

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Berdasarkan UU No. 52 Tahun 2009 pasal 1 ayat 6, keluarga adalah unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari suami istri, atau suami, istri dan anaknya, atau ayah dan anaknya, atau ibu dan anaknya. Sedangkan menurut Beth A. Le Poire dalam bukunya *Family Communications*, keluarga adalah tempat dimana sekumpulan orang memiliki hubungan sukarela yang sering dipenuhi dengan intensitas emosional, sindiran halus, dan sejarah dari campuran antara kesenangan penuh dan kekecewaan yang cukup intens.

Keluarga merupakan suatu wadah paling sederhana di dalam masyarakat yang terdiri dari adanya hubungan antara orang tua dan anak. Keluarga memiliki tujuan untuk kehidupan yang dimiliki oleh setiap anggota, termasuk menyejahterakan anggotanya. Keluarga memiliki fungsi untuk memelihara dan mendidik anggotanya. Selain itu, keluarga juga memiliki kontrol terhadap anggotanya. Anggota keluarga akan memiliki kontrol dalam perilaku kepada sesama anggotanya yang dapat meningkatkan kompetensi ketika pertumbuhan sedang berlangsung (Le Poire, 2006:10).

Orang tua adalah dua orang yang terikat dalam suatu ikatan pernikahan yang sah dimata hukum dan agama dan kemudian menghasilkan anak, baik hasil dari hubungan seksual yang dilakukan maupun dengan mengadopsi. Orang tua juga merupakan mereka yang tidak memiliki ikatan pernikahan yang sah namun memiliki anak biologis hasil hubungan seksual mereka. Orang tua memiliki kontrol pertama dalam keluarga yang memiliki peran besar dalam mendidik anak-anak. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk memberikan nilai dan norma yang baik kepada anak sehingga anak dapat tumbuh dengan baik dan memenuhi fungsinya dalam keluarga dan masyarakat. Orang tua juga memiliki fungsi untuk memberikan bimbingan, perhatian, teladan bagi anak.

Anak merupakan anggota dari unit terkecil dalam keluarga. Anak adalah anugerah terbesar yang diberikan kepada setiap orang tua. John Locke (1632-1704) mengatakan bahwa anak dipahami sebagai tabula rasa. Tabula rasa adalah bahasa latin, yang diartikan sebagai pandangan kosong atau kertas putih. Bagi Locke, pada dasarnya tidak ada anak yang jahat. Seorang anak bagaikan kertas putih yang masih belum berisikan apapun. Karakter anak dibentuk melalui berbagai hal yang mereka alami saat mereka bertumbuh dewasa. (E. Berk, 1989:9)

Anak memiliki sifat alamiah yang berusaha mencari berbagai informasi yang menarik perhatiannya. Menurut Piaget (1954), anak

beradaptasi dengan dua cara, yaitu asimilasi dan akomodasi. **Asimilasi** terjadi ketika anak menggabungkan informasi ke dalam pengetahuan yang telah mereka miliki. **Akomodasi** terjadi bila anak menyesuaikan pengetahuan mereka agar cocok dengan informasi dan pengalaman baru (Santrock, 2007:49). Rasa penasaran yang dimiliki anak membuat anak berusaha untuk mencari informasi dan pengetahuan dengan menanyakan berbagai hal kepada orang tuanya atau orang dewasa yang berada di sekitarnya.

Orang tua memiliki peran yang besar bagi anak. Oleh karena itu, setiap orang tua wajib melakukan pengawasan terhadap anak. Pengawasan penting untuk dilakukan oleh setiap orang tua untuk memastikan anak memiliki perkembangan yang baik. Dengan adanya pengawasan orang tua, anak menjadi lebih terjamin kehidupannya baik dari segi fisik maupun mental. Tidak hanya menjamin kesejahteraan anak dengan memenuhi kebutuhan sandang dan papan, pengawasan orang tua juga bertujuan untuk membentuk karakter yang dapat menjadikan anak berdampak positif bagi lingkungannya.

Gadget merupakan alat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus. Tetapi, yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “pembaharuan” yang terdapat didalamnya. Gadget selalu memiliki pembaharuan dari hari ke hari, seperti peningkatan performa dan kualitas yang lebih baik sehingga semakin memudahkan pekerjaan manusia. Di dalam gadget terdapat internet yang turut memudahkan pekerjaan manusia.

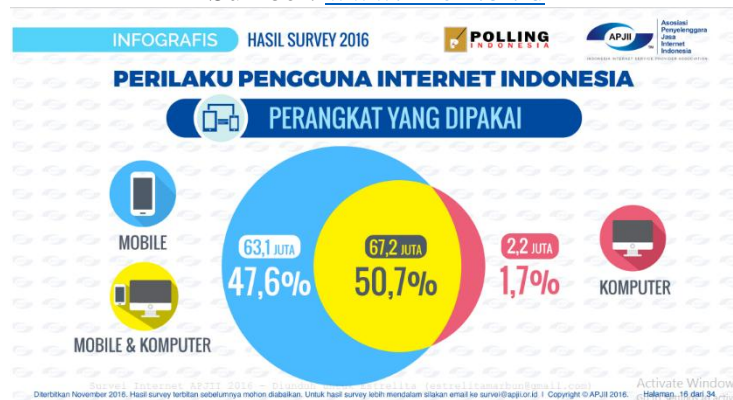
Adanya gadget yang memudahkan akses internet pun semakin dicari oleh masyarakat.

Data yang diambil pada tahun 2016 oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) melalui survei yang dilakukan, mengungkapkan bahwa terdapat 132,7 juta penduduk di Indonesia telah terhubung pada internet, dimana 130,1 juta penduduk Indonesia mengakses internet melalui perangkat gadget, baik komputer (PC/Laptop), dan mobile (smartphone/tablet).

Gambar 1.1

Perilaku Pengguna Internet Indonesia

Sumber: www.APJII.or.id



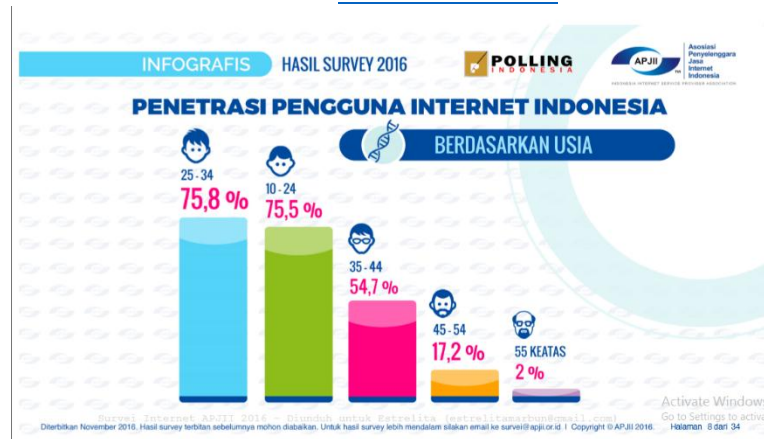
Gadget tentunya memiliki dampak baik positif maupun negatif bagi penggunaannya. Dampak positif yang terdapat dalam gadget adalah adanya internet yang memiliki berbagai fungsi, dari mulai alat telekomunikasi, update informasi, membantu memudahkan hal yang terkait dengan pekerjaan, mengisi waktu luang, bersosialisasi, membantu dalam hal pendidikan (mengerjakan tugas sekolah dan kuliah), dan hiburan. Melalui gadget,

seseorang dapat melakukan pekerjaannya secara online tanpa harus pergi ke kantor. Seseorang juga dapat melakukan bisnis online yang keuntungannya sama dengan bisnis di dunia nyata.

