

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fenomena kekerasan terhadap anak terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Sistem Informasi *Online* Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI PPA) mencatat pada tahun 2019 telah terjadi 11.265 kasus kekerasan terhadap anak, kemudian menjadi 11.264 kasus pada tahun 2020. Peningkatan yang signifikan terjadi pada tahun 2021 yakni sebanyak 14.446 kasus. Angka ini terus meningkat dengan signifikan hingga mencapai 16.106 kasus pada tahun 2022. Sampai dengan bulan September tahun 2023 telah ada 11.839 kasus kekerasan pada anak. (Kemen PPA, 2023) Data tersebut menunjukkan peningkatan jumlah kasus kekerasan terhadap anak yang sangat signifikan.

Seiring dengan perkembangan zaman, internet telah menjadi kebutuhan yang memberikan kemudahan dalam menunjang aktivitas manusia. Internet bukan hanya dikuasai oleh orang dewasa saja. Anak-anak pun saat ini sudah dituntut untuk dapat menguasai internet. Kebutuhan terhadap penguasaan internet semakin meningkat pada akhir tahun saat pandemi covid-19 terjadi Pemerintah Indonesia bahkan dunia memberlakukan pembatasan kegiatan diluar rumah sebagai upaya pencegahan dalam mengurangi penyebaran covid-19. Pembatasan kegiatan diluar rumah mendorong masyarakat termasuk anak-anak semakin intens menguasai dan menggunakan internet agar dapat beraktivitas seperti biasa dari jarak jauh seperti bekerja, belajar dan berbagai aktivitas sosial ekonomi lainnya.

Berdasarkan catatan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah aktif menggunakan HP dan dapat mengakses internet. 18,79% diantaranya adalah anak berusia balita dan 39,97% lainnya adalah anak berusia 5-6 tahun. Masifnya penggunaan internet dan berbagai adaptasi kegiatan lainnya dari luring menuju daring meningkatkan kerentanan serta membuka peluang baru bagi anak-anak mengalami hingga melakukan tindak kekerasan berbasis elektronik.

Media sosial memberi ruang bagi seseorang untuk memposting berbagai macam konten dalam bentuk tulisan, gambar, video, maupun suara dapat secara bebas disebarluaskan tanpa batasan tempat dan waktu selama tersambung dengan jaringan internet. Kebebasan ruang yang disediakan media sosial tidak jarang disalahgunakan oleh penggunanya. Media sosial seringkali menjadi tempat bagi individu maupun kelompok untuk melakukan tindak kejahatan seperti menyebarkan berita palsu, menyebarkan informasi pribadi seseorang, menjatuhkan orang lain melalui komentar maupun postingan, serta melakukan tindak kekerasan dan perundungan (Ikawati, 2018). Salah satu kejahatan berbasis elektronik yang sering terjadi dikalangan anak-anak adalah perundungan dengan menggunakan media elektronik sebagai sarannya atau yang lebih dikenal dengan istilah *cyber bullying*.

Perundungan atau *bullying* merupakan suatu perbuatan yang memanfaatkan kekuasaan atau kekuatan seseorang maupun kelompok untuk membuat seseorang atau sekelompok orang lainnya merasa tertekan, trauma, tersiksa dan merasa tak berdaya (Sejiwa, 2008). Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mendefinisikan perundungan sebagai tindak kekerasan fisik dan

psikologis yang dilakukan individu atau kelompok terhadap individu yang dianggap lemah dan tidak memiliki kemampuan untuk mempertahankan dan membela diri. Tindakan ini umumnya terjadi secara berulang dalam jangka waktu yang lama disebabkan kesenjangan kekuasaan (Olweus D dalam Wolke dan Lereya, 2015). Ragam tindakan yang tergolong sebagai perundungan yakni penindasan, pengasingan, penolakan, pengucilan, pengabaian, penghinaan, intimidasi, penyebaran rumor, panggilan yang meledek, mempermalukan didepan umum, pemaksaan, pemerasan dan/atau perbuatan lainnya yang bertujuan untuk membuat seseorang menjadi tak berdaya dan patuh terhadap yang orang yang lebih berkuasa dan kuat (Zakiyah, Humaedi, dan Santoso, 2017).

Center for Digital Society (CfDS) di dalam penelitiannya pada bulan Agustus tahun 2021 kepada 3.077 siswa SMP dan SMA dengan rentang usia 13-18 tahun dari 34 Provinsi di Indonesia dengan judul “*Teenager-Related Cyber bullying Case in Indonesia*” ditemukan fakta bahwa 45,35% siswa merupakan korban perundungan berbasis elektronik dan 38,41% lainnya adalah pelaku dari perundungan tersebut (Asriani et al., 2021). Penelitian serupa yang dilakukan oleh UNICEF pada tahun 2022 kepada 2.777 anak di Indonesia juga menunjukkan hasil yang sama yakni sebanyak 45% dari total seluruh responden anak menyatakan pernah menjadi korban perundungan berbasis elektronik. Platform media *online* yang sering digunakan sebagai sarana anak melakukan perundungan secara digital yakni *WhatsApp*, *Instagram*, dan *Facebook* (Ikawati, 2018). Data tersebut menunjukkan tingginya kerentanan anak mengalami dan melakukan perundungan secara digital. Seiring dengan tingginya kasus perundungan anak

secara digital, perlu adanya perhatian lebih dari masyarakat utamanya dari orang tua dan anak itu sendiri serta pemerintah sebagai pemangku kebijakan untuk mengatasi tingginya angka perundungan anak utamanya yang terjadi melalui media *online*.

Perundungan secara digital merupakan bentuk baru dari perundungan seiring dengan perkembangan internet serta peralihan aktivitas manusia dari luring ke daring. Wajah lama dari perundungan adalah tindakan fisik dan verbal yang terjadi secara langsung di lingkungan sekolah, rumah maupun taman bermain. Sementara saat ini, perundungan dapat terjadi dimanapun dan kapanpun tanpa dibatasi oleh kehadiran pelaku dan korban secara fisik. Seseorang dapat dengan mudah mendapatkan informasi orang lain melalui internet dan melakukan pemalsuan identitas sebelum merundung seseorang (Rahman et al., 2023). Selama pelaku terhubung dengan internet dan dilakukan melalui media elektronik seperti media sosial maka perundungan dapat dilakukan dengan mudah. Perundungan melalui media elektronik meninggalkan jejak yang dapat diakses oleh siapapun tanpa batasan ruang dan waktu. Hal tersebut menjadikan perundungan secara digital menjadi lebih berbahaya dibandingkan perundungan secara langsung yang melibatkan kehadiran fisik.

Kekerasan terhadap anak dalam bentuk apapun termasuk perundungan secara digital telah mengambil hak anak untuk hidup secara aman dan sejahtera. Korban perundungan lebih beresiko mengalami gangguan kesehatan bukan hanya secara fisik tetapi juga secara psikologis, penindasan tiada henti yang dialaminya dapat mempengaruhi kondisi mental atau psikologis seseorang (Rizki dan

Shahreiza, 2020). Masalah yang seringkali dialami oleh seorang anak korban perundungan secara fisik maupun psikologis antara lain sakit kepala, sakit perut, penurunan prestasi akademik, takut bersosialisasi, merasa tidak aman saat berada diluar rumah, gelisah saat pergi ke sekolah, tidur tidak nyenyak hingga depresi bahkan hal ini dapat terbawa hingga anak berusia dewasa (Zakiyah et al., 2017). Masalah – masalah tersebut tentunya sangat berbahaya bagi kelangsungan hidup seseorang. Perundungan secara digital memberikan dampak buruk bagi anak baik fisik maupun mental, maka perlu adanya dorongan kesadaran dari masyarakat utamanya orang tua dan anak itu sendiri untuk melakukan tindakan pencegahan dan mengintervensikan situasi perundungan ini (Muliasari, 2019). Masyarakat utamanya orang tua memiliki keterlibatan dalam menghadirkan suasana aman dan nyaman di lingkungan sosial, meningkatkan kualitas hidup serta mengendalikan permasalahan yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban termasuk mencegah terjadinya kekerasan di ranah digital serta memberikan perlindungan terhadap anak korban kekerasan berbasis elektronik.

Sangat penting bagi masyarakat utamanya orang tua untuk memahami lingkungan, tantangan serta ancaman yang dihadapi anak dalam penggunaan internet. Orang tua bertanggung jawab terhadap kehidupan seorang anak terlebih saat anak masih berada di usia sekolah. Kehadiran orang tua dalam memenuhi kebutuhan anak secara fisik maupun psikis berpengaruh secara positif terhadap seluruh aktivitas anak di dalam maupun diluar rumah saat bersinggungan dengan lingkungan sosial (Budiati dan Muhadi, 2022). Pengawasan yang baik dari orang tua dapat mencegah terjadinya ancaman kekerasan di ranah *online* khususnya

perundungan anak secara digital (Salamah, 2023). Kondisi ini bukan hanya membutuhkan perhatian dari orang tua, anak serta masyarakat saja tetapi juga membutuhkan perhatian dari pemerintah sebagai pemangku kebijakan.

Pemerintah mengambil bagian yang cukup krusial terhadap kerentanan KBE pada anak utamanya perundungan anak secara digital. Salah satu bentuk tanggung jawab dari pemerintah terhadap kejahatan ini adalah kewajiban membentuk mekanisme atau standar kebijakan untuk meminimalisir dan pengendalian resiko terhadap perundungan anak secara digital. Mengacu pada tingginya data penggunaan internet pada usia dini, seharusnya pemerintah paham bahwa hal tersebut dapat menjadi ladang baru timbulnya kejahatan baru. Lemahnya regulasi, rendahnya sosialisasi, serta kurang tegasnya hukuman bagi pelaku perundungan anak secara digital menjadi pekerjaan berat bagi pemerintah.

