

BAB II

ANTARA RUANG SIBER ANAK DAN WACANA PUBLIK

Sebelum membahas lebih lanjut perihal keselamatan siber anak, kita perlu mengulik terlebih dahulu hal-hal terkait bagaimana kondisi ruang siber anak, apa aktivitas problematik yang mereka lakukan dan wacana publik yang terbentuk di dalamnya. Setidaknya, melalui pembahasan ini, kita akan mendapatkan penjelasan yang semakin kentara di balik pertanyaan: kenapa anak-anak di Kota Semarang perlu diproteksi dalam ruang siber?

2.1 Ruang Siber: Peradaban Maya Manusia Era Milenial

Jika bisa diibaratkan, maka memang kini manusia seakan bermukim di dua dunia, yang tentu saja keduanya tidak dipisahkan oleh tembok yang tebal. Baik di dunia maya atau dunia nyata, interaksi tiap individu di dalamnya tetap saling mempengaruhi. Oleh karena itu, menilik kondisi ruang siber menjadi hal yang perlu dipahami untuk membuka pembahasan ini.

Untuk menerangkan kondisi ruang siber, maka penetrasi internet menjadi salah satu konsep yang digunakan banyak peneliti dan instansi dalam menunjukkan bagaimana kondisi ruang siber dalam suatu wilayah. Penetrasi internet ini adalah persentase pengguna internet berbanding dengan total populasi di suatu daerah.

Selain mengamati penetrasi internet, peneliti juga menganalisis perihal pengguna sosial media secara umum di Indonesia. Alasannya tentu saja karena komunikasi digital pada era ini banyak dilakukan melalui sosial media *online*. Begitu juga terkait aktifitas-aktifitas maya para pengguna internet.

Peneliti kemudian merangkum dan membandingkan data statistik terkait kondisi ruang siber di Indonesia dalam tabel berikut:

Pengguna Internet dan Sosial Media di Indonesia dari tahun 2017-2020

Tahun	Populasi (juta)	Pengguna Internet		Pengguna Sosial Media	
		Jumlah (juta)	Penetrasi (persentase)	Jumlah (juta)	Penetrasi (persentase)
2017	262	132,7	51	106	40
2018	265,4	132,7	50	130	49
2019	268,2	150	56	150	56
2020	272,1	175,4	64	160	59

Tabel 2.1 perbandingan jumlah dan penetrasi internet beserta sosial media di Indonesia selama empat tahun¹.

Pada Januari 2020, Indonesia memiliki jumlah pengguna internet sebanyak 175,4 juta penduduk. Itu artinya, dari 272,1 juta penduduk,

¹ Bersumber dari berbagai sumber. Namun demi akurasi perbandingan, peneliti hanya menggunakan riset dari We Are Social yang tiap tahunnya meriset perihal digital secara global.

penetrasi internet mencapai 64%. Tidak berhenti disitu saja, angkanya tentu terus meningkat tiap tahunnya. Dari 2019 saja, trend penggunaan internet ini meningkat 17%. Ini adalah peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan tingkat pertumbuhan pengguna internet di tahun-tahun sebelumnya.

Peningkatan itu tentu tidak berhenti di satu sisi. Hal ini juga berpengaruh pada penggunaan piranti gadget berupa *mobile*, misalnya *smartphone* dan *tablet*, yang meningkat di berbagai sektor. Semakin mudahnya akses ini tentu juga menyumbang sebab untuk peningkatan penetrasi internet Indonesia.

Melihat apa yang terjadi secara nasional, apakah Kota Semarang juga mengalami hal serupa? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, mana peneliti akan mengurai kondisi ruang siber bagi anak di Kota Semarang dan juga terkait wacana publik yang terbentuk di Ibukota Jawa Tengah ini.

2.1.1 Kondisi ruang siber Kota Semarang

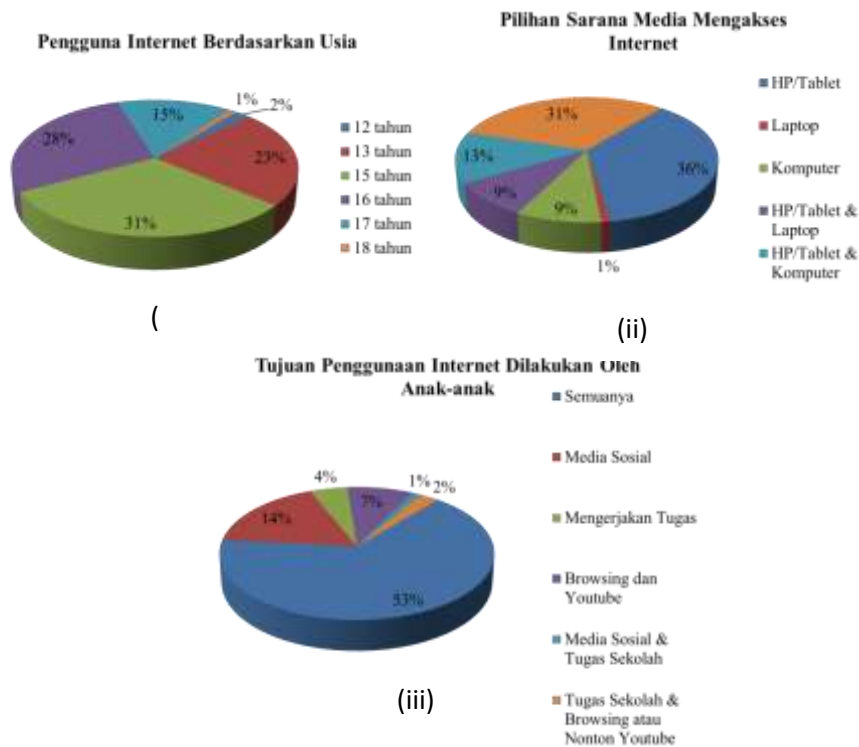
Tidak banyak data yang menerangkan mengenai kondisi ruang siber di Kota Semarang. Tetapi, setidaknya data terakhir yang beredar di internet dari Kominfo, dari 2011 hingga 2012, angka pengguna internet di Kota Semarang meningkat sebesar 43%. Dinas Kominfo Kota Semarang sendiri hanya dapat menerangkan bahwa dalam sehari ada lebih dari 20.000 warga yang mengakses *wi-fi* milik pemerintah yang tersebar di berbagai tempat publik. Sebagian besar adalah pegawai negeri yang bekerja di institusi pemerintahan.

