

3D Animation on Pornography Prevention As a Protection of Youth

Tarwoto¹, Yosua Adri Julianto², Debby Ummul Hidayah³

^{1,2,3}Sistem Informasi, STMIK Amikom Purwokerto.

Jl. Letjen Pol Sumarto Watumas Purwanegara Purwokerto, Banyumas 53123

¹tarwoto@amikompurwokerto.ac.id, ²adrijosua@gmail.com, ³debbyummul@amikompurwokerto.ac.id

Abstrak

Kejahatan pornografi memiliki peran terhadap isu negatif seperti kekerasan, kerusakan moral remaja, dan penyakit menular akibat hubungan seksual. Kejahatan tersebut disebabkan akibat kurangnya batas yurisdiksi dan arus perkembangan internet yang dapat diakses secara fleksibel. Begitu juga potensi anonimitas yang menyebabkan seseorang dapat dengan mudah melakukan klik terhadap segala sesuatu yang muncul di web. Faktor lainnya adalah masalah kecenderungan untuk menonton konten-konten yang berbau SARA (Suku Agama Ras Antargolongan) dan unsur pornografi. Sebagian besar remaja beranggapan bahwa hal tersebut merupakan hal yang wajar. Sehingga tidak sedikit di antara para remaja yang membuang waktu dengan menonton secara kontinyu tanpa adanya batasan. Studi ini ingin mengkuantifikasi tentang pencegahan pornografi sebagai upaya terhadap perlindungan remaja berbasis animasi 3D.

Kata kunci : animasi 3D, pencegahan pornografi, remaja.

Abstract

Pornography has a role to play against negative issues such as violence, adolescent moral decay, and sexually transmitted diseases. The aforementioned offense is due to the lack of jurisdictional limits and the flourishing flow of the Internet that can be accessed flexibly. Likewise the potential of anonymity that causes a person to easily click on everything that appears on the web. Another factor is the tendency to watch SARA content and pornographic elements. Most teenagers assume that this is a natural thing. So that not a few among teenagers who waste time by watching continuously without any limitations. This study wishes to quantify the prevention of pornography as an effort to protect 3D-based adolescents.

Keywords: 3D animation, pornography prevention, adolescents.

I. PENDAHULUAN

Dewasa ini arus perkembangan teknologi melaju dengan pesatnya. Segala kehidupan manusia terbantu dengan sarana dan prasarana yang merupakan dukungan dari pada teknologi informasi. Namun, bukan untuk menjadikan manusia bertekuk lutut terhadap TI, sebaliknya manusia adalah pengendali arus modernisasi TI.

Contoh dari perkembangan TI adalah pemanfaatan internet. Internet merupakan salah satu jaringan yang dapat menghubungkan satu dengan lainnya dalam area yang tidak terbatas. Banyak manfaat yang bisa diperoleh diantaranya untuk berkomunikasi, menjadi sumber pencarian literatur, membantu melakukan transaksi secara online, dan lain-lain. Di antara manfaat tersebut tidak terlepas dari pengaruh negatif. Salah satunya adalah masalah pornografi. Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia atau disingkat KPAI (2017) kasus pornografi di Indonesia sudah sangat memprihatinkan. Tidak hanya itu, masalah pecandu video konten dewasa sudah memasuki tahapan “acting out” yang berarti meniru dari apa yang dilihatnya lalu dipraktikkan dalam dunia nyata. Jika hal tersebut terus dibiarkan maka dapat merusak tatanan moral anak bangsa.

Menurut Undang-Undang No. 44 Tahun 2008 tentang pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.

Harus diakui bahwa kasus pornografi bukanlah hal yang mudah untuk dihindari. Dengan metode *by click* seseorang bisa dengan mudah membuka situs yang awalnya tidak diketahuinya. Ancaman tersebut menjadi perhatian khusus bagi siapa saja yang menggunakan media terutama internet.

Di sisi lain, para remaja yang menjadi pionir bangsa pun turut memberikan kondisi yang memprihatinkan terkait masalah pornografi. Dampak pornografi pada remaja dapat menimbulkan perilaku negatif terhadap perilaku seksual, seperti dapat mempengaruhi perkembangan serta pola pikir remaja (Haryani, dkk., 2012). Ketertarikan remaja terhadap konten-konten pornografi berkaitan erat dengan masa transisi yang mereka alami. Dalam hal ini, para remaja mengalami banyak perubahan seperti emosional, moral, seksual, sosial, religi, dan intelektual (Rahmawati, dkk., 2002)