Dye (2014) mendefinisikan kebijakan sebagai “*whatever governments choose to do or not to do*”. Teori kebijakan oleh Dye digunakan untuk mengetahui bagaimana pemerintah mengambil peran dengan membentuk suatu regulasi mengenai tindak kekerasan yang terjadi dalam ranah digital atau pemerintah memilih untuk tidak mengambil langkah apapun terkait kasus ini. Berbagai upaya penanganan terhadap permasalahan di masyarakat yang terus muncul tidak terlepas dari peranan pemerintah melalui rumusan kebijakannya. Kebijakan publik hakikatnya dirumuskan guna mengatasi berbagai permasalahan yang akan atau telah menimbulkan dampak bagi masyarakat luas. Namun, pada kenyataannya proses perumusan kebijakan publik tidak hanya ditinjau dari aspek rasional saja, tetapi juga aspek politik yang mengiringi pembentukan kebijakan (Mustari, 2015).

Maka dari itu, kebijakan publik juga digolongkan sebagai fenomena politik sebab proses perumusannya melibatkan banyak pihak dengan banyak kepentingan pula.

Perlu digaris bawahi bahwa tidak semua permasalahan yang terjadi di masyarakat dapat serta merta dirumuskan sebagai suatu kebijakan. Suatu permasalahan untuk menemukan solusi melalui suatu kebijakan harus melalui rangkaian proses untuk dimasukkan ke dalam pengagendaan kebijakan atau yang lebih dikenal dengan proses *agenda setting*. Menurut Kolbinur (2016), *agenda setting* merupakan langkah awal dari keseluruhan tahapan dalam proses perumusan kebijakan, tahapan inilah yang kemudian akan menentukan suatu permasalahan dapat menemukan solusi melalui kebijakan atau tidak. Proses ini tidak hanya mengenai keterlibatan berbagai pihak dalam mengupayakan permasalahan yang dibawa menjadi agenda kebijakan pemerintah, tetapi juga respon pemangku kebijakan dalam bentuk upaya penyelesaian terhadap permasalahan yang berkembang (Subarsono, 2013).

Suatu isu dapat dengan mudah menjadi perhatian pemangku kebijakan apabila isu tersebut hangat diperbincangkan oleh masyarakat, saat inilah proses *agenda setting* berlangsung. *Agenda setting* menciptakan perhatian dari masyarakat terhadap suatu isu (Abdal, 2015). Proses ini merupakan kesempatan bagi masyarakat untuk mengaspisasikan suaranya kepada pemerintah. *Agenda setting* mengenai kekerasan berbasis elektronik terhadap anak juga membutuhkan keterlibatan banyak aktor diantaranya LSM, sekolah, media massa dan juga pemerintah itu sendiri khususnya yang bersinggungan langsung dengan proses penanganan kekerasan tersebut.

Proses *agenda setting* berperan penting dalam membingkai narasi, menyoroti kasus-kasus yang terjadi, dan menampilkan dampak buruknya terhadap anak-anak. Dengan eksposur yang konsisten, masyarakat bukan hanya dapat meningkatkan kesadaran, tetapi mengarahkan perhatian publik, dan menempatkan isu ini sebagai prioritas dalam diskusi sosial (Maman et al., 2017). Selanjutnya, perhatian yang diciptakan ini dapat mendorong terciptanya sinergi di antara para aktor untuk mengambil langkah nyata dalam menangani dan mencegah kekerasan tersebut. Proses ini tidak terlepas dari peran internet itu sendiri khususnya media massa dalam menyebarluaskan informasi mengenai kekerasan berbasis elektronik terhadap anak.

Oleh karena itu, dalam upaya mengangkat isu KBE utamanya perundungan anak guna mendorong pembuatan kebijakan yang dapat menciptakan lingkungan yang aman dan layak serta dapat melindungi hak anak perlu adanya inisiasi dari masyarakat itu sendiri utamanya dari orang tua. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memandang perlu diadakannya penelitian untuk mengetahui bagaimana orang tua dan anak memahami KBE sebagai masalah kebijakan, dan sejauh mana orang tua dan anak mengambil inisiatif baik sendirian maupun melalui lembaga swadaya masyarakat untuk mendorong respon pemerintah. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Pemahaman Anak dan Orang Tua terhadap KBE: Pelacakan terhadap Pembentukan *Agenda Setting* terkait KBE dari Masyarakat”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman orang tua dan anak terhadap persoalan kebijakan mengenai kekerasan berbasis elektronik?
2. Bagaimana pemahaman orang tua terhadap KBE mendorong pembentukan *agenda setting* dalam kebijakan perundungan anak secara digital?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pemahaman orang tua dan anak terhadap persoalan kebijakan mengenai kekerasan berbasis elektronik
2. Untuk menganalisis pemahaman orang tua terhadap KBE mendorong pembentukan *agenda setting* dalam kebijakan perundungan anak secara digital

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat secara Teoritis

Penelitian tentang pemahaman orang tua dan anak terhadap persoalan kebijakan mengenai kekerasan berbasis elektronik dan pembentukan *agenda setting* kebijakan perlindungan anak secara digital ini nantinya dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi peneliti maupun pembaca.

1.4.2. Manfaat secara Praktis

Bagi pemerintah, penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi untuk lebih memberikan atensinya pada kasus kerentanan KBE utamanya perundungan anak secara digital, dengan kebijakan progresif agar dapat memberikan perlindungan dan mengupayakan penghapusan segala bentuk kekerasan terhadap anak yang terjadi melalui media elektronik.

Bagi LSM/Pendamping, penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dalam strategi *agenda setting* dalam pembentukan kebijakan mengenai KBE utamanya kebijakan terkait tindakan perundungan anak secara digital. Tujuannya agar pendamping dapat mengetahui sejauh mana pemahaman orang tua dan anak dan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki strategi pembentukan *agenda setting* terkait KBE khususnya perundungan digital.

Bagi masyarakat, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk meningkatkan pemahaman mengenai KBE utamanya yang terjadi pada anak dan sebagai bahan evaluasi dalam melakukan pergerakan yakni mengupayakan *agenda setting* selanjutnya yang lebih kreatif dan inovatif sehingga tujuan pembentukan kebijakan mengenai kekerasan berbasis elektronik pada anak dapat terwujud.

Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi akademik bagi studi *agenda setting*, khususnya proses pembentukan *agenda setting* dari masyarakat utamanya orang tua itu sendiri mengenai kebijakan perlindungan anak secara digital serta sebagai rujukan bagi penelitian sejenis di kemudian hari.

1.5. Penelitian Terdahulu

Kajian terhadap isu kekerasan berbasis elektronik pada anak salah satunya seperti perundungan secara digital telah cukup banyak dilakukan sebelumnya, tetapi kajian mengenai pemahaman dan upaya masyarakat dalam mendorong pembentukan *agenda setting* yakni upaya memasukkan isu kekerasan berbasis elektronik pada anak kedalam agenda pemerintah belum banyak dilakukan. Penelitian ini menggunakan beberapa urgensi dari penelitian terdahulu sebagai acuan, pedoman dan bahan pertimbangan dalam penyusunannya. Penelitian terdahulu juga menjadi bahan rujukan bagi penelitian ini melalui analisis kelebihan dan kekurangan dari penelitian yang sudah dilakukan. Peneliti selanjutnya memaparkan secara komprehensif terkait penelitian terdahulu yang relevan dan sejenis.

Ernawati dan Endang Ekowarni (2008) dalam penelitiannya menelaah pemahaman orang tua terkait tindak kekerasan anak dalam bentuk eksploitasi ekonomi berdasarkan tingkat pendidikan dan ekonomi ayah dan ibu. Aspek yang menjadi temuan pada penelitian ini adalah kecenderungan ayah memiliki tingkat pemahaman yang lebih rendah dari pada ibu terkait kekerasan anak dalam bentuk eksploitasi ekonomi. Diketahui juga bahwa semakin baik tingkat pendidikan dan perekonomian ibu dan ayah maka semakin baik juga tingkat pemahaman ibu dan ayah terkait kekerasan anak dalam bentuk eksploitasi ekonomi. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian ini juga menelaah pemahaman orang tua mengenai kekerasan terhadap anak. Akan tetapi, fokus tindak kekerasan terhadap anak pada penelitian ini adalah kekerasan berbasis elektronik yang terjadi di ranah *online*

atau dunia maya utamanya perundungan anak secara digital. Disisi lain penelitian ini juga menelaah pemahaman anak terhadap kekerasan berbasis elektronik utamanya perundungan secara digital.

Erma Latifa Hanum dan Amalinda Savirani (2019) dalam penelitiannya meninjau proses *agenda setting* dan formulasi kebijakan isu perlindungan perempuan dan anak yang dilakukan pemerintah kabupaten dan masyarakat Kulon Progo. Dapat diketahui proses perumusan kebijakan perlindungan anak dan Perempuan di Kabupaten Kulon Progo memerlukan waktu yang panjang dan melibatkan berbagai sektor pemerintahan, swasta serta masyarakat yang peduli pada isu perlindungan perempuan dan anak. Melahirkan kepedulian masyarakat terhadap suatu isu merupakan tujuan utama pembentukan *agenda setting*. Upaya memasukkan isu perlindungan perempuan dan anak kedalam agenda pemerintah hingga ditetapkan menjadi peraturan daerah melalui tiga arus yakni arus masalah, arus kebijakan dan arus politik sebagaimana yang disampaikan oleh John W. Kingdon. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian ini juga meninjau proses *agenda setting* terkait isu kekerasan tepatnya KBE utamanya perundungan anak secara digital. Namun, penelitian ini hanya akan berfokus pada masyarakat saja yakni upaya masyarakat dalam untuk mengangkat dan memasukkannya kedalam agenda pemerintah isu kekerasan berbasis elektronik utamanya perundungan anak secara digital.

Muhammad Kholilurrohman, Wijayanto dan Hendra Try Ardianto (2021) dalam penelitian mengemukakan peran Media Informasi Kota Semarang atau MIK dalam upaya menyuarakan dan mengadvokasi kasus kekerasan terhadap

pekerja rumah tangga ke publik. Media sosial menjadi sarana pergerakan MIK untuk menarik dukungan sosial dari netizen dan memberikan bantuan hukum kepada korban hingga mempengaruhi kebijakan pemerintah dalam memandang kasus tersebut. Seperti halnya penelitian tersebut, penelitian ini juga ingin melihat peran masyarakat khususnya orang tua secara langsung maupun tidak langsung melalui lembaga swadaya masyarakat atau lainnya dalam mendorong proses *agenda setting* pembentukan kebijakan terkait KBE utamanya perundungan anak secara digital.

