronik seperti, komputer dan handphone yang mana mereka bersamaan menggunakannya dengan jaringan internet. Oleh karena itu semakin banyak digunakan, semakin banyak pula peluang terkena kejahatan dunia maya. Contoh kejahatan-kejahatan yang sering terjadi pada anak dibawah umur adalah pelecehan seksual online. Oleh karena dibutuhkan media komunikasi visual yang baik untuk orang tua dan anaknya mengenai pengetahuan dini tentang bahayanya kejahatan dunia maya. Agar dapat mencegah terjadinya korban dari kejahatan dunia maya.

**Kunci : Kejahatan Dunia Maya, Anak dibawah Umur, Pelecehan Seksual Online, Media Komunikasi Visual.**

## **ABSTRACT**

At the present time, where the crime occurred already in the levels is very dangerous, and also very disturbing residents. Especially the crimes that attacked the activities with computers and networks, which at present time is widely used by all communities, one of which is minors.

Cyber crime does not only occur in adult victims, but has begun to attack minors, which in this age is already a lot of use in electronics such as, computers and mobile phones, where they use it with the Internet network. Therefore, more and more are used, the more opportunities are exposed to cyber crime. Examples of crimes that often occur in minors are online sexual harassment.

It is a good visual communication medium for parents and children about the dangers of cyber crime. In order to prevent victims from cyber crime.

**Keyword : Cyber Crime, Minors, Online Sexual Harassment, Visual Communication Media**

## PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial, oleh karena itu, kebutuhan berkomunikasi itu menjadi sangat penting dalam proses berinteraksi antar sesama. Komunikasi sendiri merupakan bentuk penyampaian informasi atau pesan dari satu pihak ke pihak lainnya, yang mana sampai saat ini sudah banyak berkembang dan terus akan mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Menurut Riant Nugroho (2004) tujuan komunikasi adalah menciptakan pemahaman bersama atau mengubah persepsi, bahkan perilaku. Sedangkan menurut Katz an Robert Kahn yang merupakan hal utama dari komunikasi adalah pertukaran informasi dan penyampaian makna suatu sistem, sosial, atau organisasi. Komunikasi tidak hanya menyampaikan informasi atau pesan saja, tetapi komunikasi dilakukan seorang dengan pihak lainnya dalam upaya membentuk suatu makna serta mengemban harapan-harapannya (Katz an Robert Kahn dalam Rosadi Ruslan – 2003).

Komunikasi ini tidak hanya berperan penting di dalam kehidupan bersosial, tetapi sangat membantu di dalam semua aspek. Dengan demikian komunikasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan betapa efektifnya orang-orang bekerja sama dan mengkoordinasikan usaha-usaha untuk mencapai tujuan.

Teknologi komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, terutama kemajuan komunikasi pada jaringan internet. Pada saat ini internet bisa diakses mulai dari perkotaan hingga daerah yang sangat terpencil, dengan menggunakan jaringan telepon seluler, maka dampak dari internet ini, adalah informasi-informasi yang dapat tersebar luas dengan sangat cepat.

Pada zaman sekarang ini, lebih banyak yang menggunakan media komunikasi lewat jalur media sosial, karena pada

zaman ini masyarakat lebih banyak menggunakan jaringan internet saat melakukan apapun dan dimanapun. Sebagian besar masyarakat mengakses dunia maya untuk membaca informasi atau hanya untuk mengisi kekosongan waktu.

Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi informasi dapat memudahkan manusia untuk beraktifitas melihat berita dan mencari berbagai informasi yang beredar di dunia maya. Berkembangnya internet dan dunia maya adalah salah satu hasil kemajuan teknologi dan kreativitas yang saat ini di banyak dinikmati oleh masyarakat di seluruh belahan bumi. Dunia maya adalah media atau dunia yang tidak nyata yang sengaja dibuat untuk mempermudah pekerjaan manusia dan untuk memudahkan untuk berinteraksi antara satu orang dengan orang lainnya yang berada di tempat yang berbeda.

Dunia maya (atau biasa disebut ruang siber) (bahasa inggris: cyberspace) adalah media elektronik dalam jaringan komputer yang banyak dipakai untuk keperluan komunikasi satu arah maupun timbal-balik secara online (terhubung langsung). Dunia maya ini merupakan integrasi dari berbagai peralatan teknologi komunikasi dan jaringan komputer (sensor, transduser, koneksi, transmisi, prosesor, signal, pengontrol) yang dapat menghubungkan peralatan komunikasi (komputer, telepon genggam, instrumentasi elektronik, dan lain-lain) yang tersebar di seluruh penjuru dunia secara interaktif. Dunia maya juga merupakan media elektronik dalam jaringan komputer yang banyak dipakai untuk keperluan komunikasi satu arah maupun timbal-balik secara online yaitu terhubung langsung.

Jika mengupas secara harfiah, maya berarti khayalan, tampak ada namun sebenarnya tidak ada, hanya ada dalam angan-angan. Jadi dunia maya merupakan dunia semu, khayal, namun dengan adanya visualisasikan dengan barang. Yang mana bisa berinteraksi didunia maya

dengan adanya visualisasi melalui aplikasi smartphone, komputer dan lain-lainnya.

Anak remaja yang umurnya kisaran 12 hingga 18 tahun ini adalah jangka umur yang mana mereka serba ingin tau dan juga lebih sering untuk menggunakan dunia maya ini. Tetapi, karena anak remaja ini masih termasuk anak dibawah umur yang mana pemikirannya masih labil, mudah terpengaruhi oleh apa yang mereka lihat dan dengar, mereka menjadi sasaran empuk oleh penjahat-penjahat dunia maya.

Cyber Crime adalah tindak kriminal yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer yang berbasis pada kecanggihan perkembangan teknologi internet.

Maraknya penggunaan internet di berbagai bidang kehidupan sering menimbulkan persoalan-persoalan hukum seperti penipuan, pencurian, pembobolan, dan merusak data dengan menyebarkan virus dan lain-lain. Kejahatan-kejahatan dunia maya ini sudah mencapai tahap yang sangat berbahaya, karena banyaknya dampak dari kejahatan dunia maya ini tidak hanya dapat merugikan individu, tetapi dapat juga merugikan sebuah negara.

Jenis dan pelanggaran cyber crime sangat beragam sebagai akibat dari penerapan teknologi. *Cyber crime* dapat berupa penyadapan dan penyalahgunaan informasi atau data yang berbentuk elektronik maupun yang ditransfer secara elektronik, pencurian data elektronik, pornografi (tindakan asusila), penyalahgunaan anak sebagai objek melawan hukum, penipuan melalui internet, perjudian internet, pengrusakan website, dan disamping pengrusakan system melalui virus, Trojan horse, signal, grounding, dan lain-lainnya.

Pelaku kejahatan dunia maya (*cyber crime*) adalah mereka yang memiliki keahlian yang tinggi dalam ilmu komputer. Pelaku kejahatan dunia maya (*cyber crime*) umumnya menguasai

algoritma dan pemrograman komputer untuk membuat script atau kode malware, mereka dapat menganalisa cara kerja sistem komputer dan jaringan, dan mampu menemukan celah sistem yang kemudian akan digunakan kelemahan tersebut untuk dapat masuk, sehingga tindakan kejahatan seperti pencurian data dapat berhasil dilakukan.

Salah satu kejahatan dunia maya (*cyber crime*) yang banyak terjadi saat ini, yang mana banyak korban dari kalangan remaja yang kisaran berumur 12 hingga 18 tahun, adalah menyebarkan konten yang tidak sah / ilegal (tindakan asusila). Salah satu kasus menonjol dari kasus kejahatan tindakan asusila/ pornografi yang marak adalah penyebarluasan foto asusila korban. Kasus penyebarluasan foto asusila korban, oleh pemuda 17 tahun yang ia pacari melalui akun media sosial. Saat berpacaran, pelaku menyuruh korban untuk mengirim foto-foto tanpa busana lalu memerasnya.

Kejahatan tindakan asusila/ pornografi yang menasar anak di bawah umur terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Salah satu faktor pemicu tingginya kasus itu adalah mudahnya mengakses internet dengan lemahnya pengawasan orang tua terhadap anak.

Melihat data yang telah diterima telah terjadinya banyaknya korban- korban dari *cyber crime* adalah anak remaja yang duduk di bangku sekolah menengah keatas. Karena pada zaman sekarang rata-rata anak remaja menggunakan komputer dan menggunakan internet, yang mana menggunakan akun sosial media. Baik itu digunakan untuk pendidikan, bisnis, atau sekedar hiburan semata. Korban-korban dari *cyber crime* ini lebih banyak terjadi pada teknologi internet yaitu sosial media, yang mana para anak-anak remaja ini banyak yang menggunakannya.

Telah terjadinya banyak sekali kasus terhadap kejahatan duni maya (*Cyber Crime*) ini terhadap anak. Oleh karena itu, dibutuhkannya media komunikasi visual

untuk memberitahukan kepada anak remaja, betapa pentingnya edukasi tentang manfaat dan bahayanya dunia maya. Agar dapat mencegah terjadinya kejahatan dunia maya yang terjadi pada anak remaja, yang mana banyaknya kejahatan tindakan asusila yang sudah banyak terjadi saat ini.

## KAJIAN LITERATUR

### Perancangan

Perancangan adalah sebuah proses pembuatan sesuatu yang sudah dirancang atau suatu kegiatan yang membuat suatu desain berdasarkan evaluasi dari kegiatan yang telah dianalisa. "Perancangan adalah tahapan perancangan (desain) yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternative". Dengan demikian perancangan adalah sesuatu proses kegiatan yang dapat menyelesaikan suatu masalah dengan berbagai cara agar dapat menemukan jalan keluarnya.

### Media Komunikasi

Media Komunikasi adalah dari kata media berasal dari bahasa latin yaitu kata *Medium* (media, jamak; medium, tunggal), artinya secara harfiah ialah perantara, penyampaian atau penyalur. Percakapan langsung antara dua orang di suatu ruangan atau ditempat tertentu lainnya, tanpa perantara apa-apa, disebut dengan kegiatan komunikasi tanpa media. Mereka berbicara langsung dari mulut ke mulut. Namun apabila kegiatan komunikasi itu dilakukan sambil masing-masing pihak menggunakan penguas suara karena letaknya saling berjauhan, misalkan, mereka tidak lagi berkomunikasi tatap muka, tetapi sudah menggunakan media, dalam hal ini media penguas suara : *speaker*. Seseorang yang berbicara melalui telepon, guru yang menggunakan slide, atau seseorang komunikator yang sedang melaksanakan tugasnya menyampaikan berbagai informasi pembangunan kepada masyarakat melalui siaran radio atau

televisi adalah contoh-contoh komunikasi yang menggunakan media. Pengarang atau penulis juga termasuk yang berbicara melalui media cetak, seperti : surat kabar, majalah, buku, dan media cetak lainnya (Batubara: 2011)

Adapun batasan-batasan tentang media dari para ahli :

1. Media berarti teknologi pembawa pesan yang dimanfaatkan untuk keperluan intruksional atau pengajaran. Sebagai contohnya adalah seorang guru.
2. Media berarti sarana komunikasi dalam bentuk cetak atau pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
3. Media berarti sarana fisik untuk menyampaikan materi pengajaran (isi pesan). Sebagai contohnya adalah buku, film, video, slide dan komputer.

Media adalah suatu alat yang mampu berfungsi sebagai pembawa pesan atau informasi dari satu orang kepada orang lain, baik alat penyalur maupun pembawa pesannya. Dilihat dari fungsinya, media memang berkemampuan untuk menyimpan informasi, artinya saluran pembawa pesan tersebut mampu dimanfaatkan pada saat-saat diperluakan, tidak perlu harus langsung sebagaimana orang yang sedang berbicara.

Sedangkan menurut wikipedia, Media Komunikasi adalah suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Media juga merupakan jendela yang memungkinkan untuk dapat melihat lingkungan yang lebih jauh, sedangkan panfsir yang membantu memahami pengalaman, sebagai landasan penyampaian informasi, sebagai komunikasi interaktif yang meliputi opini *audiens* (pendengar), sebagai penanda berisi instruksi atau petunjuk, sebagai penyaring atau pembagi pengalaman dan fokus terhadap orang lain, cermin yang merefleksikan diri dan penghalang yang

menutupi kebenaran.

Adapun jenis-jenis media komunikasi berdasarkan bentuknya yaitu :

1. Media Cetak

Media Cetak merupakan jenis media komunikasi yang berbentuk barang cetak yang biasa digunakan menjadi sarana informasi atau penyampaian pesan, seperti brosur, surat kabar, majalah, dan lain-lainnya.

2. Media Audio

Media Audio merupakan jenis media komunikasi yang berbentuk audio, sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan menggunakan indra pendengaran untuk menerima informasi tersebut, seperti radio dan lain-lainnya.

3. Media Visual

Media Visual merupakan jenis media komunikasi yang berbentuk gambar (visual), yang mana penyampaian informasinya menggunakan indra penglihatan, seperti televisi, gambar (ilustrasi), dan lain-lainnya.

4. Media Audio Visual

Media Audio Visual merupakan jenis media komunikasi dari penggabungan media audio dan media visual, yaitu komunikasi yang berbentuk gambar (visual) dan suara. Penyampaian pesan informasinya media audio visual menggunakan indra penglihatan dan pendengaran, seperti Televisi, video dan lain-lainnya.

Adapun fungsi dari media komunikasi adalah :

1. Fungsi Pendidikan (*Educatif*)

Fungsi utama dari setiap kegiatan media komunikasi adalah mendidik, oleh karena itu sebab memberikan pengaruh-pengaruh yang diberikan oleh media komunikasi memberikan pengaruh-pengaruh atau nilai-nilai yang baik kepada masyarakat luas.

2. Fungsi Sosial (*social*)

Media komunikasi bukan saja memberikan informasi yang autentik dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan, akan tetapi juga memberikan konsep yang sama kepada setiap orang. Pengaruh langsung pada hal ini adalah akan memperluas pergaulan, memperluas pengenalan dan pemahaman tentang kepribadian orang, adat istiadat, cara bergaul dan segala sesuatu tentang daerah.

3. Fungsi Ekonomi (*Economic*)

Pada masyarakat yang telah maju, penggunaan media komunikasi dikerjakan secara intensif, terutama dalam bidang perdagangan dan industri. Para pengusaha dan industriawan tidak segan-segan menyediakan anggaran biaya yang cukup besar sebagai integral dari usaha mengembangkan dan memajukan perusahaannya. Media komunikasi mereka dipergunakan dengan baik dalam rangka meningkatkan produksi melalui pembidanaan prestasi kerja secara maksimal, maupun dalam rangka promosi dan pemasaran hasil produksi ke seluruh penjuru dunia.

4. Fungsi Politik (*politics*)

Yang dimaksud dengan fungsi segi politik adalah dalam hal politik pembangunan. Pembangunan fisik materiil maupun pembangunan mental spiritual. Pembangunan itu dilaksanakan baik pada tingkat nasional maupun pada tingkat regional dan juga sampai daerah-daerah hingga kepedesaan. Media komunikasi turut menentukan ada tidaknya dan besar kecilnya suksesnya pembangunan.

5. Fungsi Agama (*Religion*)

Media komunikasi meskipun bersifat hiburan juga dapat membawa pesan-pesan dakwah. Hal ini dapat terjadi karena media tersebut juga menjalankan fungsi keagamaan bagi khalayaknya, oleh karena itu media komunikasi dapat juga digunakan untuk menyampaikan pesan dakwah kepada khalayaknya dan juga menanam dan mengukuhkan nilai-nilai

budaya, norma, sosial, dan falsafah sosial.

### **PEMBAHASAN**

Konsep yang dirancang oleh penulis adalah berupa video penjelasan tentang pentingnya edukasi dini tentang bahaya kejahatan-kejahatan dunia maya, yang mana sering terjadi pada anak-anak dibawah umur.

### **Tujuan Media**

Dalam perencanaan *motion graphic* ini terdapat berbagai macam karakter yang didesain sesuai kebutuhan dan penulisan yang digunakan sebagai ilustrasi yang menggambarkan penjelasan dari naskah yang sudah penulis buat. Audiens akan diberi pengetahuan seputar dunia *cybercrime* (kejahatan dunia maya) mulai dari macam-macam jenis *cybercrime*, contoh perilaku pencegahan dari terkena *cybercrime*, langkah-langkah mengatasi yang sudah terkena *cybercrime* dengan mudah, dan juga langkah-langkah mengatasi dampak dari terkena *cybercrime*. Penggunaan tata bahasa, warna yang lembut, serta desain karakter yang sesuai menjadi hal yang penting adar video *motion graphic* ini cocok untuk dilihat oleh audiens sebagai bahan informasi dan edukasi. Tujuannya adalah agar target dari penelitian ini merasa tertarik untuk melihat video ini dan juga dapat memahami pesan yang disampaikan didalam video *motion graphic* ini.

### **Strategi Media**

Perancangan iklan layanan masyarakat ini nantinya akan menggunakan media pendukung sebagai sarana tambahan penyampaian pesan, juga sebagai media promosi agar lebih mudah diketahui oleh masyarakat. Perancangan media pendukung ini nantinya akan disesuaikan dengan isi maksud yang disampaikan dalam video *motion graphic* dalam kepentingnya edukasi tentang bahayanya kejahatan-kejahatan dunia maya, media ini juga akan diselaraskan dengan kebiasaan konsumsi dari khalayak sasaran. Media pendukung yang akan dibuat nantinya yang akan disampaikan,

hal tersebut agar dapat setiap media pendukung yang disajikan dapat berkaitan dan dapat mempermudah penyampaian pesan kepada masyarakat, khususnya anak-anak remaja.

### **Panduan Media**

Perancangan media edukasi video *motion graphic* yang disusun juga diterapkan dalam berbagai bentuk media pendukung lainnya, agar dapat tersampaikan dan dapat lebih banyak lagi yang mengetahui akan pentingnya edukasi bahayanya kejahatan dunia maya ini. Ada 2 (dua) kategori media yang akan dibuat yaitu : media cetak dan juga media elektronik. Media cetak yang akan dibuat seperti poster dan x-banner, CD/DVD untuk media penyebaran dan juga merchandandise cetak yang dapat diperoleh oleh *audiens* berupa stiker, dan gantungan kunci.

### **Media Utama**

Media utama yang akan dibuat oleh penulis adalah berupa video *motion graphic*, yang dapat di akses dalam media digital seperti internet maupun elektronik lainnya, seperti CD/atau DVD.

### **Media Pendukung.**

Media pendukung yang akan dibuat oleh penulis adalah berupa media cetak dan juga media elektronik, seperti : poster, x-banner, stiker, botol tumbler dan juga gantungan kunci.

### **Konsep Kreatif**

Perancangan video *motion graphic* dibuat dengan pendekatan kreatif agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik kepada khalayak sasaran. Pendekatan kreatif ini dipilih dalam perancangan video *motion graphic*, yang mana memiliki tujuan yang diharapkan dapat mengkomunikasikan pesan agar masyarakat dapat diterapkan secara langsung pada kesehariannya. Selain itu, diharapkan juga dapat media video *motion graphic* ini, dapat dipahami dengan mudah oleh masyarakat terutama para

anak-anak remaja yang dibawah umur yang nanti akan menjadi pembekalan ilmu dalam kehidupan sehari-harinya.

Strategi Kreatif

### **Khalayak Sasaran**

Adapun khalayak sasaran yang penulis jadikan sebagai target audiens dari perancangan ini, sebagai berikut :

### **Geografis**

Secara umum target yang ditunjukan bertempat tinggal di kota-kota besar, namun secara khusus target berasal dari Kota Bandung.

### **Gender**

Audiens/target sasaran berjenis laki-laki dan perempuan.

### **Usia**

Usia dari *audiens* yang penulis target adalah 12 sampai 18 tahun dimana pada usia anak-anak dibawah umur pada masa remaja.

### **Tema/Judul**

Tema/judul perancangan media edukasi dengan video *motion graphic* ini berjudul “ Edukasi



**Gambar 1. Gambar Teks Edukasi**

Anak tentang Kejahatan Dunia Maya”, yang bermaksud untuk memberikan informasi pentingnya tentang mengenal kejahatan-kejahatan duni maya, agar dapat lebih mengenal dunia maya dan dapat menghindari dan menjaga diri dari kejahatan dunia maya.

### **Durasi**

Durasi perancangan pada perancangan ini kurang lebih dari 3 (tiga) menit, agar video yang disampaikan dapat mudah

dicerna dan dipahami, tidak membosankan, dan juga tidak memakan waktu banyak untuk ditonton.

### **Sinopsis**

Video *motion graphic* ini berisi tentang materi pentingnya mengenal kejahatan-kejahatan dunia maya dan juga memberi langkah-langkah untuk menghindari dari kejahatan dunia maya, serta memberi langkah-langkah bagi yang telah terkena dampak dari kejahatan dunia maya dan juga solusi bagi yang terkena trauma pasca dampak dari kejahatan dunia maya.

Naskah yang penulis rancang dalam video *motion graphic* ini dibuat dalam bentuk analog dan juga berupa teks penjelasan dengan menggunakan bahasa Indonesia, agar mudah dimengerti.

