



Terpaan Konten Seksualitas dalam Channel Youtube Presiden Gaming pada Anak Sekolah Dasar dan Literasi Digital Orang Tua di Surabaya

Veronika Cindy Wahyuningtyas¹, Syafrida Nurrachmi Febriyanti²

^{1,2}Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa timur, Indonesia

E-mail: 20043010033@student.upnvjatim.ac.id, syafrida.nurrachmi_ilkom@upnvjatim.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-09-07 Revised: 2024-10-27 Published: 2024-11-11	<p>This research aims to determine the perceptions of elementary school children regarding the sexual content they find in Minecraft gaming content on the President Gaming YouTube channel and the role of parents in guiding children regarding understanding sexual content on YouTube. Sexual content is currently used to attract audiences by combining game characters and how to play in gaming content on YouTube. This research uses a descriptive qualitative study approach with an in-depth interview method with children who are subscribers to the President Gaming YouTube channel and their parents. Data collection techniques were carried out using interviews, FGD, and observation. From the results of interviews, child informants stated that it was their first time watching sexually charged content on YouTube. Child informants understand that the content watched on the President Gaming YouTube channel is sexually charged content. However, some of them do not understand the meaning of sexuality due to children's lack of awareness regarding sexual content and the lack of open communication between parents, especially when using YouTube. Digital literacy in parents determines the communication that can be carried out to prevent children from consuming sexually charged content and is the key to providing sex education to children from an early age. According to the results of interviews with parent informants, there are parents who have provided sex education to their children as early as possible, but there are also those who have never discussed sex education directly until their children enter the pre-teen phase.</p>
Keywords: <i>Children;</i> <i>Sexual conten;</i> <i>YouTube;</i> <i>Digital literacy;</i> <i>Parents.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-09-07 Direvisi: 2024-10-27 Dipublikasi: 2024-11-11	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi anak sekolah dasar mengenai konten seksualitas yang mereka temukan dalam konten gaming minecraft di channel youtube presiden gaming dan peran orang tua dalam membimbing anak-anak terkait pemahaman konten seksual di youtube. Konten seksualitas saat ini digunakan untuk menarik audience dengan menggabungkan karakter game maupun cara bermain pada konten gaming di youtube. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kualitatif deskriptif dengan metode indepth interview terhadap anak-anak yang merupakan subscriber dari channel youtube presiden gaming serta orang tuanya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, FGD, dan observasi. Dari hasil wawancara informan anak menyatakan bahwa mereka pertama kalinya menonton konten bermuatan seksual melalui youtube. Informan anak mengerti bahwa konten yang ditonton dalam channel youtube presiden gaming adalah konten bermuatan seksual. Namun beberapa dari mereka belum memahami makna seksualitas karena kurangnya kesadaran anak terkait konten seksual dan minimnya keterbukaan komunikasi orang tua terutama dalam penggunaan youtube. Literasi digital pada orang tua sangat menentukan komunikasi yang dapat dilakukan untuk mencegah anak mengonsumsi konten bermuatan seksual serta sebagai kunci dalam memberikan edukasi seks pada anak sejak dini. Menurut hasil wawancara informan orang tua, ada orang tua yang sudah melakukan edukasi seks sedini mungkin pada anak, namun ada juga yang belum pernah membicarakan mengenai edukasi seks secara langsung hingga anak memasuki fase pra remaja.</p>
Kata kunci: <i>Anak;</i> <i>Konten Seksualitas;</i> <i>Youtube;</i> <i>Literasi Digital;</i> <i>Orang Tua.</i>	

I. PENDAHULUAN

Penelitian ini mengkaji tentang terpaan konten seksualitas pada youtube presiden gaming. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui persepsi dan pemahaman anak sekolah dasar di Surabaya mengenai konten seksualitas yang mereka temukan dalam video

Minecraft di youtube presiden gaming serta peran orang tua dalam membimbing anak terkait dengan konten seksual yang mereka temukan dalam youtube. Konten seksualitas di media sosial saat ini semakin cepat beredar yang dapat ditemui melalui iklan hingga konten game dimana banyak sekali anak-anak yang menonton.

Fenomena maraknya konten yang mengandung seksualitas di youtube dapat ditonton oleh semua pengguna youtube tanpa terkecuali. Hal ini berdampak negatif ketika konten video yang memuat seksualitas ditonton oleh anak usia sekolah dasar. Konten video mengenai seksualitas dihadirkan melalui pendekatan konten *game Minecraft* yang dapat mempengaruhi persepsi dan pemahaman terutama pada masa perkembangan anak-anak. Peneliti juga ingin mengetahui bagaimana literasi digital orang tua dalam membimbing anak terkait konten seksualitas yang ditemukan di *youtube*.

