

**POLA-POLA SOPHISTIKASI
DALAM PENYALAHGUNAAN GADGET
DI KALANGAN ANAK
(Telaah Terhadap Penyimpangan Perilaku Anak
Akibat Penggunaan Teknologi Informasi)**

Dyah Nawangsari

Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Jember

dyahnawangsari@gmail.com

Abstract

80 percent of all internet users include children and adolescents are 15-19 year old. They use internet to find information, to connect with their friends and for entertainment. This is easy for gadget abuse. based on the survey conducted the National Commission for Child Protection about adolescent sexual behavior in 2007, there are 97% of teenagers in Indonesia have accessed pornography. The survey involved 4,726 respondents from middle and high school students among 13-17 years old in 12 major cities. This research aims to describe: (1) The form of gadget deviation as the impact of IT abuse for teenagers. (2) the reason of the deviation, (3) the effort of stake holder in managing the gadget deviation. By using a combination of quantitative and qualitative approache, the result of this research as follows: (1) Some gadget deviations that are often done by children such as: addicted to gadgets, accessing romantic nuances that lead to pornography and accessing violent shows. (2) The background of these deviations includes: the desire of children to be accepted in the community, efforts to build self-confidence, and efforts to find identity. (3) several attempts have made to overcome gaged abuse, both by parents, teachers and government.

Keywords: Gadget, Abuse, Sophistication

Abstrak

80 persen dari semua pengguna internet termasuk anak-anak dan remaja berusia 15-19 tahun. Mereka menggunakan internet untuk mencari informasi, terhubung dengan teman-teman mereka dan untuk hiburan. Ini

mudah untuk penyalahgunaan gadget. Berdasarkan survei yang dilakukan Komnas Perlindungan Anak tentang perilaku seksual remaja tahun 2007, terdapat 97% remaja di Indonesia yang telah mengakses pornografi. Survei tersebut melibatkan 4.726 responden dari siswa sekolah menengah dan menengah berusia 13-17 tahun di 12 kota besar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) Bentuk penyimpangan gadget sebagai dampak penyalahgunaan TI pada remaja. (2) alasan penyimpangan, (3) upaya stake holder dalam mengelola penyimpangan gadget. Dengan menggunakan kombinasi pendekatan kuantitatif dan kualitatif, hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Beberapa penyimpangan gadget yang sering dilakukan oleh anak-anak seperti: kecanduan gadget, mengakses nuansa romantis yang mengarah pada pornografi dan mengakses tayangan kekerasan. (2) Latar belakang penyimpangan tersebut meliputi: keinginan anak untuk diterima di masyarakat, upaya membangun rasa percaya diri, dan upaya menemukan jati diri. (3) Berbagai upaya telah dilakukan untuk menanggulangi penyalahgunaan, baik oleh orang tua, guru maupun pemerintah.

Kata Kunci : Gadget, Penyalahgunaan, Sophistikasi

Pendahuluan

Gadget sebagai perangkat elektronik telah memberikan kemudahan bagi siapa pun untuk mendapatkan informasi di dunia maya. Oleh karenanya angka pengguna internet mengalami kecenderungan meningkat dari tahun ke tahun. Berdasarkan pernyataan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo), pengguna internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang. Dengan capaian terse-

but, Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia. Dari jumlah pengguna internet tersebut, 80 persen di antaranya adalah anak-anak dan remaja berusia 15-19 tahun.¹

Sebuah studi telah dilakukan dengan melibatkan 400 responden berusia 10 sampai 19 tahun yang mewakili wilayah perkotaan dan pedesaan di seluruh Indonesia. Hasilnya sebanyak 98 persen dari anak dan remaja mengaku menge-

¹ <https://kominfo.go.id>, tanggal akses 2 februari 2018

tahui internet dan 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet. Motivasi bagi anak dan remaja untuk mengakses internet, yaitu untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan. Pencarian informasi yang dilakukan sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi.² Modernisasi di bidang teknologi dan informasi telah melahirkan standar baru dalam kehidupan.³ Salah satunya terjadi pergeseran pola komunikasi antara orang tua (pendidik) dengan anak.

Orang tua dan juga pendidik saat ini bukan menjadi satu-satunya sumber informasi, sebab anak-anak bisa mengakses pengetahuan apa pun dengan medsos tersebut. Bahkan sangat mungkin terjadi anak-anak lebih dahulu mengetahui suatu hal dari pada orang tuanya.

Ketidakkampuan pendidik dan orang tua dalam menjawab tantangan perubahan akan menciptakan jarak yang lebar antara para pendidik dengan anak-anak. Alih-alih menjadi mitra diskusi bagi anak, orang tua dan pendidik akan dianggap sebagai penghalang bagi keinginan anak untuk memperoleh pengetahuan yang mereka butuhkan. Anak-anak lebih memilih mengembara di dunia maya untuk memuaskan rasa ingin tahunya. Inilah yang memicu terjadinya penyalahgunaan dalam penggunaan media informasi utamanya penggunaan gadget.

² Kompas.com tanggal akses 2 Pebruari 2018, 16:23 WIB

³ Ciri paling menonjol dari modernisasi adalah berpindahnya kekuasaan yang semula bertumpu pada pihak-pihak yang dominan, melainkan tersebar di seluruh masyarakat. Kekuasaan tidak bekerja melalui penindasan atau represi melainkan melalui normalisasi yang positif dan produktif, yaitu melalui wacana atau opini. Asmaeny Aziz, *Feminisme Profetik*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2007), 144.