Tidak hanya dampak positif, gadget juga memiliki dampak negatif yang merugikan penggunanya. Gadget dapat menimbulkan kecanduan bagi penggunanya. Pengguna gadget yang memiliki kecanduan akan lebih fokus menggunakan gadgetnya, sehingga ia menjadi pribadi yang tertutup dan sulit bersosialisasi di dunia nyata. Gadget juga dapat menimbulkan radiasi yang berbahaya jika terpapar terus menerus. Radiasi dari gadget mampu menyebabkan terjadinya kerusakan pada ikatan kromosom dalam sel epitel di kornea mata serta meningkatkan suhu di bagian dalam mata untuk penggunaan gadget dalam waktu yang lama. Perubahan suhu dalam mata ini nantinya akan meningkatkan resiko katarak serta menurunkan tingkat akurasi lensa mata. Selain katarak, ada pula resiko kanker payudara, kecenderungan melahirkan anak yang hiperaktif, dll. Dr. Laimena Yusak yang biasa menangani kasus berbasis alergi dan gelombang menuturkan, penggunaan gadget diharapkan untuk mengakses internet dengan bijak. “Semua yang berhubungan dengan sinyal ada radiasi. Radiasi memang tidak bisa dilihat dan dicium. Namun dampak negatifnya berpotensi muncul dikemudian hari, mungkin beberapa tahun bahkan 10-15 tahun kemudian baru terasa,” terangya kepada Pontianak Post, kemarin.

(sumber: <http://www.pontianakpost.co.id/awas-radiasi-hp-bagi-manusia>).

Gambar 1.2
Penetrasi Pengguna Internet Indonesia Berdasarkan Usia
Sumber: www.APJII.or.id

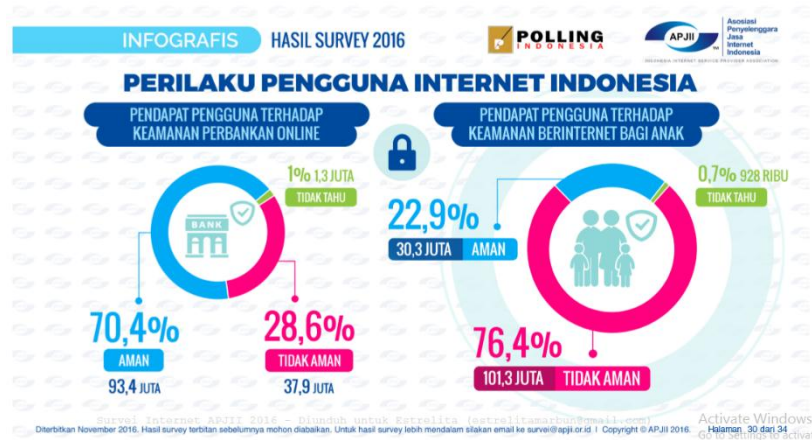


Jika dilihat melalui survey APJII mengenai penetrasi pengguna internet di Indonesia berdasarkan usia, rentang usia 10-24 tahun merupakan usia yang paling tinggi kedua terkena penetrasi internet setelah kelompok usia 25-34 tahun. Artinya, anak-anak dimulai dari usia 10 tahun sudah tidak asing lagi dengan internet. Mereka sudah mampu mengakses internet, baik melalui gadget pribadi pemberian orang tua, fasilitas komputer atau gadget dari sekolah, atau bahkan akses melalui tempat-tempat umum yang menyediakan layanan internet. Karena begitu mudahnya anak saat ini mengakses internet, maka ada kemungkinan besar bahwa anak-anak dapat mengakses hal-hal yang tidak sesuai dengan usia anak yang kemudian akan memberikan dampak negatif bagi anak.

Seperti yang ditunjukkan oleh Diagram 1.4, sebanyak 76,4% atau 101,3 juta orang pengguna internet mengakui bahwa internet tidak aman bagi

anak. Begitu banyak konten atau hal-hal negatif yang tidak baik untuk dikonsumsi oleh anak.

Gambar 1.3
Perilaku Pengguna Internet Indonesia
Sumber: www.APJII.or.id



Salah satu konten yang paling berbahaya bagi anak adalah pornografi. Definisi pornografi menurut Undang-undang No. 44 Tahun 2008 pasal 1A dijabarkan sebagai berikut:

Pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.

Pornografi adalah gambar-gambar perilaku pencabulan yang lebih banyak menonjolkan tubuh dan alat kelamin manusia. Sifatnya yang seronok, jorok, vulgar, membuat orang yang melihatnya terangsang secara seksual. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Informasi dan

Dilansir dari jawapos.com, Ketua Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia (ISKI) Yuliandre Darwis mengatakan bahwa Indonesia menempati posisi dua dalam mengakses konten porno di dunia maya. (<http://www.jawapos.com/read/2016/05/07/27233/miris-indonesia-negara-dengan-pengakses-situs-porno-terbanyak-di-dunia->). Menurut data yang dipublikasikan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), sejak tahun 2011 hingga 2014, jumlah anak korban pornografi dan kejahatan online di Indonesia telah mencapai jumlah 1.022 anak. Secara rinci dipaparkan, anak-anak yang menjadi korban pornografi online sebesar 28%, pornografi anak online 21%, prostitusi anak online 20%, objek cd porno 15% serta anak korban kekerasan seksual online 11% (sumber: <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-ribuan-anak-indonesia-jadi-korban-pornografi-internet/>).