Remaja yang terlalu sering mengakses situs pornografi secara kontinyu akan menjadikan hasrat seksualnya semakin

meningkat. Hingga akhirnya mereka mengalami kecanduan akan pornografi. Menurut Wallmyr dan Welin dalam (Sunarsih, dkk., 2010) memaparkan bahwa “remaja yang sering terpapar media porno (lebih dari satu kali per bulan) memiliki pemikiran berbeda tentang cara memperoleh informasi seks dengan remaja yang tidak pernah terpapar media pornografi dan remaja yang jarang terpapar media pornografi (satu kali per bulan). Remaja yang jarang dan tidak pernah terpapar media pornografi menganggap informasi tentang seks tidak harus didapatkan dari media pornografi karena informasi tersebut dapat diperoleh dengan bertanya pada teman, guru, maupun orang tua”.

Permasalahan lain yang timbul akibat pornografi adalah kerusakan pada otak. Menurut Gordon S. Bruin (Koto, 2014), Pendiri, dan Presiden Inner Gold Counseling Services menuturkan bahwa “kecanduan media porno bisa lebih berbahaya daripada kecanduan narkoba, karena otak lebih cepat merespon informasi yang berasal dari mata dibandingkan dengan sumber lain, seperti indra penciuman dan pencernaan”. Adapun kerusakan otak yang paling parah terletak pada bagian *pre frontal cortex* (bagian depan otak yang terletak di belakang dahi). Gejala yang muncul seperti masalah psikis (susah untuk mengambil keputusan, gairah seksual menurun, terjadinya perubahan perilaku, dan lain-lain) dan masalah fisik (mudah mengalami lelah, mengalami disfungsi ereksi, dan menyebabkan impotensi).

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai bahaya pornografi, peneliti tertarik untuk turut serta dalam upaya melakukan pencegahan terkait pornografi khususnya di lingkungan para remaja. Upaya pencegahan tersebut peneliti salurkan melalui media berupa video animasi 3 dimensi tentang bahaya pornografi dengan sasaran utama para remaja.

II. METODE PENELITIAN

Berikut ini penjabaran mengenai metode penelitian yang digunakan.

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti memilih SMA Kristen Sidareja, Kecamatan Sidareja, Kabupaten Cilacap sebagai objek observasi. Observasi yang dilakukan meliputi pengamatan terhadap pola perilaku siswa terkait pornografi serta pemahaman mereka mengenai masalah pornografi.

2. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan menyebarkan angket berisi pertanyaan-pertanyaan terkait topik yang diteliti untuk dijawab dengan jujur oleh para responden. Dalam penelitian ini kuesioner akan dibagikan kepada para responden yaitu siswa maupun siswi terkait masalah pornografi. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data dan informasi secara faktual terkait pemahaman mereka akan pornografi.

3. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mencari literatur-literatur terkait penelitian untuk

mendapatkan sumber informasi yang relevan dan menambah keabsahan penelitian. Dalam penelitian ini referensi yang menjadi acuan diantaranya buku bacaan, surat kabar, serta jurnal-jurnal ilmiah yang berkaitan dengan penelitian.

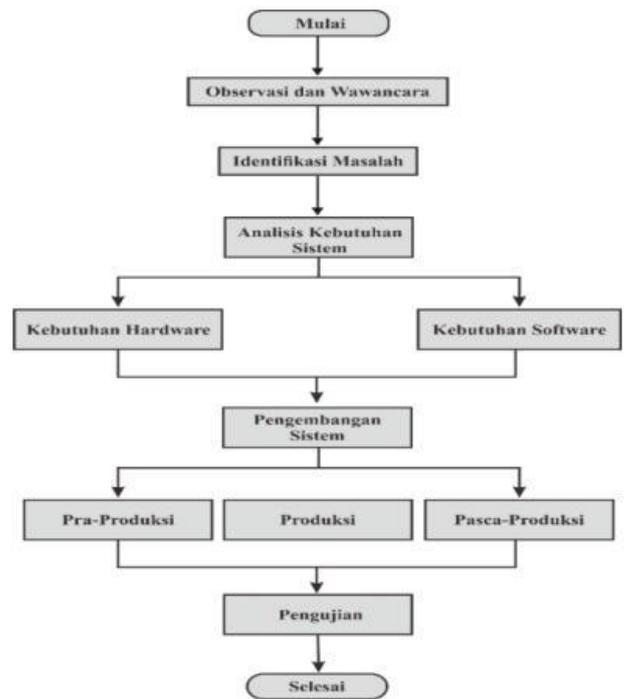
4. Alat dan Bahan Penelitian

Sebagai sarana untuk menunjang penelitian makadibutuhkan *operating system* berupa *software* komputer berikut:

- a. Windows 10 sebagai sistem operasi.
- b. Adobe After Effect (*software* tambahan untuk mengedit video).
- c. Adobe Photoshop CS6 (*software* tambahan untuk mengedit gambar).
- d. Adobe Audition 6 (*software* tambahan untuk mengedit suara).
- e. Autodesk 3D's Max (*software* tambahan untuk membuat animasi).