Dyah Nawangsari

Berdasarkan hasil survei, satu dari tiga anak bahkan mulai menggunakan *smartphone* ketika berumur tiga tahun. Satu dari 10 anak menikmati *gadget* dalam usia yang lebih muda yakni dua tahun. Fenomena ini menunjukkan, jutaan anak mengalami kecanduan *gadget*. Para peneliti mewawancarai 571 orang tua yang memiliki anak usia di bawah 16 tahun. Mereka memandang kebiasaan *hi-tech* tersebut sebagai tanda telah terobsesi dengan teknologi. Seperempat responden mengatakan anak-anak mereka merasa 'hilang' tanpa adanya teknologi. Lebih dari seperempat responden juga mengaku akan menghabiskan lebih banyak uang untuk alokasi *gadget* dibandingkan tahun sebelumnya.⁴

Kasus-kasus penyalahgunaan gadget di kalangan anak harus diwaspadai. Sebuah survei dilakukan Komnas Perlindungan Anak mengenai perilaku seksual anak remaja pada 2007. Hasil survei

menunjukkan sebanyak 97% remaja di Indonesia pernah mengakses pornografi. Survei tersebut melibatkan responden 4.726 siswa SMP dan SMA di 12 kota besar dengan kisaran usia 13-17 tahun.⁵

Berbagai penyimpangan ini tidak bisa dibiarkan begitu saja. Mendesak diperlukan media sosial yang ramah anak. Keberadaan media sosial yang ramah anak ini menjadi salah satu bagian dari indikator Kota/kabupaten Layak Anak (KLA).⁶ Terwujudnya Kabupaten/Kota Layak Anak ini merupakan program pemerintah yang dicanangkan sejak 2006. Target program ini sampai tahun

⁵ <http://www.merdeka.com>

⁶ Pemerintah melalui Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak telah menetapkan 25 indikator Kabupaten/Kota Layak Anak yang dituangkan dalam Permen PPPA no. 21 tahun 2011. 25 indikator substansi tersebut dikelompokkan dalam 5 kluster hak anak yaitu: hak sipil dan kebebasan, lingkungan keluarga dan pengasuhan, alternatif kesehatan dan kesejahteraan dasar, pendidikan, pemanfaatan waktu luang dan kegiatan budaya dan Perlindungan khusus. Ketersediaan sarana informasi yang layak bagi anak merupakan salah satu indikator kluster hak sipil dan kebebasan.

⁴ REPUBLIKA.CO.ID

2030 seluruh kabupaten/kota sudah memenuhi standar KLA.

Untuk merespon program pemerintah ini sejak tanggal 23 September 2017 Pemerintah Kabupaten Jember mendeklarasikan diri sebagai Kabupaten Layak Anak. Tujuannya adalah untuk memberikan rasa nyaman terhadap tumbuh kembang anak yang merupakan penerus bangsa⁷. Implementasi deklarasi ini adalah dengan mewujudkan 25 indikator KLA. Banyak hal yang harus dilakukan, yang salah satunya penelitian tentang ketercapaian 25 indikator tersebut. Dalam konteks inilah penelitian ini dilakukan..

Metodologi Penelitian

Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian pola-pola sophistikasi dalam penyalahgunaan gadget di kalangan anak

ini, menggunakan *mixed methods* yang mengkolaborasikan penelitian kuantitatif yang hasilnya akan diperdalam dengan penelitian kualitatif. Adapun metode yang digunakan mengacu desain *concurrent embedded* (campuran tidak berimbang), yakni menggabungkan antara metode penelitian kuantitatif dengan kualitatif secara tidak berimbang. Pada penelitian ini 70% menggunakan kuantitatif dan 30% menggunakan kualitatif. Metode ini berupaya untuk memperluas temuan-temuan yang diperoleh dari satu metode dengan penemuan-penemuan dari metode lainnya.⁸

Penelitian ini dilakukan secara eksploratif karena bertujuan untuk mengetahui pola-pola penyalahgunaan gadget di kalangan anak. Oleh karena itu digunakan pendekatan kuantitatif agar diperoleh

⁷ suaraindonesia-news.com

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 537.

Dyah Nawangsari

gambaran yang sesungguhnya tentang penyalahgunaan gadget tersebut.⁹ Teknik ini dipilih karena populasi anak-anak pemilik dan pengguna gadget itu sangat luas. Itulah sebabnya pada langkah awal penggalan data dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada 150 anak yang dibagikan secara acak di beberapa sekolah antara lain: SMPN 2 Rambipuji, SMPN 1 Tanggul, SDN Tanggul Kulon 1, SMPN 1 Arjasa, dan beberapa sekolah lain.

Dari langkah pertama ini akan bisa ditentukan subyek penelitian yakni anak-anak pemilik dan pengguna gadget baik yang berada di lingkungan SD maupun

SMP. Subjek itulah yang akan dijadikan informan kunci (*key informant*). Dengan demikian penentuan informan dilakukan dengan teknik *purposive*. Teknik ini digunakan untuk menentukan anggota informan yang dipilih secara khusus berdasarkan tujuan penelitian.¹⁰

Penggunaan teknik ini didasarkan pada pertimbangan bahwa informan yang dipilih adalah yang benar-benar mengetahui pola-pola penyalahgunaan gadget, latar belakang dan upaya-upaya penanggulangannya.