2.1.2 Kondisi Ruang Siber Anak di Semarang

Sebagai generasi yang sejak dalam kandungan sudah berada di tengah perkembangan teknologi yang pesat, anak-anak yang lahir selepas tahun 2000 tentu juga tidak lepas dari digitalisasi. Terutama di Kota Semarang yang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah.

Berikut peneliti mencoba menelaah bagaimana kah preferensi anak-anak dalam pemanfaatan ruang siber, yang tentu saja di saat bersamaan membantu membentuk pemahaman terkait bagaimana kondisi ruang siber anak di Kota Semarang. Data yang kali ini menjadi acuan adalah penelitian terkahir, setidaknya hingga tulisan ini disusun, yang dilakukan oleh Yayasan Setara atas kerjasama mereka dengan Yayasan Samin asal Yogyakarta pada tahun 2016. Mereka mengambil sampel sebanyak 100 orang anak di Kota Semarang sebagai responden dalam penelitian tersebut. Data ini didapatkan dengan seijin instansi terkait, mengingat ini tidak dipublikasikan ke publik secara bebas.

Ada tiga data yang akan peneliti gunakan dalam analisi ini, yaitu: terkait usia, preferensi sarana yang digunakan dan tujuan penggunaan. Ketiganya terangkum dalam diagram pie berikut:



Gambar 2. 1 Persentase pengelompokan usia anak (i), preferensi sarana (ii) dan tujuan (iii) anak di Kota Semarang dalam menggunakan teknologi digital di Kota Semarang pada tahun 2016

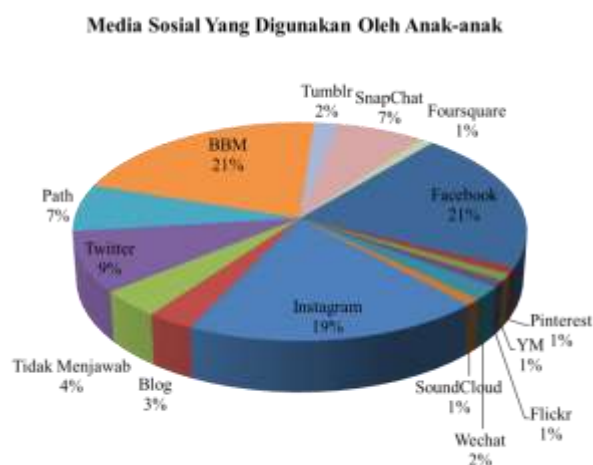
Dari pengelompokan usia anak, kita dapat melihat bahwa usia 15 tahun menjadi mayoritas usia anak sebagai pengguna internet di Kota Semarang. Memang, anak-anak umumnya akan mendapatkan akses yang lebih bebas dari pantauan orangtua setelah menginjak tingkat pendidikan SMP. Begitu pula terjadi di Kota Semarang.

Kemudian, mayoritas anak di Kota Semarang juga menggunakan HP/tablet sebagai piranti yang mereka gunakan dalam aktivitas mereka berselancar di dunia maya. Hal ini tentu saja senada dengan analisis sebelumnya terkait meningkatnya penggunaan *mobile* dalam sarana berinternet yang berbanding lurus dengan meningkatnya pengguna internet. Hal ini tentu saja terkait kemudahan akses yang diperoleh pengguna. Dalam

hal ini, bagi anak-anak, HP/tablet menjadi pilihan terbaik karena bagi mereka ada banyak aplikasi hiburan yang dapat mereka pasang di HP/tablet, lagipula itu pun mudah untuk dibawa kemana pun.

Penggunaan HP/tablet tersebut juga sebagian besar dilakukan untuk mengakses banyak konten digital. Moyoritas, tentu saja, mengakses sosial media. Hal ini juga senada dengan meningkatnya pengguna sosial media di tingkat nasional yang sudah dipaparkan sebelumnya. Dalam wawancara peneliti, selain bersosial media secara *online*, anak-anak cenderung lebih senang menggunakan piranti digital mereka untuk bermain *game* atau menonton video.