Ujang Badru Jaman dan Agung Zulfikri (2022) dalam penelitiannya menggunakan pendekatan konseptual untuk mengidentifikasi peran penting masyarakat dalam mencegah kekerasan seksual sebagaimana yang diatur dalam UU TPKS. UU TPKS memberikan jaminan perlindungan hukum bagi korban kekerasan seksual serta mengatur dengan jelas hukuman bagi pelaku kekerasan seksual. Masyarakat berperan penting dalam mencegah tindak kekerasan seksual sebagaimana yang tercantum dalam pasal 85 UU TPKS. Oleh karena itu, masyarakat harus memiliki wawasan tentang kekerasan seksual sebagai bekal untuk mencegah dan menangani kejahatan tersebut. Seperti halnya penelitian tersebut, penelitian ini juga mencoba mengulik pemahaman masyarakat mengenai kekerasan. Berbeda dari penelitian Ujang Badru Jaman dan Agung Zulfikri, penelitian ini berfokus pada KBE utamanya perundungan anak secara digital serta pemahaman orang tua dan anak terhadap kasus tersebut.

Rabiah Al Adawiah dan Fransiska Novita Eleanora (2023) dalam penelitiannya menelaah fenomena, dampak yang ditimbulkan serta upaya

pencegahan perundungan dunia maya pada anak. Dampak perundungan dunia maya lebih berbahaya daripada perundungan tradisional sebab bukan hanya berdampak secara fisik dan psikis saja begitu pula dengan jejak perundungan yang ditinggalkan dapat diakses oleh siapa saja yang beraktivitas di dunia maya. Oleh karena itu, perlindungan terhadap anak perlu dilakukan. Dalam kasus perundungan dunia maya ini anak juga berpotensi menjadi pelaku dari perundungan tersebut seiring dengan meningkatnya waktu penggunaan gawai. Rabiah Al Adawiah dan Fransiska Novita Eleanora juga mengemukakan upaya pencegahan dan perlindungan anak perlu didukung dengan regulasi yang memadai sebab sampai saat ini belum ada regulasi yang memberikan perlindungan pada anak terhadap perundungan dunia maya. Bahkan UU ITE maupun UU perlindungan anak belum mampu mengakomodir permasalahan tersebut. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan pentingnya regulasi dalam hal ini kebijakan publik yang mampu memberikan perlindungan pada anak dari perundungan berbasis elektronik. Hal yang kemudian akan dibahas pada penelitian ini adalah upaya masyarakat dalam mendorong pemerintah untuk membuat kebijakan terkait KBE utamanya perundungan anak secara digital.

Setiap penelitian terdahulu memiliki fokus yang berbeda beda sesuai aspek yang menjadi kajian utama di dalam penelitian tersebut. Kajian yang sudah dilakukan sebelumnya sangat bermanfaat sebagai wawasan serta melengkapi pembahasan pada penelitian ini. Secara keseluruhan, penelitian ini akan berfokus pada tiga aspek pembahasan. Pertama, penelitian ini akan menelaah lebih jauh mengenai pemahaman terkait kekerasan berbasis elektronik dari dua sudut

pandang yang berbeda yakni orang tua dan anak sebagai objek yang rentan mengalami kekerasan berbasis elektronik. Kedua, penelitian ini menelusuri kesadaran dan upaya masyarakat dalam mengangkat isu kekerasan berbasis elektronik pada anak ke ranah publik dan mendorong isu tersebut masuk kedalam agenda pemerintah dengan kata lain mendorong terjadinya proses *agenda setting*. Ketiga, kekerasan berbasis elektronik pada anak yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah perundungan anak secara digital.

1.6. Kerangka Teori

1.6.1. Kekerasan Berbasis Elektronik atau KBE

Kekerasan merupakan suatu permasalahan sosial yang berkaitan dengan upaya penghinaan, penyiksaan, penganiayaan dan perbuatan memaksa kehendak lainnya dari seseorang terhadap seseorang yang dianggap lebih lemah. Seiring dengan perkembangan teknologi, muncul istilah baru yang menggambarkan ranah terjadi suatu tindak kekerasan yakni kekerasan berbasis elektronik atau digital. Kekerasan berbasis elektronik atau digital (KBE) merupakan kejahatan siber atau *cybercrime*. Istilah "*cybercrime*" mengacu pada segala jenis aktivitas ilegal yang terjadi di dunia maya, melibatkan jaringan, dan mengakibatkan kerugian (Jahankhani et al., 2014). Jenis kejahatan ini menggunakan perangkat teknologi sebagai sarana utamanya bagi pelaku untuk melakukannya mengakses informasi korban hingga melakukan aksi kejahatan.

Organisasi Internasional untuk Standardisasi (ISO) (dalam Colin Murphy, 2024) mendefinisikan kejahatan siber sebagai suatu upaya melakukan tindakan

kriminal di dunia maya. Secara informal, dapat dipahami sebagai penggunaan atau eksploitasi teknologi informasi dan komunikasi dan/atau internet sebagai sarana untuk melakukan kejahatan. Dapat dikatakan bahwa kejahatan siber bukanlah kejahatan baru, tetapi cara baru untuk melakukan kejahatan secara umum. Kejahatan siber dapat dicirikan menjadi dua kategori berbeda, kejahatan yang bergantung pada dunia maya, dan kejahatan yang didukung dunia maya (S. Cross, S. Hirrle and M-A. Lim, 2021). Kejahatan yang bergantung pada dunia maya adalah kejahatan yang hanya dapat dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, atau bentuk teknologi komunikasi informasi lainnya seperti peretasan. Sedangkan kejahatan yang didukung dunia maya adalah kejahatan tradisional yang difasilitasi oleh internet dan teknologi digital. Kejahatan yang didukung dunia maya lebih mengkhawatirkan dibandingkan kejahatan yang bergantung pada dunia maya sebab kejahatan ini lebih rentan terjadi di masyarakat. Kejahatan tersebut telah berkembang dalam skala yang lebih berbahaya seiring dengan peningkatan penggunaan internet dan teknologi komunikasi seperti *cyberbullying*, *cyberstalking*, pelecehan, hingga pelecehan seksual pada anak (Interpol, 2021).

Secara umum, kekerasan berbasis elektronik didefinisikan sebagai penggunaan teknologi digital dengan tujuan untuk mengganggu, menyakiti, mempermalukan atau menyebabkan kerusakan pada orang lain (Jevtić, 2020). Meskipun pada dasarnya kekerasan berbasis elektronik tidak jauh berbeda dengan kekerasan tradisional. Kekerasan berbasis elektronik menghadirkan masalah sosial yang lebih mengkhawatirkan dibandingkan kekerasan tradisional. Kekerasan

berbasis elektronik memungkinkan pelaku melakukan anonimitas seseorang maupun kelompok. Teknologi digital juga memungkinkan ketersediaan korban dan pelaku berinteraksi dua puluh empat jam per hari. Selain itu, kekerasan digital juga menyiratkan keterlibatan banyak orang karena berita menyebar dengan kecepatan tinggi. (Leukfeldt, 2017)

Dalam beberapa kasus, terkadang kekerasan berbasis elektronik dengan kekerasan tradisional saling berhubungan. Internet menjadi tempat bagi pelaku untuk mengumpulkan informasi korban sebelum melakukan kekerasan secara langsung atau tradisional begitu pula sebaliknya (Leukfeldt, 2017). Kekerasan dapat terjadi kepada siapa saja baik laki-laki, perempuan, orang tua maupun anak-anak, dimana saja dan kapan saja kekerasan tidak mengenal waktu (Hasanah, 2013). Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada KBE yang dialami oleh anak-anak yakni perbuatan perorangan maupun berkelompok secara tidak langsung melalui media elektronik yang dapat mengancam kehidupan seorang anak secara fisik hingga psikis.

1.6.1.1. Perundungan anak secara Digital

Perundungan lebih dikenal dengan istilah *bully* atau *bullying* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015) berasal dari kata merundung yang merujuk suatu tindakan kekerasan fisik dan psikis yang dilakukan seseorang sendirian maupun berkelompok kepada orang lain yang dianggap lebih lemah. Tindakan ini umumnya bersifat agresif yang melibatkan kekuasaan, kekuasaan serta tindak kekerasan yang tidak berimbang (Fauzia, 2018). Perilaku *bullying* seringkali bersifat repetitif atau terjadi secara berulang dan terus menerus sehingga dapat

menimbulkan efek berbahaya pada kesejahteraan mental dan fisik korban (Yusuf dan Fahrudin, 2012). Seorang pelaku perundungan biasanya kurang memiliki rasa empati, cenderung tidak memiliki rasa bermasalah, dan mengharapkan perhatian dari tindakan yang dilakukan, serta merasa lebih berkuasa dan lebih kuat setelah berhasil menindas orang lain (Rachmah, 2016). Dapat disimpulkan perundungan merupakan suatu tindakan kekerasan secara fisik maupun non fisik yang terjadi sebab adanya kekuasaan atau kekuatan yang tidak seimbang.

Perbedaan dalam suatu kelompok seringkali menjadi penyebab terjadinya tindakan perundungan. Lazimnya seorang korban perundungan memiliki karakteristik yang khas dan bersifat eksternal, seperti berasal dari etnik, budaya, maupun keyakinan yang berbeda atau minoritas di lingkungan tersebut, perbedaan fisik, berkebutuhan khusus dan dapat pula seseorang menjadi target perundungan sebab ia bakat lebih dari teman-teman yang lain (Anugra dan Yuliati, 2020; Murphy, 2009; UNICEF, 2011). Berbagai bentuk perundungan yakni perundungan fisik, verbal, sosial, dan perundungan secara digital melalui media elektronik atau *cyber bullying*.

Perundungan secara digital atau *cyber bullying* dikategorikan sebagai kekerasan tidak langsung sebab terjadi melalui internet seperti media sosial dan sasaran kekerasan ini bukan pada fisik tetapi mental atau psikis korban itu sendiri (Putri dan Savira, 2023). Perundungan secara digital pada dasarnya sama dengan perundungan yang terjadi di secara langsung, hanya saja media perundungan berbasis elektronik salah satunya media sosial. Perundungan secara digital memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk mengirimkan, menyebarkan

atau memposting gambar dan pesan yang tidak diinginkan atau merugikan orang lain. Istilah *cyber bullying* dalam kamus Oxford English Dictionary (OED) mengacu pada pemanfaatan teknologi informasi yang bertujuan untuk mengancam orang dengan mengirim atau memposting sesuatu yang mengintimidasi (Bauman, Toomey, dan Walker, 2013). Tindakan ini juga mencakup perbuatan mengancam, melecehkan atau mengejek seseorang secara *online* (Beran dan Li, 2008).