Metode Pengumpulan Data

Penggalan data pada penelitian ini dibedakan menjadi data yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa data ketergantungan anak terhadap gadget dengan indikator: (1) tujuan penggunaan gadget, (2) Pemilihan Fitur pada gadget, (3) Intensitas

⁹ Penelitian yang bersifat alamiah seperti ini tepatnya menggunakan pendekatan desain kualitatif (*qualitative design*). Penelitian kualitatif sendiri didefinisikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data diskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara *holistik* (utuh). (R.C. Bogdan, and Biklen, S.K. *Qualitative Research for Education an Introduction to Theori and Methods*. (London: Allyn and Bacon. Inc, 1998). 72.

¹⁰ Kenneth D. Bailey: “*the advantage of purposive sampling is that the researcher can use his or her research skill and prior knowledge to choose respondents*”. Kenneth D. Bailey, *Methods of Social Research*, 2nd Edition, (New York: The Free Press, 1982).

penggunaan gadget. Selain itu juga data bentuk-bentuk penyalahgunaan gadget dengan indikator: (1) Tayangan pornografi, (2) tayangan kekerasan, (3) tayangan *bullying*. Perolehan data kuantitatif ini diperoleh dengan angket jenis angket tertutup.

Sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi dan dokumentasi terkait ketergantungan gadget dan bentuk-bentuk penyalahgunaannya. Selain itu dilakukan *deep interview* pada orang tua dan guru berkenaan dengan penyebab ketergantungan gadget dan upaya *stake holder* dalam mengatasi penyalahgunaan gadget.

Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap. Tahap pertama dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh melalui kuesioner dengan cara melakukan perhitungan prosentase

skor terhadap bentuk-bentuk penyalahgunaan gadget. Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis dengan pendekatan studi kasus (*case study*).¹¹ Sedangkan data interview diperlukan untuk mendapatkan gambaran tentang latar belakang timbulnya penyalahgunaan dan upaya penanggulangannya.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu (1) mengadakan pemetaan wilayah sampel penelitian untuk menentukan waktu pelaksanaan penelitian; (2) pelaksanaan uji validitas konstruk instrumen penelitian melalui tim panelis, analisis data hasil uji validitas konstruk instrumen

¹¹ Menurut Bogdan dan Biklen *Case Study* merupakan pengujian secara rinci terhadap suatu latar, orang, maupun suatu peristiwa tertentu. Lihat: R.C. Bogdan, and Biklen, S.K. *Qualitative Research for Education an Introduction to Theori and Methods*. (London: Allyn and Bacon. Inc, 1998). 72.

Dyah Nawangsari

penelitian dan perbaikan instrumen penelitian; (3) pengumpulan data instrumen penelitian; dan (4) analisis data penelitian dan penulisan laporan hasil penelitian

Temuan Penelitian dan Pembahasan

Berbagai penyimpangan dalam penggunaan gadget

a. Ketergantungan pada gadget

Diawali dengan pertanyaan tentang tujuan penggunaan gadget sebanyak 25 persen anak menggunakan gadget dengan tujuan untuk pencarian informasi, mencari hiburan dan juga untuk mengisi waktu luang. Sedangkan 51 persen di antaranya memilih dua di antara alasan itu, dan 20 persennya salah satu. Dengan kata lain 96 persen anak menjadikan gadget sebagai sumber informasi, sarana hiburan, dan mengisi waktu luang. Sisanya hanya 4 persen yang tidak. Angka ini menunjukkan tingginya kebutuhan anak pada gadget.

Tingginya tingkat kebutuhan anak terhadap gadget bisa jadi mengarah kepada ketergantungan (kecanduan) anak terhadap media elektronik tersebut. Oleh karenanya survei dilanjutkan dengan pertanyaan-pertanyaan untuk mengukur tingkat intensitas penggunaan gadget dalam satu minggu, dan durasi anak-anak dalam menggunakan gadget dalam satu hari. Hasil survei menunjukkan dari 123 responden 80 siswa (65 persen) dalam kategori jarang, 31 anak (25 persen) dalam kategori biasa, dan hanya 12 anak (10 persen) yang dikategorikan sering. Dari angka ini bisa dilihat bahwa prosentase anak yang ketergantungan terhadap gadget masih tergolong rendah. Meski demikian angka ini tetap harus diwaspadai agar tidak bertambah besar.

Untuk lebih menguji tingkat ketergantungan anak pada gadget, pertanyaan selanjutnya terkait dengan pilihan anak bermain dengan gadget atau dengan kawan sebaya. Hasilnya hanya sebanyak

34 siswa (28 persen) yang lebih memilih gadget, sisanya 89 siswa (72 persen) masih memilih bermain dengan kawan sebaya. Bagaimanapun survei ini membuktikan bahwa dari keseluruhan responden ada anak yang ketergantungan kepada gadget meski dalam angka yang kecil.

b. Perilaku Romantis yang mengarah ke pornografi

Penyimpangan perilaku yang akan dibuktikan selanjutnya adalah perilaku romantis yang belum semestinya dilakukan anak-anak. Diawali dengan pertanyaan tentang tayangan-tayangan romantis yang pernah diakses oleh para responden. Tayangan yang dimaksud berupa film/video maupun bentuk lain yang menampilkan aktifitas berpelukan, berciuman yang dilakukan sepasang kekasih yang jatuh cinta. Hasilnya 37 persen anak pernah mengakses keduanya, 41 persen

salah satu, dan sisanya 22 persen tidak mengakses sama sekali. Bisa dikatakan 78 persen anak pernah mengakses tayangan yang mengandung unsur romantis.