Karena data-data yang di dapatkan dari Yayasan Setara ini adalah data yang diambil pada tahun 2016, mengingat lonjakan pengguna internet tiap tahunnya, angka ini pasti bertambah tinggi. Terutama terkait dengan pengguna sosial media di kalangan anak, kita tentu ingat bahwa tiap tahun terjadi peningkatan.



Gambar 2. 2 Preferensi penggunaan media sosial anak-anak Kota Semarang pada tahun 2016

Kemudian, terkait dengan sosial media, maka peneliti kemudian menggali lebih dalam mengenai media sosial apa yang menjadi primadona anak-anak di Kota Semarang. Berikut adalah persentasenya:

Dari data di atas, maka Facebook menjadi primadona anak di Kota Semarang. Terlebih ketika BBM mulai mundur dari sengitnya persaingan laman sosial media daring dan Instagram bergabung dalam keluarga besar Facebook. Hingga tahun 2020 pun, Facebook juga tetap mendominasi. Dengan alasan ini pula lah, peneliti kemudian mulai mengamati beberapa akun Facebook anak-anak di Kota Semarang.

Selanjutnya, peneliti akan mengupas apa saja aktivitas-aktivitas anak di Kota Semarang yang menyangkut dengan tiga hal problematik bagi anak, yaitu: *cyber-bullying*, pornografi dan kecanduan internet.

2.2 Aktivitas Anak Kota Semarang di Ruang Siber

Terlepas dari kurangnya informasi terkait penggunaan internet di Kota Semarang, tetap saja aktivitas siber anak-anak di ibukota Jawa Tengah ini menjadi hal penting untuk dibahas. Tapi kembali lagi, mengingat dunia siber tidak mewajibkan penggunanya untuk menampakkan identitas asli, banyak pula anak-anak yang hadir dengan nama-nama samaran. Tidak sedikit pula yang muncul ke dunia siber dengan mengekspos hal-hal yang tidak seharusnya diekspos oleh anak-anak, seperti foto romantis dengan pasangan mereka atau foto sambil merokok.

Di Facebook sendiri, khususnya, peneliti menemukan beberapa konten yang diunggah anak di laman sosial media tersebut. Beberapa yang berkaitan dengan dua aktivitas yang berdampak negatif (*cyber-bullying* dan pornografi) kepada anak akan ditampilkan sebagai bahan elaborasi. Sedangkan untuk kasus kecanduan internet, peneliti akan melakukan analisis berdasarkan hasil wawancara.

2.2.1 *Cyber-bullying*

Di antara banyaknya aktivitas anak di media sosial, sebenarnya *cyber-bullying* jarang terjadi secara terang-terangan dan frontal. Anak cenderung lebih suka mengekspos diri mereka melakukan kegiatan-kegiatan yang menunjukkan apa yang dianggap sebagai ‘kehebatan’ mereka, misal berfoto dengan pedang atau merokok. Kebanyakan dari unggahan mereka juga seputar hubungan mereka dengan anak-anak dalam lingkaran pertemanan mereka. Seperti misalnya, pacar, teman baik atau geng mereka.



Gambar 2. 3 Unggahan seorang anak Kota Semarang dengan berpose membawa benda tajam, diunggah di laman Facebook pada 23 November 2019 (sumber: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1>)

Setidak-tidaknya, mereka lebih senang menyinggung orang lain melalui unggahan di media sosial terbuka seperti Facebook atau Instagram, ketimbang terang-terangan melakukan *cyber-bullying*. Terkecuali kepada sosok-sosok yang sudah viral atau menjadi tren dan memang menjadi incaran pem-bully-an siber secara luas (Iryana, 2019).

Kepada lingkungan sekitarnya, anak yang melakukan *cyber-bullying* lebih sering menggunakan media sosial yang bersifat personal, seperti aplikasi berbasis *chatting* layaknya Whatsapp atau Line Messenger. Salah satunya yang dialami salah seorang anak di Kota Semarang yang berada di bangku SMP, yang mana identitas aslinya tidak dapat disebut –kita panggil saja A. A ini dipalak oleh temannya melalui pesan Whatsapp. Ironisnya lagi, kasus ini terjadi ketika sekolah sedang di rumahkan karena Pandemi Covid-19 pada kuartal awal tahun 2020. Kemudian A melapor ke guru Bimbingan Konseling di sekolahnya dan gurunya itu meminta bantuan kepada Pilar PKBI Jateng untuk menangani kasus ini.

Selain pemalakan, ada beberapa jenis lagi *cyber-bullying* yang acap dilakukan anak-anak di Kota Semarang. Yang paling umum adalah pem-bully-an yang diawali dengan pembuatan grup diluar pengawasan sekolah, dimana anak dapat mem-bully satu sama lain dengan lebih leluasa. Jenis inilah yang lebih sering berakhir dengan pengaduan ke pihak sekolah yang sebenarnya sekolah sama sekali tidak tahu-menahu perihal ini sebelumnya.