Pornografi, seperti halnya narkoba, dapat menimbulkan kecanduan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Donald L. Hilton (2009), pornografi dapat memengaruhi perubahan sirkuit otak. Pada seseorang yang semakin lama mengalami kecanduan pornografi atau kecanduan kesenangan, hormon dopamine yang melepaskan sensasi kesenangan akan terpakai terus-menerus dan pada akhirnya jumlahnya menjadi sangat sedikit. Sel otak yang memproduksi dopamin menjadi mengecil, sehingga sel itu bisa mengerut dan tidak bisa berfungsi secara normal. Gangguan tersebut membuat *neurotransmitter* (sinyal penghantar saraf) atau pengirim pesan kimiawi pada

otak menjadi terganggu. Pecandu pornografi semakin tidak dapat menguasai diri dan terus berupaya mendapatkan kepuasan yang berulang-ulang dengan intensitas semakin meningkat. Hal ini dapat membuat para pecandu pornografi menjadi lamban dalam mengingat yang dapat memengaruhi daya belajarnya. Perilaku negatif seperti tidak mampu menguasai emosi juga dapat muncul akibat kecanduan pornografi. (Hawari, 2011:32)

Akhir-akhir ini, banyak sekali kasus pornografi yang dilakukan oleh anak. Mirisnya, anak mengetahui dan melakukan tindakan pornografi melalui internet yang dengan mudahnya diakses melalui gadget yang mereka miliki. Di Ibukota Jakarta, Menteri Pemberdayaan Perempuan dan perlindungan Anak Yohana Yembise menemukan bahwa sebanyak 25.000 anak-anak di Jakarta sedang mengakses pornografi. Yohana mengaku, ia mengetahui hal tersebut dari sistem yang sedang dikembangkan di Thailand, dimana sistem tersebut mampu menunjukkan orang yang sedang mengakses pornografi melalui gadget. (sumber: <http://news.liputan6.com/read/2499815/menteri-yohana-25-ribu-anak-di-jakarta-akses-pornografi>). Selain Jakarta, di kota-kota lain ditemukan fakta-fakta mengenai anak dan aksesnya kepada pornografi yang mengarah kepada kasus pornografi di bawah umur. Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) Kabupaten Tanah Datar, Haluan, Sumatera Barat menangani 74 kasus selama tahun 2016. Angka tersebut meningkat dibandingkan tahun 2015 yang hanya 49 kasus. Bahkan untuk kasus cabul di tahun 2016, sebanyak 140 pelakunya masih

anak-anak. Ketua P2TP2A Tanah Datar Mursyidah mengaku bahwa kasus pornografi di Tanah Datar juga dipengaruhi oleh penggunaan perkembangan teknologi atau gadget yang sering disalahgunakan. (sumber: <http://harianhaluan.com/news/detail/63432/kasus-cabul-meningkat-di-tanah-datar-140-pelakunya-masih-anakanak>).

Kasus pornografi akibat internet dan gadget juga ditemukan pada tahun 2016 di Surabaya, Jawa Timur. Seorang siswi perempuan yang masih duduk di bangku SMP berusia 13 tahun dicabuli oleh 8 orang anak laki-laki. Anak laki-laki pelaku pencabulan ini paling tua berusia 14 tahun (kelas III SMP), sedangkan yang paling muda berusia 9 tahun (kelas III SD). Yang memprihatinkan, kejadian pencabulan ini dimulai ketika korban berusia 4 tahun, atau dilakukan selama 9 tahun lamanya. Ketika ditanyai oleh Wali Kota Surabaya Tri Rismaharini, salah seorang tersangka yang berusia 9 tahun mengaku mengetahui tentang pornografi melalui internet. Salah satu tersangka bahkan memberikan Bunga (nama samaran) pil narkoba Double L sampai Bunga ketagihan hingga berita ini diturunkan. Demi mendapatkan pil tersebut, Bunga rela disetubuhi dan akhirnya Bunga menjadi kecanduan seks, bahkan Bunga tidak jarang meminta untuk disetubuhi. (sumber: <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-3209327/ini-hukuman-bagi-pelaku-pencabulan-dan-persetubuhan-siswi-smp-di-surabaya>, <http://radarbanyumas.co.id/siswa-sd-bersama-7-rekannya-cabuli-siswi-smp/>).

Kasus ini juga menunjukkan kelalaian orang tua dalam melakukan fungsi kontrol atau pengawasan kepada anak. Orang tua hanya mengawasi anak sejauh mata orang tua melihat, tetapi tidak mengawasi anak secara mendalam. Seperti pada kasus pencabulan siswi SMP yang berusia 13 tahun oleh 8 orang anak laki-laki yang masing-masing berusia 9-14 tahun. Orang tua KS, salah satu tersangka mengaku bahwa anaknya adalah anak yang baik. Pulang sekolah KS beristirahat di rumah, lalu pergi mengaji dan terkadang memenuhi undangan hadrah. Orang tuanya mengakui KS juga merupakan murid kesukaan ustadz tempatnya mengaji. Orang tua KS sungguh merasa 'kecolongan' karena kasus ini.

<http://www.suarasurabaya.net/fokus/770/2016/171399-Orang-Tua-Tersangka-Pencabulan-Tak-Mengira-Anaknya-Sampai-Berbuat-Cabul->

Meskipun anak berada di lingkungan yang baik, orang tua seharusnya tidak boleh lengah. Pengawasan harus tetap dilakukan, apalagi anak-anak saat ini sudah tidak asing dengan internet. Anak-anak saat ini dapat mengakses internet dengan mudah melalui gadget yang mereka miliki, sehingga baik dampak positif dan negatif yang ada pada gadget dapat diterima oleh anak.

Maraknya kasus pornografi dimana anak sebagai pelaku utamanya sangat memprihatinkan. Anak mendapat pengetahuan mengenai pornografi tersebut melalui internet yang diakses dari gadget yang diberikan oleh orang tuanya. Kehadiran internet yang dapat diakses dengan gadget yang diberikan

orang tua dapat menjadi ancaman tersendiri bagi anak, terkhususnya pada ancaman pornografi. Anak memiliki rasa penasaran yang tinggi dan selalu berusaha untuk memenuhi rasa penasaran itu. Pornografi yang awalnya asing bagi mereka dapat dicari tahu informasinya dengan mudah melalui gadget yang mereka miliki. Setelah tahu, rasa penasaran anak akan meningkat dari sekedar melihat gambar menjadi melihat video, berbagi dan menyimpan video melalui gadget pribadi anak, bahkan melakukan hubungan seksual dan melakukan tindakan pelecehan seksual demi memuaskan rasa penasaran mereka.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan data diatas, kasus pencabulan anak yang terjadi di Surabaya, Jawa Timur maupun di Tanah Datar, Haluan, Sumatera Barat memiliki suatu kesamaan, dimana anak pertama kali mengakses internet melalui gadget yang kemudian membuat anak-anak tersebut melakukan pencabulan kepada teman sebaya atau teman yang berusia lebih muda dibanding mereka. Internet dijadikan sebagai sumber informasi dan pengetahuan oleh anak, termasuk pornografi, dengan menggunakan gadget sebagai perangkat untuk mengakses internet. Jika anak sudah kecanduan pornografi, maka konten-konten pornografi yang awalnya tidak ada di benak anak-anak menjadi tujuan utama anak ketika mengakses internet pada gadget miliknya. Kecanduan pornografi dapat mengakibatkan anak menjadi lamban

dalam mengingat yang kemudian mengganggu aktivitas belajar anak. Bahkan, terdapat kemungkinan anak mempraktikkan pornografi untuk memenuhi rasa ingin tahunya, dan tanpa sadar membuat anak terjerat ke dalam kasus pencabulan.