5. Konsep Penelitian

Konsep penelitian menjelaskan secara tersurat mengenai alur dari penelitian yang dilakukan.



Gambar 1. Diagram alur penelitian

Tahap pertama yang dilakukan adalah dari proses “mulai”. Tahapan ini merupakan tahap awal untuk memulai sebuah penelitian. Selanjutnya tahap kedua berupa identifikasi masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi atas masalah yang terkait dengan kasus pornografi. Selanjutnya tahap ketiga berupa analisis kebutuhan sistem. Untuk tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem seperti

kebutuhan akan perangkat keras maupun perangkat lunak. Selanjutnya tahap terakhir atau tahap keempat yaitu tahap selesai. Dalam tahap ini peneliti melakukan pendistribusian atau *burn to tape*.

6. Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, peneliti memakai metode menurut Suyanto (2006) yang dimulai dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Metode tersebut dipilih dengan pertimbangan bahwa metode tersebut tidak menuntun banyak alur. Atau dengan kata lain metode ini dianggap lebih cocok untuk diimplementasikan karena memberikan kemudahan dengan tahap yang jelas.

a. Pra Produksi

Proses ini memuat tahapan ide dan konsep, skenario, sketsa model atau karakter, *storyboard*, dan *take voice & music background*. Ide dan konsep penelitian didasarkan kepada fenomena di lapangan yang menunjukkan kondisi memprihatinkan para remaja dalam masalah pornografi. Skenario yang dibuat berupa alur cerita untuk menggambarkan bahaya pornografi dan pencegahannya. Sketsa model objek menunjukkan pembuatan atas sketsa karakter seperti gambar tampak samping, depan, kanan-kiri, maupun depan-belakang. Kemudian untuk *storyboard* menunjukkan urutan dalam proses produksi animasi. Yang terakhir *take voice & music background* akan memberikan efek suara untuk mengisi suara karakter.

b. Produksi

Tahap produksi dimulai dari *modeling*. Dalam tahap ini objek karakter mulai dibuat dalam bentuk 3D. Selanjutnya tahap *texturing* yaitu pemberian warna untuk karakter. Tujuannya agar karakter yang telah dimodelkan sebelumnya terkesan lebih hidup atau nyata. Kemudian tahap *lighting*. Karakter diberi pencahayaan agar terkesan lebih realistis. Selanjutnya tahap *environment effect*, yaitu dengan memberikan efek-efek pada model sehingga menambah kesan realistis. Tahap selanjutnya adalah *animation*, yaitu untuk membuat animasi dari karakter yang telah dimodelkan. Yang terakhir adalah tahap *rendering*. Tahap ini merupakan tahap untuk mengkalkulasi dari proses-proses sebelumnya sehingga animasi semakin memiliki nilai estetis dan menarik.

c. Pasca Produksi

Tahap ini dimulai dari *editing animation and voice*. Kemudian dilanjutkan ke tahap *compositing and visual effect*, *adding sound and audio*, *preview*, dan *burn to tape*.

7. Beta Test

Pengujian beta ini dilakukan dengan metode kuesioner/angket. Dari 49 responden masing-masing diberikan angket yang berisi pertanyaan untuk memberikan tanggapan atas video animasi 3D yang dibuat. Skema penilaiannya menggunakan skala likert dengan bobot Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut dipaparkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

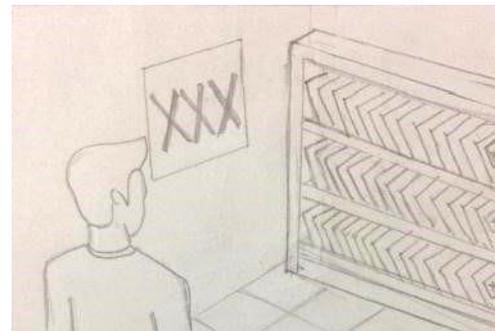
1. Tahap Pra Produksi

Dimulai dari ide dan konsep penelitian yaitu berupa pembuatan video animasi 3D untuk menjelaskan mengenai masalah pornografi dan upaya pencegahannya. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman serta *sharing-knowledge* kepada para remaja akan pornografi.