Internet saat ini bukanlah kebutuhan sekunder lagi karena saat ini telah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat. Data penetrasi pengguna internet di Indonesia tahun 2023 dimulai dari kelompok usia yang paling awal adalah mereka yang berusia 5-12 tahun atau dapat dikategorikan usia anak-anak mencapai 12,43% menurut survey (Databooks, 2024). Berdasarkan survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terdapat sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki gadget dan memainkan gadget mereka dalam kurun waktu yang cukup lama dalam sehari (Riana, 2021). Anak-anak usia sekolah dasar saat ini terbiasa menggunakan gadget dan terkoneksi ke internet melebihi batas normal durasi perharinya. Saat terhubung dengan internet, anak sangat mungkin terpapar hal-hal baru yang dapat memberikan dampak negative pada perkembangannya. Aktivitas anak-anak saat ini sangat berbeda dengan yang lalu dimana ketika makan anak-anak juga menonton konten video di youtube supaya bersikap baik dengan duduk diam dan menyantap makanannya dengan tenang. Pemberian smartphone pada anak-anak juga dipengaruhi oleh orang tua yang tidak ingin repot untuk menenangkan anaknya sehingga secara tidak sadar terus menerus memberikan gadget juga mengakibatkan kecanduan gadget pada anak.

Peneliti menemukan dalam berita yang dilansir oleh Jawapos pada bulan Desember 2023 terdapat kenaikan kasus kecanduan gadget di RS Jiwa Surabaya sebanyak 20% dimana anak-anak enggan sekolah karena sering bermain game online dan melihat konten porno. Rata-rata kasus ini dialami oleh anak usia 14-19 tahun, namun kasus kecanduan gadget ini juga dialami oleh anak berusia 11 tahun merupakan usia termuda diantara yang lain. Menurut Psikiater Konsultan Anak dan Remaja RS Jiwa Menur, Ivana mengemukakan bahwa aspek kecanduan internet bisa meliputi kecanduan game online,

pornografi, dan shopping online karena itu termasuk dalam kecanduan perilaku (Jawapos, 2023).

Menurut pers yang dilakukan oleh Kementerian Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan (Kemendikpolhukam) pada April 2024, Indonesia sudah berada di level darurat kasus pornografi anak. Pasalnya, konten pornografi anak dalam kurun waktu 4 tahun (2019-2023) jumlahnya mencapai 5,5 juta yang menjadikan Indonesia berada di peringkat ke-4 di dunia dan ke-2 di ASEAN. Peneliti juga menemukan kasus yakni dua remaja melakukan pelecehan seksual kepada seorang anak. Kasus ini terjadi pada November 2023 dimana remaja berusia 16 tahun melecehkan korban berusia 12 tahun dengan dalih pelaku mengajak korban ke rumah pelaku untuk bermain, namun pelaku mengajak korban ke rumah pelaku lainnya dan menyetubuhi korban bertempat di Kecamatan Jaro, Kalimantan Selatan (Antaraneews.com, 2024). Peneliti juga menemukan kasus yang terjadi yakni pada Januari 2023 mengenai kekerasan seksual pada anak di media online. KemenPPPA mengawal kasus kekerasan seksual yang dilakukan oleh anak berusia 8 tahun berjumlah tiga orang yang melecehkan anak usia 5 tahun yang merupakan tetangga dan teman mainnya sendiri di Dlangu, Mojokerto. Pelaku berjumlah tiga orang mengaku melakukan hal tidak senonoh itu kepada korban secara bergantian karena terpengaruh oleh konten pornografi yang ditonton pada gadget orang tuanya. Akibat kekerasan seksual yang dialami, korban yang berusia 5 tahun menjadi trauma untuk bersosialisasi dan mengalami perubahan emosi yang sulit dikontrol (Japos.co, 2023).

Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Anggraini & Maulidya (2020) menjelaskan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memengaruhi jumlah anak yang terpapar video porno, dan biasanya video porno dapat dengan mudah ditemukan anak pada game, majalah, media sosial, dan jejaring internet. Pada channel youtube presiden gaming membahas tentang permainan game online dunia *Minecraft* saat ini menarik penonton dengan gambar bermuatan seksualitas yang disajikan melalui gambar depan video atau thumbnail di beberapa konten yang telah diunggah. Konten yang sering diunggah adalah ketika bermain game online *Minecraft* dan juga berkolaborasi dengan kreator konten game lainnya seperti Teguh Sugianto dan Vina. Melalui channel youtube presiden gaming yang memproduksi konten bermain game online

Minecraft dengan banyaknya tambahan-tambahan visual yang mengandung seksualitas membuat penonton memiliki banyak persepsi. Hal ini menjadikan penonton yang telah subscribe channel ini mengonsumsi konten seksualitas. Hal ini terlihat dari beberapa judul konten yang kurang pantas seperti: "Aku diam2 ngintip cewek lagi mandi tapi pake senjata portal tembus pandang super sus di minecraft !!" yang memiliki visual dalam thumbnail dengan menampilkan karakter wanita pada Minecraft yang hanya menutupi bagian daerah kemaluan dan dada. Penggambaran seksualitas pada konten tersebut membuat penonton mengetahui bagaimana gambaran bentuk tubuh wanita yang tidak mengenakan pakaian dan diganggu oleh karakter laki-laki.



Gambar 1. Thumbnail wanita mandi

Adapun konten dengan judul Aku paksa kak vina ikut turnamen pokemon tapi kalo kalah harus buka baju di minecraft !!! Konten dengan judul ini berkolaborasi dengan youtuber bernama Vina untuk bermain Minecraft bersama. Konteks dari konten ini beradu cepat yang memiliki visual thumbnail karakter wanita telanjang yang hanya disensor pada bagian dada dan kemaluannya. Selain itu terdapat karakter laki-laki yang berpakaian rapih melihat ke arah wanita yang tidak berpakaian dengan mata berbentuk love. Pada gambar yang telah disajikan dapat diasumsikan karakter laki-laki senang saat melihat karakter wanita tidak berpakaian atau telanjang. Konten ini telah ditonton oleh 38.000 pengguna dan memiliki 1.000 akun yang menyukai, konten diunggah pada 18 Desember 2023.



Gambar 2. Thumbnail Wanita Telanjang

Menurut Anggraini & Maulidya adapun dampak yang terjadi pada anak ketika terpapar konten bermuatan seksualitas maupun pornografi adalah: Pertama, akan merusak otak anak. Kedua, membuat anak kecanduan konten pornografi. Awalnya mayoritas anak-anak terpapar pornografi secara tidak sengaja, namun video porno dapat mengubah bagian otak anak sehingga dapat membuat orang yang melihatnya kecanduan, dan menginginkan untuk melihat pornografi itu kembali secara sengaja bahkan besar kemungkinannya bahwa anak akan mengonsumsi konten porno berulang-ulang. Ketiga, sulit konsentrasi dan fokus. Keempat, anak-anak menjadi pelaku kekerasan seksual di kemudian hari (Anggraini & Maulidya, 2020). Araujo juga melakukan sebuah penelitian yang serupa dengan mengungkapkan bahwa anak-anak yang sering mengonsumsi game online menimbulkan perilaku kekerasan yang dipengaruhi oleh game yang dimainkan. Ketika mengakses game online maka ada pola pikir dan persepsi mengenai kekerasan baik secara verbal, non verbal, maupun secara seksual yang muncul dan membuat penasaran. Penanaman pola pikir ini merupakan suatu akibat dari kekuasaan dalam game atau dari sistem game tersebut sehingga menyebabkan kecanduan pada anak.

Kecanduan pada anak juga dapat menimbulkan masalah lainnya yakni anak-anak mengonsumsi konten seksual yang merupakan korban dari oknum kreator konten yang tidak bertanggung jawab. Akibatnya anak-anak dapat meniru apa yang telah dilihat bahkan bukan lagi menjadi korban dalam kejahatan seksual, namun telah menjadi pelaku kejahatan seksual. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya peran orang tua dalam memberikan pendidikan seksual pada anak sehingga mempengaruhi tumbuh kembang anak dari segi psikologis, moral, dan juga emosional anak usia sekolah dasar. Selain itu literasi digital serta komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dan anak menjadi kunci dari fenomena terpaan konten seksualitas pada anak usia sekolah dasar. Berdasarkan acuan dari latar belakang yang telah diungkapkan, fenomena terpaan konten seksualitas yang ditonton anak usia sekolah dasar melalui *youtube* dianggap sebagai hal yang dinormalisasi karena telah terbiasa mengonsumsi dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua memiliki peran yang besar untuk meluruskan kebiasaan yang dapat merubah perilaku dan moral anak-anak, sehingga pengkajian mengenai terpaan konten seksualitas pada anak sekolah dasar menjadi menarik peneliti untuk dapat mengetahui bagaimana