Melalui data mengenai anak dan pornografi yang didapat, orang tua memiliki peran penting untuk melakukan pengawasan terhadap anak, khususnya dalam penggunaan gadget serta konten yang diakses oleh anak. Dengan adanya pengawasan orang tua, maka anak dapat menggunakan gadget sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya, sehingga gadget memberikan dampak positif bagi anak.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adakah hubungan *Parental Mediation* terhadap akses pornografi pada anak.

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya hubungan pendekatan *Parental Mediation* terhadap akses pornografi pada anak.

1.4. Signifikansi Penelitian

1.4.1. Signifikansi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan keilmuan di bidang komunikasi, khususnya pada komunikasi antar-pribadi dan psikologi komunikasi tentang hubungan pengawasan orang tua terhadap akses

pornografi pada anak. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Parental Mediation*.

1.4.2. Signifikansi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi para orang tua dalam mendidik anak di era teknologi saat ini dengan melakukan pengawasan pada intensitas anak menggunakan gadget kepada anak agar anak tidak melampiaskan rasa penasarannya dengan mencari informasi melalui gadget yang dimiliki sehingga dapat memunculkan kecanduan pornografi.

1.4.3. Signifikansi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya mengawasi akses gadget khususnya pornografi yang dilakukan oleh anak.

1.5. Kerangka Pengertian Teoritis

1.5.1. Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif melihat hubungan variabel terhadap obyek yang diteliti bersifat sebab dan akibat. Penelitian ini menggunakan paradigma positivisme, dimana realitas atau gejala atau fenomena dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat (Sugiyono,

2015:8). Menurut Doni Gahral Adian yang dikutip oleh Ardianto dan Q-Anees, positivisme adalah aliran filsafat ilmu yang didasarkan atas keyakinan atau asumsi-asumsi dasar: (1) Ontologi: Realisme. Semesta luaran digerakkan oleh hukum-hukum alam secara mekanis dalam hukum jika maka. Ilmu pengetahuan bertujuan untuk menemukan hukum-hukum kausalitas; (2) Epistemologi: Dualisme. Teori menggambarkan semesta apa adanya tanpa keterlibatan nilai-nilai subjek peneliti; (3) Metodologi: eksperimental. Hipotesis dirumuskan lebih awal dalam bentuk proposisi yang lalu dihadapkan pada verifikasi atau falsifikasi di bawah situasi yang benar-benar terkontrol. (Ardianto, Q-Anees, 2007:91)

1.5.2. State of the Art

1. Penelitian dengan judul Hubungan Pengawasan Orang Tua, Intensitas Komunikasi *Peer Group*, dan *Self-esteem*, dengan Preferensi Bermain *Game* Online pada Remaja yang dilakukan oleh Sharon Gracia G, Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro 2016. Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk menjelaskan bahwa keluarga, *peer group*, dan *self-esteem* memiliki peran dalam bermain *game* online. Responden penelitian ini adalah anak laki-laki berusia 12-15 tahun yang bermain *game* online, dengan jenis sampling yang digunakan adalah *accidental sampling* terhadap 30 responden. Penelitian ini menggunakan teori *Parental Mediation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) tidak ada hubungan positif antara variabel pengawasan orang tua terhadap preferensi bermain *game* online pada remaja, dengan angka

signifikansi sebesar 0,903 ($>0,05$) dan nilai koefisien korelasi sebesar 0,020.

2) Terdapat hubungan positif antara variabel intensitas komunikasi *peer group* terhadap preferensi bermain game online pada remaja dengan sig 0,009 dengan nilai koefisien korelasi 0,421. 3) Terdapat hubungan positif *self-esteem* terhadap preferensi bermain game online pada remaja dengan sig 0,009 dan angka koefisien korelasi sebesar 0,417. Kesimpulan dari penelitian ini adalah teori *parental Mediation* tidak menjadi satu-satunya faktor pembentuk preferensi, sedangkan konsep mengenai *peer group* terdapat faktor yang memengaruhi preferensi seseorang, begitu juga dengan teori *self-esteem* yang juga terdapat faktor yang memengaruhi preferensi seseorang.

2. Penelitian dengan judul Pengaruh Intensitas Mengakses Fitur-Fitur Gadget dan Tingkat Kontrol Orang Tua terhadap Kesehatan Mental Remaja oleh Karina Desi H, Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro 2016. Peneliti menggunakan teori *Computer Mediated Communication* (CMC) dan teori *Inconsistent Nurturing as Control*, dengan metode penelitian kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah siswa/i SMA 9 Semarang yang berusia 15-18 tahun. Penarikan sampel dilakukan secara *proporsionate stratified random sampling* sebanyak 75 responden. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji Regresi Linear Berganda untuk melihat pengaruh intensitas mengakses fitur gadget dan tingkat kontrol orang tua terhadap kesehatan mental remaja. Hasil penelitian ini adalah: 1) terdapat pengaruh signifikan antara variabel intensitas mengakses gadget dengan kesehatan mental remaja

sebesar 40,8%, dimana teori CMC menunjukkan bahwa menggunakan gadget dapat menjadikan seseorang antisosial dan kompulsif. 2) terdapat pengaruh signifikan antara variabel tingkat kontrol orang tua dengan kesehatan mental pada remaja sebesar 57,8%, dimana teori skema keluarga konsensual dan teori INC menunjukkan setiap bentuk kontrol orang tua, larangan, perintah, dan pemeliharaan berpengaruh pada pribadi remaja.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Udyahitani Secundaputeri, Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro tahun 2016 dengan judul Pengaruh Pengawasan Orang Tua (*Parental Mediation*) Terhadap Persepsi Efek Positif Televisi pada Anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengawasan orang tua (*parental Mediation*) terhadap persepsi efek positif televisi pada anak. Penelitian ini menggunakan teori *Parental Mediation*. Populasi penelitian ini adalah anak-anak usia 10-12 tahun di Kota Semarang yang dalam waktu 1 bulan terakhir mendapat *parental Mediation* ketika menonton televisi dari orang tuanya dalam bentuk apapun, baik aktif, restriktif, maupun *co-viewing*. Responden yang diambil adalah sejumlah 120 orang responden dengan menggunakan teknik *non-probability* sampling. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan Uji Kelayakan, Uji Asumsi Klasik, dan dilanjutkan dengan Analisis Regresi Linier. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji hipotesis pertama variabel media restriktif tidak berpengaruh pada persepsi efek positif televisi pada anak, sedangkan uji hipotesis kedua menunjukkan bahwa variabel mediasi aktif berpengaruh aktif

dan sangat signifikan ($\text{sig.}=0,000$) terhadap persepsi efek positif televisi pada anak. Pada uji hipotesis ketiga, variabel mediasi *co-viewing* tidak berpengaruh terhadap persepsi efek positif televisi pada anak.