Selain itu, ada juga kasus dimana seorang atau sekelompok anak yang membuat *fake account* atau akun palsu atas nama teman mereka yang menjadi target pem-*bully*-an. Melalui akun tersebut anak-anak pelaku *bullying* akan mengunggah hal-hal yang akan memperburuk citra temannya yang menjadi target.

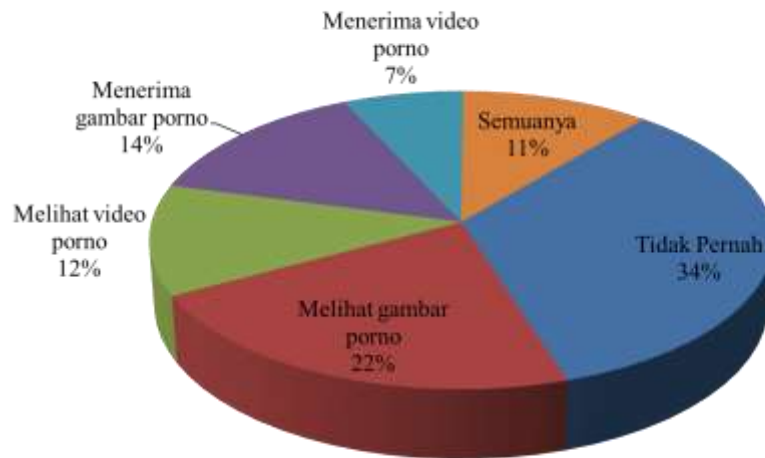
2.2.2 Pornografi

Jika dibandingkan dengan *cyber-bullying* dan kecanduan internet, aktivitas siber ini sebenarnya adalah yang paling sering menjadi kasus eksploitasi dalam kalangan anak-anak. Ya, tentu saja menyangkut konten pornografi. Baik anak yang terpapar, menjadi aktor dalam kegiatan pornografi yang kemudian disebar luaskan di internet, menyebar atau membagikan konten pornografi, dan sebagainya.

Bahkan walaupun sudah ada pemblokiran *website-website* porno, tetapi bukan berarti aksesnya lenyap dari peradaban maya. Justru masih dapat mudah diakses melalui bantuan aplikasi-aplikasi *Virtual Private Network* (VPN)² yang beredar luas di dunia maya. Ironinya, anak-anak juga bukan pengecualian dalam akses ini.

² Singkatnya, ini adalah aplikasi yang dapat membuat pengguna internet menjadi aman dari segala bentuk intervensi pihak lain, bahkan pemblokiran pemerintah. Acap kali berkonotasi negatif di kalangan awam pengguna Indonesia, tetapi sebenarnya di kancah global, VPN ini sudah menjadi hal yang lumrah untuk memastikan piranti kita lepas dari pembajakan atau peretasan.

Konten Pornografi Di Terima Oleh Anak-anak



Gambar 2. 4 Persentase aktifitas siber anak di Kota Semarang yang berhubungan dengan pornografi

Data dari Yayasan Setara di atas memaparkan, secara ironis, bahwa ada 66% anak di Semarang yang terpapar konten pornografi. Baik anak tersebut melihat atau menerima foto dan / atau video. Jika anak-anak pantaran 10 hingga 19 tahun, berdasar data BPS Kota Semarang, adalah 267.096 jiwa, maka itu berarti ada sekitar 176 ribu anak yang terpapar konten pornografi.

Masih merasa hal itu tidak mungkin terjadi di kalangan anak-anak? Peneliti kemudian menemukan setidaknya satu unggahan di laman Facebook yang dapat membuat kita semua berpikir dua kali mengenai seberapa amankah aktifitas anak di dunia siber. Yaitu, sebuah unggahan dari seorang anak (laki-laki) yang menunjukkan daftar dari bentuk-bentuk alat kelamin perempuan.

Sebenarnya, terlepas dari perkara moralitas, gambar dari alat kelamin perempuan maupun laki-laki dengan penggunaan yang semestinya dapat saja dijadikan sarana edukasi seksual. Tetapi, masalahnya bukan disitu. Melainkan, ujaran yang disampaikan anak untuk gambarnya.



Gambar 2. 5 Unggahan seorang anak laki-laki di Kota Semarang yang berbaur seksual yang diunggah pada 23 Mei 2019 di Facebook (sumber: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=560172731175305&set=a.156795194846396&type=3&theater>)

Anak tadi melantunkan pertanyaan yang jika diterjemahkan berarti, “Enak yang mana? Tolong infonya.” Sehingga, kita semua dapat mengetahui anak ini mengekspos foto alat kelamin perempuan itu bukan untuk tujuan edukasi, melainkan preferensi. Pertanyaan itu sendiri saja sudah merupakan misoginis, lebih tepatnya objekifikasi perempuan. Ditambah lagi, forum yang dibentuk dalam komentar-komentar di bawah unggahan ini yang juga tidak jauh-jauh dari penempatan perempuan sebagai objek ‘hasrat’ laki-laki. Seperti,

misalnya, pertanyaan, “*Yang perawan yang mana?*” atau bahkan “*Yang janda dan perawan yang mana?*”

Tingkat *engagement* dari unggahan ini juga cukup tinggi. Hal ini dapat dilihat dari jumlah akun yang menyukai unggahan ini juga, secara mengejutkan, hampir mencapai seratus. Kemudian komentarnya yang mencapai 20 lebih.