Selanjutnya pertanyaan dipersempit lagi untuk mengetahui adegan romantis yang sering dilihat oleh anak. Hasil survei membuktikan bahwa adegan berpegangan tangan paling banyak dilihat oleh anak-anak (sebanyak 52 persen). Selebihnya 22 persen pernah melihat adegan lain, 13 persen pelukan, cium pipi/kening 8 persen dan adegan ciuman 5 persen. Yang patut mendapat catatan penting di sini terdapat 27 anak (22 persen) yang pernah melihat tayangan lain, dengan angka yang melebihi adegan pelukan, cium pipi/kening, dan adegan ciuman. Angka 22 persen ini

Dyah Nawangsari

selanjutnya lebih didalami melalui interview dengan para responden.¹²

Hasil interview menunjukkan bahwa anak-anak tersebut pernah membuka konten-konten porno di gadget mereka baik secara sengaja maupun tidak sengaja.¹³ Kalau yang tidak sengaja itu terjadi ketika mereka sedang memainkan games di internet dan masuk konten-konten porno dalam bentuk iklan. Gambar-gambar dan bahkan adegan porno juga bisa lihat melalui video atau film animasi yang mereka lihat melalui saluran youtube. Beberapa anak SMP yang di interview mengaku mereka juga pernah mendapat kiriman gambar atau video porno dari kawan-kawan di jejaring sosial baik whastapp maupun facebook.

¹² Dari 27 responden ini 7 diantaranya anak SD dengan kisaran usia 9 sampai 11 tahun, sisanya anak SMP dengan usia 12 sampai 15 tahun. Interview terhadap ke 27 responden itu dilakukan secara terpisah di sekolah tempat anak-anak itu belajar, bekerjasama dengan guru kelas dan guru BK.

¹³ Nama-nama informan sengaja tidak dicantumkan untuk menjaga kerahasiaan responden.

Langkah selanjutnya adalah menanyakan perasaan responden ketika melihat tayangan-tayangan romantis. Hasilnya menunjukkan dari 123 responden 42 anak (34 persen) menjawab tidak suka, 56 anak (56 persen) biasa saja dan sisanya 25 anak (20 persen) menyukai tayangan romantis. Dari angka itu membuktikan bahwa lebih banyak anak yang cenderung menyukai tayangan romantis, sebab yang benar-benar tidak menyukai hanya 42 siswa.

Pertanyaan berikutnya bermaksud untuk membuktikan apakah tayangan-tayangan romantis yang diakses anak tersebut dilakukan dalam pergaulan anak sehari-hari. Terdapat dua indikator yakni: (1) Mengirim pesan-pesan pribadi melalui gadget, (2) berpegangan tangan, berpelukan, berciuman. Jawaban responden terkait perilaku romantis ini cukup mengejutkan. Dari 123 responden 93 anak (76 persen) pernah melakukan dengan intensitas yang

berbeda, dan hanya 30 anak (24 persen) yang tidak pernah melakukan sama sekali. Angka ini berbanding lurus dengan pertanyaan sebelumnya tentang tayangan romantis yang pernah diakses anak. Hasilnya sebanyak 78 persen anak pernah melihat tayangan tersebut.

c. Perilaku kekerasan

Penyimpangan perilaku berikutnya yang akan dibuktikan adalah perilaku kekerasan. Sebagaimana hasil survei tentang tayangan kekerasan yang diakses oleh responden, terbukti bahwa 47 persen dari responden pernah melihat tayangan yang berisi: (1) aksi perlawanan, persaingan dan permusuhan; (2) aktifitas memukul, menendang dan menggunakan senjata tajam. Di antara responden pernah melihat salah satu tayangan (sebanyak 27 persen), dan hanya 26 persen anak yang tidak pernah melihat sama sekali. Bisa dikatakan

74 persen anak pernah melihat tayangan kekerasan.

Selanjutnya survei dipersempit dengan menanyakan tayangan kekerasan yang paling sering dilihat anak. Hasil survei menunjukkan adegan kekerasan yang paling sering dilihat anak adalah memukul sebanyak 47 persen, selanjutnya memakai senjata tajam sebanyak 27 persen, adegan lain sebanyak 13 persen, 11 persen adegan mengolok, dan sisanya 2 persen adegan menendang. Selanjutnya pertanyaan diarahkan pada respon terhadap tayangan-tayangan kekerasan. Jawaban responden terhadap tayangan kekerasan; sebanyak 30 anak (24 persen) menjawab tidak suka, 58 anak (47 persen) bersikap biasa saja dan 35 anak (29 persen) menyukai. Meski terbilang kecil, prosentase anak yang menyukai tayangan kekerasan juga patut diwaspadai, sebab

Dyah Nawangsari

prosentasenya sedikit lebih tinggi dari pada yang tidak menyukai.

Berikutnya akan dilihat apakah tayangan-tayangan kekerasan itu juga dilakukan oleh anak-anak dalam pergaulan mereka sehari-hari? Hasilnya sama seperti perilaku romantis, angka perilaku kekerasan juga cukup tinggi, bahkan prosentase anak yang sering melakukan kekerasan paling tinggi di antara yang lain, yakni sebanyak 46 persen (58 anak). Jika ditambahkan dengan yang pernah melakukan kekerasan sebanyak 31 persen, dapat diartikan 77 persen anak pernah melakukan kekerasan dalam pergaulan sehari-hari. Angka ini berbanding lurus dengan pertanyaan sebelumnya tentang tayangan kekerasan yang pernah diakses anak. Hasilnya sebanyak 74 persen anak pernah melihat tayangan tersebut.

d. Latar belakang terjadinya penyimpangan.