4. Penelitian dengan judul Dampak Pornografi Terhadap Perilaku Siswa dan Upaya Guru Pembimbing Untuk Mengatasinya oleh Mulya Haryani R., Mudjiran, dan Yarmis Syukur, Universitas Negeri Padang tahun 2012. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana dampak pornografi terhadap perilaku seksual remaja/siswa. Penelitian ini bersifat deskriptif. Data penelitian ini berasal dari siswa kelas X dan XI SMAN 7 Padang. Jumlah sampel penelitian adalah 87 orang siswa kelas X 44 orang dan siswa kelas XI 43 orang. Prosedur yang ditempuh dalam pengumpulan data adalah dengan mengadministrasikan angket penelitian kepada sampel penelitian. Data akan dianalisis dengan menggunakan rumus persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak pornografi terhadap siswa berada pada kategori "tinggi" dengan persentase 39,08%, sedangkan upaya guru pembimbing dalam mengatasi dampak pornografi terhadap siswa berada pada kategori "jarang" dengan persentase 42,86% sedangkan lainnya berada pada kategori "tidak pernah" dengan persentase 4,76%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pornografi sangat berdampak terhadap perilaku seksual siswa, dalam hal ini guru pembimbing belum optimal (rendah) dalam mengupayakan pencegahan agar siswa tidak mengakses pornografi.

Penelitian ini memiliki fokus yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian dengan judul “Hubungan Pengawasan Orang Tua, Intensitas Komunikasi *Peer Group*, dan *Self-esteem*, dengan Preferensi Bermain Game Online pada Remaja” memiliki fokus pada para remaja laki-laki usia 12-15 tahun dan preferensi mereka dalam game online, sedangkan penelitian ini berfokus pada akses gadget anak. Pada penelitian kedua dengan judul “Pengaruh Intensitas Mengakses Fitur-Fitur Gadget dan Tingkat Kontrol Orang Tua terhadap Kesehatan Mental Remaja”, fokus penelitian tersebut adalah tingkat kesehatan mental yang dimiliki para remaja. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengetahuan kognitif dan afektif anak mengenai pornografi. Penelitian ketiga dengan judul “Pengaruh Pengawasan Orang Tua (*Parental Mediation*) Terhadap Persepsi Efek Positif Televisi pada Anak” memiliki fokus pada pengaruh pengawasan orang tua pada televisi, sedang penelitian ini berfokus pada penggunaan gadget pada anak. Pada penelitian keempat dengan judul “Dampak Pornografi Terhadap Perilaku Siswa dan Upaya Guru Pembimbing Untuk Mengatasinya”, fokus penelitian terletak pada dampak yang dimiliki oleh siswa akibat pornografi dan bagaimana para guru pembimbing dalam mengatasi dampak pornografi pada siswanya, sedangkan fokus penelitian ini adalah efektivitas pengawasan orang tua pada anak yang menggunakan gadget pada pengetahuan kognitif dan afektif anak akan pornografi.

1.5.3. Efektivitas *Parental Mediation*

Efektivitas menurut Drucker dalam Rosian Budiman (1989) adalah melaksanakan yang benar (*doing the right*). Menurut James A.F. Stoner dan Charles Wankel (1996) yang dikutip oleh Nawawi, efektivitas (*effectiveness*) atau keefektifan hakikatnya merujuk kepada kemampuan untuk mencapai tujuan secara memadai dengan melaksanakan pekerjaan secara benar. James L. Gibson, John Ivancevich, dan James H. Donnelly (1989) menyatakan bahwa efektivitas merupakan suatu penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok, dan organisasi (Nawawi, 2003:40).

Efektivitas adalah suatu kondisi atau keadaan, dimana dalam memilih tujuan yang hendak dicapai dan sarana atau peralatan yang digunakan, disertai dengan kemampuan yang dimiliki adalah tepat, sehingga tujuan yang diinginkan dapat dicapai dengan hasil yang memuaskan (Martoyo, 2000:4). Ketepatan suatu cara atau sarana sangat penting untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Tanpa efektivitas, akan terasa sulit untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau tujuan yang dicapai tidak memuaskan.

Keluarga memiliki dua peran utama, yakni mengasuh dan mengontrol anggotanya. Pengasuhan terdiri dari mendukung perkembangan, baik perilaku verbal maupun non-verbal. Pengendalian terdiri dari memandu, memengaruhi, dan membatasi jenis-jenis perilaku yang ditunjukkan oleh anggota keluarga. Komunikasi adalah hal yang paling utama yang terdapat dalam kedua fungsi pengasuhan dan pengendalian di dalam keluarga (Le Poire, 2006:11). Fungsi

pengasuhan dan pengendalian dilakukan oleh anggota keluarga terhadap anggota keluarga yang lain, tetapi kedua peran ini lebih mencolok dilakukan oleh orang tua kepada anak. Orang tua memiliki peran untuk menjamin tumbuh kembang anak, baik fisik maupun mental. Di era teknologi saat ini, orang tua harus pandai dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi. Salah satu kecanggihan teknologi yang memudahkan kehidupan manusia saat ini adalah internet. Hampir setiap orang memiliki kemudahan dalam mengakses internet melalui gadget yang mereka miliki. Hal tersebut tak terkecuali bagi anak. Anak dapat dengan mengakses internet dengan mudahnya melalui gadget yang diberikan oleh orang tuanya. Gadget dapat memberikan dampak positif bagi anak dari segi edukasi dan sosial, tetapi dampak negatif yang terdapat dalam konten-konten internet yang sering diakses oleh anak melalui gadgetnya dapat memengaruhi perilaku dan membahayakan keamanan anak. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk menjaga anak dari dampak buruk tersebut. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah dengan melakukan pengawasan terhadap anak yang menggunakan gadget.

Teori yang mendukung variabel ini adalah Teori *Parental Mediation*. Nathanson (1999, 2001a), mengajukan tiga strategi terbuka dalam regulasi pengawasan orang tua. Strategi-strategi ini yang kemudian dapat diaplikasikan ke seluruh media yang digunakan anak (Livingstone dan Helsper, 2008:4). Strategi-strategi tersebut yaitu:

- *Active Mediation*, dimana orang tua membicarakan mengenai konten media sembari anak menggunakan medium tersebut (membaca, mendengarkan, atau menonton)
- *Restrictive mediation*, dimana orang tua membuat peraturan yang membatasi penggunaan medium baik durasi penggunaan medium, dimana medium sedang digunakan, atau konten dari medium tersebut (membatasi terpapar konten kekerasan atau seksual) tanpa mendiskusikan arti atau efek dari konten yang dibatasi.
- *Co-using*, dimana orang tua menemani anak ketika mereka sedang menggunakan medium. Orang tua berbagi pengalaman dengan anak mengenai penggunaan medium tersebut, tetapi tidak mengomentari konten dan efek konten tersebut.