pemahaman anak usia sekolah dasar mengenai konten seksualitas yang mereka temukan dalam *channel youtube* presiden gaming serta bagaimana literasi digital orang tua sebagai peran dalam membimbing anak terkait pemahaman konten seksual yang ditemukan di *youtube*.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan dekskriptif kualitatif. Peneliti berusaha mengungkap bagaimana pemahaman anak usia sekolah dasar mengenai konten seksualitas yang mereka temukan dalam *channel youtube* presiden gaming serta bagaimana literasi digital orang tua sebagai peran dalam membimbing anak terkait pemahaman konten seksual yang ditemukan di *youtube*. Langkah pertama peneliti melakukan observasi di lingkungan sekitar dengan melihat aktivitas digital yang dilakukan oleh anak-anak yang berkumpul dan membentuk kelompok. Kegiatan yang dilakukan oleh rata-rata anak berusia sekolah dasar yakni menonton *youtube* dan bermain *game online*. Selanjutnya pada langkah kedua peneliti memilih lima orang anak usia sekolah dasar untuk mengadakan wawancara mendalam. Adapun kriteria informan yaitu anak sekolah dasar usia 10-12 tahun, subscriber dari *channel youtube* presiden gaming sekaligus penonton konten *game Minecraft* pada *channel youtube* presiden gaming. Peneliti juga melakukan wawancara mendalam kepada orang tua dari informan anak yang dipilih. Adapun tiga orang tua yang dipilih dengan kriteria berusia produktif, memiliki anak berusia 10-12 tahun, memeperbolehkan anak bermain gadget lebih dari 3 jam perhari, dan berdomisili di Surabaya. Langkah ketiga, sebelum melakukan wawancara peneliti juga melakukan perizinan pada orang tua dari kelima informan anak mengenai penelitian yang dilakukan serta memohon orang tua untuk mendampingi peneliti pada saat wawancara berlangsung.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kesadaran anak pada konten seksualitas.

Generasi alpha merupakan generasi yang terlahir pada (2011-2025) sebutan generasi ini muncul pada tahun 2005 yang diambil dari abjad Yunani, dan nama ini ditentukan dari hasil survei yang dilakukan Mark McCrindle yang merupakan seorang analis sosial dan demografi. Generasi alpha adalah generasi yang paling akrab dengan teknologi digital dan diklaim yang paling cerdas dari pada generasi sebelumnya. Mc. Crindle melalui

tulisannya pada majalah bussiness insider (Sterbenz, 2015). Generasi alpha lebih banyak menggunakan gadget hingga tidak lepas dari gadget, kurang bersosialisasi lingkungan, kurang daya kreativitas dan memiliki sikap individualis. Generasi alpha menginginkan hal-hal yang instan dan kurang menghargai proses yang membuat mereka keasyikan dengan gedet membuat mereka teralienasi secara sosial (Fadlurrohimi, et al, 2019). Hale dalam tulisannya mengemukakan bahwa generasi Alpha tumbuh sebagai konsumen yang banyak menerima informasi dan selalu terhubung. Mengartikan bahwa sikap dan perilaku konsumsi mereka berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi alpha sebagai konsumen yang didorong oleh teknologi, yang dipengaruhi oleh media hiburan, media sosial, dan rekan-rekan mereka. Platform yang mereka gunakan seperti Tik Tok, Minecraft, dan Roblox telah mendefinisikan mereka sebagai co-creator aktif daripada konsumen pasif (Hale, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kelima informan anak memperlihatkan bahwa anak usia sekolah dasar mengetahui konten bermuatan seksual melalui media sosial. Meskipun tidak semua anak-anak memiliki kesadaran akan konten bermuatan seksual namun informan anak lebih rentan terkena terpaan konten seksualitas. Karena kemudahan untuk mengakses media sosial melalui pemberian gadget pada anak usia sekolah dasar lebih mudah tersambung pada internet seperti kelima informan. Peneliti melihat bahwa ketidakpahaman informasi yang diterima oleh kelima informan menyebabkan terjadi kebingungan serta menimbulkan persepsi yang salah terutama pada konten bermuatan seksual.