Lebih jelas Patchin dan Hinduja (2010) berpendapat, perilaku perundungan secara digital yakni saat seseorang secara sengaja berulang kali melecehkan dan menghujat orang lain melalui gawai maupun perangkat elektronik lainnya, contohnya mengirim teks atau gambar yang mengandung unsur pelecehan, ancaman, memalukan serta mengintimidasi, memberikan komentar meremehkan di akun milik orang lain menggunakan maupun tidak menggunakan akun palsu atau tanpa identitas. Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa perundungan secara digital merupakan suatu tindakan kekerasan terhadap orang lain yang melibatkan penggunaan internet dan teknologi informasi dan komunikasi lainnya untuk memposting informasi berupa tulisan, gambar maupun video yang bersifat fitnah dan hinaan yang bertujuan untuk melakukan diskriminasi, mempermalukan, menipu, menguntit untuk mengganggu serta mengucilkan seseorang dari lingkungan sosial. Oleh karena itu, sering ditemui korban perundungan secara digital cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya dan menarik diri dari lingkungan sosialnya (Muliasari, 2019). Tindakan perundungan secara digital dapat terjadi melalui handphone atau gawai, surat elektronik, ruang diskusi di internet dan jejaring media sosial seperti

Facebook, Whatsapp, Instagram, tiktok, game online dan aplikasi lainnya yang memungkinkan komunikasi dua arah serta terbuka untuk publik (Ikawati, 2018).

Berkaitan dengan implikasi penggunaan media elektronik dalam perundungan secara digital, American Association of School Administrators (AASA) mengemukakan setidaknya terdapat empat hal yang membedakan perundungan secara digital dengan perundungan secara langsung, yaitu (1) Korban perundungan secara digital tidak dapat menyembunyikan keberadaannya sebab internet sehingga korban dapat dirundung tanpa batasan waktu dan tempat; (2) Akses tanpa batas memungkinkan konten perundungan secara digital dapat diakses oleh siapa aja dari mana saja; (3) Pelaku perundungan menggunakan akun palsu untuk menyembunyikan identitas dan menghindari tuntutan hukum; Dan (4) Tidak ada hambatan bagi pelaku perundungan secara digital untuk mencapai kepuasan sebab pelaku tidak akan terintervensi oleh respon korban perundungan (AASA, 2009).

Perundungan secara digital yang rentan terjadi utamanya di dalam grup media sosial atau kelompok pertemanan lainnya terbagi kedalam beberapa jenis sebagaimana pendapat Williard (2007), yaitu: (1) *Flaming* yakni mengirimkan komentar yang bersifat menghina, mengganggu dan menjatuhkan orang lain dengan menggunakan kata kata kasar atau tidak sopan; (2) *Harassment* yakni mengganggu orang lain dengan mengirimkan pesan teks, gambar maupun suara secara berulang ulang dengan konten yang bersifat mengancam, menghina, melecehkan dan gangguan lainnya yang menyebabkan orang lain merasa terganggu; (3) *Denigration* yakni menyebarkan fitnah yang bertujuan untuk

merusak reputasi seseorang; (4) *Cyberstalking* yakni menguntit seseorang secara terus menerus untuk mengganggu dan mengumpulkan informasi sebelum disebar di media elektronik; (5) *Impersonation* yakni melakukan penyamaran dengan menjadi orang lain untuk mengirim pesan dan memposting konten yang melecehkan orang lain; (6) *Trickery* yakni melakukan penipuan untuk mendapatkan data pribadi seseorang yang kemudian akan diposting guna merusak reputasi seseorang; (7) *Outing* yakni menyebarkan informasi pribadi seseorang untuk mempermalukan orang tersebut; (8) *Exclusion* yakni upaya menyingkirkan seseorang dari kelompok pertemanannya di jejaring media sosial maupun komunitas di dalam internet lainnya.

UNICEF (2020) menekankan siapapun dapat menjadi korban perundungan tanpa memandang jenis kelamin, usia, budaya maupun agama. Kelompok masyarakat yang rentan mengalami perundungan secara digital adalah anak dalam rentan usia 13-18 tahun dengan kata lain anak yang sedang menempuh Pendidikan SMP dan SMA (UNICEF, 2022). Hal ini didukung dengan data yang ditunjukkan oleh Asosiasi Jasa Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) mengenai tingkat penetrasi internet tertinggi di Indonesia dalam rentang waktu 2021 sampai dengan 2022 adalah kelompok usia 13-18 tahun yakni sebesar 98,64%. Anak dalam UU No 35 Tahun 2014 perubahan atas UU No 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak adalah seseorang yang usianya belum mencapai 18 tahun. Seorang anak secara usia belum memiliki pemahaman dan persepsi yang matang terhadap kondisi lingkungan sekitar oleh karena itu anak-anak rentan mengalami berbagai tindak kekerasan fisik maupun non fisik (Adawiah dan Elenora, 2023).

Perkembangan anak tidak hanya pada fisik saja tetapi perkembangan mental, emosional dan sosialnya juga perlu diperhatikan. Lingkungan dan interaksi sosial anak sangat menentukan tumbuh kembang anak secara fisik dan psikis (Putri dan Savira, 2023). Terbatasnya pemahaman dan persepsi anak tentang tindakan baik dan buruk menyebabkan anak rentan menjadi korban maupun melakukan tindak kekerasan fisik maupun non fisik termasuk perundungan. Perundungan yang terjadi di kalangan anak sekolah dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti gender, prestasi akademik, hubungan pertemanan, dan kepribadian individu seperti populer, pintar, dan kelebihan lainnya yang lebih terlihat di sekolah dapat memicu timbulnya rasa iri dari teman sebaya (Hidayati, 2012; Maya, 2015).

Usia anak merupakan masa perkembangan anak yang belum stabil secara emosional dan masih mencari jati diri dengan sibuk mencoba hal baru (Adawiah dan Elenora, 2023; Zakiyah et al., 2017). Pada usia ini anak cenderung sulit membedakan hal baik dan buruk begitu pula saat mendapatkan kekerasan secara verbal, fisik maupun psikis anak cenderung diam saja. Hal ini tidak boleh dibiarkan sebab dapat menyebabkan dampak buruk dimasa yang akan datang seperti perubahan perilaku, rentan mengalami depresi, kecemasan, kesepian hingga trauma yang berkepanjangan yang dapat mendorong korban mengakhiri hidupnya (Nixon, 2014; Putri dan Savira, 2023; Williard, 2007). Meskipun perundungan terjadi secara digital, dampak buruk perundungan tetap mempengaruhi kehidupan sehari-hari anak di dunia nyata (Dwipayana, Setiyono, dan Pakpahan, 2020). Hal ini dapat terlihat dari sikap anak di sekolah yang

cenderung menghindari teman dan aktivitas lainnya yang melibatkan interaksi sosial serta penurunan terhadap prestasi akademik. Perundungan secara digital sangat membahayakan sebab dapat membuat anak menjadi anti sosial. Oleh karena itu, perundungan secara digital perlu mendapatkan perhatian lebih bukan hanya dari orang tua, guru maupun orang lain di lingkungan sosialnya tetapi, juga dari pemerintah.

1.6.2. Pemahaman Orang Tua dan Anak terhadap KBE sebagai Masalah Kebijakan

Kekerasan berbasis elektronik merupakan jenis kejahatan baru di dunia maya yang rentan dialami oleh anak-anak. Seiring dengan semakin meningkatnya waktu penggunaan handphone maupun perangkat komunikasi elektronik lainnya kerentanan terhadap tindak kekerasan berbasis elektronik semakin meningkat pula. Kerentanan ini semakin meningkat sebab anak seringkali tidak tau dan sulit membedakan perbuatan yang benar dan salah (Herlina, 2014). Oleh karena itu, orang tua dan anak perlu memahami kekerasan berbasis elektronik utamanya perundungan secara digital sebagai suatu masalah. Adanya pemahaman terhadap masalah kekerasan berbasis elektronik utamanya perundungan secara digital akan mendorong orang tua dan anak untuk lebih sadar dan perhatian terhadap upaya pencegahan maupun penanganan masalah tersebut.

Pemahaman diartikan sebagai sebuah proses berpikir dan belajar yakni dengan mengetahui, memahami, mempelajari baik-baik agar paham terhadap suatu hal atau masalah. Menurut Benjamin S. Bloom (2014), pemahaman merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami dan mengerti

sesuatu setelah sesuatu tersebut diketahui dan diingat. Sejalan dengan pendapat sebelumnya Nana Sudjana (2014), mendeskripsikan pemahaman sebagai hasil belajar yakni saat seseorang mampu menjelaskan sesuatu yang telah dibaca maupun didengarnya dengan menggunakan kalimat sendiri serta mampu memberikan contoh-contoh penerapan pemahaman tersebut terhadap kasus lain.

Pemahaman ialah bagaimana seseorang mampu mempertahankan, membedakan, menduga, menjelaskan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan serta mampu memberi contoh, menerangkan kembali dan memperkirakan hal yang serupa (Arikunto, 2013). Saat seseorang memiliki pemahaman maka ia memiliki kemampuan untuk memahami maksud dan tujuan sebenarnya dari sesuatu yang dipelajari kemudian mampu untuk menguraikan dan menyajikan pokok materi yang dipelajari dari suatu bacaan maupun data dan hal lainnya kedalam bentuk maupun situasi lainnya (Sudaryono, 2012)

Memahami berarti mampu menjelaskan atau menguraikan sesuatu secara rinci dengan menggunakan bahasa sendiri sebab ia mengetahui dan dapat melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang yang berbeda-beda. Ketika seseorang paham maka ia mampu menginterpretasikan atau menafsirkan sesuatu secara luas serta mampu menghubungkannya dengan kondisi yang terjadi saat ini, sebelum maupun yang akan datang (Sudijono, 2011). Dapat diketahui bahwa pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk dapat mengerti atau menafsirkan sesuatu. Seseorang dapat dikatakan paham apabila dapat memberikan penjelasan dari informasi yang didapat secara rinci dengan menggunakan kata-katanya sendiri sesuai dengan konsep yang ada. Lebih baik lagi apabila seseorang dapat

memberikan contoh dan mengambil tindakan dari apa yang dipelajari dengan permasalahan-permasalahan yang ada di sekitarnya. Apabila pemahaman merupakan ukuran kemampuan seseorang untuk dapat mengerti atau memahami kegiatan yang dilakukannya, maka dalam proses perumusan kebijakan hingga *agenda setting* seseorang yang mengajukan dalam hal ini masyarakat khususnya orang tua dan anak yang bersinggungan langsung dengan permasalahan kekerasan berbasis elektronik harus mengerti atau memahami masalah kebijakan yang dibawa dalam *agenda setting*.