Pada mulanya, teori *Parental Mediation* berfokus pada penggunaan televisi pada anak. Valkenburg (1999) juga mengelompokkan strategi mediasi dalam aktivitas menonton televisi menjadi beberapa kategori yaitu *active or instructive mediation*, *rule making of restrictive mediation*, dan *parental modeling of co-viewing* (Livingstone dan Helsper, 2008:4). Kemudian, muncul konseptualisasi oleh Nikken & Jansz (2006) mengenai teori *Parental Mediation* bagi media yang lain, yaitu video games, dengan strategi hampir mirip dengan teori *parental Mediation* pada penggunaan televisi, yaitu *restrictive mediation*, *active mediation*, dan *co-playing*. Teori *parental*

Mediation juga dikonseptualisasikan oleh Livingstone dan Helsper dalam penggunaan media baru, khususnya internet. Saat ini anak tidak asing lagi dengan kehadiran internet, bahkan mahir menggunakan internet melalui medium atau gadget yang mereka miliki. Internet memiliki resiko bagi anak, oleh sebab itu pengawasan orang tua penting untuk meminimalisir pengalaman berinternet yang beresiko bagi anak. Teori *Parental Mediation of Children's Internet Use* merupakan teori yang menggambarkan pentingnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan internet pada anak. Pengawasan dapat dilakukan oleh orang tua dengan melakukan mediasi kepada anak-anak mengenai penggunaan internet mereka. Terdapat empat faktor di dalam teori *parental Mediation* yang dapat diaplikasikan dalam pengawasan orang tua pada penggunaan internet anak (Livingstone, Helsper, 2008:7), yaitu:

- **Active co-use**, yang terdiri dari adanya percakapan mengenai konten media sembari anak melakukan kegiatannya (seperti menonton, mendengar, atau membaca) menggunakan medium tersebut (gadget). Orang tua dapat menyampaikan komentar interpretif atau evaluatif atau tuntunan kepada anak dalam menggunakan gadget untuk mengakses internet,
- **Interaction Restrictions**, yaitu mediasi dengan melarang anak melakukan interaksi antar-pengguna yang menimbulkan kekuatiran

orang tua, seperti larangan menggunakan media sosial, *e-mail*, bermain game (*peer-to-peer games*), dan kegiatan mengunduh.

- **Technical Restrictions** yaitu mediasi dimana orang tua melakukan filter atau mem-*blocking* aktivitas atau konten tertentu yang dianggap berbahaya bagi anak. Pengawasan ini berkaitan dengan kemampuan orang tua dalam menggunakan *software* yang dapat melakukan filter pada gadget anak.
- **Monitoring** yaitu orang tua yang memeriksa akses anak secara diam-diam atau terbuka setelah anak menggunakan gadget. Hal ini menimbulkan kritik karena dinilai memiliki potensi melanggar hak privasi anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Sonia Livingstone dan Ellen Helsper yang berjudul *Parental Mediation and Children's Internet Use* menunjukkan bahwa keempat strategi Parental Mediation tersebut merupakan strategi mediasi yang paling sering digunakan oleh orang tua dalam mengawasi akses internet anak. Penelitian Leslie Haddon yang berjudul *Parental Mediation of Internet Use: Evaluating Family Relationship* menunjukkan bahwa sebanyak 63% responden anak-anak merasa strategi pengawasan yang dilakukan orang tua cukup membantu dalam meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan pada internet ketika anak sedang menggunakannya. Baik penelitian yang dilakukan Livingstone dan Helsper maupun Haddon menunjukkan bahwa strategi

Parental Mediation: Active Co-Use merupakan strategi yang paling banyak digunakan oleh para orang tua dalam mengawasi penggunaan internet anak.

Meskipun berangkat dari strategi *parental Mediation* yang sama, terdapat beberapa perbedaan teori *Parental Mediation* pada penggunaan televisi dan internet oleh anak. Karena internet memiliki resiko yang lebih besar dibandingkan televisi, strategi *parental Mediation* untuk penggunaan internet anak yang berangkat dari *Parental Mediation* tentunya memiliki beberapa penyesuaian. *Active co-use* merupakan perpaduan antara *active Restrictions* dan *co-using*. *Active co-use* tidak hanya mengajak anak berdiskusi mengenai konten yang diakses dan menuntun anak dalam mengakses konten, tetapi juga memberikan batasan bahkan larangan kepada anak berkaitan dengan berbagi informasi pribadi ke internet. Batasan atau larangan disampaikan dengan mengatakan kepada anak “kamu boleh melakukan x hanya ketika ibu dan ayah sedang bersamamu.”

Interactive Restrictions berkaitan dengan kekuatiran orang tua karena berbeda dengan televisi, internet memberikan peluang bagi anak untuk berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal (*stranger*). Oleh sebab itu, *interactive Restrictions* merupakan mediasi dimana anak dilarang untuk mengakses internet yang berkaitan dengan interaksi dunia maya, seperti *e-mail*, *chat*, aplikasi *instant messaging*, *peer-to-peer games*, dan mengunduh. *Technical Restrictions* berkaitan dengan kemampuan orang tua menggunakan

aplikasi khusus, pengaturan pada gadget, atau suatu *software* agar anak terhindar dari konten-konten yang beresiko. *Monitoring* juga merupakan strategi *parental Mediation* yang khusus ada pada penggunaan internet, dimana orang tua dapat mengetahui konten apa saja yang telah diakses oleh anak.

1.5.4. Akses Pornografi pada Anak

Menurut R. Ogien yang dikutip oleh Haryatmoko dalam buku Etika Komunikasi, pornografi dapat didefinisikan sebagai representasi eksplisit (gambar, tulisan, lukisan, dan foto) dari aktivitas seksual atau hal yang tidak senonoh, mesum, atau cabul yang dimaksudkan untuk dikomunikasikan ke publik. Mesum, cabul, atau senonoh dipahami sebagai sesuatu yang melukai dengans sengaja rasa malu atau rasa susila dengan membangkitkan representasi seksualitas (Haryatmoko, 2007:93).