Berbagai penyimpangan perilaku dalam penggunaan gadget

dilatarbelakangi oleh beberapa hal, sebagai berikut:

1. Keinginan anak untuk diterima di komunitas

Sejak memasuki usia sekolah anak-anak sudah mulai berhubungan dengan komunitas di luar lingkungan rumah mereka. Pada saat itu pula mereka akan bertemu dengan beragam perilaku baik dari teman-teman sebaya maupun dari orang-orang dewasa di sekitar mereka. Anak-anak akan berusaha untuk mencari perilaku-perilaku yang menjadi ciri dari komunitas itu, dan nantinya akan mereka tiru. Mereka akan berusaha membuat peniruan yang sebaik-baiknya sehingga bersesuaian dengan keadaan dirinya dan tujuannya.

Dalam hal ini anak-anak bukan merupakan organisme pasif yang hanya meniru hal-hal yang dilakukan orang lain. Peniruan itu juga bukan semata-mata reflek otomatis atas stimulus, melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan

skema kognitif anak itu sendiri. Pola yang demikian ini oleh Albert Bandura disebut *Reciprocal Determinism*, yakni pola interaksi timbal balik yang terus menerus antara kognitif, tingkah laku dan lingkungan.¹⁴

Menurut teori Bandura dalam pergaulan sehari-hari anak akan belajar dari lingkungan dengan melibatkan tiga komponen (unsur) yaitu perilaku model (contoh), pengaruh perilaku model, dan proses internal anak. Jadi yang dilakukan anak pertama adalah proses mengenal perilaku model (perilaku yang akan ditiru), kemudian mempertimbangkan dan memutuskan untuk meniru sehingga menjadi perilakunya sendiri. Perilaku model ialah berbagai perilaku yang dikenal di lingkungannya. Apabila beresesuaian dengan keadaan dirinya (minat, pengalaman, cita-cita, tujuan

dan sebagainya) maka perilaku itu akan ditiru.¹⁵

Atas dasar teori Bandura ini anak-anak mengembangkan perilakunya melalui empat tahap. Yang pertama tahap perhatian (*attantional phase*), ketika anak mulai menyadari bahwa kebanyakan orang-orang di sekitarnya tidak bisa lepas dari gadget. Tahap berikutnya adalah *retention phase* (tahap penyimpanan), ketika anak menyimpan kesan terhadap perilaku model dalam memori mereka. Anak-anak beranggapan bahwa gadget merupakan ciri remaja “zaman *now*”. Anak-anak akan merasa tersisih dari komunitasnya manakala mereka tidak memiliki gadget. Tahap selanjutnya adalah *reproduction phase* (tahap reproduksi) pada saat anak-anak mewujudkan kesan-kesan

14 Neil J. Salkind. *An Introduction to Theories of Human Development*. Thousand Oaks, (London: Sage Publications. International Education and Publisher, 2004).

15 Mohamad Surya, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran* (Bandung:Pustaka Bani Quraisy, 2004), 44.

Dyah Nawangsari

perilaku yang mereka simpan itu menjadi perilaku mereka sendiri.

Anak-anak akan berusaha sekuat tenaga untuk tidak ketinggalan dengan kawan-kawannya. Mereka memiliki motivasi kuat untuk mewujudkan perilaku itu. Dengan sekuat tenaga mereka akan berusaha untuk tidak ketinggalan dengan kawan-kawannya dengan mewujudkan identitas remaja “*zaman now*”, fase ini disebut dengan *motifation phase* (tahap motifasi). Pada tahap ini anak memiliki dorongan yang kuat untuk mewujudkan perilaku tersebut. Usaha tersebut biasanya mendapatkan *reinforcement* (penguatan) dari orang tua, dengan memberikan anak fasilitas gadget.

Hasil temuan ini membuktikan bahwa terbentuknya perilaku anak di karenakan adanya hubungan timbal balik antara stimulus dari lingkungan (berupa perilaku model), dan respon dari anak sendiri (dalam bentuk perilaku), dan juga motifasi dari dalam diri anak

(kognitif). Motifasi dalam diri anak itu akan semakin kuat dengan adanya *reinforcement* (penguatan) berupa dukungan dari orang tua.¹⁶ Atas dasar teori Bandura, terdapat tiga hal yang paling berpengaruh dalam perilaku anak antara lain:

- a) *Reciprocal determinism* berupa interaksi timbal balik yang terus menerus antara kognitif, tingkah laku dan lingkungan.
- b) *Beyond reinforcement*, tingkah laku tersebut sepenuhnya merupakan hasil observasi tanpa ada *reinforcement* yang terlibat. Cukup dengan melihat perilaku yang sama secara berulang-ulang, maka anak akan bisa mereproduksi perilaku tersebut.
- c) *Self-regulation/cognition*, dalam menentukan perilaku tersebut anak akan mengatur diri sendiri

¹⁶ Walau bukan faktor utama, dalam perspektif Bandura juga ikut menentukan terbentuknya perilaku. Sebab teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) Bandura sejatinya merupakan gabungan antara teori belajar Behavioristik dengan penguatan dan psikologi Kognitif dengan prinsip modifikasi perilaku.