Nana Sudjana (2014), selanjutnya membagi pemahaman ke dalam tiga kategori yakni, 1) Tingkat terendah ialah pemahaman terhadap makna dalam arti yang sesungguhnya; 2) Tingkat kedua ialah pemahaman terhadap penafsiran. Penafsiran yang dimaksud adalah pemaknaan terhadap sesuatu dari berbagai sudut pandang, menghubungkan arti sebenarnya dengan berbagai arti yang baru maupun peristiwa yang terjadi serta mampu membedakan hal yang utama dan yang bukan; 3) Tingkat ketiga ialah pemahaman ekstraplorasi. Pada tingkat pemahaman ini, seseorang sudah memiliki pemaknaan yang luas terhadap sesuatu, ia telah mampu mengaplikasikan pemahamannya dalam keadaan sebenarnya dan keadaan serupa yang berbeda kasus atau masalah.

Bloom (2014), menempatkan pemahaman sebagai tingkatan kedua dalam ranah kognitif setelah pengetahuan dan sebelum penafsiran. Adapun tingkatan pemahaman yakni: 1) Paham, tingkat pengetahuan yang mana seseorang sudah dapat menjelaskan apa yang diketahuinya dengan benar. Dalam tingkat pengetahuan ini, seseorang belum sepenuhnya mampu mengaplikasikan apa yang

dipahaminya kedalam permasalahan yang sesungguhnya di kehidupan sehari-hari; 2) Tidak Cukup Paham, kemampuan seseorang dalam menyatakan pendapat terhadap sesuatu hanya sekedar tahu dan sumber pengetahuannya belum valid atau belum sepenuhnya dapat dipertanggung jawabkan; 3) Tidak Paham, kemampuan seseorang dalam menanggapi sesuatu masih sangat rendah sebab ia sama sekali tidak tahu atau tidak paham sama sekali mengenai sesuatu tersebut. Saat seseorang sudah memiliki pemahaman maka seseorang tersebut selanjutnya berada pada ranah kognitif yang ketiga yakni penerapan. Seseorang sudah mampu mengaplikasikan apa yang dipahami secara penuh di ranah yang sebenarnya. (Bloom, 2015)

Pemahaman bukan hanya mengenai tahu atau tidaknya seseorang mengenai sesuatu, tetapi juga mengenai bagaimana seseorang dapat memanfaatkan apa yang dipelajari atau dipahami dengan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Indikator dari pemahaman dapat dilihat dari tanggapan atau respon, pendapat atau anggapan serta penilaian yakni saat seseorang memiliki pemahaman terhadap sesuatu maka ia pasti memiliki pandangan tertentu tentang hal yang dipahaminya (Indriani et al., 2022). Pemahaman seseorang mengacu pada proses yang membuatnya menjadi tahu dan berpikir (Pittariawati, 2020).

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada pemahaman masyarakat khususnya orang tua dan anak terhadap KBE yang dialami anak-anak sebagai sebuah masalah kebijakan. Orang tua bertanggung jawab secara penuh terhadap kehidupan seorang anak utamanya saat anak masih berusia dini atau masih duduk dibangku sekolah serta berkewajiban untuk memenuhi kebutuhan anak secara

fisik maupun psikis. Pemahaman yang baik dari orang tua akan mendukung pengawasan yang lebih baik pula dalam menghadapi dampak negatif dari penggunaan media elektronik. Pemahaman ini bukan hanya harus dimiliki oleh orang tua saja tetapi anak juga harus memiliki pemahaman yang sama sehingga kemungkinan anak menjadi korban maupun pelaku tindak kekerasan berbasis elektronik khususnya perundungan berbasis digital semakin kecil (Albertus, 2010)

Berkaitan dengan pemahaman masyarakat Mahesa Kapadia (2001) membagi pemahaman menjadi 2 yakni; 1) Pemahaman (*instructional understanding*), pada tingkatan ini seseorang berada pada tahapan tahu tetapi belum mengetahui hal tersebut lebih dalam dengan kata lain belum tahu mengapa hal tersebut ada. Seseorang pada tingkatan ini belum mampu menerapkan hal yang diketahuinya dalam keadaan yang sebenarnya; 2) Pemahaman relasional (*relation understanding*), pada tingkatan ini seseorang tidak hanya tau, tetapi ia sudah mengetahui dan memahami alasan hal tersebut ada. Saat seseorang sudah berada pada tingkatan ini maka ia sudah dapat menerapkan hal yang dipahaminya untuk menyelesaikan masalah masalah yang berkaitan di kehidupan sehari-hari dengan situasi yang berbeda beda.

Tak jarang pemahaman baru dimiliki oleh orang tua maupun anak ketika anak sudah menjadi korban. Pada saat ini orang tua tentunya akan semakin meningkatkan pengawasan terhadap anak dan anak tentunya akan menjadi lebih berhati-hati. Namun, pemahaman akan lebih baik apabila dimiliki sedari dini sebelum anak menjadi korban maupun pelaku dari tindakan kekerasan berbasis elektronik khususnya perundungan secara digital. Pengalaman kriminalitas baik

sebagai pelaku maupun korban akan sangat berakibat terhadap psikis anak terlebih korban cenderung mengalami trauma yang akan mempengaruhi kehidupan seorang anak seumur hidup (Adawiah and Elenora, 2023; Zakiyah et al., 2017). Kesalahan seorang anak dalam mengambil keputusan akan berdampak kepada perilaku siswa yang buruk dalam kesehariannya. Seorang anak akan cenderung melampiaskan rasa tidak nyamannya dengan melakukan hal-hal yang melanggar norma seperti penyerangan, tawuran, merokok, minum minuman beralkohol, penyalahgunaan narkoba, seks bebas dan perundungan fisik maupun verbal hingga membolos sekolah (Zakiyah et al., 2017)

Adanya pemahaman yang baik dari orang tua dan anak terhadap kekerasan berbasis elektronik sebagai suatu masalah akan mendorong upaya pencegahan baik secara mandiri melalui pendidikan rumah maupun menuntut adanya upaya perlindungan serta penyelesaian dari pemerintah secara hukum maupun tidak. upaya pencegahan dan perlindungan anak perlu didukung dengan regulasi yang memadai sebab sampai saat ini belum ada regulasi yang memberikan perlindungan pada anak terhadap perundungan dunia maya (Adawiah dan Elenora, 2023).

1.6.3. *Agenda Setting*

Agenda setting berisikan tuntutan-tuntutan kepada para pemangku kebijakan agar merasa terdorong untuk melakukan suatu tindakan tertentu. *Agenda setting* bila diuraikan berasal dari kata agenda berarti isu yang menjadi perhatian dan setting berarti penyusunan agenda. Dalam proses penyusunan kebijakan, penetapan agenda atau *agenda setting* merupakan tahapan terpenting

untuk menentukan suatu isu dapat menjadi prioritas bagi pemilik agenda. *Agenda setting* seringkali disebut juga sebagai agenda kebijakan, agenda ini dapat dibedakan berdasarkan tuntutan politik secara umum sementara istilah prioritas merujuk pada susunan pokok agenda yang dirasa lebih penting dibandingkan agenda lainnya (Winarno, 2014). Barbara Nelson (1984), melihat proses *agenda setting* sebagai proses yang berlangsung ketika pemangku kebijakan dalam hal ini para elit politik menyadari munculnya masalah baru kemudian memutuskan untuk memberi perhatian lebih dengan mempelajarinya dan merespon permasalahan tersebut bersama dengan organisasi-organisasi lainnya. Hal serupa juga disampaikan Kraft dan Furlong (dalam Abdal, 2015), *agenda setting* merupakan proses yang menjelaskan bagaimana suatu permasalahan menjadi perhatian para pemangku kepentingan untuk kemudian dirumuskan dan diarahkan menjadi bagian dari agenda politik. Melalui *agenda setting* suatu isu yang dianggap penting akan menjadi sorotan utama masyarakat untuk kemudian ditindaklanjuti sebagai upaya pencegahan timbulnya dampak negatif lainnya.

Isu atau masalah yang dibahas dalam agenda pemerintah merupakan kepentingan bersama dan telah atau akan berdampak untuk waktu yang lama sehingga penyelesaian dalam bentuk kebijakan pemerintah sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut (Santoso, 2010). Adapun kriteria suatu isu atau masalah yang dapat masuk kedalam agenda kebijakan pemerintah menurut pendapat Lester dan Stewart (2000), yakni (1) Masalah atau isu tersebut sudah dalam kondisi krisis dan harus segera ditangani; (2) Masalah atau isu tersebut memiliki hubungan sebab akibat dengan isu besar yang sudah ada

sebelumnya; (3) Masalah atau isu tersebut mendapat perhatian media massa serta dapat menimbulkan rasa simpati dan empati seseorang; (4) Masalah atau isu tersebut membuat masyarakat mempertanyakan kekuasaan dan legitimasi dari pemerintah; (5) Masalah atau isu tersebut sedang menjadi perhatian yang dibicarakan masyarakat. Permasalahan yang diangkat dalam proses penyusunan agenda kebijakan berasal dari keresahan atau telah dirasakan oleh masyarakat secara luas sehingga dapat dibahas lebih lanjut melalui sistem politik (Birkldan, 2007). Masyarakat memiliki kepentingan dan akan selalu bersinggungan dengan berbagai isu dan permasalahan. Kemudian pada titik tertentu seiring dengan berjalannya waktu isu atau masalah yang muncul akan menyebabkan dampak yang besar (Taufiqurrokhman, 2014). Oleh karena itu, penyusunan agenda kebijakan menjadi sangat penting dalam mendorong penyelesaian masalah dari para elit politik.