Youtube sendiri memiliki algoritma bagaimana konten rekomendasinya mengabadikan video yang mempromosikan menyelenggarakan video yang seolah-olah menargetkan anak-anak tetapi mengandung kekerasan dan konten sugestif seksual yang melibatkan karakter populer (Orphanides, 2018 dalam Febriyanti, S.N (2023)). Kesadaran akan konten bermuatan seksual seharusnya berasal dari keterbukaan orang tua, namun berbeda dengan yang terjadi pada kelima informan yakni kesadaran terhadap konten bermuatan seksual yang ditonton di *youtube* diketahui melalui teman-temannya.

2. Anak sekolah dasar, Minecraft, dan konten youtube presiden gaming

Aktivitas digital yang dilakukan oleh anak usia sekolah dasar bermacam-macam. Menurut hasil wawancara informan, mereka lebih sering menggunakan waktunya bermain gadget untuk menonton konten video yang disukai di *youtube*, bermain *game online*, dan juga menggunakan aplikasi pesan yang tersedia pada *gadget* masing-masing baik milik pribadi maupun milik orang tuanya. Para informan anak menggunakan *gadget* dengan durasi waktu yang cukup lama dalam sehari bahkan dari siang setelah pulang sekolah hingga malam hari. Game online yang menjadi favorit hingga saat ini yaitu game Minecraft dimana pemain dapat membangun dunia virtual sendiri menggunakan balok-balok yang telah disediakan secara gratis hingga berbayar. Para informan bermain game Minecraft rata-rata mulai dari 2021 hingga saat ini. Game Minecraft menarik karena anak dapat mengembangkan kreativitasnya dari macam-macam bentuk yang diciptakan melalui dunia virtual sesuai dengan imajinasi masing-masing.

Ketertarikan informan anak dalam bermain game Minecraft juga memunculkan rasa penasaran mengenai cara bermain hingga tips dan trik untuk membuat suatu hal yang unik. Salah satu channel youtube yang membahas tentang game Minecraft bernama presiden gaming. Menurut informan anak, youtube menjadi solusi ketika mereka kebingungan untuk membuat kreativitas baru dalam membangun dunia virtual dalam game Minecraft. Pada channel youtube presiden gaming beberapa konten yang diunggah memiliki visual yang vulgar dan diperankan oleh karakter game Minecraft dengan cerita yang berbeda-beda. Respon dari para informan anak yakni ada yang tidak menggubris atau terkesan cuek pada channel youtube presiden gaming. Ada yang terheran-heran pada saat menonton konten game Minecraft dan ada juga yang melanjutkan melihat konten bermuatan seksual pada channel youtube presiden gaming demi kepuasan pribadi. Menurut Yunianto melalui *marketeters.com* dan survei dari *Totally Awesome*, melaporkan terkait dengan perilaku generasi alpha dan gen z bermain game. Sebanyak 59% Generasi alpha memanfaatkan *game* untuk mengatasi rasa cemas dan stress (Yunianto, 2023).

3. Kesadaran orang tua akan konten seksual dalam youtube presiden gaming

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kesadaran informan orang tua yakni ada yang mengikuti trend *game*, *fashion*, dan juga bahasa-bahasa yang sering digunakan oleh anak-anak generasi alpha. Terutama informan orang tua menyatakan bahwa ada kekhawatiran lebih sebagai orang tua yang memiliki anak perempuan daripada anak laki-laki, karena menurutnya perempuan rentan menjadi korban kekerasan seksual sehingga sedini mungkin anaknya mendapatkan edukasi yang berkaitan dengan seks untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Sama halnya ketika mengetahui tontonan yang bermuatan seksual dalam youtube saat ini tidak dapat dihindari sehingga perhatian akan youtube membuat mereka menggunakan komunikasi yang terbuka dengan anak terutama terkait dengan kekerasan dan pornografi sampai dengan akibat yang ditimbulkan. Adapun informan orang tua cenderung melihat konten game adalah aktivitas digital yang biasa saja sehingga tidak ada perhatian khusus ketika anaknya melakukan aktivitas digital. Konten bermuatan seksual memang sudah banyak beredar di media sosial namun jika divisualkan dalam bentuk anime maupun kartun masih bisa dimaklumi.