Selain unggahan tadi, ada banyak aktivitas-aktivitas siber anak yang berkaitan dengan konten-konten pornografi. Mulai dari *grooming*, *sextortion*, *phonesex*, bahkan ada pula yang hingga menjurus ke hal-hal ekstrim seperti BDSM (*Bondage, Discipline, Dominance* dan *Submission, Sadism* dan *Masochism*). Contoh lain, seperti yang dialami oleh salah satu anak (perempuan) yang dihamili oleh orang yang berkenalan dengannya di Facebook, yang tentu saja masuk ke dalam tindak pidana karena dapat dikategorikan sebagai pemerkosaan. Ada juga pasangan kekasih anak-anak yang saling bertukar foto tubuhnya dan mengalami *blackmailing* atau pengancaman penyebaran foto tersebut –acap disebut dengan *sextortion*.

Tentunya ada sangat banyak aktifitas lainnya yang tidak dapat diceritakan seluruhnya di tulisan ini karena permintaan *off the record* dari narasumber. Inti dari elaborasi di atas adalah menunjukkan bahwa aktifitas anak-anak tidak bisa disepelekan seolah-olah anak tidak mengerti apapun. Banyaknya kegaitan siber anak yang berkaitan dengan konten pornografi tentu saja semakin menunjukkan bagaimana pentingnya bagi kita semua

mengetahui bagaimana cara untuk memproteksi anak-anak dari bahaya-bahaya tersebut.

Sayangnya, di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat. Kegiatan-kegiatan siber problematik yang berdampak ke kepada anak tidak berhenti kepada dua jenis di atas. Selanjutnya kita akan mengupas satu lagi hal yang acap kali dilakukan anak-anak. Kali ini, kegiatan yang dimaksud dapat dengan mudah diidentifikasi. Tetapi, masih terus menjadi persoalan dilematis, terutama bagi orangtua. Ya, itu adalah tentang kecanduan internet.

2.2.3 Kecanduan internet

Memang, seberapa lama kah penggunaan yang diperlukan untuk seseorang dapat dikategorikan sebagai pecandu internet? Yah, sayangnya studi lebih lanjut menunjukkan bahwa sebenarnya kecanduan bukan hanya sekedar perihal durasi penggunaan.

Lebih lanjut, ada sembilan gejala dari kecanduan ini, kesemuanya sudah disebutkan oleh DSM-5 (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* edisi kelima), yaitu: 1) perhatian tertuju kepada kegiatan-kegiatan internet, 2) Susah untuk menekan hasrat untuk menggunakan internet, 3) toleransi yang meningkat untuk mendapatkan kepuasan dari penggunaan internet, 4) Merasa tidak nyaman (gelisah dan bosan misalnya) ketika tidak bisa menggunakan internet, 5) Menggunakan internet dalam durasi yang lebih lama dari yang diharapkan, 6) Besarnya keinginan untuk mengakses internet atau gagal untuk berhenti mencoba berhenti menggunakan internet, 7) Menggunakan internet dalam waktu yang berlebihan, 8) Menggunakan

berbagai cara yang berlebihan untuk mendapatkan akses internet, 9) Terus menerus menggunakan internet walaupun tahu bahwa ada masalah-masalah yang ditimbulkan dari aktivitas tersebut –baik fisik maupun psikis (Hsu, Lin, Chang, Tseng, & Chiu, 2015). Selain sembilan kriteria tadi, Dokter Klinis kejiwaan dari RSJD dr. Amino Gondohutomo, Sri Mulyani, memaparkan bahwa seseorang sudah dapat dikatakan kecanduan internet ketika sudah enam jam berturut-turut menggunakan gadget.

Walaupun gejalanya terbilang cukup banyak, kecanduan internet ini justru seakan-akan menjadi masalah sejuta umat bagi masyarakat Indonesia. Semakin lama, terasa semakin normal dan wajar. Tetapi, ironisnya, bahkan di tengah kondisi sosial yang menganggap itu wajar, di Semarang ditemukan beberapa anak yang harus masuk rumah sakit jiwa karena kecanduan internet yang terlampau parah.

Di media atau portal berita digital, pada oktober 2019, hanya tiga anak saja yang disebutkan mengalami kecanduan internet yang parah hingga harus melalui terapi di rumah sakit jiwa di Kota Semarang. Tetapi, angkanya ternyata tidak sekecil itu. Hingga penelitian ini dilakukan (Februari 2020),



Gambar 2. 6 Persentase penggunaan internet anak di Kota Semarang tiap harinya

sudah ada lebih dari sepuluh anak yang kecanduan internet. Usut punya usut, bahkan Dokter Klinis kejiwaan dari RSJD dr. Amino Gondohutomo, Sri Mulyani, mengungkapkan pihaknya hampir setiap hari melayani orangtua yang berkonsultasi perihal anaknya kecanduan internet.