Penyusunan agenda kebijakan merupakan serangkaian proses yang kompleks dan memerlukan partisipasi dari banyak pihak. Sebab ada begitu banyak kebutuhan dan permasalahan di masyarakat serta alternatif kebijakan yang harus diselesaikan sementara sumberdaya pemerintah sangat terbatas. Oleh karena itu, tidak semua masalah yang hangat diperbincangkan masyarakat dapat masuk kedalam agenda kebijakan. Sebagaimana yang disampaikan Hilgarttner dan Bosk (dalam Birkldan, 2007), pada prosesnya suatu permasalahan dapat menjadi perhatian elit politik dan dapat pula kehilangan perhatian sehingga penyelesaian tidak akan sampai pada tahap perumusan kebijakan. Terdapat persaingan yang ketat antar isu atau permasalahan hingga akhirnya dikatakan menang atau dapat

masuk kedalam agenda kebijakan. Dalam persaingan tersebut terdapat peran penting dari setiap kelompok kepentingan sebagaimana yang diketahui pemerintah tidak mampu menangani seluruh alternatif kebijakan untuk semua permasalahan masyarakat dalam satu waktu.

Isu-isu atau masalah yang terjadi di masyarakat harus mendapatkan dorongan dan dukungan dari masyarakat itu sendiri secara individu maupun kelompok serta dukungan dari unsur lain seperti politik untuk dapat masuk kedalam agenda resmi pemerintah. Dukungan politik meliputi berbagai aspek diantaranya kondisi politik nasional, mobilisasi dan dukungan dari masyarakat dengan bantuan kelompok kepentingan seperti lembaga swadaya masyarakat, lembaga badan hukum organisasi masyarakat lainnya serta konsensus yang sedang dibangun (Darmawan dan Nurmadi, 2015). Dinamika politik nasional merupakan gambaran dari pandangan publik terhadap isu yang dibahas. Sementara itu, dukungan dari kelompok kepentingan berasal dari partai politik, unsur legislatif serta media massa. Konsensus dibangun oleh kelompok kepentingan dengan pemerintah atau institut terkait selanjutnya terjadi proses tawar menawar, pengelompokan masalah, dan pembayaran jasa (Darmawan dan Nurmadi, 2015). Setiap kelompok akan berusaha beradaptasi dengan situasi untuk mempertahankan kepentingannya dan mengusahakan agar kepentingan tersebut mendapatkan perhatian dari elit politik (Trauman, 1951).

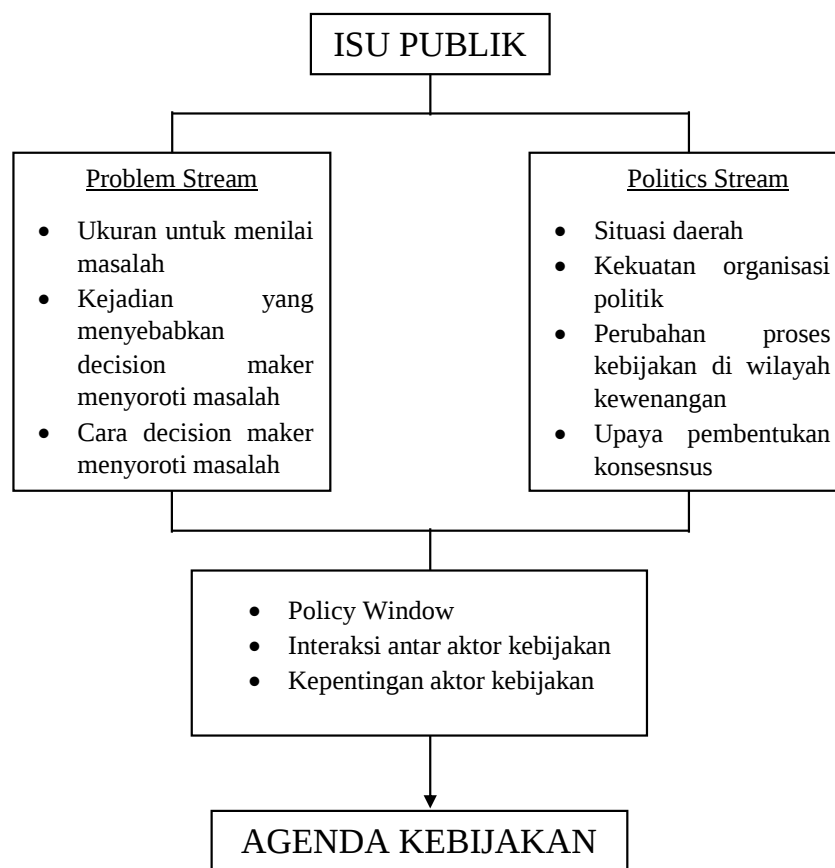
Dalam proses penyusunan agenda kebijakan Subarsono (2013) berpendapat, setidaknya ada tiga kegiatan yang harus dilakukan terlebih dahulu (1) Menciptakan pandangan baru yang melihat suatu fenomena sebagai masalah yang

besar dikalangan pemangku kebijakan. Hal ini penting sebab dalam beberapa keadaan suatu fenomena hanya dianggap penting oleh sebagian kecil masyarakat saja, tetapi tidak bagi masyarakat lainnya utamanya para elit politik; (2) Menetapkan batasan masalah; (3) Menggerakkan dukungan dari berbagai kalangan utamanya elit politik sehingga masalah tersebut masuk kedalam agenda pemerintahan. Dukungan dapat diperoleh melalui publikasi media massa sehingga menarik simpati masyarakat dan para elit politik. Dengan demikian maka *agenda setting* yang terbentuk dengan mengangkat suatu isu atau fenomena akan mendapatkan perhatian dari pemerintah utamanya elit politik. Sebagaimana yang sudah disampaikan sebelumnya, proses *agenda setting* tidak terlepas dari partisipasi masyarakat sebagai kelompok yang berkepentingan sebab bersinggungan dengan isu atau masalah secara langsung.

Isu atau masalah yang sudah mendapatkan dukungan politik maka isu atau masalah tersebut selanjutnya akan memasuki tahap penyusunan kebijakan atau *policy stream*. Pada tahapan ini, berbagai usulan yang masuk akan saling berkompetisi untuk mendapatkan perhatian dari pemangku kebijakan (Darmawan dan Nurmadi, 2015). Masing-masing kelompok kepentingan pengusul kebijakan lainnya akan saling berdinamika membawa usulan dan gagasan untuk memberikan gambaran perubahan yang memungkinkan. Hal merupakan bagian dari penyeleksian masalah yang ditawarkan akan diterima, ditolak atau dikombinasikan dengan penyelesaian masalah lainnya. Gagasan isu atau masalah yang disepakati harus layak secara teknis, memiliki kesesuaian dengan dengan nilai yang berkembang di masyarakat, dan bisa beradaptasi dengan hambatan di

masa depan (Darmawan dan Nurmadi, 2015). Kendati demikian, setelah suatu masalah atau isu mendapat perhatian dari pemangku kebijakan, masyarakat secara individu maupun bersama kelompok kepentingannya harus terus mengawal proses perumusan kebijakan untuk memastikan masalah atau isu yang diangkat tetap menjadi bahan pertimbangan utama para pemangku kebijakan (Agustino, 2017).

John W. Kingdon (dalam Santoso, 2010) menjabarkan proses dalam *agenda setting* meliputi pengarahannya isu (*problem stream*) yang diangkat sebagai akibat pengaruh politik (*political stream*) dalam proses penyusunan kebijakan pemerintah (*policy stream*). Dengan ringkasan alur proses *agenda setting* sebagai berikut:



Gambar 1.1. Ringkasan Alur Proses *Agenda Setting* menurut John W. Kingdon

Danerson (Maman et al., 2017) juga mengungkapkan proses penyusunan agenda kebijakan pemerintah sebagai berikut (1) *Private problems*, permasalahan yang diajukan dalam penyusunan agenda berawal dari masalah yang dirasakan oleh individu dan berdampak secara terbatas hanya pada sejumlah orang; (2) *Public problems*, saat masalah mulai dirasakan oleh sebagian besar masyarakat maka masalah tersebut sudah menjadi masalah publik. Apabila dibiarkan masalah tersebut dikhawatirkan akan berdampak pada pihak-pihak yang tidak terlibat secara langsung; (3) *Issue*, setelah menjadi masalah publik selanjutnya menjadi isu yakni solusi atas permasalahan tersebut menjadi perbincangan masyarakat secara luas. Pada proses ini akan timbul perbedaan pendapat yang bertentangan maupun sejalan dalam menyikapi masalah tersebut; (4) *Systemic agenda*, berbagai pihak mulai mendorong suatu isu untuk masuk dalam agenda pemerintahan saat isu tersebut sudah dirasakan oleh sebagian besar masyarakat; (5) *Institusional agenda*, isu yang diperkirakan akan berdampak secara luas selanjutnya masuk kedalam agenda pemerintah. Pemerintah dalam hal ini pemangku kebijakan kemudian akan melakukan pembahasan secara seksama kemudian dirumuskan dalam suatu kebijakan.

Danerson (dalam Madani, 2011), menambahkan bahwa terdapat setidaknya tiga pola dalam proses penetapan kebijakan yakni pola kerjasama (*bergainning*), pola persuasif (*persuasion*), dan pola pengarah (*commdanion*). Pola kerjasama terlihat dari keterlibatan peran dari tiap-tiap aktor yang berkepentingan berupaya melakukan negosiasi, serta berkompromi untuk saling memberi dan mendapatkan keuntungan. Setiap peran memiliki kewenangan dan posisi tertentu untuk terlibat

dalam proses pembahasan kebijakan. Pada pola persuasif setiap peran yang berkepentingan akan saling meyakinkan satu sama lain untuk ikut serta mengkaji isu yang sedang berkembang di masyarakat serta terlibat dalam proses penentuan kebijakan. Sementara itu, pada pola pengarahan terdapat hirarki yakni kelompok dengan peran superordinate dan kelompok peran yang subordinate dalam proses pengambilan agenda kebijakan publik (Madani, 2011).