Untuk mengawasi tontonan anak pada youtube dengan pengalaman yang dimiliki orang tua pada saat memasuki masa remaja menjadi bekal untuk meningkatkan kesadaran akan konten seksual juga dengan menceritakan pengalaman orang tua pada saat memasuki masa remaja. Digital parenting merupakan pengawasan dan pendampingan dialogis bagi anak dengan cara membangun ruang diskusi dengan anak sehingga anak dapat memahami dampak konten bagi kesehatan jiwa, fisik, maupun perkembangan mentalnya (Antara, 2021). Menurut Paul Gilster dalam bukunya *Digital Literacy* (Kemdikbud, 2017), literasi digital menyatakan bahwa kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang diakses melalui perangkat komputasi. Pentingnya pengenalan literasi digital bukan hanya sebagai alat untuk melindungi pengguna teknologi digital dari terpaan negatif, tetapi juga untuk membantu anak-anak dalam memiliki kemampuan berpikir kritis dan mampu mengekspresikan diri yang tentunya

akan berpartisipasi dalam kecakapan media. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryani & Hazizah (2023).

4. Pengawasan dan aturan orang tua terkait konten youtube anak

Para informan orang tua mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan pada anak, sehingga orang tua memberikan aturan untuk ditaati mengenai batasan dalam menonton youtube. Aturan yang dibuat oleh orang tua berdasarkan beberapa pertimbangan dampak negatif maupun positif yang didapatkan anak, serta persetujuan dengan anak terkait dengan aturan tersebut. Cara orang tua dalam mengawasi berbeda-beda ada yang memantau dari histori yang dianggap sebagai cara paling efektif untuk mengetahui apa saja yang ditonton oleh anak-anaknya. Terutama ketika informan orang tua sedang bekerja, yang tidak bisa secara penuh berada di samping anaknya pada saat bermain gadget, namun tetap bisa memantau apa yang ditonton. Namun ada juga yang melakukan pengawasan secara langsung pada saat berada di rumah ketika melakukan pekerjaan rumah, maupun sedang berada didekat anaknya orang tua memperhatikan dengan mendengarkan apapun konten yang sedang ditonton anak. Informan orang tua mengatakan bahwa pernah melarang anaknya untuk tidak memainkan maupun menonton terkait dengan game Minecraft karena menemukan dari pencarian maupun histori bermuatan kekerasan dan pornografi, game tersebut telah diblokir dari list game yang boleh dimainkan oleh anaknya. Dan semua aplikasi yang terinstal pada gadget anaknya akan dicek terlebih dahulu.

Selain para informan orang tua juga memperhatikan cara fisik terkait postur badan anak saat bermain gadget mulai dari harus duduk dengan benar saat bermain gadget tidak sambil merebahkan badan di tempat tidur atau terlalu sering membungkukkan badan karena akan mempengaruhi postur tulang anak. Informan orang tua selalu mengingatkan pada beberapa organ tubuh yang krusial seperti menjaga mata supaya tidak terlalu dekat dengan gadget bahkan berlama-lama menonton. Dan juga memberikan pengertian terkait dampak negatif yang terjadi ketika anak sudah kecanduan gadget, sehingga hal itu bisa diminimalisir. Namun ada juga orang tua yang tidak memperhatikan secara detail atau pengawasan yang tidak ketat seperti lebih

membebaskan anaknya untuk bermain gadget, dimana tidak terdapat aturan tertentu sehingga anak bisa bermain gadget dari siang pulang sekolah hingga malam. Meskipun ada informan orang tua yang anaknya pernah mengalami mata berkedip terus-menerus secara tidak normal karena terlalu lama bermain gadget. Tidak melarang apabila anaknya bermain ke warung internet dan bermain game online dengan teman-temannya. Bahkan ada informan orang tua yang pernah ditegur oleh guru kelas anaknya karena anaknya sudah memiliki rasa tertarik dengan lawan jenisnya. Hal itu menyebabkan orang tua lawan jenis terganggu karena adanya kedekatan yang dilakukan melalui aplikasi pesan whatsapp.

Orang tua perlu menerapkan beberapa strategi agar tetap bisa menguasai teknologi tanpa terpengaruh dampak negatifnya seperti orang tua membuat kesepakatan penggunaan gadget dan waktu penggunaannya dan mendampingi serta memantau aktifitas anak dalam mengakses YouTube (Mulyono, 2016). Orang tua harus menunjukkan tanggungjawab yang ekstra dalam membimbing anak-anak menggunakan perangkat digital. Orang tua tidak boleh menyerahkan sepenuhnya kepada anak dalam menggunakan perangkat digital. Komunikasi internal dalam sebuah keluarga dan peran orang tua adalah faktor penentu dan dominan untuk melindungi anak dari dampak negatif (Rahmat, 2018).

