



## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Konsep Dasar Anak Usia Sekolah

##### 2.1.1 Definisi Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah adalah anak dengan rentang usia 7 sampai 12 tahun yang berada pada tahap perkembangan tertentu baik secara kognitif, fisik, moral maupun sosio-emosional. Pada tahap ini dimulai dengan masuknya anak ke lingkungan sekolah yang memiliki dampak signifikan dalam perkembangan dan hubungan anak dengan orang lain (Trianingsih, 2018).

Pola perkembangan anak usia sekolah pada usia 10-12 tahun berada pada tahap pra remaja, yang mana pada perkembangan aspek fisik, kognitif, emosional, mental, dan sosial anak sekolah dasar membutuhkan cara penyampaian dan intensitas pengetahuan tentang pencegahan perilaku *bullying* (Trianingsih, 2018).

##### 2.1.2 Tahap Perkembangan Anak Usia Sekolah

###### a. Perkembangan Biologis

Anak-anak usia pertengahan mengalami pertumbuhan tinggi dan berat badan terjadi lebih lambat tetapi pasti jika dibandingkan dengan masa sebelumnya. Pada usai 6-12 tahun, anak-anak akan mengalami pertumbuhan sekitar 5cm pertahun untuk mencapai tinggi badan 30-60 cm dan berat badannya akan bertambah hamper dua kali lipat, bertambah 2-3 kg pertahun. Tinggi badan rata-rata anak usia 6 tahun sekitar 116 cm dan beratnya 21 kg;

tinggi rata-rata anak usia 12 tahun sekitar 150 cm dan berat badannya mendekati 40 kg. Selama periode ini, anak perempuan dan laki-laki sedikit berbeda pertumbuhannya, awalnya anak laki-laki cenderung sedikit lebih tinggi dan agak lebih berat dari pada anak perempuan, namun menjelang akhir tahun-tahun sekolah kebanyakan tinggi dan berat badan anak perempuan melampaui anak laki-laki (Soetjiningsih, 2016).

b. Perkembangan Kognitif

Tahap perkembangan kognitif anak yang berlangsung pada usia 7-12 tahun menurut Piaget berada pada tahap perkembangan operasional konkret (Soetjiningsih, 2016). Pada tahap ini anak dapat melakukan operasi dan penalaran logis menggantikan pemikiran intuitif sejauh pemikiran yang dapat diterapkan ke dalam contoh yang konkret. Anak akan mengembangkan kemampuan untuk bernalar tentang kepemilikan suatu objek, keterampilan konservasi dan klasifikasi. Anak mampu membentuk konsep, melihat hubungan serta memecahkan masalah. Anak mampu melakukan pengurutan yaitu menyusun suatu objek berdasarkan urutan tertentu. Selanjutnya, anak juga mampu menyimpulkan hubungan antara dua objek berdasarkan pengetahuan tentang hubungan masing-masing objek tersebut dengan objek ketiga. Pada akhir tahap ini, anak juga memiliki kemampuan untuk melihat suatu pada konteks makna yang lain yaitu melihat makna yang dia lihat (Trianingsih, 2018). Selain itu, anak berada pada fase *industry vs*



*inferiority* dimana anak mulai berfikir deduktif, belajar dan bermain menurut peraturan yang ada, memiliki sifat kompetitif, saling memberi dan menerima, setia kawan dan belajar peraturan (Aprida et al, 2019).

c. Perkembangan Moral

Perkembangan moral adalah perkembangan yang berkaitan dengan aturan dan konvensi mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh individu dalam berinteraksi (Murni, 2017). Pada perkembangan ini, anak mulai berubah dari *egosentrisme* ke pola pikir yang lebih logis melalui perkembangan kesadaran diri dan standar moral. Pada ana usia prasekolah, mereka mengadopsi dan menginternalisasikan nilai-nilai moral orang tuanya. Mereka mempelajari standar-standar untuk perilaku yang dapat diterima, bertindak sesuai dengan standar tersebut dan merasa bersalah jika melanggar. Penguatan dan hukuman mengarahkan penilaian mereka, suatu “tindakan buruk” adalah yang melanggar peraturan dan berbahaya. Anak kecil dapat mempercayai bahwa apa yang orang lain katakana pada mereka untuk melakukan sesuatu adalah benar dan bahwa apa yang mereka pikirkan adalah salah. Anak usia sekolah yang lebih besar lebih mampu menilai suatu tindakan berdasarkan niat dibandingkan akibat yang dihasilkannya. Peraturan dan penilaian tidak lagi bersifat mutlak dan otoriter serta mulai berisi lebih banyak kebutuhan dan keinginan orang lain. Anak yang lebih besar dapat menggunakan berbagai pandangan



yang berbeda untuk menilai. Mereka mampu memahami dan menerima konsep memperlakukan orang lain seperti bagaimana mereka ingin diperlakukan (Soetjiningsih, 2016)

d. Perkembangan Psikososial

Tahap laten adalah masa ketenangan antara fase odipus pada masa anak-anak awal dan erotisme masa remaja. Pada tahap perkembangan ini anak usia sekolah ingin mengembangkan keterampilan dan berpartisipasi dalam pekerjaan yang berarti dan berguna secara sosial. Pencapaian keterampilan juga melibatkan kemampuan untuk bekerjasama, bersaing dengan orang lain, dan untuk melakukan koping secara efektif dengan masyarakat. Pada tahap ini anak belajar menghargai tindakan yang dilakukan bersama orang lain dan memperoleh keuntungan dari pembagian kerja dalam mencapai tujuan. Penguatan dalam bentuk penghargaan materi, pemberian hak-hak istimewa tambahan, dan pengakuan memberikan dorongan dan stimulasi. Pengakuan teman sebaya memberi motivasi yang kuat (Soetjiningsih, 2016)

e. Perkembangan Sosial

Kelompok teman sebaya adalah salah satu faktor agens sosialisasi terpenting dalam kehidupan anak usia sekolah. Anak-anak tersebut memiliki budaya mereka sendiri, disertai rahasia, adat istiadat, dan kode etik yang dapat meningkatkan rasa solidaritas kelompok dan melepaskan diri dari orang dewasa. Melalui hubungan denganteman sebaya, anak akan belajar



bagaimana menghadapi dominasi dan permusuhan, berhubungan dengan pemimpin dan pemegang kekuasaan, serta menggali ide lingkungan dan fisik. Konsepsi anak rentang *bullying* yang tepat diperoleh melalui hubungan teman sebaya. Pada tahun awal sekolah, anak akan merasakan perbedaan gender saat bermain. Baik anak laki-laki maupun perempuan berbagi permainan dan kegiatan lainnya. Namun, di tahun berikutnya, perbedaan dalam permainan anak laki-laki dan perempuan menjadi lebih ditandai (Soetjiningsih, 2016)