Penelitian dari Yayasan Setara pun menunjukkan bahwa setidaknya lebih dari 24% anak di Kota Semarang adalah pengguna internet dengan durasi di atas delapan jam. Itu belum termasuk anak yang dalam kategori pengguna internet dalam durasi 3-8 jam.

Memangnya, apa saja yang anak-anak itu lakukan saat menggunakan internet hingga selama itu? Selain *browsing* dan bersosial media *online*, seperti yang sudah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, ternyata anak juga senang menggunakan piranti digital mereka untuk bermain video, seperti Slither.io atau yang oleh anak-anak acap disebut dengan ‘game cacing’. Game Slither.io ini menjadi ‘meledak’ di kalangan anak-anak di Indonesia, terutamanya, setelah dimainkan oleh para *Youtuber Gamer* (pembuat video Youtube yang berisikan dirinya sedang bermain suatu game) terkenal seperti Frost Diamond pada akhir 2019. Di kancah global, game ini sendiri sudah terkenal sejak di unggah oleh salah satu *channel* Youtube Kids bernama Vlad and Niki pada awal tahun lalu. Tren tersebut rupanya juga terjadi di kalangan anak di Kota Semarang.

Selain game, riset terbaru di Kota Semarang juga menunjukkan bawa budaya populer Korea (K-Pop) yang digandrungi kalangan remaja (yang di dalamnya termasuk anak-anak) pun berperan dalam meningkatnya

kecanduan internet. Hal ini dapat terjadi karena rendahnya kontrol diri para remaja yang menyukai konten K-Pop atau yang acap disebut dengan K-popers (Aristanti, 2019).

2.3 Dampak Negatif yang dihasilkan oleh Kegiatan Siber Anak

Setelah memaparkan kegiatan-kegiatan siber anak di atas, kita tentu bertanya-tanya, kenapa hal itu bisa memberikan dampak negatif pada anak? Tentunya selain gangguan-gangguan fisik dan psikis seperti matanya sakit atau anak cenderung menjadi nakal –yang tidak akan dibahas lebih lanjut karena sudah banyak sumber yang memaparkan topik ini, anak-anak yang sering beraktivitas negatif di dunia siber akan mengalami kesulitan untuk melakukan *problem solving* atau pemecahan masalah. Hal ini dapat terjadi karena anak-anak akan cenderung lebih sering mengakses jalan pintas untuk mendapatkan jawaban atas rasa penasaran mereka.

“Anak-anak lebih cenderung mendapat semuanya dengan cara cepat. Dia gak pernah mendapatkan kesulitan-kesulitan untuk mendapatkan informasi. Padahal kesulitan ketika mendapatkan informasi itu adalah salah satu cara mereka untuk meningkatkan cara memecahkan masalah.”³

Informasi-informasi yang dimaksud tentu tidak bisa dianggap selalu positif, tentu saja bisa berkonotasi negatif. Seperti misalnya dalam kasus pornografi, anak yang penasaran dengan istilah-istilah yang bernada erotis tidak perlu lagi menanyakannya kepada orang-orang terdekat dalam lingkungannya seperti keluarga intinya atau saudara (Wicaksono, Putri, & Fatimah, 2017). Mereka dapat dengan mudah mencarinya di Google atau

³ Wawancara dengan Krisna Phiyastika pada 10 Maret 2020 di Klub Merby

search engine lain. Pencarian itu pun dapat mengarahkan mereka kepada konten-konten porno lain. Begitu juga kepada aktivitas lainnya.

Berkurangnya kemampuan memecahkan masalah inilah yang kemudian berkaitan dengan menurunnya tingkat akademis mereka di sekolah. Selain itu, karena mereka terbiasa mendapatkan jalan pintas untuk permasalahan mereka, maka dari segi emosi juga anak-anak akan cenderung lebih agresif.

Belum lagi kecanduan internet juga membawa dampak-dampak sosial lain seperti anak jadi terbiasa berbohong kepada orangtuanya, bahkan ketika sudah akut dan harus mendapatkan terapi. Kebiasaan berbohong ini pada akhirnya juga membuat anak menjadi bermasalah karena kurang kuatnya integritas dalam diri mereka.

“Kemarin ada anak kelas 5 SD atau SMP, tidak hanya kecanduan gadget, bergabung dengan teman-temannya sesama anak-anak nakal. Sekolah gak mau, dikeluarkan dari sekolah. Terus orangtuanya kesini (RSJ Amino Gondohutomo). Dirawat inap. Dia kalau ditanya lama menggunakan gadget, dia gak jujur.”⁴

Selain itu, hal ini jika dalam taraf yang ekstrim bahkan dapat mengakibatkan gangguan psikotik yang mana anak akan kesulitan menilai realita di sekitar mereka. Bahkan ada anak di Kota Semarang yang karena *bullying* jika disuruh ke sekolah lebih memilih mati hingga menjedotkan kepala ke dinding. Jadi, dampaknya tidak hanya sekedar pada berkurangnya kemampuan *problem-solving* anak.