5. Strategi dan komunikasi orang tua dalam memberikan edukasi seksual pada anak.

Setiap orang tua memiliki gaya komunikasi yang berbeda antara orang tua dan anak, terutama gaya dalam mengasuh anak. Komunikasi dengan anak yang dilakukan informan orang tua ada yang saling terbuka dengan saling bercerita dan mendengarkan satu sama lain. Hal ini diterapkan supaya anak-anak tidak merasa terkucilkan dalam anggota keluarga karena statusnya sebagai anak yang harus mendengarkan orang tua saja. Menganggap opini dari anak-anak juga sama pentingnya dengan opini mereka sebagai orang tua. Anak wajib menceritakan apapun pengalaman mereka pada orang tua. Terutama ketika pengalaman anak berkaitan dengan seks untuk meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan. Penanaman edukasi seks sudah diterapkan sedini mungkin pada saat anak duduk di kelas 1 SD dengan sering berbicara mengenai bagian tubuh yang tidak

boleh dipegang orang lain, bahkan cara untuk mengantisipasi orang yang dianggap cabul dengan berbagai cara yang bisa dilakukan untuk menghindari dan bagaimana cara melaporkannya ketika berada di lingkungan sekolah.

Ada juga strategi lainnya yang digunakan yakni lebih berfokus kepada bagaimana meluangkan waktu untuk berbicara kepada anak terkait dengan pengalamannya terutama mengenai edukasi seks yang belum diterapkan ke anak sampai saat ini. Selain itu menyadari bahwa pentingnya edukasi seks untuk meminimalisir adanya perbuatan cabul yang tidak diinginkan. Munculnya ketertarikan pada lawan jenis sudah mulai terbangun sehingga lebih memfokuskan perhatiannya kepada penerimaan dan olah perasaan yang dilakukan anak terhadap lawan jenisnya.

Peneliti melihat bahwa beberapa strategi komunikasi yang digunakan oleh orang tua membuat anak lebih merasa dihargai keberadaannya sebagai anggota keluarga. Strategi komunikasi yang terbuka membuat anak lebih nyaman untuk bercerita mengenai hal-hal yang dialaminya. Tidak ada rasa canggung dan takut bagi anak merupakan tanda bahwa anak jauh dari kecanduan internet. Faktor yang paling signifikan untuk mengurangi kecanduan internet adalah hubungan antara orang tua dan anak-anak mereka, semakin intens hubungan yang dibangun semakin tinggi kepercayaan anak terhadap orang tua (Prasetya, 2022).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Darai penelitian ini dapat dilihat bahwa persepsi anak-anak berkaitan dengan aktivitas digital anak pada *youtube*, rata-rata konten kesukaan yang sering ditonton. Kelima informan anak menyatakan bahwa bermain game dan menonton konten video di *youtube* merupakan hiburan ketika bosan berkegiatan secara riil. Anak-anak mengerti bahwa konten yang ditonton bermuatan seksual, namun tidak memahami makna seksualitas karena kurangnya kesadaran anak akan konten seksualitas dan dampak negatif yang terjadi pada tontonan mereka. Channel *youtube* presiden gaming digemari karena rata-rata anak yang menonton lebih senang untuk mencoba tutorial game *Minecraft* dan cara presiden gaming menyajikan konten tantangan yang berkolaborasi dengan kreator konten gaming lainnya.

Pemahaman anak-anak terkait dengan konten seksual ada yang sudah diajarkan oleh orang tua sejak dini karena literasi digital orang tua yang baik. Namun ada juga anak yang belum mengetahui konten seksual yang ada dalam *youtube*. Alasan yang mendasari adalah minimnya kesadaran dari orang tua akan pembicaraan edukasi seks kepada anak. Perhatian orang tua akan aktivitas digital anak menjadi fokus utama dari kegiatan membimbing anak terkait dengan konten seksual mulai dari pengawasan dan aturan orang tua yang ketat, namun ada juga orang tua yang membebaskan anak untuk mengeksplor tontonannya di *youtube* serta bebas bermain game apa saja. Persepsi anak akan dipengaruhi oleh cara orang tua berkomunikasi dalam memberikan edukasi seks pada anak. Adapun strategi komunikasi yang digunakan pada ketiga informan orang tua yaitu: Pertama, berkomunikasi secara terbuka antara orang tua dan anak dengan meluangkan waktu untuk berkomunikasi secara langsung. Kedua, orang tua dapat memberikan edukasi anak terkait pendidikan seks sejak dini supaya memicu anak dapat berpikir secara kritis dan tidak mudah terpengaruh oleh konten yang ditemukan pada gadget serta lingkungan sekitarnya. Ketiga, orang tua belajar mempercayai anak dengan suatu tanggung jawab yang diberikan yaitu dirinya sendiri, sehingga ketika anak melakukan kesalahan orang tua dapat memberikan konsekuensi dari kelalaiannya. Hal itu mendorong anak untuk tidak mengulangi kesalahannya lagi dan merasa dipercaya mengenai apapun yang akan dilakukan.