Secara umum pola *agenda setting* menjelaskan proses dalam perumusan kebijakan. Sesuai dengan pendapat Anderson (dalam Madani, 2011), pola atau model penetapan kebijakan berkaitan erat dengan proses pembahasan dalam *agenda setting*. Model *agenda setting* juga diidentifikasi oleh Roger Cobb, Jennie Keith Ross, dan Marc Howard Ross (1976), berdasarkan inisiatif serta perluasan isu atau permasalahan yang diajukan. Terdapat tiga bentuk model dasar dari *agenda setting*, yakni:

a. Model Inisiatif Luar (Outside Initiation Model)

Isu atau masalah dalam model ini berasal dari kelompok-kelompok di luar pemerintah yakni masyarakat secara langsung. Kelompok-kelompok tersebut akan berupaya dengan berbagai cara untuk mendapatkan perhatian pemerintah termasuk dengan menciptakan tekanan untuk para pemangku kebijakan. Dalam beberapa kondisi, kelompok yang berkepentingan akan mengaitkan permasalahan yang diangkat dengan permasalahan yang sedang dihadapi oleh kelompok lain yang memiliki banyak massa. Dengan demikian maka tekanan yang diberikan kepada

pemerintah semakin besar sehingga para pemangku kebijakan akan menyediakan ruang bagi isu tersebut dalam agenda publik.

b. Model Inisiatif Dalam (Inside Initiation Model)

Pada model ini isu atau masalah berasal dari internal pemerintah atau kelompok kepentingan lainnya yang memiliki hubungan politik. Berbeda dari model sebelumnya, pengusul kebijakan tidak perlu melakukan perluasan agenda publik. Pengusul kebijakan akan cenderung berusaha menutupi proses pengajuan kebijakan untuk menghindari kesalahpahaman di masyarakat. Upaya-upaya tertentu hanya akan dilakukan untuk mempengaruhi pihak-pihak yang turut serta terlibat berperan dalam proses implementasi kebijakan. Isu atau masalah yang akan diangkat biasanya telah menjadi wacana pemerintah untuk dibicarakan dan dicari penyelesaiannya melalui penetapan kebijakan.

c. Model Mobilisasi (Mobilization Model)

Inisiator dalam model ini merupakan seorang tokoh politik seperti pemimpin politik itu sendiri. Isu atau masalah yang dibawa biasanya berasal dari pemikiran tokoh politik bukan dari keresahan masyarakat. Dalam model ini tidak ada tekanan yang berarti dari kelompok kepentingan di masyarakat. Isu atau masalah yang diangkat akan dikemas dalam bentuk sebuah program yang akan diperkenalkan pada kegiatan kampanye. Dengan demikian pada proses kampanye masyarakat akan merasa program yang ditawarkan relevan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Selanjutnya masyarakat akan memberikan

dukungan politik kepada kelompok politik yang mengusung agar program yang dijanjikan tersebut dapat terlaksana dan memberikan manfaat kepada masyarakat secara luas.

(Cobb et al., 1976)

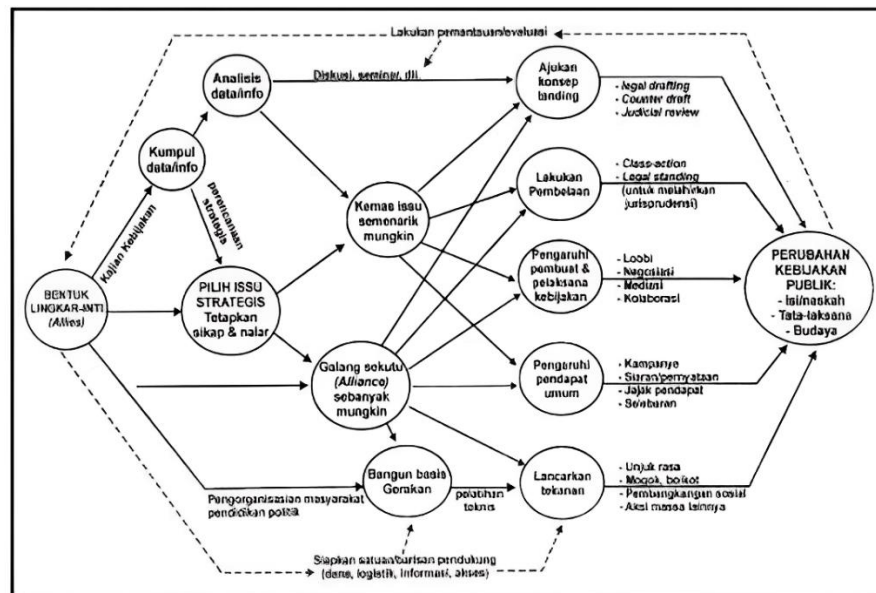
1.6.4. Menjadikan Isu KBE sebagai *Agenda Setting* Kebijakan

KBE merupakan satu dari banyaknya masalah baru yang timbul seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta tingginya kebutuhan aktivitas di internet. Permasalahan ini menjadi semakin kompleks dengan tidak adanya undang undang maupun peraturan perundang-undangan yang mengatur KBE utamanya terhadap anak secara rinci. Oleh karena itu, proses memasukkan isu KBE sebagai *agenda setting* kebijakan menjadi sangat penting. Hal ini dilakukan agar isu KBE utamanya terhadap anak mendapatkan penyelesaian melalui perumusan kebijakan. Sebagaimana yang sudah disampaikan sebelumnya, dalam proses pembentukan *agenda setting* kebijakan terdapat peran penting dari masyarakat dengan bantuan kelompok kepentingan seperti lembaga swadaya masyarakat, lembaga badan hukum organisasi masyarakat lainnya untuk menyuarakan penyelesaian KBE melalui agenda kebijakan pemerintah.

Upaya menyuarakan aspirasi untuk mempengaruhi proses pembentukan maupun pengambilan keputusan disebut dengan advokasi kebijakan. Advokasi dilakukan untuk mengupayakan perbaikan maupun perubahan kebijakan sesuai dengan kehendak atau kepentingan yang mendesak terjadinya perbaikan atau perubahan tersebut (Roem Topatimasang dalam Rahardian, 2020). Advokasi

kebijakan menjadi jembatan untuk melakukan negosiasi kebijakan secara legal dan konstitusional, sehingga suatu isu atau masalah menjadi lebih diperhatikan dan dipertimbangkan untuk diselesaikan dalam agenda pemerintahan. Proses ini tentunya tidak terlepas dari peran serta masyarakat, advokasi kebijakan menjadi tindakan terorganisir dan sistemik yang dilakukan individu, kolektif maupun melalui organisasi masyarakat dalam usaha mempengaruhi pengambilan kebijakan agar lebih melibatkan serta mempertimbangkan partisipasi masyarakat (Sarman dalam Imam and Tauran, 2022). Dapat diketahui bahwa advokasi kebijakan merupakan upaya yang melibatkan kepentingan masyarakat umum dalam proses pembuatan kebijakan, melalui langkah-langkah strategis dari perseorangan maupun kelompok kepentingan yang menginginkan adanya perbaikan maupun perubahan dari kebijakan tersebut.

Advokasi kebijakan melibatkan serangkaian proses terpadu sebagaimana yang dikemukakan oleh Roem Topatimasang (dalam Rahardian, 2020). Serangkaian proses advokasi yang terpadu, yakni (1) Membentuk lingkaran inti; (2) Memilih isu strategis; (3) Merancang sasaran dan strategi; (4) Mengolah data dan mengemas informasi; (5) Menggalang sekutu dan pendukung; (6) Mengajukan rancang tanding; (7) Mempengaruhi pembuat kebijakan; (8) Membentuk pendapat umum; (9) Membangun basis Gerakan; (10) Memantau dan menilai program; (11) Evaluasi dan menentukan tindak lanjut program.



Gambar 1.2 Teori Advokasi Terpadu Roem Topatimasang

Sumber: Rahardian (2020)

Advokasi kebijakan menjadi sebuah strategi yang dilakukan untuk memastikan adanya jaminan kebijakan yang mampu berperan secara efektif dalam memberikan perlindungan dan pemenuhan hak-hak rakyat dalam menyelesaikan isu KBE yang terjadi pada anak-anak. Advokasi merupakan penghubung antara masyarakat, isu atau masalah yang menjadi keresahan dan pemerintah. Melalui advokasi dapat tercapai terbaik untuk menyelesaikan permasalahan KBE yang terjadi pada anak-anak. Sejalan dengan pendapat roem sebelumnya, advokasi kebijakan pada prosesnya melibatkan serangkaian aksi-aksi sosial, politik dan kultural yang sistematis, terencana serta dilakukan secara kolektif dengan berbagai strategi seperti lobby, kampanye, membangun koalisi, aksi massa dan tindakan akademik seperti penelitian yang ditujukan untuk melindungi hak masyarakat melalui perubahan maupun perbaikan kebijakan (Sapei et al., 2002). Proses ini akan sangat mempengaruhi penentuan kebijakan yang diambil oleh

pemerintah terkait isu atau masalah yang diangkat dalam hal ini adalah isu KBE yang terjadi pada anak-anak.