f. Perkembangan Spiritual

Perkembangan spiritual anak dapat berpikir secara konkret namun sering belajar dan memiliki keinginan besar untuk belajar tentang Tuhan. Mereka sangat tertarik dengan konsep neraka dan surga, dengan nurani dan perhatian yang berkembang tentang peraturan. Anak usia sekolah mulai belajar perbedaan antara natural dan supranatural namun mengalami kesulitan memahami simbol. Anak melakukan ritual agama seperti berdoa, aktivitas ini merupakan bagian dari kegiatan sehari-hari. Hal ini dapat membantu anak melakukan coping dalam menghadapi situasi yang mengancam (Soetjiningsih, 2016)

g. Perkembangan Seksual

Perilaku anak terhadap seks diperoleh secara tidak langsung pada usia dini. Rasa ingin tahu yang pertama kali muncul mengenai perbedaan struktur tubuh antara anak laki-laki dan



perempuan, serta antara anak-anak dan dewasa, terjadi pada usia prasekolah. Banyak anak mengetahui beberapa bentuk permainan seks selama atau sebelum masa pra remaja sebagai respon terhadap rasa ingin tahu normal, bukan sebagai hasil dari cinta atau dorongan seksual. Anak memiliki sifat *experimentalis*, dan permainan seks bersifat incidental dan sementara. Setiap konsekuensi emosional yang merugikan atau rasa bersalah tergantung pada bagaimana orang tua mengelola perilaku anak. Sebagian besar orang tua menekan rasa ingin tahu anak tentang seksualitas atau menghindari pembahasan masalah tersebut, informasi seksual yang diterima anak kemungkinan diperoleh seluruhnya dari teman sebaya. Jika teman sebaya merupakan satu-satunya sumber informasi mengenai seks, informasi tersebut akan diberikan dan disampaikan dalam percakapan rahasia serta mengandung banyak informasi yang salah (Soetjiningsih, 2016)

#### h. Mengembangkan Konsep Diri

Konsep diri mengacu pada kesadaran akan persepsi diri, seperti karakteristik fisik, kemampuan, nilai, cita-cita dan harapan diri sendiri, serta gagasan tentang diri sendiri dalam kaitannya dengan orang lain. Konsep diri juga mencakup citra tubuh, seksualitas, dan harga diri. Meskipun pengasuh utama terus memberikan pengaruh pada evaluasi diri anak-anak, pendapat rekan kerja dan guru memberikan masukan yang berharga



selama masa kecil. Dengan penekanan pada pengembangan keterampilan dan memperluas hubungan sosial, anak akan terus menerus terlibat dalam proses evaluasi diri (Soetjiningsih, 2016)

## 2.2 Konsep Pengetahuan

### 2.1.1 Definisi Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2014)

Pengetahuan adalah suatu hasil dari rasa ingin tahu melalui proses sensoris, terutama pada mata dan telinga terhadap objek tertentu. Pengetahuan merupakan domain yang penting dalam terbentuknya perilaku terbuka atau open *behavior* (Donsu, 2017).

### 2.1.2 Tingkat Pengetahuan

Tingkat pengetahuan yang dicapai dibagi menjadi 6 dalam domain kognitif yaitu:

a. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk dalam tingkat pengetahuan ini adalah mengingat kembali (*recal*) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang diterima.

b. Memahami (*comprehension*)



Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang suatu objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

c. Aplikasi (*application*)

Aplikasi disini dapat diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan hukum-hukum metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau yang lain.

d. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menyatakan atau menjabarkan suatu materi atau objek kedalam komponen-komponen tetapi masih didalam suatu setruktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis adalah suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan dalam melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian berdasarkan suatu kriteria itu sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada (Notoatmodjo, 2014).

### 2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu:

a. Faktor internal





- 1) Umur

Usia menurut Elisabeth yang dikutip (Nursalam, 2014) yaitu umur individu yang dihitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun.

- 2) Pengalaman

Pengalaman merupakan guru yang terbaik (*experience is the best teacher*), bisa diartikan sebagai pengalaman yang merupakan sumber pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan persoalan yang dihadapi pada masa lalu (Notoatmodjo, 2014)

- 3) Pendidikan

Pendidikan diperlukan untuk mendapatkan informasi misalnya hal-hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. Pada umumnya makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah menerima informasi (Nursalam, 2014)

- 4) Pekerjaan

Pekerjaan menurut thomas adalah kebutuhan yang harus dilakukan terutama untuk menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarga. Bekerja umumnya yaitu kegiatan yang menyita waktu (Nursalam, 2015).

- b. Faktor eksternal

- 1) Informasi

Informasi merupakan fungsi penting untuk membantu mengurangi rasa cemas. Seseorang yang mendapat informasi akan



mempertinggi tingkat pengetahuan terhadap suatu hal (Nursalam dan pariani, 2010).

## 2) Lingkungan

Hasil dari beberapa pengalaman dan hasil observasi yang terjadi di lapangan (masyarakat) bahwa perilaku seseorang termasuk terjadinya perilaku kesehatan, diawali dengan pengalaman-pengalaman seseorang serta adanya faktor eksternal (lingkungan fisik dan non fisik) (Notoatmodjo, 2010)

## 3) Sosial budaya

Semakin tinggi tingkat pendidikan dan status sosial seseorang maka tingkat pengetahuannya akan semakin tinggi pula (Friedmen, 2018)

### 2.1.3 Kriteria Pengukuran Tingkat Pengetahuan

Menurut Nursalam (2016) pengetahuan seseorang dapat diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kuantitatif, yaitu :

1. Pengetahuan baik : 76% - 100%
2. Pengetahuan cukup : 56% - 75%
3. Pengetahuan kurang : < 56%

## 2.2 Penggunaan *Gadget*

### 2.2.1 Definisi

*Gadget* adalah telepon genggam (telepon genggam) atau telepon seluler (ponsel) atau handphone (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke manamana (*portable/mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan



telepon menggunakan kabel (nirkabel wireless) (Kamil, 2016)Gadget dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2018)

*Gadget* selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. Fitur-fitur umum pada gadget, yaitu: Internet, Kamera, *Video Call*, Telepon, *Email*, SMS, *WiFi*, Bluetooth, *Games*, MP3, *Browser*, dan lain-lain. *Gadget* merupakan teknologi komunikasi yang paling berkembang saat ini *gadget* memiliki banyak fungsi selain untuk berkomunikasi *gadget* dapat digunakan sebagai media hiburan untuk menonton video, mendengarkan musik dan untuk mengabadikan momen melalui kamera (Simamora, 2016)

### 2.2.2 Tujuan Penggunaan *Gadget*

Ada berbagai tujuan seseorang menggunakan *gadget*. Warsita dalam Agusli mengemukakan, Di antaranya sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi (Zahro, 2015). *Gadget* mampu memperpendek jarak yang jauh, sehingga dapat saling berkomunikasi pada saat bersamaan. *Gadget* membantu komunikasi antar individu dan bahkan antar kelompok dengan berbagai fasilitas layanan yang disediakan oleh jasa telekomunikasi. Keberadaan gadget kini sudah mengalahkan *telephone* kabel. Teknologi *seluler* selalu berkembang terus dan tidak pernah akan berhenti disatu titik. Teknologi



berkaitan erat dengan desain dan kualitas suatu produk sehingga masyarakat tidak akan jenuh dengan teknologi yang semakin canggih.