B. Saran

Saran Berdasarkan hasil penelitian mengenai terpaan konten seksualitas dalam channel *youtube* presiden gaming pada anak sekolah dasar dan literasi digital orang tua di surabaya, terdapat saran yang peneliti sampaikan. Untuk orang tua sebaiknya menerapkan aturan batas waktu penggunaan gadget pada anak-anak terutama menonton *youtube* dan bermain *game online*. Adapun strategi komunikasi yang terbuka diterapkan supaya ada ruang untuk anak bercerita dengan tenang. Untuk anak-anak sebaiknya dapat membedakan konten *youtube* yang ditonton sesuai dengan umurnya atau tidak, sehingga meminimalisir kejadian yang tidak diinginkan untuk masa pertumbuhannya.

Kemudian untuk penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan pengambilan subjek yang lebih luas dengan melibatkan usia remaja sehingga mendapatkan sudut pandang yang baru terkait dengan pandangan seksualitas yang didapatkan pada konten *gaming* di *youtube*.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, T. & Maulidya, E. (2020). Dampak Paparan Pornografi Pada Anak Usia Dini. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.3 No.1 (2020) 45-55. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal/article/view/6546>
- Christina Sterbenz. 2015. Here's who comes after Generation Z and they'll be the most transformative age group ever. *Business Insider*.
<https://www.businessinsider.com/generation-alpha-2014-7-2?IR=T>
- Databooks. (2023, September). Mayoritas Pengguna Internet di Indonesia Berasal dari Kelompok Usia Pekerja. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/06/mayoritas-pengguna-internet-di-indonesia-berasal-dari-kelompok-usia-pekerja>
- Fadlurrohman, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo. Hery., Raharjo., Santoso. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*. Vol 2 no 2 hal 178-186. <https://jurnal.unpad.ac.id/focus/article/view/26235/12729>
- Febrianti, S.N. (2023). *Anak muda, youtube dan Digital Labour kajian audience di era post televisi*. Jakarta: Prenada.
- Hale, M. (2022). Book Review. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*. Vol. 3 No.2 hlm: 240-245. <https://stakpesat.ac.id/ejournal/index.php/edulead/index>
- Japos.co (2023, Januari). Banyaknya Korban Seksual Dipicu Konten Pornografi. <https://www.japos.co/2023/01/24/banyaknya-korban-seksual-dipicu-konten-pornografi/>
- Menkopolkam. (2024, April) Menko Polhukam : Pemerintah Bentuk Satgas Penanganan Pornografi Anak diakses dari <https://polkam.go.id/menko-polhukam-pemerintah-bentuk-satgas-penanganan-pornografi/>
- Riana, F. (2021). Survei KPAI: 76,8 Persen Anak Gunakan Gawai di Luar Jam Belajar. *Tempo.co*.
<https://nasional.tempo.co/read/1420670/survei-kpai-768-persen-anak-gunakan-gawai-di-luar-jam-belajar>
- Suryani, R. , & Hazizah, N. . (2023). Pola Asuh Orangtua dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Digital Anak di Era Teknologi di Nagari Aia Manggih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4790-4797. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5995>
- Tripamungkas, C. (2023, Desember 14). Kenaikan Kasus Anak Kecanduan Gadget di RS Jiwa Surabaya Naik 20 Persen, Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jawapos.com*. Diakses dari <https://www.jawapos.com/surabaya-raya/013528343/kenaikan-kasus-anak-kecanduan-gadget-di-rs-jiwa-surabaya-naik-20-persen-tantangan-baru-orang-tua-milenial>
- Yunianto. (2023, Agustus) Survei TotallyAwesome: 59% Generasi Alpha Gunakan Game Atasi Cemas <https://www.marketeers.com/survei-totallyawesome-59-generasi-alpha-gunakan-game-atasi-cemas/>