⁴ Wawancara dengan Sri Mulyani pada 16 maret 2020 di RSJ Amino Gondohutomo

Setelah mengetahui bagaimana kondisi ruang siber anak dan aktifitas siber mereka beserta dampaknya, maka perlu untuk mengetahui seberapa seriuskan isu-isu itu di tengah masyarakat. Untuk mengetahuinya, peneliti pun melakukan analisis wacana publik yang akan dijabarkan pada pembahasan berikut.

2.4 Wacana Publik atas kasus siber yang melibatkan anak di Kota Semarang

Untuk menganalisis terkait bagaimana aktifitas-aktifitas di atas menjadi wacana publik, peneliti melakukan studi literasi dan juga analisis hasil wawancara. Kemudian, data yang ditemukan pun diklasifikasikan dalam sebuah tabulasi untuk mempermudah kita memahami hal ini (tabel 2.2).

Dari tabulasi di atas, peneliti kemudian menemukan bahwa kecanduan internet di Kota Semarang sudah menjadi wacana publik. Hal ini dapat diketahui karena kasus-kasus kecanduan internet sudah mampu membuat wacana-wacana yang mempengaruhi publik, dengan kata lain memiliki kekuasaan yang mendominasi pihak-pihak yang ditujukan dalam wacana tersebut. Khususnya, dalam konteks ini, adalah orangtua dan pemerintah. Ditambah lagi, semua wacana-wacana terkait mampu tergolong dalam empat aspek dalam wacana digital: teks, konteks, aksi dan kekuasaan (Jones, 2015).

Tabulasi Wacana Terkait Bahaya Siber Terhadap Anak di Kota Semarang

Jenis Kasus	Aktifitas		Pantaran usia
	Teks Digital	Verbal/hasil wawancara	
Pornografi online Anak	Tiga orang anak ditangkap di warung internet dengan kondisi tanpa pakaian, terlibat dengan pariwisata seksual online (Hamzah, 2013)	-	Anak
	-	Digrebek polisi di salah satu hotel dengan bukti-bukti yang mengarah pada kegiatan BDSM (Yayasan Setara)	Anak
	Membuka situs-situs yang berpotensi mengandung unsur pornografi. (Widyastari, Shaluhiah, & Widjanarko, 2010)	-	13 anak di tingkat pendidikan SMA di empat sekolah berbeda.
	Mengetahui dan mempelajari perihal hal-hal seksual melalui internet, juga mencari istilah-istilah seksual. (Wicaksono et al., 2017)	-	Di tingkat pendidikan SMA
	-	Anak dihamili sama temannya (Pilar PKBI Jateng)	Anak
	-	Anak pacaran dan saling menukarkan foto tubuh mereka (Yayasan Setara)	Laki-laki dan perempuan, SMA
Cyber-bullying Anak	Cyber Bullying melalui media sosial ask.fm (Astari, 2015).	-	Anak pada tingkat pendidikan SMP dan SMA
	Adanya kegiatan saling menghina atau mengejek dengan unggahan yang memancing emosi teman sebaya (Dewi, 2017).	-	SMA 10 Kota Semarang
	Lebih dari 250 siswa yang terpapar cyber-bullying dan menyeritakannya ke teman	-	SMA

	sebaya (Vydia, Irliana, & Savitri, 2014)		
	Menggunakan media sosial untuk menghina atau mengancam teman sebaya yang tidak disukai (Iryana, 2019)	-	Siswa Kelas XI SMK Palebon Semarang
	-	Anak dilaporkan oleh gurunya karena yang bersangkutan dipalak oleh temannya (perempuan) lewat Whatsapp. (Pilar PKBI Jateng)	Perempuan, tingkat pendidikan SMP
Kecanduan Internet	70 siswa kecanduan smartphone tingkatan tinggi, dan 77 lainnya tingkatan rendah (Mulyati & NRH, 2019).	-	siswa kelas X dan XI SMA Mardisiswa Semarang
	Adanya interaksi antara anak terkait aktifitas-aktifitas siber mereka di sekolah, baik saat istirahat maupun sedang dalam pelajaran dan penggunaan internet yang kurang dari 10 jam seharinya (Febriyanto, 2016)	-	SDN Bojong Salaman 02 dan Kelas V SD Negeri di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang
	Dari tiga anak yang masuk ke RSJ Amino Gondohutomo, dua diantaranya murni kecanduan, satu lainnya sudah mengalami gangguan jiwa karena kecanduan game. (Farasonalia, 2019)	-	Rata-rata berusia sembilan tahun
	Delapan anak masuk RSJ Amino Gondohutomo karena mengamuk ketika gadgetnya diambil. (Rezkisari, 2019; Nugroho, 2019; Borobudurnews, 2019)	-	Dari kelas 4 SD hingga SMP
	-	Hampir setiap jaga, ada saja orangtua yang konsultasi akibat anaknya yang kecanduan gadget (Sri	12-14 tahun
	-		

		Mulyani, Dokter Klinis Kejiwaan)	
	Dalam dua bulan, puluhan anak menjalani terapi jiwa di RSJ Amino Gondohutomo (Yusuf, 2019)		Anak dibawah 19 tahun
	-	Ibu tirinya pergi ke RSJ dan nangis-nangis karena bingung anaknya yang kecanduan gadget harus diapakan (Sri Mulyani, Dokter Klinis Kejiwaan).	Anak