### 2.2.3 Manfaat Penggunaan *Gadget*

Menurut (Liliweri Alo, 2011) Manfaat dari intensitas penggunaan *gadget* di antaranya : menciptakan suatu masyarakat yang lebih *informed* yang dapat membuat respon manusia terhadap peristiwa, meningkatnya multi tugas, harga lebih murah, dan memperbesar spesialisasi dalam pekerjaan. Dengan adanya teknologi baru yang lebih canggih seperti sekarang ini, manusia dapat memanfaatkan waktu dan tempat seefisien mungkin dalam menjalankan aktivitasnya.

### 2.2.4 Dampak Penggunaan *Gadget*

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. *Gadget* mempunyai dampak positif, dan dampak negatif di antaranya: teknisme membuat hidup kita tidak lengkap sehingga pengguna ketergantungan terhadap gadget yang bisa menimbulkan adanya sifat malas; bentuk baru hiburan misalnya *internet, facebook, whatsapp, line*; peningkatan peluang beberapa penyakit, di antaranya 10 ketidakaturan makan (kegemukan), dan juga dalam bidang kesehatan dapat merusak mata, pemisahan sosial (Liliweri Alo, 2011).

Orang tua yang memiliki karir diluar rumah, *gadget* digunakan untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. sedangkan ibu yang stanbay dirumah membelikan *gadget* bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu



aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dimulai dari sinilah, anak akan lebih terfokus pada *gadgetnya* dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individual dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya (Artanto., 2011) Berikut ini dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget pada anak :

Tabel 2.1 Dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada anak menurut (Hastuti, 2012; Jonathan, 2015; Derry, 2016; Handrianto, 2016; Suwarsi, 2016)

Dampak penggunaan <i>gadget</i>	Kognitif	Perilaku
Dampak positif	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).</li> <li>b. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).</li> <li>c. Mengurangi tingkat stres</li> <li>d. Adanya permainan edukatif untuk anak agar merangsang otak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan rasa percaya diri.</li> <li>b. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah.</li> <li>c. menambah pengetahuan anak dengan media sosial yang dapat memberikan informasi dan juga materi untuk dapat memuaskan pengetahuan anak</li> <li>d. Meningkatkan ketrampilan mengetik</li> </ul>
Dampak negatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penurunan konsentrasi dalam belajar</li> <li>b. Gelisah dan marah ketika dipisahkan dengan <i>gadget</i></li> <li>c. Terganggunya fungsi PFC (<i>pre frontal cortex</i>)</li> <li>d. Kecanduan anak akan sulit dan ketergantungan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi atau anak yang tidak lagi suka bergaul dengan teman sebaya di luar rumah</li> <li>b. Kehilangannya minat anak dalam kegiatan lain</li> </ul>



	<p>dengan <i>gadget</i></p> <p>e. Tidak dapat mengontrol emosi</p> <p>f. Terhambatnya pemikiran proses psikologis yang berkaitan dengan mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, menilai dan memikirkan lingkungannya.</p> <p>g. Terjadinya ancaman <i>cyberbullying</i> kejadian seseorang yang diejek dan dihina di media sosial</p>	<p>c. Malas menulis dan membaca</p> <p>d. Menghambat kemampuan berbahasa</p> <p>e. Pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman</p> <p>f. Menjadi pribadi yang tertutup</p> <p>g. Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain <i>gadget</i></p>
--	--	--

### 2.2.6 Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget*

Pengawasan dapat didefinisikan sebagai proses dalam menetapkan ukuran kinerja dan pengambilan tindakan yang dapat mendukung pencapaian hasil yang diharapkan sesuai dengan kinerja yang telah ditetapkan (kusuma, 2014)

Melihat untung ruginya mengenalkan *gadget* pada anak pada akhirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *gadget*. Karena itu, kepada semua orang tua perlu diingatkan peran penting mereka dalam pemanfaatan *gadget* pada anak. Orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Untuk bisa memanfaatkan *gadget* dengan *efektif* harusnya sebagai orang tua bisa mamahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada *gadget*. Tanpa adanya pendampingan dari orang tua penggunaan *gadget* tidak akan berfokus pada apa yang diajarkan orang tua. Biasanya justru akan



melenceng dari apa yang orang tua ajarkan. (seminar internasional, 2017)

Berikut cara pengawasan anak dalam penggunaan *gadget* (Chusna, 2017) :

1. Berikan kesempatan pada anak untuk belajar menggunakan *gadget* untuk belajar dan berinteraksi sejak dini. Karena penggunaan *gadget* pada saat ini adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari pada saat ini dan pada masa yang akan datang. Kemudian sudah jelas bahwa *gadget* mempunyai efek-efek tertentu terhadap penggunanya. Termasuk efek fisik pada seseorang. Kemudian sudah jelas manfaat dan tujuan dalam penggunaan *gadget* yaitu memberikan arahan kepada anak bagaimana menggunakan *gadget* dengan benar. Entah posisi duduk dan dengan cara memperhatikan letak cahaya dan jarak pandang mata dengan *gadget*. Karena jarak pandang yang terlalu dekat akan mengganggu penglihatan anak.
2. Pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Sesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Semua permainan, sosial media, video itu semua harus melewati pengawasan orang tua. Sebab unsur kekerasan dan *pornografi* rentan terjadi atau mudah didapatkan pada konten tersebut di atas. Kemudian berikan penjelasan secara bijak setiap fungsi dari konten yang ada pada *gadget*. Anak-anak akan bisa menerima penjelasan sebelum mereka asik dengan *gadget* nya. Anak-anak mampu memahami bahwa dengan *gadget* kita bisa berinteraksi seperlunya baik dengan sesama



anggota keluarga ataupun dengan warga sekitar lingkungan. Semua komunikasi tersebut bisa menggunakan sosial media yang selama ini digunakan. Orang tua harus memberikan secara jelas dan rinci tentang penggunaan setiap *software*. Orang tua harus lebih tau tentang semua konten yang ada pada *gadget* anak-anaknya.