Pornografi merupakan salah satu dari beberapa varian porno yang dikonseptualisasikan. Selain pornografi, terdapat pula pornoteks, pornosuara, pornoaksi, dan pornomedia (Bungin, 2005:124). **Pornoteks** adalah karya pencabulan (porno) yang ditulis sebagai naskah cerita atau berita dalam berbagai versi hubungan seksual, dalam bentuk berbagai narasi, konstruksi cerita, testimonial, atau pengalaman pribadi secara detil dan vulgar, termasuk pula cerita porno dalam buku-buku komik, sehingga pembaca merasa seakan-akan ia menyaksikan sendiri, mengalami atau melakukan sendiri peristiwa

hubungan seks tersebut. **Pornosuara** yaitu suara, tuturan, kata-kata, dan kalimat-kalimat yang diucapkan seseorang, yang langsung atau tidak langsung, bahkan secara halus atau vulgar melakukan rayuan seksual, suara atau tuturan tentang objek seksual dan aktivitas. **Pornoaksi** adalah aksi subjek-objek seksual yang dipertontonkan secara langsung dari seseorang terhadap orang lain, sehingga menimbulkan rangsangan seksual bagi seseorang termasuk menimbulkan histeria seksual di masyarakat. **Pornomedia** merupakan agenda media tentang varian pencabulan (porno) dan penggunaan media massa dan telekomunikasi untuk menyebarkan pencabulan tersebut (Bungin, 2005:125).

Anak adalah anugerah terbesar yang diberikan kepada setiap orang tua. Umumnya, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam mencari informasi. Anak akan berusaha menemukan jawaban atas keingintahuan mereka dengan menanyakan langsung kepada orang tua atau orang yang lebih dewasa yang mereka percayai. Namun pada era teknologi saat ini, gadget menjadi medium yang digunakan oleh anak untuk memenuhi rasa ingin tahu mereka melalui akses internet yang terdapat di pada gadget. Karena mereka terlahir dalam era demikian, generasi ini berpikir semua hal tersebut adalah bagian dari kehidupan alamiah. Maka, tidak mengherankan jika mereka begitu nyaman, sangat memahami, bahkan menguasai atau meleak teknologi dibandingkan kebanyakan orang dewasa di sekitarnya (Helen, 2012:23).

Gadget memiliki berbagai informasi yang dapat diakses dengan mudah oleh penggunanya. Informasi tersebut tak terkecuali untuk pornografi. Seseorang dapat dengan mudahnya menemukan berbagai situs atau konten yang berbau pornografi. Anak-anak juga tidak lepas dari ancaman pornografi, mengingat zaman sekarang anak dapat dikatakan sangat 'melek' teknologi yang ditunjukkannya dengan mudahnya mereka mengoperasikan gadget. Gadget memiliki begitu banyak konten dan tanpa disadari, beberapa konten diantaranya mengandung unsur pornografi. Dengan sifat alamiah anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, anak akan mencoba mencari tahu mengenai apa yang mereka lihat di gadget mereka. Jika anak menyukai informasi yang ditemukan mengenai pornografi, maka ada kemungkinan ia mencari tahu lebih lagi mengenai pornografi yang kemudian akan membuat mereka terikat pada pornografi. Pornografi dikhawatirkan akan mengganggu anak-anak atau remaja sehingga mengalami gangguan psikis dan kekacauan dalam perilaku yang mirip bila mereka mengalami pelecehan seksual. (Haryatmoko, 2007:94).

Akses anak pada pornografi adalah kegiatan anak dalam memenuhi rasa ingin tahunya akan pornografi dengan membuka konten pornografi melalui gadget yang telah tersambung dengan internet. Pornografi dapat menjadi stimulus bagi anak yang dapat dengan mudah memancing rasa ingin tahu anak sehingga anak memberikan respon aktifnya.

1.5.5. Efektivitas *Parental Mediation* terhadap Akses Pornografi pada Anak

Orang tua kandung, orang tua tiri, dan kakek-nenek di dalam keluarga pada dasarnya ingin agar anak mereka tumbuh dengan baik (Le Poire, 2006:134). Anak tumbuh dengan baik tidak hanya asupan gizi seimbang atau pendidikan yang layak saja, tetapi lingkungan dan pergaulan juga memengaruhi pertumbuhan anak. Kehadiran gadget sudah bukan lagi hal yang baru bagi anak. Gadget merupakan alat teknologi yang memengaruhi pola pikir, perilaku, dan pergaulan anak. Pornografi menjadi salah satu hal yang dapat mengancam anak melalui gadget.

Anak memiliki rasa penasaran yang sangat tinggi dan berusaha untuk mencari tahu segala yang ia ingin ketahui, tak terkecuali mengenai pornografi. Mereka tidak tahu dampak apa yang didapat dari apa yang ingin mereka ketahui. Mereka dapat dengan mudahnya mencari informasi mengenai pornografi melalui gadget. Selain pemahaman akan pornografi, anak juga memiliki kemungkinan menyukai pornografi yang ia temukan pada gadget miliknya. Rasa suka muncul ketika mereka terus-menerus mengakses pornografi untuk mencari tahu lebih lagi mengenai pornografi sehingga rasa penasaran mereka terpenuhi.

Orang tua memiliki peran yang cukup besar dalam menjaga anak dari resiko buruk gadget dan internet, khususnya resiko pornografi. Oleh sebab itu, teori *Parental Mediation* dianggap tepat untuk menunjukkan bagaimana pengawasan orang tua dapat meminimalisir kemungkinan anak terjerat pada

hal-hal negatif yang terdapat dalam gadget, salah satunya adalah pornografi. *Parental Mediation* menunjukkan hasil dari proses dinamika keluarga dan sosialisasi anak dan berkontribusi dalam membentuk nilai-nilai, praktik, dan literasi media di dalam keluarga (Livingstone and Helsper, 2008:5). Dalam teori *Parental Mediation*, orang tua dapat mengawasi penggunaan gadget dan internet pada anak melalui empat faktor, yaitu *active co-use*, *interactions restrictive*, *technical restrictive*, dan *monitoring*. Pada *active co-use*, orang tua dapat melakukan pengawasan dengan membicarakan kepada anak mengenai konten yang diakses ketika anak sedang menggunakan gadget miliknya. *Interaction Restrictions* adalah orang tua melarang anak menggunakan gadget atau konten yang menghubungkan anak dengan pengguna internet lainnya (*chat room* atau *peer-to-peer game online*).

Interaction Restrictions menggambarkan bahwa orang tua melakukan filter atau *mem-blocking* aktivitas atau konten tertentu yang dianggap berbahaya bagi anak, sehingga anak hanya menggunakan aplikasi atau mengakses konten yang telah disetujui oleh orang tua. *Monitoring* merupakan cara pengawasan orang tua yang memeriksa akses anak secara diam-diam atau terbuka setiap anak telah selesai menggunakan gadget.

Pengawasan orang tua diyakini sebagai cara yang tepat untuk mengurangi resiko anak dari bahaya pornografi yang terdapat dalam gadget. Jika orang tua menemani dan mendiskusikan kepada anak mengenai setiap konten yang mereka akses, bahkan pornografi, anak akan memahami mengapa

konten-konten negatif tidak baik untuk dibuka. Adanya larangan mengakses konten pornografi juga membuat anak tidak mengakses konten tersebut sehingga anak tidak memiliki kemungkinan menyukai pornografi dan membuat mereka terjerat dalam candu pornografi.