(*Self-regulation*), mempengaruhi tingkah laku dengan cara mengatur lingkungan, menciptakan dukungan kognitif dan mengadakan konsekuensi bagi tingkah lakunya sendiri.¹⁷

Keinginan anak diterima dalam komunitas pergaulan menjadikan mereka berusaha keras untuk meniru dan mewujudkan ciri-ciri komunitas tersebut. Karena kebanyakan orang di lingkungan sekitar anak-anak menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, maka perilaku mereka juga tidak jauh dari kebiasaan itu. Dari 22 persen anak yang ketergantungan kepada gadget, beberapa di antaranya mengakui

kebiasaan tersebut dikarenakan mengikuti teman-teman.¹⁸

2. Upaya membangun kepercayaan diri

Berbagai penyimpangan dalam penggunaan gadget juga terjadi sebagai akibat dari upaya anak membangun kepercayaan diri. Ketika anak-anak merasa diterima dalam komunitas, maka pada saat itu kepercayaan diri mereka tumbuh. Upaya anak membangun kepercayaan diri dimulai ketika anak sudah memasuki usia sekolah (usia 6 sampai 12 tahun). Dalam teori Erikson periode ini disebut fase *Industry vs inferiority* (ketekunan vs rasa rendah diri).

Pada fase ini kemampuan akademik anak mulai berkembang. Selain itu, kemampuan sosial anak untuk berinteraksi di luar anggota keluarganya juga mulai berkem-

17

<https://www.websitependidikan.com/2017/12/konsep-prinsip-dan-implikasi-teori-belajar-sosial-bandura.html> , tanggal akses 10 Oktober 2018.

¹⁸ Interview dengan Celcya, Dela, Very, Irfani, tanggal 12 Nopember 2018.

Dyah Nawangsari

bang. Anak akan belajar berinteraksi dengan teman-temannya maupun dengan gurunya. Kegagalan untuk memperoleh prestasi-prestasi penting menyebabkan anak untuk menciptakan citra diri yang negatif. Hal ini dapat membawa kepada perasaan rendah diri yang dapat menghambat pembelajaran di masa depan.¹⁹

Pada tahap ini anak juga akan membandingkan dirinya dengan teman-temannya, sehingga hubungan teman sebaya menjadi sangat penting untuk anak-anak sekolah. Mereka peduli pada sikap-sikap maupun penampilan yang akan memperkuat posisi mereka dengan teman sebayanya. Mereka membandingkan diri mereka dengan orang lain dan mengakui bahwa ada dimensi yang mungkin mereka ku-

rang dalam perbandingan tersebut.²⁰ Itulah sebabnya mereka selalu berusaha mengimbangi atau bahkan menyamai perilaku kawan-kawan sebayanya.²¹

Fenomena FOMO atau *Fear Of Missing Out* banyak dialami anak-anak di periode ini. Mereka akan merasa kurang percaya diri kalau ketinggalan informasi maupun konten-konten pada gadget. Informasi dalam bentuk apa pun mereka akses agar mereka tidak tertinggal dengan kawan-kawannya. Ini yang menjadi alasan dari total responden 78 persen responden tidak mau ketinggalan mengakses konten romantis. Di samping itu 74 persen dari total responden tidak mau melewatkan konten kekerasan. Konten-konten yang masih belum semestinya mereka lihat, sangat mudah di akses melalui gadget.

19

<https://dosenpsikologi.com/teori-psikososial-erikson>. *Teori Psikososial Erikson dan Perkembangannya*, tanggal akses 1 Desember 2018.

²⁰ David R Shaffer, *Social and Personality Development*, (United States of America: Thomson Wardwoth, 2005).

²¹ Pola adaptasinya dengan menggunakan Reciprocal Diterminisne Albert Bandura sebagaimana sudah dijelaskan pada sub bab sebelumnya.

3. Upaya pencarian jati diri
Keinginan diterima komunitas dengan usaha keras membangun kepercayaan diri pada anak, sesungguhnya merupakan satu rangkaian upaya anak untuk menemukan jati diri. Pada tahap ini anak sudah memasuki usia remaja dan mulai mencari jati dirinya. Masa ini adalah masa peralihan antara dunia anak-anak dan dewasa.

Dalam pandangan Erikson, pada periode ini anak-anak berada di fase *Identity vs role confusion* (identitas vs kebingungan peran). Ini di alami anak usia 12 sampai 18 tahun. Pada tahap ini seorang anak remaja akan mencoba banyak hal untuk mengetahui jati diri mereka sebenarnya, dan biasanya anak akan mencari teman yang memiliki kesamaan dengan dirinya untuk melewati hal tersebut. Hubungan mereka dalam kelompok tersebut sangat erat, sehingga mereka mem-

iliki solidaritas yang tinggi terhadap sesama anggota kelompok.²²

Erikson percaya bahwa individu tanpa identitas yang jelas akhirnya akan menjadi tertekan dan kurang percaya diri ketika mereka tidak memiliki tujuan, atau bahkan mereka mungkin sungguh-sungguh menerima bila dicap sebagai orang yang memiliki identitas negatif, seperti menjadi kambing hitam, nakal, atau pecundang. Alasan mereka melakukan ini karena mereka lebih baik menjadi seseorang yang dicap sebagai orang yang memiliki identitas negatif dari pada tidak memiliki identitas sama sekali.²³

Harter (dalam Shaffer) mengatakan bahwa remaja yang

22

<https://dosenpsikologi.com/teori-psikososial-erikson>. *Teori Psikososial Erikson dan Perkembangannya*, tanggal akses 1 Desember 2018.