Tabel 2. 3 Tabel wacana terkait kasus-kasus yang berhubungan dengan aktifitas siber anak yang problematik di Kota Semarang

Lebih lanjut, sebenarnya ada pola keterkaitan antara wacana-wacana yang terpublikasi dan data yang didapat melalui hasil wawancara. Jadi, isu ini sebenarnya naik ke publik terlebih dahulu pada Juni 2019 melalui portal berita daring yang disebut dengan *akurat.co*. Tetapi, butuh setidaknya empat bulan hingga Kompas pun menyoroti isu ini, membuat publik geger karena sudah masuk dalam lini berita nasional. Puncaknya terjadi pada 31 Oktober 2019 ketika Kominfo Jateng pun harus mengumpulkan pers/jurnalis di Kota Semarang, juga ikut memanggil Krisna Phiyastika atau acap dipanggil Mbak Krisna yang dikenal sebagai Pemerhati Anak serta manager dari Klub Merby dan Dokter Klinis Jiwa dari RSJ Amino Gondohutomo (Sri Mulyani).

Saat diwawancarai, Sri Mulyani dan Mbak Krisna pun sebenarnya menganggap bahwa undangan dari Kominfo adalah suatu usaha untuk membentuk pedoman terkait kecanduan internet. Tetapi, Sri Mulyani mengungkapkan bahwa ternyata dirinya dan Mbak Krisna diundang untuk

sekedar menjawab pertanyaan-pertanyaan dari para jurnalis. Jawaban ini lantas membuat peneliti menyadari bahwa ini adalah bagian dari konferensi pers yang dilakukan oleh Kominfo Jateng, menanggapi isu yang sebelumnya dilempar oleh Kompas kepada publik. Hal ini terbukti pada 31 oktober 2019 ada tiga media online yang mengunggah berita senada.

Namun, walaupun hanya kecanduan internet yang mampu dengan jelas menjadi wacana publik, bukan berarti pornografi *online* dan *cyber-bullying* anak lepas dari pengamatan. Meski wacana yang terpublikasi terbatas jika dibandingkan dengan apa yang didapatkan dari hasil wawancara peneliti, tetapi setidaknya dua kasus ini berhasil membuahkan gerakan-gerakan sosial yang dilakukan oleh LSM dan juga upaya-upaya tertentu oleh institusi pemerintah, selanjutnya akan dianalisis pada bab 3. Artinya, dengan sedikit publikasi terkait kasus-kasus ini, beberapa *stakeholder* sudah mendapat dorongan yang cukup untuk melakukan penanganan.

Lagipula, kita juga harus mengingat bahwa kecanduan internet berpengaruh pada kasus-kasus pornografi *online* dan *cyber-bullying* yang belum dapat terpublikasikan menjadi wacana publik. Hal ini dapat terjadi karena beberapa alasan.

Pertama, kecanduan internet mengandung setidaknya empat hal: 1) *Cyber sexual addiction* 2) *Cyber-Affair*, 3) *Net Compulsions*, 4) *Information overlaod* (Fradelos et al., 2016). Artinya, hal ini termaksud juga kecanduan atas konten pornografi online, entah itu berbentuk gambar atau video atau bahkan *games*. Persis seperti yang diungkapkan Sri Mulyani:

“Ada anak SD yang kecanduan nonton film porno sebelum tidur. Karena mungkin tidak ada orangtuanya, jadi tidak ada yang memantau.”⁵

Tidak hanya pornografi online, *cyber-bullying* pun juga termasuk termasuk dalam *cyber-affair*, dimana penggunanya kecanduan untuk bersosialisasi di dunia siber. Kecanduan jenis ini juga akan memperbesar terpaparnya pengguna atas tindakan-tindakan yang tergolong *bullying* di dunia siber (Şimşek, Şahin, & Evli, 2019).

Kedua, tingginya angka kecanduan internet ini hanya yang cukup akut hingga masuk ke dalam wacana publik. Saat ini, angkanya bisa saja dikatakan cukup kecil jika dibandingkan dengan populasi anak. Tetapi, jika dibiarkan, maka tentu akan terus meningkat. Terlebih, seperti yang sudah dibahas sebelumnya, pengguna internet di Indonesia terus meningkat secara signifikan tiap tahunnya. Jika lebih banyak anak yang kecanduan akut terhadap internet, tentu saja juga meningkatkan potensi mereka terpapar bahaya-bahaya dari aktifitas siber.

Mengingat kita sudah mengetahui seberapa besar dampak dan pengaruhnya kepada publik, maka isu-isu di atas tentu adalah sebuah urgensi bagi Kota Semarang. Oleh karena itu, upaya-upaya keselamatan siber kepada anak penting untuk mendapat perhatian. Begitu muncul konsensus terkait urgensi atas hal ini, maka pada bab selanjutnya, peneliti akan membahas sebuah model terkait upaya-upaya keselamatan siber kepada anak dan apa saja yang sudah dilakukan di Kota Semarang.

⁵ Wawancara dengan Sri Mulyani pada 16 maret 2020 di RSJ Amino Gondohutomo