3. Tempatkan *gadget* di ruang umum. Kadang orang tua merasa bangga dengan dapat meletakkan *gadget* dalam kamar anak mereka. Hal ini sebenarnya membahayakan karena orangtua susah memantau kegiatan anaknya dalam menggunakan *gadget*. Pilihlah kursi atau meja yang nyaman untuk bermain *gadget*. karena kebiasaan bermain *gadget* dengan posisi tidur tidak baik untuk kesehatan mata.
4. Mengatur durasi penggunaan *gadget*. Jangan biarkan anak-anak asik dengan *gadget*. Semua sarana ini memang mengasikkan hingga anak-anak lupa waktu. Untuk itu orang tua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan *gadget* pada anak-anaknya. Kemudian orang tua selalu membangun interaksi yang baik dengan anaknya. Kemudian orang tua memberikan contoh penggunaan *gadget* secara positif. Karena setiap anak yang hingga kini mahir menggunakan *gadget* pada awalnya mencontoh pada orang tua. Untuk itu. Orang tua bisa memberikan contoh yang baik dalam menggunakan *gadget* sejak awal.
5. Bantu agar anak-anak dapat membuat keputusan sendiri. Kadang anak ingin menciptakan suasana yang baru tetapi tidak berani berkomunikasi dengan orang tua. Di sini orang tua harus selalu





mengajak diskusi bahkan mengajak bercerita supaya anak bisa menampilkan atau berkreasi dengan ide-ide yang ada di pikirannya. Tanamkan pula rasa takut terhadap Tuhan sehingga jika tidak ada orang tua dia tahu bahwa Tuhan memperhatikan dan melihat apa yang dilakukan. Dan hal ini bisa membuat anak membuat keputusan sendiri tanpa berfikir yang tidak baik.

Peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak. dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan *gadget* supaya tidak mengganggu. Mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak merupakan salah satu cara yang efektif. Lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang. Bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disel-sela aktifitas yang padat. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya (Artanto., 2011)

## 2.3 *Child grooming*

### 2.3.1 Definisi

Bentuk dan motif kekerasan seksual dengan cara menjerat korban yang masih dibawah umur dengan menggunakan teknik *cyber grooming* yaitu penggunaan teknologi untuk mencari calon korban dengan sengaja yang memiliki potensi ( baik secara pendidikan, usia, kondisi tubuh, ataupun ekonomi) untuk dilecehkan ataupun ditipu (Komnas, 2019). *Child grooming* merupakan proses membangun komunitas dengan seseorang anak agar terlibat dalam aktivitas seksual dengan cara memikat,



manipulasi, atau menghasut anak melalui internet. Kegiatan seksual ini melalui pertemuan online antara pelaku dan korban kekerasan seksual dengan melakukan pelecehan seksual, seorang anak menggunakan *webcam* atau pelaku menampilkan bentuk kekerasan seksual pada anak, atau seorang anak yang memproduksi sendiri materi seksualnya. (UNICEF, 2017). *Grooming* adalah aktivitas kriminal dengan berteman dengan anak membujuk mereka ke dalam suatu hubungan seksual (South eastern CASA, 2017).

### 2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Child Grooming

Anak-anak baik laki-laki maupun perempuan merupakan kelompok yang rentan menjadi korban kekerasan seksual. Mereka yang menjadi korban sebagian besar berasal dari keluarga yang rentan. Dilihat dari sudut pandang pelaku kejahatan seksual, dapat disebutkan bahwa faktor-faktor penyebab terjadinya kejahatan seksual pada anak dibagi menjadi 2 (dua) bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Lewoleba, 2020).

#### 1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu. Faktor ini khusus dilihat pada diri individu dan hal-hal yang mempunyai hubungan dengan kejahatan seksual.

- 1) Faktor kejiwaan atau keadaan diri yang tidak normal dari seseorang sehingga seseorang dapat melakukan kejahatan seksual Misalnya, Anak yang memiliki kepribadian *introvert* yaitu lebih suka menyendiri dari lingkungannya, Jadi lebih mudah untuk dibujuk



karena cenderung lebih fokus kepada pikiran dan perasaan mereka (Holivia, 2021)

- 2) Faktor *Biologis* Pada realitanya kehidupan manusia mempunyai berbagai macam kebutuhan yang harus dipenuhi. Kebutuhan biologis itu terdiri atas tiga jenis, yakni kebutuhan makanan, kebutuhan seksual dan kebutuhan proteksi. Kebutuhan seksual sama dengan kebutuhan-kebutuhan lain yang menuntut pemenuhan.
- 3) Faktor Moral, Moral *seksualitas* terhadap korban banyak disebabkan oleh penyalahgunaanya media sosial seperti anak yang sering melihat, menonton atau mencari tahu tentang seksual cenderung akan lebih mudah di jerat oleh pelaku.

## 2. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang terdapat dari luar sisi individu yang meliputi:

- 1) Pengaruh perkembangan sosial & budaya yang semakin tidak menghargai etika dalam bermedia sosial serta berpakaian menutup aurat, misalnya postingan anak di media sosial dengan memperlihatkan auratnya yang dapat merangsang pelaku untuk melakukan kekerasan seksual.
- 2) Faktor ekonomi yang berujung pada masalah kemiskinan merupakan salah satu sebab klasik. Kemiskinan yang begitu berat dan berdampak pada langkanya kesempatan kerja mendorong jutaan penduduk Indonesia untuk melakukan migrasi di dalam dan keluar negeri untuk



menemukan cara agar dapat menghidupi diri mereka dan keluarga mereka sendiri. Kemiskinan bukan merupakan satu-satunya indikator kerentanan seorang anak mengalami kekerasan seksual. Tapi ada ratusan bahkan ribuan anak dari keluarga miskin yang menjadi korban kekerasan seksual. Anak-anak yang berasal dari keluarga miskin ditelantarkan dan hidup dijalanan cenderung diperlakukan secara salah dan berpotensi menjadi obyek kekerasan seksual

- 3) Faktor lingkungan, lingkungan dipengaruhi oleh orang tua dan teman sebaya. Cara yang paling banyak dilakukan teman sebaya adalah dengan mengajak anak bermain game online, menonton *pornografi* dan lainnya. Sedangkan peran orang tua yang mempengaruhi *child grooming* adalah rendahnya pengetahuan Orang tua yang sering melupakan pengawasan, dan pola asuh terhadap anak, menjadikan kurang pentingnya keamanan dan lingkungan anak ataupun kurangnya komunikasi secara terbuka antara orang tua dengan anak seputar kejahatan seksual yang memungkinkan mudahnya pelaku melakukan kekerasan seksual (Lewole, 2020)

### 2.3.3 Proses *Child Grooming*

Kasus *child grooming* di Indonesia akhir-akhir ini banyak terjadi, maraknya terjadi kekerasan seksual di dunia maya yang membuat banyak korban diantaranya korban anak-anak. Mengapa korban yang paling rentan adalah anak-anak dalam kekerasan seksual? Karena anak-anak adalah manusia yang masih sangat lugu dan polos sehingga mereka rentan menjadi korban kekerasan dan kejahatan. Pada proses *child*



*grooming* dilakukan secara bertahap, dimulai dengan seleksi calon korban. Pelaku memilih korbannya dengan mempertimbangkan, diantaranya: (Net, 2021)

- a) Daya tarik korban (*appeal/attractiveness*) yang ditentukan oleh hasrat pelaku sendiri
- b) Kemudahan akses sosial media korban (misalnya, pengaturan privasi pada situs, *platform*, atau aplikasi yang digunakan oleh korban belum terpasang atau *disabled*)
- c) Kerentanan korban (misalnya, korban mem-*posting* kondisinya yang sedang tinggal sendiri di rumah atau merasa tidak bahagia secara psikologis).

Setelah menentukan target korbannya, pelaku akan mencoba berbagai cara untuk menghubungi korban. Apabila sudah berhasil, pelaku akan berusaha membangun hubungan pertemanan dengan korban dan menciptakan suasana yang nyaman bagi korban. Hingga akhirnya korban merasa terikat secara emosional dengan pelaku dan mungkin memiliki hubungan romantis dengan pelaku, di saat itulah pelaku siap melakukan aksi kejahatannya, yakni mengeksploitasi korban secara seksual. Melalui eksploitasi seksual komersial anak, seorang anak tidak hanya menjadi sebuah obyek seks tetapi juga sebagai sebuah komoditas (Ulfah, 2020)

Kekerasan seksual anak di ranah *online* adalah sebagai bentuk kekerasan seksual anak yang terjadi pada kondisi *online*. Kekerasan seksual terhadap anak terjadi dalam beragam bentuk, yaitu:

- a. *Grooming online*



Adalah sebuah proses untuk menjalin atau membangun sebuah hubungan dengan seorang anak melalui penggunaan internet atau teknologi digital lain untuk memfasilitasi aktivitas seksual pelaku kejahatan.

*b. Sexting*

*Sexting* didefinisikan sebagai perbuatan gambar seksual sendiri ‘penciptaan’, pembagian dan penerusan gambar telanjang atau nyaris telanjang yang menggoda secara seksual melalui telepon genggam atau internet

*c. Siaran langsung kekerasan seksual pada anak*

Siaran langsung kekerasan seksual terhadap anak merupakan paksaan terhadap anak, dimana anak yang tidak sengaja masuk kedalam siaran langsung pelaku secara tidak langsung menonton siaran seksual yang pelaku lakukan tersebut (Tim ECPT, n.d.)

Sosial media seiring terus berkembang dengan sistem yang lebih bagus dan canggih, kejahatan seksual bisa terjadi melalui media sosial korbannya dan kepada anak-anak dibawah umur. Kejahatan seksual yang seperti ini bisa didapat ketika anak sedang melihat sesuatu di *gadget* dengan cara *online*, biasanya sering muncul iklan-iklan yang tidak pantas, seperti gambar, video dan sebagainya (Zarzani, 2017).

#### **2.3.4 Karakteristik *Child Grooming* terhadap Korban**

*Child grooming* dilakukan dengan berbagai tipe, Diantara berbagai cara dan variasi dalam melakukan *online child grooming*, terdapat enam hal



umum yang mendasari *online child grooming* (Sitompul, 2010) yaitu sebagai berikut :

1. Manipulasi (*Manipulation*)

*Online child grooming* melibatkan beberapa bentuk manipulasi terdapat berbagai jenis manipulasi yang dapat dilakukan oleh pelaku terhadap korbannya. Berbagai teknik manipulasi digunakan untuk meningkatkan kekuatan dan kontrol pelaku terhadap korban serta meningkatkan ketergantungan korban pada pelaku seperti memberikan pujian untuk membuat korban merasa istimewa. Cara manipulasi ini dilakukan agar korban merasa dicintai dan diperhatikan. Di sisi lain, pelaku dapat mengontrol korban dengan cara mengintimidasi sehingga korban merasa takut dengan pelaku.

2. Aksesibilitas (*Accessibility*)

Kemudahan akses untuk berinteraksi dengan korban menjadi salah satu faktor terjadinya *online child grooming*. Pelaku dapat mengakses korban melalui internet tanpa harus bertatap muka secara langsung dan tanpa harus membuka identitas aslinya. Dalam dunia nyata, orang tua lebih berwaspada terhadap orang yang berinteraksi langsung dengan anak mereka. Namun, mereka tidak waspada dengan interaksi *online* dan kurang terlibat dalam kehidupan online anak mereka. Menurut penelitian, 20% anak yang menggunakan jejaring sosial mengatakan pernah berbicara dengan orang asing di internet dan 20% diantara mereka berumur 9 hingga 12 tahun. Pelaku memanfaatkan



teknologi internet untuk berinteraksi baik satu atau dua arah dengan korban melalui *chat room*, *blog*, mediasosial, forum atau *bulletin*.

### 3. Membangun Hubungan (*Rapport Building*)

Sebagai bagian dari membangun hubungan, pelaku melakukan penyesuaian perilaku dan gaya berkomunikasi sehingga membuat korban nyaman berbicara dengan pelaku. Selain itu pelaku mencari tahu ketertarikan dan keadaan sekeliling korbannya. Agar tindakan yang dilakukan oleh pelaku dengan korban tidak diketahui oleh orang lain, pelaku biasanya meminta korban merahasiakan hubungan mereka.

### 4. Konteks Seksual (*Sexual Context*)

Hubungan seksual merupakan tujuan *online child grooming*. Untuk kapan dan bagaimana hubungan seksualitas dimulai tergantung dari masing-masing pelaku. Untuk memulai hubungan seksual dapat dilakukan dengan berbagai macam seperti berbicara jorok, merayu korban, mengirim gambar porno atau menghubungkan ke dalam hal-hal berbau pornografi

### 5. Penilaian Resiko (*Risk Assessment*)

Penilaian resiko terhadap korban dilakukan sebelum dan pada saat *online child grooming*. Penilaian resiko dilihat dari beberapa aspek yaitu individu korban, faktor yang berkaitan dengan internet dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, pelaku melakukan manajemen resiko. Terdapat tiga cara yang dilakukan oleh pelaku dalam management resiko, yaitu





1. Berhubungan dengan teknologi yang digunakan dan logistik yang terkait dengan pelaku. Sebagai contoh menggunakan beberapa *hardware*, alamat IP yang berbeda, dan berbagai metode penyimpanan.
  2. Pelaku menahan diri berkomunikasi dengan korban di ruang publik dan memilih penggunaan *email* pribadi atau ponsel.
  3. Pelakubertemu dengan korban dengan melakukan pertemuan yang jauh dari lingkungan korban. Namun, ada penelitian yang mengatakan bahwa manajemen resiko tidak dimanfaatkan oleh semua pelaku, karena mereka menganggap tidak melakukan sesuatu yang salah sehingga tidak ada yang perlu disembunyikan.
6. Penipuan (*Deception*)

*child grooming*, terkadang pelaku menyamar sebagai teman sebaya atau anak muda. Penelitian mencatat bahwa 5% pelaku menyamar sebagai anak muda ketika berkomunikasi dengan korban. Sebagian besar pelaku memberitahu korban bahwa mereka adalah orang dewasa yang ingin membangun hubungan khusus dengan korban. Sebagian besar korban bertemu pelaku secara langsung dan melakukan hubungan seks. Sehingga dapat disimpulkan sebagian besar korban sadar mereka berkomunikasi dengan orang dewasa dan mengambil risiko untuk berinteraksi dengan pelaku.

Jika dilihat dari proses-proses hingga karakteristik *Child Grooming* maka dapat diartikan bahwa pelaku *Child Grooming* akan semakin berkembang dengan menggunakan modus-modus terbaru



dalam mencari korban seiring dengan kemajuan teknologi yang begitu cepat.

### 2.3.5 Dampak *Child Grooming*

Dampak kekerasan seksual pada anak meliputi dampak fisik dan psikis. Dampak fisik yaitu resiko yang berkaitan dengan seksualitas adalah kehamilan yang tidak diinginkan (KTD), aborsi, terinfeksi penyakit menular seksual (PMS), dan risiko *HIV* (Endang Widi Winarni, 2018). Perubahan perilaku sehari-hari anak-anak korban seksual yaitu bermimpi buruk, mempunyai masalah tidur, merasa takut tanpa alasan jelas, merasa cemas, mudah marah, ada juga yang menarik diri, murung, mengalami perubahan kebiasaan makan, depresi (NCTSN,2013). Perubahan psikologis lainnya yaitu perasaan jengkel, merasa ketakutan, ada perasaan menyesal, dan stres, bahkan bisa menderita penyakit menular seksual (Salamor et al, 2020). anak korban kekerasan seksual akan mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi pada pelajaran, dan prestasi akademik yang turun (Wahyu Agustina & Kusumaning Ratri, 2018). Beberapa tahun kemudian setelah kejadian kekerasan seksual namun memberi dampak yang lebih panjang daripada dampak fisik (Endang Widi Winarni, 2018).

Efek trauma akibat kekerasan seksual di gagas oleh (Finkelhor, 2015) meliputi :

- a. Pengkhianatan (*Betrayal*) Kepercayaan merupakan dasar utama bagi korban kekerasan seksual. Sebagai anak individu percaya kepada orang tua dan kepercayaan itu dimengerti dan dipahami. Namun,



kepercayaan anak dan otoritas orang tua menjadi hal yang mengancam anak.

- b. Trauma secara Seksual (*Traumatic Sexualization*) Russel menemukan bahwa perempuan yang mengalami kekerasan seksual cenderung menolak hubungan seksual, dan sebagai konsekuensinya menjadi korban kekerasan seksual dalam rumah tangga. *Finkelhor* mencatat bahwa korban lebih memilih pasangan sesama jenis karena menganggap laki-laki tidak dapat dipercaya.
- c. Tidak Berdaya (*Powerlessness*) Rasa takut menembus kehidupan korban. Mimpi buruk, fobia, dan kecemasan dialami oleh korban disertai dengan rasa sakit. Perasaan tidak berdaya mengakibatkan individu merasa lemah. Korban merasa dirinya tidak mampu dan kurang efektif dalam bekerja. Beberapa korban juga merasa sakit pada tubuhnya. Sebaliknya, pada korban lain memiliki intensitas dan dorongan yang berlebihan dalam dirinya.
- d. Stigma (*Stigmatization*) Korban kekerasan seksual merasa bersalah, malu, memiliki gambaran diri yang buruk. Rasa bersalah dan malu terbentuk akibat ketidakberdayaan dan merasa bahwa mereka tidak memiliki kekuatan untuk mengontrol dirinya. Korban sering merasa berbeda dengan orang lain, dan beberapa korban marah pada tubuhnya akibat penganiayaan yang dialami. Korban lainnya menggunakan obat-obatan dan minuman alkohol untuk menghukum tubuhnya, menumpulkan inderanya, atau berusaha menghindari memori kejadian tersebut.



Berikut ini dampak kekerasan seksual pada tiga ranah psikologis anak, sebagaimana dikemukakan oleh (Mashudi, 2015).

**Tabel 2.1** Dampak Psikologis Lanjutan dari Tindakan Kekerasan Seksual Terhadap Anak (Mashudi, 2015).

Emosional	Kognitif	Behavioral
-----------	----------	------------



<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Shock</i></li> <li>b. Ketakutan</li> <li>c. Hilang kendali</li> <li>d. Tidak dapat berkonsentrasi</li> <li>e. Cemas</li> <li>f. Kilasan balik</li> <li>g. Fobia</li> <li>h. Kondisi emosional berubah-ubah (<i>moody</i>)</li> <li>i. Depresi</li> <li>j. Mengamuk</li> <li>k. Malu</li> <li>l. Menyukai kesendirian</li> <li>m. Mati rasa</li> <li>n. Marah</li> <li>o. Terhina</li> <li>p. Merasa kotor</li> <li>q. Merasa dikuasai</li> <li>r. Menganggap diri tidak berarti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tidak mudah percaya</li> <li>b. Mengurung diri</li> <li>c. Rasa tidak berdaya</li> <li>d. Rasa bersalah</li> <li>e. Menyalahkan diri sendiri</li> <li>f. Focus terhadap kesalahan diri</li> <li>g. Mengabaikan hal-hal baik</li> <li>h. Tidak mampu menjalin hubungan baik</li> <li>i. Mencemooh diri</li> <li>j. Mengalami kebingungan untuk membedakan kasih sayang dan tindakan seksual</li> <li>k. Kebingungan identitas</li> <li>l. Kurang percaya atau terlalu percaya</li> <li>m. Tidak percaya akan kekuasaan</li> <li>n. Menggunakan kekerasan untuk menegaskan keyakinan</li> <li>o. Tidak mampu menetapkan batasan</li> <li>p. Tidak mengetahui hak-hak pribadi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Isolasi/menarik diri</li> <li>b. Kelelahan</li> <li>c. <i>Hiper-vigilansi</i></li> <li>d. Gangguan tidur</li> <li>e. Penyalahgunaan obat-obatan dan alkohol</li> <li>f. Berani ambil resiko</li> <li>g. Bertingkah 'nakal'</li> <li>h. Bergabung dalam kelompok yang ditolak masyarakat</li> <li>i. Membuat dirinya tampil jelek</li> <li>j. Gagasan bunuh diri</li> <li>k. Membawa semua jenis hubungan pada teman seksual</li> <li>l. Mengalami kesulitan melakukan aktivitas seksual</li> <li>m. Terjerat dalam prostitusi</li> <li>n. Kurang asertif</li> <li>o. Pergaulan bebas dan pemberontak</li> </ul>
---	---	---

Tanda-tanda/ciri-ciri anak korban kekerasan seksual menurut

Mclean (2013) tanda dari anak yang menjadi korban :



1. Adanya konten pornografi pada komputer anak. Hal ini karena pelaku mungkin mengirimkan konten pornografi untuk menormalisasikan permintaan melalui gambar.
2. Anak menerima atau menghubungi nomer yang tidak dikenal/asing.
3. Anak terlalu banyak menghabiskan waktu dalam dunia maya.
4. Anak mendapatkan hadiah yang tidak disangka (ponsel) atau kupon kredit.
5. Anak menarik diri dan adanya perubahan perilaku yang berbeda dari biasanya
6. Anak lebih tertutup dan mencoba menyembunyikan mengenai apa yang dilakukan di dunia maya.
7. Teman-teman anak merupakan orang yang tidak diketahui dan belum pernah bertemu secara langsung

### 2.3.6 Upaya Pencegahan Orangtua terhadap *Child Grooming*

*Child grooming* akan berdampak pada gangguan psikologis bagi korban, seperti mengalami gangguan depresi, *stres*, cemas yang berlebih, bahkan korban memiliki pikiran untuk meyakiti diri sendiri dengan melakukan bunuh diri. Dari sisi sosial, *child grooming* akan mengakibatkan korban untuk menarik diri dari kehidupan bermasyarakat dan keluarganya. Selain itu, korban juga akan kehilangan kemampuan untuk berpartisipasi dalam ruang publik sehingga ia memiliki gangguan kepercayaan terhadap dirinya sendiri.



Remaja dan anak-anak memasuki dunia maya dengan berbagai tujuan seperti mencari teman baru atau berkomunikasi dengan teman kelas mereka, menjelajahi internet, mengirim pesan dengan orang lain dan bermain permainan online (Solicitors, 2018) orangtua dan anak-anak perlu berhati-hati bahwa sebagian dari aktivitas *online* adalah hal yang dirancang untuk berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal. Hal ini bagi orang tua untuk berdiskusi dengan anak mengenai siapa temannya dan bagaimana hubungan mereka. Berikut hal yang harus dibicarakan dengan anak menurut Prasanti, (2016) :

- a) Situs apa yang digunakan anak-anak
- b) Teman-temannya dan bagaimana anak -anak mengenal mereka
- c) Bagaimana cara komunikasi anak-anak dengan teman mereka
- d) Informasi apa saja yang anak-anak bagikan di media online

Menjaga tingkah laku anak dengan mengajarkan mereka beberapa hal, yang dapat diajarkan sejak usia 2-3 tahun mengenai tubuh mereka dan batasan pribadi mereka, antara lain Susanto (2017):

- a. Memberi nama bagian tubuh mereka
- b. Menggunakan bahasa yang baik untuk mengenal bagian tubuh mereka pada saat mandi atau sebelum menggunakan pakaian.
- c. Menjelaskan sesuai dengan pemahaman anak bahwa ada rahasia. Apabila rahasia buruk dan ada orang yang meminta untuk merahasiakan sesuatu, mereka harus tetap memberi tahu orang tua.
- d. Aman dan tidak aman untuk disentuh



- e. Memberitahu bahwa ada beberapa bagian tubuh yang tidak boleh disentuh orang lain, dan jika ada yang menyentuh harus diceritakan kepada orangtua
- f. Memberitahu bahwa orang dewasa tidak selalu benar, apabila ada yang menyentuh anak pada bagian yang tidak aman maka anak bisa mengatakan atau hentikan.
- g. saat anak merasa tidak nyaman saat ada yang menyentuh atau mendekatinya, mereka harus menceritakan kepada orang tua.

Langkah-langkah pencegahan kekerasan seksual berbasis online (*child grooming*) pada anak (Karomah, 2018)

- a) Dalam menggunakan internet anak diberikan batasan waktu dan selalu mengawasi situs-situs yang dibuka oleh anak, hal ini merupakan pengajaran penggunaan internet yang aman.
- b) Memberitahu anak untuk tidak sembarangan memberikan data, informasi ataupun menceritakan kepada publik karena tidak semua orang yang dikenal di dunia maya sebaik yang kita duga
- c) Jika ada yang mengirimkan pesan atau gambar yang membuat anak tidak nyaman hendaknya meminta anak untuk segera memberitahu
- d) Mengawasi penggunaan melalui *gadget* baik ponsel ataupun smartphone agar anak tidak terekspos dengan hal berbau porno baik sengaja maupun tidak sengaja karena bisa berdampak pada perkembangan seksual anak.

Terdapat tiga macam fungsi tindakan upaya pencegahan , pertama, mencegah timbulnya masalah *child grooming* terhadap anak. Kedua,





mencegah berkembang dan meluasnya masalah *child grooming* terhadap anak dalam masyarakat. Ketiga, mencegah timbulnya atau kembalinya permasalahan *child grooming* terhadap anak. Sementara itu, strategi yang dapat dilakukan yaitu dengan melalui tindakan pencegahan (Al Adawiah, 2015). Tindakan pencegahan dilakukan, baik yang bersifat primer, skunder, maupun tersier.

#### 1) Tindakan primer

Tindakan pencegahan yang bersifat primer sarasannya adalah semua orang tua sebelum terjadinya tindakan *child grooming*. Pendekatan pertama ini dilakukan misalnya melalui lembaga pendidikan, baik pendidikan formal maupun no-formal, baik pendidikan agama maupun pendidikan umum seperti melakukan pendidikan seks. Pendekatan pertama ini dilakukan dengan memberikan doktrin anti kekerasan sejak manusia masih belia. Sehingga yang bersangkutan dapat menerapkannya dalam kehidupan di masa mendatang dan memutus rantai kekerasan kepada anak.

#### 2) Tindakan sekunder

Pendekatan kedua yaitu pencegahan kekerasan yang bersifat sekunder. Hal ini difokuskan kepada para calon orang tua. Pendidikan pra nikah, pendidikan pola asuh calon orang tua, serta penguatan keimanan dan ketakwaan para calon orang tua diberikan kepada mereka yang belum menikah atau bahkan sudah menikah dan akan mempunyai anak. Pendekatan ini juga diberikan kepada



para orang tua yang pernah melakukan pola asuh yang salah, rasa minder, terisolasi, dan hidup dalam taraf ekonomi rendah. Dalam melakukan pendekatan skunder ini, selain peran serta masyarakat, yang terpenting untuk terlibat yaitu para tenaga medis dan pekerja sosial. Hal ini selaras dan sejalan dengan program ketahanan keluarga yang menjadi kekhawatiran pemerintah.

### 3) Tindakan tersier

Pendekatan ketiga yaitu pendekatan tersier. Pendekatan ini lebih ditekankan dalam bentuk treatment. Sehingga diberlakukan ketika tindak kekerasan kepada anak telah terjadi. Melalui metode yang ditujukan kepada para orang tua yang bersangkutan ini ditujukan dalam rangka mencegah terjadinya kekerasan terhadap anak kembali. Selain itu, dimaksudkan untuk mempersatukan kembali keluarga yang sempat terpecah dan kerukunan antar anggota keluarga kembali terjalin. Penggunaan pendekatan ini tidak mudah sebab kehidupan, adat kebiasaan, dan kondisi keluarga yang berbeda-beda. Bentuk pembinaan dalam metode ini cenderung *subyektif* dan *individualistik*.

Tujuan utama dari pendekatan tersier adalah mencegah dan memutus tindakan kekerasan kepada anak. Selain kesadaran dari para orang tua, pelibatan para psikolog dan psikiater. Pendekatan ini dilakukan dengan cara terapi individu, kelompok, pola bermain anak, kunjungan kesehatan, dan pendidikan bagi orang tua. Seorang anak semestinya mendapatkan perhatian yang serius dari



semua kalangan, orang tua, masyarakat, pemerintah. Harapannya anak menjadi manusia yang berkualitas. Anak harus terjamin hak-haknya. Hak-hak anak ini meliputi hak untuk bertahan hidup, hak untuk mendapat perlindungan, hak untuk tumbuh dan berkembang, hak untuk berpartisipasi. Beberapa hak tersebut tidak akan dimiliki anak ketika ia mengalami tindak kekerasan. Oleh karenanya, penanggulangan semestinya dilakukan dengan sinergi antar kalangan, supaya anak mendapatkan kembali hak-haknya.

#### **2.4 Hubungan Pengetahuan Orang tua tentang *Child Grooming***

Orang tua sebagai orang terdekat dengan anak mempunyai peran yang sangat penting dalam mencegah terjadinya *child grooming* (Safita, 2013). Mengatakan bahwa informasi tentang seksualitas sebaiknya didapatkan anak langsung dari orang tuanya, namun karena kurangnya pengetahuan orang tua serta kurangnya interaksi dan komunikasi antara orang tua dan anak menjadi faktor utama belum tersampainya pendidikan seksual sejak usia dini di lingkup keluarga. Anak pada era digital seperti saat ini sudah tidak asing lagi dengan perangkat teknologi terutama *gadget*. Banyak orangtua yang telah mengenalkan dan memberikan *gadget* ketika anak masih di usia dini (Khuzma Dkk, 2017).

Orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak melalui *gadget* serta ikut berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Dalam pendapat lainnya juga

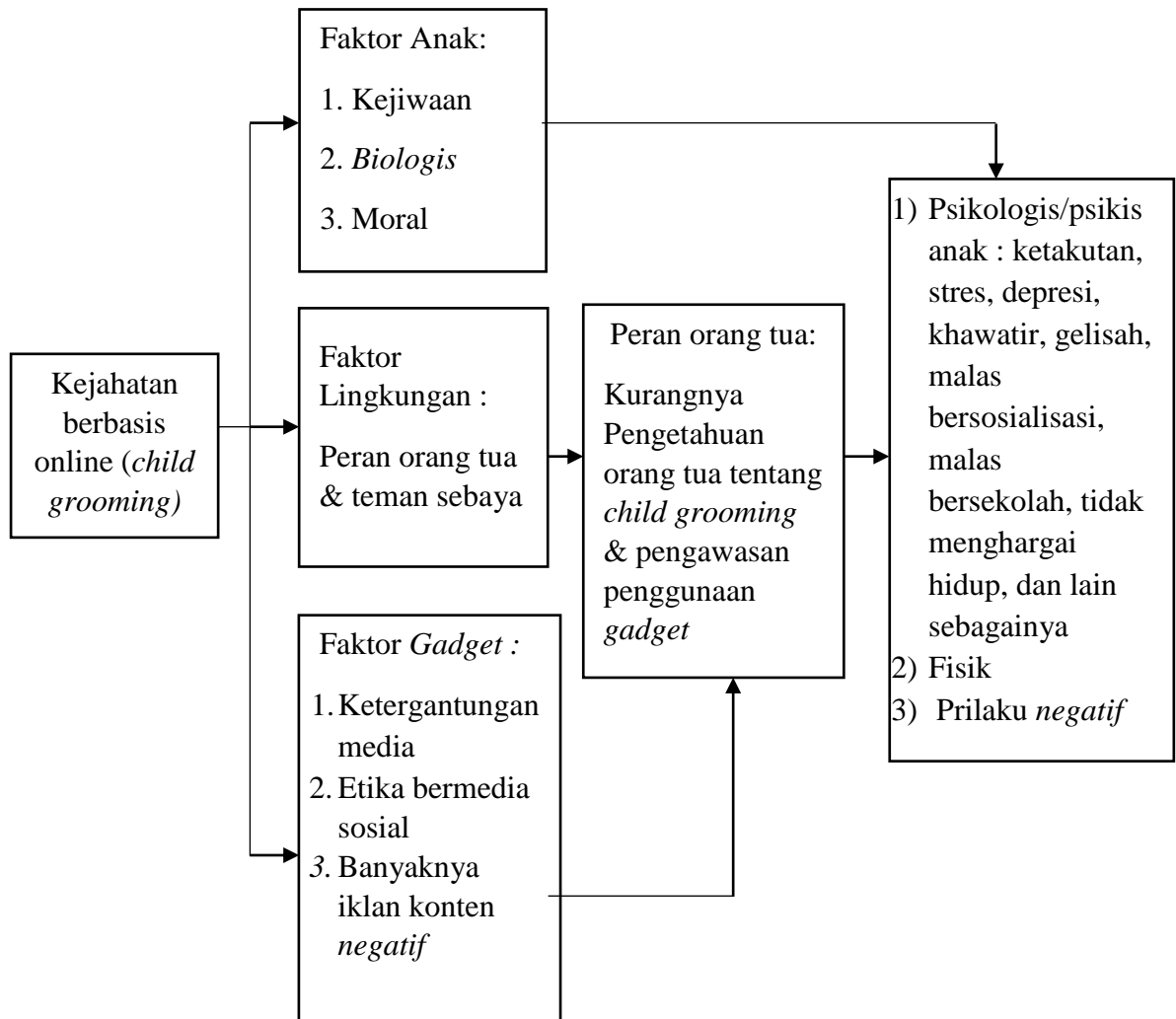


disebutkan bahwa modeling yang tepat dari orangtua saat dibutuhkan bagi penggunaan *gadget* pada anak. Salah satu teori yang ditemukan John Licke bahwa *modelling* yang baik sangat mempengaruhi perilaku anak, yakni bahwa anak-anak mempelajari apa yang mereka lihat dari lingkungan sekitarnya (Warisyah, 2015)

Dari pemaparan tersebut jelas bahwasanya pengetahuan dan pengawasan orangtua merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap penggunaan *gadget* pada anak. Para orang tua dan pendidik sangat perlu mencermati munculnya pengaruh negatif dengan semakin canggihnya teknologi, terutama bagi anak-anak (Agustina, 2017). Jika semakin tinggi penggunaan *smartphone* pada anak maka semakin rendah interaksi anak kepada orang tua, demikian pula sebaliknya jika penggunaan *smartphone* semakin rendah maka interaksi anak kepada orang tua akan semakin tinggi (Marsal & Hidayati, 2017).



## 2.5 Kerangka Teori



**Gambar 2.1** Kerangka teori hubungan pengetahuan orang tua tentang *child grooming* dengan pengawasan penggunaan *gadget*