²³ David R Shaffer, *Social and Personality.....* 2005

Dyah Nawangsari

terlalu kecewa atas penggambaran diri mereka yang tidak konsisten akan bertindak keluar dari karakter dalam upaya untuk meningkatkan citra mereka atau mendapat pengakuan dari orang tua atau teman sebaya. Anak pada usia ini rawan untuk melakukan beberapa hal negatif dalam rangka pencarian jati diri mereka.²⁴ Di antara perilaku negatif terlihat pada jawaban responden, sebanyak 76 persen pernah melakukan adegan-adegan romantis, dan 77 persen pernah melakukan adegan kekerasan.

e. Upaya *stakeholder* dalam mengatasi penyimpangan gadget itu

Kecenderungan anak-anak yang terus menerus menghabiskan waktunya dengan bermain gadget. Di samping berdampak pada penyimpangan perilaku, anak-anak pun akan kehilangan waktu pentingnya untuk belajar dan melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat. Oleh karena itu berbagai upaya dil-

akukan untuk mengurangi ketergantungan anak pada gadget. Usaha itu dilakukan oleh orang tua, sekolah dan juga pemerintah

f. Upaya-upaya yang dilakukan orang tua

Rumah merupakan tempat anak banyak menghabiskan waktu di luar jam sekolah. Di rumah pula anak-anak bermain-main dengan gadget mereka. Hasil interview dengan orang tua responden, menghasil berbagai cara untuk mengatasi penyimpangan dalam penggunaan gadget.²⁵ Cara itu antara lain:

1) Menunjukkan mainan lain sebagai alternatif. Anak-anak banyak di dorong untuk bermain dengan permainan lain sebagai alternatif, terutama permainan-permainan yang melibatkan fisik anak, seperti main petak umpet, main kelereng, bermain kartu,

²⁵ Interview di lakukan secara terpisah dengan orangtua pada informan selama bulan Oktober 2018. Beberapa informan itu antara lain: Samsul, Markum, Sri, Sulikah, H. Djalianto, Heny.

²⁴ Ibid

- bermain bola bekel dan sebagainya.
- 2) Memberikan batasan waktu dalam menggunakan gadget; Anak-anak hanya boleh membuka gadget ketika waktu-waktu libur. Jika tidak ada liburan, tidak membiarkan anak-anak bermain gadget dengan bebas.
 - 3) Mendorong dan membawa anak bermain ke luar rumah, antara lain ke pemandian, ke pantai, ke sawah (kebun) dan sebagainya.
 - 4) Memberikan waktu luang untuk beraktifitas bersama anak baik di rumah maupun di luar rumah. Aktifitas itu antara lain: nonton TV bersama, masak bersama, belanja bersama, bahkan bermain gadget dengan anak.
 - 5) Membawa anak mengikuti kegiatan lain misalnya mengikuti berbagai les dan latihan olahraga.
 - 6) Memberikan batasan akses internet di rumah, dengan tidak membiarkan internet mudah diakses di rumah
 - 7) Mengajak anak berdiskusi terkait rambu-rambu dalam penggunaan gadget, bahaya-bahaya yang mungkin ditimbulkan, serta konten-konten yang harus di waspadai.
 - 8) Mengajak anak bersosialisasi dengan teman sebaya dengan mendorong mereka lebih sering menghabiskan waktunya dengan berinteraksi bersama temannya.
 - 9) Memberikan contoh baik dalam penggunaan gadget, dengan tidak menghabiskan waktu terus menerus dengan gadget.
- g. Upaya Pihak Sekolah
- Sekolah bisa lebih tegas lagi dalam menerapkan peraturan terkait penggunaan gadget. Peraturan itu sudah disosialisasikan kepada anak-anak dan orang tua/wali siswa sejak pertama anak masuk sekolah. Interview dengan beberapa informan,

Dyah Nawangsari

menghasilkan upaya-upaya sebagai berikut:²⁶

- 1) Melarang keras para siswa membawa gadget ke sekolah kecuali hanya untuk kepentingan menghubungi orang tua. Untuk memperkuat peraturan tersebut, pihak sekolah secara rutin melakukan razia gadget ke setiap kelas tanpa ada pemberitahuan sebelumnya.
- 2) Memberikan sanksi yang tegas bagi anak-anak yang ketahuan membawa gadget dengan sanksi yang beragam sesuai berat ringannya pelanggaran. Bagi anak yang baru pertama membawa gadget sanksinya cukup di tahan gawainya sampai pelajaran selesai. Tetapi kalau dilanggar lagi yang kedua kalinya, orangtua yang harus mengambil di sekolah. Kalau masih di langgar lagi yang ketiga kalinya,

²⁶ Interview dengan beberapa guru, dan kepala sekolah dilakukan secara terpisah pada bulan Nopember 2018. Beberap informan antara lain: Rohim, Solekhan, Nanik Mahmudah, Nunik, Robiatul Adawiyah.

maka gadget sdh menjadi hak milik sekolah. Bagi anak-anak yang dalam gadgetnya terdapat konten porno, maka pihak sekolah tidak segan-segan untuk mengeluarkan anak tersebut dari sekolah.