### **Karakter Tokoh**

Adapun beberapa karakter tokoh pada perancangan *motion graphic* ini seperti Cemil sebagai anak perempuan, Cimol sebagai anak laki-laki, yang mana diperankan sebagai tokoh anak remaja, dan juga seorang laki-laki dewasa sebagai tokoh penjahat. Pemilihan tokoh penjahat sendiri, dipilih mirip seperti penjahat-penjahat dunia maya (*cybercrime*) pada umumnya, supaya dapat mudah dikenali sebagai penjahat oleh masyarakat, khususnya para anak-anak remaja.

### **Data Visual**

Pada perancangan video *motion graphic* ini penulis menggunakan data visual yang dapat mendukung perancangan ini dengan mengangkat penjelasan yang menarik dan diringkas dengan penuh warna, yang mana diharapkan dapat menarik *audiens*. Berikut ini ada beberapa data visual yang akan ditampilkan :



Gambar 2. Data Visual

### Pengembangan Ide Visual



Gambar 3. Karakter Wanita



Gambar 4 . Karakter Pria



Gambar 5. Storyboard

Storyboard merupakan elemen paling penting dalam pembuatan perancangan video *motion graphic*, agar alur cerita dan pergerakan sudah tertata sebelumnya, berikut ini adalah storyboard yang dibuat penulis dalam perancangan :

### Final Screenshot



Gambar 6. Tampilan Awal



Gambar 7. Tampilan Proses





Gambar 8. Tampilan Akhir

## PENUTUP

Kurangnya pemahaman juga pengetahuannya tentang akan pentingnya edukasi tentang cybercrime (kejahatan dunia maya), banyak masyarakat terutama para remaja yang menganggap bahwa kejahatan dunia maya (cybercrime) ini hal yang sepele. Padahal dampak negatif dari terkenanya kejahatan dunia maya ini terutama kejahatan porno graphi online (cyberpornography) lebih besar masalahnya dari yang mereka kira, yang mana bisa mengakibatkan trauma berkepanjangan pada anak. Ini semua terjadi karena kurangnya edukasi pada anak tentang bahayanya kejahatan-kejahatan dunia maya, seperti pelecehan online terhadap anak yang telah banyak terjadi di media sosial. Metode yang digunakan adalah dengan melihat data-data dari melakukan studi kepustakaan dari buku, artikel, berita, juga penelitian sebelumnya, agar penulis dapat mengerti akan masalah yang terjadi. Dalam perancangan video motion graphic ini juga menjelaskan apa saja yang harus anak-anak ketahui tentang kejahatan dunia maya, langkah-langkah untuk pencegahan dan juga langkah-langkah solusi bagi yang sudah terkena dampak dari kejahatan dunia maya. Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat menambah pengetahuan juga meningkatkan kesadaran untuk masyarakat terutama para anak ramaja agar tidak menganggap sepele dengan edukasi kejahatan-kejahatan dunia maya ini. Penulis juga menggunakan berbagai media pendukung yang mana dapat menarik bagi anak, seperti poster, x-banner, stiker, gantungan kunci, botol tumbler, dan juga CD. Setelah melakukan penelitian, adapun

saran yang menyertai dimana dapat membangun kepentingan bersama, yaitu :

1. Bekerja sama dengan dinas yang terkait untuk melakukan penyaluran atau sosialisasi tentang pendidikan tentang kejahatan dunia maya, untuk dapat memberi kesadaran terhadap anak untuk dapat melindungi diri dari kejahatan dunia maya untuk kedepannya.
2. Perlunya meningkatkan kesadaran masyarakat terutama para remaja untuk lebih bijak atau berhati-hati dalam penggunaan media sosial.
3. Perlunya media lain seperti poster atau selebaran lainnya agar lebih banyak masyarakat yang mengetahui dan dapat diakses dengan mudah akan langkah-langkah dan pentingnya edukasi tentang kejahatan dunia maya pada anak.

## REFERENSI

- Abdul Karim Batubara. (2011). *“Media Komunikasi”*. Diklat.01.
- Nugroho, D, Riant. (2004). *Kebijakan Publik, Formulasi, Implementasi dan Evaluasi*. Jakarta : Gramedia.
- Ruslan, Rosady. (2003). *Metode Penelitian PR dan Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.