Kemudian skenario yang dibuat memberikan gambaran dimulai dari penjelasan tentang bahaya pornografi bagi otak beserta contohnya, kemudian ditampilkan contoh seorang pecandu pornografi dan akibatnya, memberikan penjelasan tentang cara pencegahan pornografi, menjelaskan media yang dapat digunakan untuk mengakses konten pornografi, serta memberikan pesan moral untuk para remaja khususnya. Tahap selanjutnya adalah pembuatan model atau karakter



Gambar 2. Karakter bernama Joni



Gambar 3. Sketsa perpustakaan pornografi

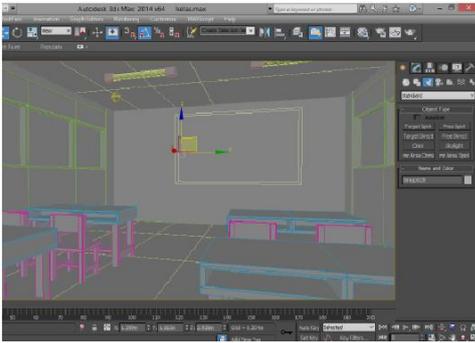
2. Tahap Produksi

Tahap pertama yang dilakukan adalah membuat pemodelan untuk karakter.



Gambar 4. Model untuk karakter Joni Selanjutnya membuat model *environment* kelas

Selanjutnya membuat model *environment* kelas.



Gambar 5. Pembuatan *environment* kelas

Selanjutnya adalah memberikan *texturing* pada objek.



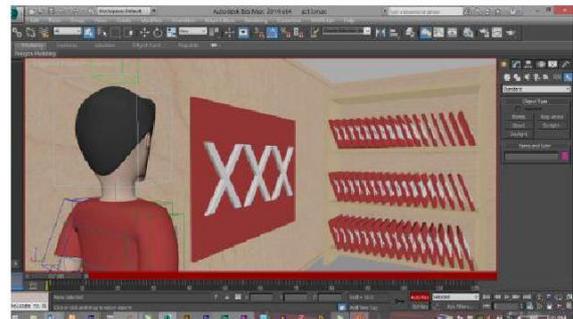
Gambar 6. Pemberian *texturing* pada *environment* kelas

Selanjutnya adalah memberikan pencahayaan pada objek atau *texturing*.



Gambar 7. Pemberian lighting pada objek

Selanjutnya adalah pembuatan animasi pada objek.



Gambar 8. Proses *animation* pada perpustakaan porno

3. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap ini dimulai dengan melakukan *editing animation and voice*. Pengeditan animasi dilakukan untuk memberikan kehalusan pada perpindahan objek yaitu dengan mengatur pergeseran *frame*.



Gambar 9. Proses *editing animasi*

Selanjutnya memberikan efek visual pada animasi sehingga animasi yang dihasilkan dapat menampilkan unsur estetika.



Gambar 10. Proses *compositing* animasi

Kemudian pada tahap selanjutnya adalah pemberian suara dan efek pada animasi. Adapun perangkat lunak yang digunakan.

Kemudian pada tahap selanjutnya adalah pemberian suara dan efek pada animasi. Adapun perangkat lunak yang digunakan.

IV. KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah dipaparkan di atas maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode pengembangan sistem terdiri dari tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Dari hasil pengujian menjelaskan bahwa video animasi 3D tentang masalah pornografi dan pencegahannya memiliki nilai kelayakan untuk dijadikan sebagai pembelajaran sekaligus upaya perlindungan terhadap remaja pada khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Haryani, M., Mudjiran, & Yarmis, S. (2012). Dampak pornografi terhadap perilaku siswa dan upaya guru pembimbing untuk mengatasinya. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 1(1), 1-8.
- Koto, Rahmad Agus. (2014). Media porno merusak struktur dan fungsi otak. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/ajuskoto/media-porn-o-merusak-struktur-dan-fungsi-otak-54f72b50a33311b5738b4607>
- KPAI. (2017). KPAI: kasus pornografi kian memprihatinkan. Retrieved from <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-kasus-pornografi-kian-memprihatinkan-s-elas-07-mar-2017-2237-wib-kesra/>
- Rahmawati, D.V., Noor, R.H., & Tina, A. (2002). Hubungan antara kecenderungan perilaku mengakses situs porno dan religiusitas pada remaja. *Jurnal Psikologi*, (1), 1-13.
- Sunarsih, S., Sugi, P., & Amik, K. (2010). Hubungan frekuensi paparan media pornografi dengan frekuensi perilaku masturbasi remaja putra di smk wongsorejo gombong kebumen. *Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 1(1), 85-97.
- Suyanto. (2006). *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi.