

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini mengkaji tentang terpaan konten seksualitas pada *youtube* presiden gaming. Penelitian ini ditujukan mengetahui terpaan konten seksual dalam channel youtube presiden gaming pada anak sekolah dasar di Surabaya dan bagaimana peran orang tua dalam mengontrol akses tontonan tersebut. 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 dikonsumsi 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. Hal ini yang menarik peneliti untuk mengetahui bahwa terpaan konten seksualitas dalam *channel youtube* presiden gaming pada anak sekolah dasar dan literasi digital orang tua di Surabaya mengetahui peran orang tua dalam membimbing anak-anak terkait dengan konten seksual yang ditemukan di *youtube*.

Mengakses segala informasi yang ada melalui internet sangat memungkinkan penggunaannya memperoleh pengetahuan, informasi, dan ketrampilan baru. Terutama hadirnya media sosial yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pengguna yang

disesuaikan dengan usianya. 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 berusia 5-12 tahun atau dapat dikategorikan usia anak-anak mencapai 12,43% menurut survey (Databooks, 2024).

Hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 yang dirilis Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5% dan ada peningkatan 1,4% dari tahun sebelumnya sehingga jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia (APJII, 2024). Berdasarkan survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020) terdapat sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki *gadget* dan memainkan *gadget* mereka dalam kurun waktu yang cukup lama dalam sehari. 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 negatif pada perkembangannya. Aktivitas anak-anak saat ini sangat berbeda dengan yang lalu dimana ketika makan anak-anak juga menonton konten video *diyoutube* 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 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).

Masyarakat Indonesia rata-rata menghabiskan waktu untuk mengakses internet dalam hal melihat konten video *online*, *video on demand* sekitar 3 hingga 4 jam per harinya atau sekitar 17% waktu yang dihabiskan untuk menjelajah internet dan sosial media. Alasan dalam mengakses internet dan sosial media tentu saja berbeda-beda dan sesuai dengan kebutuhan saat ini. Menurut data yang dilansir melalui ("*Digital 2019: Indonesia — DataReportal – Global Digital Insights*," 2019). Dari sekian platform sosial media yang ada, *youtube* menempati urutan pertama dalam segi akses yaitu 88%.

YouTube merupakan salah satu platform yang menggunakan *online video sharing* aksesnya tidak terbatas (*unlimited*) yang berada pada hampir seluruh negara dengan beragam bahasa yang tentu menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak yang

merupakan konsumen *audio-visual* terbesar (Noor. F., Mumpuni. R., et al, 2020). Indonesia menjadi satu dari sekian pasar industri *game* terbesar di dunia. Khususnya permainan video (*game mobile*) yang dijalankan dari telepon seluler, komputer tablet, hingga konsol. Merujuk pada laporan yang dikemukakan dalam (*We are Social*) Indonesia menduduki peringkat ketiga sebagai negara dengan jumlah pemain video *game* tertinggi di dunia.

Menurut Fitriani pada tahun 2022 terdapat 94,5% pengguna internet di Indonesia yang memainkan video *game* dan mengonsumsi konten *game* (Fitriani, Kasumawati, & Lestari, 2022). Alasan konten *gaming* menjadi yang paling diminati karena popularitas *E-sport* yang meningkat dengan adanya peminat yang konsisten. Peminat *E-sport* membutuhkan informasi seperti tips, trik, tutorial, dan reaksi *gamers* terhadap permainan video. Terlebih lagi, dalam lima tahun terakhir, komunitas *gaming* di Indonesia terus berkembang, tercermin dari pertumbuhan *online gamers* yang dominan di Indonesia, menjadikannya salah satu dari tiga besar negara dengan jumlah *gamers* terbanyak di dunia (Tampubolon, et al, 2023).

Menurut survei yang dilakukan oleh *hostingadvice.com* streaming video *Minecraft* paling populer di kalangan anak laki-laki, dengan sekitar 32% dari mereka menonton beberapa bentuk konten *YouTube Minecraft*. Hanya sekitar 9% anak perempuan yang menonton video terkait *Minecraft* di *YouTube* (Cadet, 2023). Konten *game online*, merupakan konten yang banyak diminati oleh penonton pecinta *game online* atau yang dikenal dengan sebutan *gamers* dengan tidak memandang umur yakni

mulai dari anak-anak hingga dewasa. Salah satu *channel youtube* yang membahas mengenai *game Minecraft* adalah *chanel youtube* presiden gaming.

Minecraft sendiri merupakan permainan *sandbox openworld* yang sangat populer di kalangan anak-anak usia 6-13 tahun, Namun juga digemari oleh remaja dan orang dewasa. Permainan ini awalnya diciptakan oleh pencipta asal Swedia, Markus “Notch” Persson, dan sekarang dikembangkan oleh perusahaannya, Mojang *studios*. Pada tahun 2011 Jens Bergensten juga dikenal dengan nama samaran Jeb, mengambil alih kontrol *Minecraft*. Permainan *minecraft* difokuskan pada kreativitas dan pembangunan yang memungkinkan pemain untuk membangun konstruksi dari kubus bertekstur dalam dunia 3D dan juga memiliki karakter pemain yang dapat dimodifikasi sesuai dengan keinginan pemain.

Pada akun *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. 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

Konten-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. Konten yang diupload pada tanggal 23 Februari 2024 ini telah memiliki 49.000 penonton dan 1.200 akun menyukainya.