- 3) Bekerjasama dengan orangtua untuk menerapkan peraturan ini secara konsisten baik di sekolah maupun di rumah.

h. Upaya Pemerintah

Pemerintah tentu saja tidak bisa berpangku tangan terhadap fenomena penyalahgunaan gadget pada anak. Dalam hal ini yang bisa dilakukan pemerintah adalah memberilakan regulasi untuk menjamin tersedianya media yang ramah anak, agar anak-anak bisa terhindar dari pemberitaan-pemberitaan, maupun konten-konten yang belum semestinya mereka konsumsi. Karena itu, Dewan Pers bersama KPPPA membuat pedoman pemberitaan ramah anak. Dalam hal ini terdapat 10

pedoman pemberitaan ramah, antara lain:

- 1) Wartawan Indonesia harus merahasiakan identitas anak dalam memberitakan informasi tentang anak khususnya yang diduga, disangka, didakwa melakukan pelanggaran hukum atau dipidana atas kejahatannya.
- 2) Wartawan Indonesia memberitakan secara faktual dengan kalimat/narasi/visual yang bernuansa positif, empati, dan/atau tidak membuat deskripsi/rekonstruksi peristiwa yang bersifat seksual dan sadistik.
- 3) Wartawan Indonesia tidak mencari atau menggali informasi mengenai hal-hal di luar kapasitas anak untuk menjawabnya seperti peristiwa kematian, perceraian, perselingkuhan orang tua dan/atau keluarga, serta kekerasan atau kejahatan, konflik dan bencana yang menimbulkan dampak traumatik.
- 4) Wartawan Indonesia dapat mengambil visual untuk melengkapi informasi tentang peristiwa anak terkait persoalan hukum, namun tidak menyiarkan visual identitas atau asosiasi identitas anak.
- 5) Wartawan Indonesia dalam membuat berita yang bernuansa positif, prestasi, atau pencapaian, mempertimbangkan dampak psikologis anak dan efek negatif pemberitaan yang berlebihan.
- 6) Wartawan Indonesia tidak menggali informasi dan tidak memberitakan anak yang masih dalam perlindungan Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban (LPSK).
- 7) Khusus tentang berita terkait anak sebagai korban kejahatan yang kemudian diketahui pelakunya ada hubungan

Dyah Nawangsari

kekeluargaan/kekerabatan, Wartawan Indonesia segera menghentikan pengungkapan identitas anak. Untuk media siber, berita yang menyebutkan identitas dan sudah dimuat, diedit ulang agar identitas anak tersebut tidak terungkap.

- 8) Dalam hal berita anak hilang, kemudian diketahui menjadi korban tindak kejahatan, maka dalam pemberitaan berikutnya, segala identitas anak tidak boleh dipublikasikan dan pemberitaan sebelumnya dihapuskan.
- 9) Perusahaan pers segera menghapus dan mencabut pemberitaan sesuai ketentuan pada butir ketujuh dan kedelapan.
- 10) Organisasi pers ikut mendorong pelaksanaan pedoman ini melalui berbagai kegiatan seperti diseminasi dan pelatihan.²⁷
- 11) Hingga saat ini pedoman pemberitaan ramah anak itu masih dibahas dan masih dalam bentuk

draf. Menjadi tanggungjawab semua pihak untuk mewujudkan tersedianya media informasi yang benar-benar ramah anak.

Simpulan

Setelah dilakukan penggalan data dan juga analisis, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Beberapa penyimpangan gadget yang sering dilakukan anak antara lain: (1) Kecanduan (ketergantungan) gadget, (2) Mengakses tayangan yang bernuansa romantis yang mengarah pada pornografi dan (3) Mengakses tayangan-tayangan kekerasan.
2. Latar belakang penyimpangan tersebut antara lain: (1) Keinginan anak untuk diterima di komunitas, (2) Upaya membangun kepercayaan diri, dan (3) upaya pencarian jati diri.
3. Berbagai upaya telah dilakukan untuk menanggulangi penyalahgunaan gadget baik oleh

²⁷ www.mediaindonesia.com, tanggal akses 12 Desember 2018.

orang tua maupun guru bahkan pemerintah. Seluruh upaya itu dilakukan dengan harapan agar anak bisa lebih bijak dalam penggunaan alat tersebut.

& (Istiwidayanti. Jakarta: Erlangga, 1998)

Santrock, J.W.2003. *Adolescence Perkembangan Remaja*, alih bahasa, Shinto B. Adelar & Sherly Saragih. (Jakarta: Erlangga, 2003)

Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2011, Tentang Panduan Pengembangan Kabupaten/Kota Layak Anak.

Salkind. Neil J. *An Introduction to Theories of Human Development. Thousand Oaks.* (London: Sage Publications. International Education and Publisher, 2014)

Shaffer, David R. 2005. *Social and Personality Development.* (United States of America: Thomson Wardwoth, 2005)

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kombinasi.* Bandung: Alfabeta

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak

Daftar Pustaka

Aziz, Asmaeny. *Feminisme Profetik.* (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2007)

Badan Pusat Statistik Kabupaten Jember, *Kabupaten Jember dalam Angka* (Jember Regency in Figure, Jember: BPS, 2012)

Bailey, Kenneth D. "the advantage of purposive sampling is that the researcher can use his or her research skill and prior knowledge to choose respondents?". Kenneth D. Bailey, *Methods of Social Research*, 2nd Edition. (New York: The Free Press, 1982)

Bogdan, R.C. and Biklen, S.K. *Qualitative Research for Education an Introduction to Theori and Methods* (London: Allyn and Bacon. Inc, 1998)

Hurlock, E.B. *Perkembangan Anak.* Alih bahasa oleh Soedjarmo

Dyah Nawangsari

Warbuton dan Higfield. Children, families and Communities, Edition: 3rd, Chapter: *Children, Media and Technology*, (Oxford University Press, 2012)

Zanden, James. 1985. *Human Development. Third edition.* (New York. Alfred. A. Knopf, 1985)