Menurut Agustino (2017) strategi yang dapat dilakukan masyarakat atau kelompok kepentingan untuk mendesak suatu isu yakni isu KBE yang terjadi pada anak-anak kedalam agenda kebijakan, yakni (1) Melaksanakan kampanye dengan mengangkat isu KBE yang terjadi pada anak-anak yang sedang menjadi keresahan masyarakat. Dalam kampanye ini digunakan pula instrument seperti simbol, gambar, *quotes* dan lain sebagainya yang dapat menarik simpati media serta kelompok masyarakat dengan lebih luas lagi; (2) Melaksanakan lobi atau audiensi dengan pemangku kebijakan atau elit politik secara langsung. Mekanisme ini biasanya dilakukan untuk membahas isu KBE yang terjadi pada anak-anak dengan lebih spesifik, cepat dan tepat sehingga penyelesaiannya dapat segera dicarikan; (3) Melaksanakan partisipasi non-konvensional seperti demonstrasi yang melibatkan mobilisasi publik hingga unjuk kekuatan (*show the force*). Mekanisme ini merupakan cara konvensional yang efektif dalam membangun persepsi dan opini publik serta menyadarkan pemangku kebijakan bahwa isu KBE yang terjadi pada anak-anak tersebut harus segera diselesaikan. Dalam beberapa kondisi mobilisasi publik dilakukan langsung oleh elit politik menarik perhatian masyarakat secara luas (Cobb dan Elder, 1975); (4) Merumuskan alternatif kebijakan dengan melibatkan akademisi, konsultan maupun peneliti lembaga riset yang berfokus pada isu KBE yang terjadi pada anak-anak. Dalam setiap pembuatan kebijakan pemerintah akan selalu membutuhkan analisis dari pihak akademisi untuk menemukan alternatif solusi salah satunya melalui penyusunan

naskah akademik (Kingdon, 2013); (5) Menggerakan media massa secara besar besaran untuk ikut serta meliput isu KBE yang terjadi pada anak-anak. Media massa berperan sangat penting dalam menyebarkan suatu berita serta membentuk opini publik baik masyarakat maupun pemerintah. Terlebih saat ini media massa sudah memanfaatkan internet yakni melalui media sosial yang membuat penyebaran berita menjadi semakin tidak terbatas serta dapat diakses siapa saja, kapanpun, dan dimanapun.

Dalam proses advokasi untuk menetapkan agenda kebijakan menggerakan media massa merupakan aspek terpenting. Media massa berperan dalam memberikan penggambaran mengenai bagaimana suatu masalah dipahami oleh publik dan pemerintah (Kingdon, 2013). Disisi lain media massa menjadi komunikator yang melakukan publikasi terhadap suatu isu sehingga menarik perhatian publik. Hal ini kemudian akan mempengaruhi pembentukan opini publik (Howlett et al., 2015). Dengan demikian, aksi advokasi kebijakan yang diupayakan masyarakat menjadi lebih berkembang dan berdampak secara luas. Oleh karena itu, peran media massa sangat diperlukan dalam proses advokasi kebijakan KBE terhadap anak-anak dalam agenda pemerintah sebab tidak hanya berperan sebagai komunikator saja, tetapi juga berperan dalam menggerakan massa baik secara langsung maupun tidak langsung melalui media massa.

1.7. Metode Penelitian

1.7.1. Jenis Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikaji, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2017), metode kualitatif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data deskriptif berupa kalimat atau penjelasan yang didapat secara tertulis maupun lisan dari narasumber yang perilakunya dapat diamati. Sementara itu, pendekatan deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh untuk kemudian dihubungkan dengan fenomena yang diteliti (Mukhtar, 2013). Pada penelitian ini metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan pemahaman orang tua dan anak terhadap persoalan kebijakan mengenai kekerasan berbasis elektronik dan pemahaman orang tua terhadap KBE yang mendorong pembentukan *agenda setting* dalam kebijakan perundungan anak secara digital.

1.7.2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang terlibat secara langsung dalam proses perlindungan anak dari KBE utamanya perundungan secara digital. Adapun teknik dalam penentuan subjek penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sulistyaningsih, 2011). Pertimbangan yang dimaksud adalah kualitas narasumber dalam memberikan informasi. Pelaksanaan pengumpulan data utamanya tidak dapat dilakukan dengan sembarang orang, tetapi harus dengan narasumber yang memiliki pemahaman terhadap

permasalahan atau peristiwa yang menjadi topik penelitian, sehingga informasi yang didapat lebih jelas. Adapun subjek dalam penelitian ini, yakni:

1. Orang tua yang memiliki anak usia 13 – 18 tahun
2. Anak usia 13 – 18 tahun
3. Guru Bimbingan Konseling di SMP dan SMA
4. Dinas Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak dan Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana (DP3AP2KB) Provinsi Jawa Tengah
5. Dinas Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak (DP3A) Kota Semarang
6. Dinas Pendidikan Kota Semarang
7. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah
8. Rumah Duta Revolusi Mental (RDRM) Kota Semarang
9. Perkumpulan Keluarga Berencana atau PKBI Provinsi Jawa Tengah
10. Legal Resource Center untuk keadilan gender dan hak asasi manusia atau LRC-KJHAM Semarang
11. Yayasan Setara
12. Yayasan Kesejahteraan Keluarga Soegijapranata (Yayasan Kesejahteraan Keluarga Soegijapranata Kota Semarang)
13. Forum Anak Jawa Tengah

1.7.3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari sumber atau pemberi

data tersebut (Arikunto dan Suharsimi, 2016). Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara secara langsung dengan narasumber. Sedangkan data sekunder diperoleh secara tidak langsung, yakni melalui perantara orang lain dan dokumen tertentu (Sugiyono, 2021). Sumber data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari tinjauan literatur yakni dokumen dan data statistik yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Dokumen dapat diperoleh secara *online* maupun *offline* berupa artikel, jurnal, buku serta dokumen lainnya dari pemberian narasumber atau pihak terkait yang dapat dipertanggung jawabkan keaslian dan validasinya.

1.7.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi. Wawancara ditandai dengan komunikasi dari yang mewawancarai dan yang diwawancarai melalui interaksi secara langsung (Sugiyono, 2021). Tujuan dari pemilihan teknik wawancara adalah guna memperoleh data yang lebih mendalam terkait suatu peristiwa atau realitas kejadian. Selama dilakukan wawancara, jawaban narasumber akan direkam melalui *sound record* yang terdapat pada *smartphone* Peneliti. Wawancara akan dilakukan dengan metode mendalam semi-terstruktur. Oleh karena itu, sebelum melakukan wawancara peneliti akan menyiapkan pedoman wawancara terlebih dahulu. Wawancara dimulai dari isu yang tercakup dalam pedoman wawancara kemudian pertanyaan dapat dikembangkan sesuai dengan jawaban dari narasumber dan kebutuhan data (Moleong, 2017). Terdapat beberapa pertanyaan yang sama untuk setiap narasumber dan beberapa pertanyaan lainnya akan dibedakan sesuai dengan

bidang yang dikuasai narasumber, serta jawaban dalam proses wawancara. Jumlah pelaksanaan wawancara pada tiap narasumber akan berbeda-beda, ada yang satu kali bahkan lebih sesuai dengan kebutuhan data dan kejelasan informasi yang diberikan.

Sedangkan dokumentasi dilakukan melalui dokumen-dokumen yang tersedia, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar dan berita *online*. Tujuan dari teknik ini adalah untuk melengkapi atau mendukung data penelitian. Selain itu, dokumentasi dihadirkan guna memverifikasi data primer sehingga diperoleh data yang lebih berkualitas (Arikunto dan Suharsimi, 2016). Adanya keragaman sumber data memungkinkan peneliti untuk melakukan triangulasi data antara data primer dan data sekunder guna memastikan dapat melakukan uji silang antara data sekunder dengan data primer untuk memastikan objektivitas penelitian ini.

1.7.5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini melalui tiga tahapan yang terdiri dari tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Sugiyono, 2021).

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses merangkum, memilih dan memfokuskan data penelitian yang sesuai dengan topik penelitian. Dengan demikian, data yang telah direduksi menjadi lebih jelas sehingga memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya. Kegiatan ini berlangsung selama penelitian berlangsung, dimulai dengan membuat catatan lapangan, membuat ringkasan, menelusuri tema, mengkodekan hasil wawancara dan

sebagainya yang ditujukan untuk memilih/menyaring data yang tidak relevan dengan kebutuhan penelitian (Moleong, 2017; Sugiyono, 2021).

b. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan untuk menyusun seluruh informasi yang didapat untuk memudahkan dalam menganalisis serta mengambil kesimpulan dan tindakan selanjutnya berdasarkan pemahaman yang didapat dari penyajian data tersebut (Emzir, 2016; Sugiyono, 2021). Melalui data yang disajikan akan lebih mudah untuk melihat dan memahami data penelitian. Penyajian data dapat berupa matrik, diagram, tabel dan bagan.

c. Verifikasi

Tahap akhir dalam teknis analisis data adalah verifikasi data yakni menyajikan kesimpulan akhir atas seluruh kegiatan penelitian yang telah dilakukan sekaligus menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Kesimpulan awal yang disampaikan masih bersifat sementara dan dapat berubah saat peneliti tidak menemukan bukti lainnya yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Penarikan kesimpulan dalam proses verifikasi dilakukan dengan dikaitkan pada bukti-bukti atau hasil penelitian yang valid (Sugiyono, 2021; Sulistyaningsih, 2011).

1.7.6. Kualitas Data

Guna memastikan kualitas data penelitian yang didapatkan relevan dan actual, maka peneliti melakukan uji keabsahan data. Uji keabsahan data bertujuan untuk memastikan kualitas data yang diperoleh serta mempertanggungjawabkan data tersebut. Teknik yang dilakukan untuk menguji keabsahan data dalam

penelitian ini adalah teknik triangulasi dan *member check*. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian dengan data lainnya. Adapun triangulasi dapat dilakukan dengan menggunakan teknik yang berbeda yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi (Moleong, 2017). Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah proses dan hasil yang diperoleh sudah dipahami secara benar oleh peneliti berdasarkan apa yang dimaksudkan narasumber. Selain itu, triangulasi juga membantu peneliti memperkaya data yang berguna untuk mengetahui validitas tafsiran peneliti terhadap data sehingga triangulasi bersifat reflektif (Emzir, 2016). Selanjutnya, *member check* dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan yang diberikan oleh pemberi data. Hal ini dimaksudkan agar informasi yang diperoleh dan yang akan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan yang dimaksud oleh narasumber (Sugiyono, 2021).

Dalam penelitian ini untuk mengkaji pemahaman orang tua dan anak terhadap KBE utamanya perundungan anak secara digital dan dorongan pembentukan *agenda setting* terkait permasalahan tersebut, peneliti melakukan wawancara mendalam terhadap narasumber yang memiliki kapasitas untuk menjawab pertanyaan. Selanjutnya, peneliti melakukan pengecekan kembali jawaban antara informan satu dan lainnya dengan menanyakan ulang permasalahan yang menjadi fokus pada penelitian ini. Pengecekan kembali juga dilakukan dengan melalui uji silang terhadap data yang diperoleh peneliti melalui wawancara mendalam dengan data dari sumber literatur terverifikasi dan terpercaya.