Gambar 1.1 Thumbnail karakter wanita mandi

Sumber: youtube presiden gaming

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 kreator konten *youtube* 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 1.2 Thumbnail karakter wanita telanjang

Sumber : *youtube* presiden gaming

Dari konten yang bermuatan seksualitas di *youtube* memiliki beberapa pendekatan bergantung dari siapa target penonton. Beberapa kreator konten menarik perhatian penonton dengan berbagai cara dan ciri khas masing-masing yang

dikreasikan untuk memenuhi keinginan penontonnya. *Channel youtube* presiden gaming menarik perhatian penonton dengan memunculkan gambar maupun tulisan yang mengandung seksualitas dan masuk pada ranah pornografi.

Pengertian mengenai pornografi adalah segala sesuatu baik dalam bentuk tulisan, gambar, suara, maupun video yang mengandung kecabulan yang melanggar norma sosial masyarakat dan dampaknya dapat memengaruhi atau meningkatkan nafsu birahi seseorang (Afriliany dkk, 2023). Pornografi sendiri merupakan ancaman berbahaya bagi pertumbuhan dan pola pikir anak-anak dan remaja. Paparan dampak pornografi dapat menyebabkan kemerosotan moral pada generasi muda (Gunawan dkk., 2021).

Pengertian pornografi dalam pendekatan yuridis yang tertuang dalam UU No. 44 Tahun 2008 tentang pornografi, yang menyebutkan bahwa "*Pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, dan bentukbentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat*"(Hermawan dalam Gunawan dkk., 2021).

Konten seksualitas yang ada pada *channel* presiden gaming menunjukkan bahwa secara visual dapat dinikmati oleh penontonnya secara gratis dimana gambar, video yang diedit sedemikian rupa dengan tujuan untuk menarik perhatian *audience*. Konten dengan visual yang digambarkan seperti pada konten presiden gaming secara

sadar maupun tidak dapat memberikan pengetahuan yang negatif terutama jika yang menonton mayoritas adalah anak-anak usia sekolah dasar. Anak-anak belum sepenuhnya mengerti apakah yang dikonsumsi baik bagi dirinya atau malah sebaliknya.

Menurut pers yang dilakukan oleh Kementerian Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan (Kemenko Polhukam) 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 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).

Adapun kasus yang ditemukan oleh peneliti mengenai penyebaran video porno yang melibatkan anak-anak sebagai pemerannya sekaligus menjadi korban dari oknum yang tidak bertanggung jawab. Dalam konferensi pers 24 Februari 2024 KPAI bekerjasama dengan *FBI* melalui *International Task Force of Violent Crimes Against Children* yang menyelidiki dugaan kasus penyebaran konten pornografi yang melibatkan anak sebagai pemerannya. KPAI juga bekerjasama dengan kepolisian berhasil menemukan salah satu pelaku dari beberapa orang yang memproduksi, menyebarkan ke beberapa negara, dan menerima hasil dari konten video porno tersebut. Pelaku dijerat sesuai dengan Undang Undang (UU) Perlindungan Anak nomor 35 tahun 2014. Perlindungan KPAI akan mendampingi anak-anak yang menjadi korban pornografi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 59 ayat (2) huruf f yakni dilaksanakan melalui upaya pembinaan, pendampingan, serta pemulihan sosial, kesehatan fisik dan mental (KPAI, 2024).

Anak-anak yang kecanduan oleh *youtube* maupun *game online* akan terus menerus meminta orang tua untuk memberikan apa yang diinginkan anak sehingga pada masa pertumbuhannya, anak-anak belum bisa mengatur emosinya secara stabil. Akibatnya hadirnya emosi berlebihan seperti marah-marah, sering kesal, dan juga tidak ramah. Inilah kondisi yang terjadi ketika anak mulai kecanduan konten bermuatan seksualitas hingga pornografi. Efek kecanduan akan terlihat secara spesifik dari

emosinya yang tidak stabil. Efek lainnya dari kecanduan juga menyebabkan anak akan meniru hal yang telah dikonsumsi dan tidak menyadari apakah yang ditiru benar atau salah.

Menurut penelitian Anggraini & Maulidya (2020) menuliskan 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.

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 (Araujo., et al, 2024).

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 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 dikonsumsi 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 mengetahui terpaan konten seksual dalam channel youtube presiden gaming pada anak sekolah dasar di Surabaya dan bagaimana peran orang tua dalam mengontrol akses tontonan tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan diangkat adalah :

Bagaimana terpaan konten seksual dalam *channel Youtube* Presiden Gaming pada anak sekolah dasar di Surabaya dan bagaimana peran orang tua dalam mengontrol akses tontonan tersebut?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terpaan konten seksual dalam *channel youtube* presiden gaming pada anak sekolah dasar di Surabaya dan bagaimana peran orang tua dalam mengontrol akses tontonan tersebut.

Secara praktis, penelitian ini ditujukan sebagai pemenuhan syarat Program Sarjana (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya memiliki kegunaan ataupun manfaat, baik kegunaan secara akademis maupun praktis. Adapun kegunaan atau manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan penelitian yang dapat mengembangkan kajian komunikasi digital di Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Veteran Jawa Timur. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya kajian tentang isu-isu sosial strategis yang berkembang di masyarakat serta menjadi literatur dan referensi dalam penelitian ilmu komunikasi selanjutnya, khususnya dalam ranah terpaan konten seksual pada anak sekolah dasar.

Secara sosial, penelitian ini memberikan kontribusi bagi orang tua akan kesadaran pengawasan bagi anak-anak dalam melakukan aktivitas digital terutama pada saat menonton *youtube*.