1.6. Hipotesis

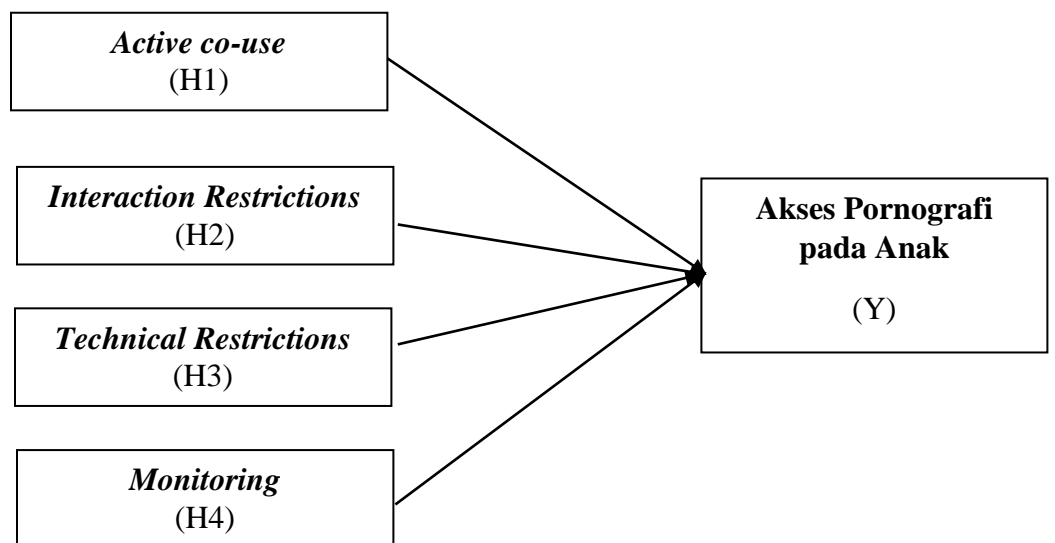
H1: *Terdapat hubungan negatif antara Active co-use pada Parental Mediation dengan akses pornografi pada anak. Artinya, semakin tinggi pengawasan orang tua terhadap anak dengan adanya percakapan antara orang tua dan anak ketika anak sedang menggunakan gadget, maka semakin rendah akses pornografi pada anak.*

H2: *Terdapat hubungan negatif antara Interaction Restrictions pada Parental Mediation dengan akses pornografi pada anak. Artinya, semakin tinggi pengawasan orang tua terhadap anak dengan membatasi atau melarang akses gadget anak khususnya dalam peer-to-peer interactions, maka semakin rendah akses pornografi pada anak.*

H3: *Terdapat hubungan negatif antara Technical Restrictions pada Parental Mediation dengan akses pornografi pada anak. Artinya, semakin tinggi pengawasan orang tua terhadap anak dengan mem-filter atau mem-blocking aktivitas atau konten tertentu, maka semakin rendah akses pornografi pada anak.*

H4: *Terdapat hubungan negatif antara Monitoring pada Parental Mediation dengan akses pornografi pada anak. Artinya, semakin tinggi pengawasan orang tua terhadap anak dengan memeriksa akses anak secara diam-diam atau terbuka setelah selesai menggunakan gadget, maka semakin rendah akses pornografi pada anak.*

Diagram 1.4
Bagan Penelitian



1.7. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1.7.1. Definisi Konseptual

a. Efektivitas Parental Mediation

Efektivitas *Parental Mediation* merupakan cara yang tepat bagi orang tua dalam melakukan fungsi kontrol seperti menemani, mendiskusikan, mengarahkan, atau membatasi anak dalam menggunakan media. Pengawasan dilakukan oleh orang tua untuk mengurangi anak terkena resiko buruk dari media, khususnya internet. Terdapat empat strategi pengawasan orang tua menurut Livingstone dan Helsper, yaitu *active co-use*, *interaction Restrictions*, *technical Restrictions*, dan *monitoring*. (Livingstone, Helsper, 2008:7)

b. Akses Pornografi pada Anak

Akses pornografi pada anak merupakan jalan masuk anak untuk terhubung dengan internet, khususnya konten pornografi dengan menggunakan gadget sebagai sarana.

1.7.2. Definisi Operasional

a. *Efektivitas Parental Mediation*

Efektivitas Parental Mediation merupakan usaha yang tepat dilakukan orang tua untuk mengontrol konsumsi gadget anak dengan melakukan interaksi seperti menemani, mendiskusikan, mengarahkan, dan membatasi konten yang diakses dan konsumsi gadget dengan anak.

Indikator:

a) *Active co-use*

1. Orang tua menemani anak ketika anak sedang menggunakan gadget
2. Orang tua mendiskusikan penggunaan gadget pada anak
3. Orang tua mendiskusikan konten yang diakses oleh anak
4. Orang tua mengarahkan konten yang diakses oleh anak
5. Orang tua mengizinkan konten tertentu yang dapat dibuka hanya ketika sedang bersama orang tua

b) *Interaction Restrictions*

1. Orang tua melarang anak mengakses media sosial
2. Orang tua melarang anak mengakses e-mail

3. Orang tua melarang anak mengakses games (*peer-to-peer games*)
4. Orang tua melarang anak untuk mengunduh

c) *Technical Restrictions*

1. Orang tua memiliki kemampuan menggunakan gadget
2. Orang tua menentukan aplikasi apa yang ada pada gadget anak
3. Terdapat konten-konten tertentu yang tidak bisa diakses oleh anak dan membutuhkan password untuk mengaksesnya
4. Terdapat aplikasi tertentu pada gadget milik anak dimana hanya orang tua yang dapat menggunakannya

d) *Monitoring*

1. Orang tua memeriksa gadget anak secara diam-diam setelah anak menggunakan gadgetnya
2. Orang tua memeriksa gadget anak di depan anak setelah anak menggunakan gadgetnya
3. Orang tua menegur perilaku anak ketika menggunakan gadget

4. Orang tua menegur apa yang diakses oleh anak pada gadgetnya

b. Akses Pornografi pada Anak

Kegiatan anak dalam membuka konten yang terdapat pada gadget, khususnya pornografi pada jangka waktu tertentu.

Indikator:

1. Pengetahuan anak tentang pornografi
2. Pernah atau tidaknya anak mengakses konten berbau pornografi
3. Frekuensi anak mengakses konten pornografi
4. Durasi anak mengakses pornografi
5. Alasan anak mengakses pornografi
6. Kegiatan lain yang dilakukan ketika anak mengakses pornografi

1.8. Metode Penelitian

1.8.1. Tipe Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksplanatori, dimana penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan hubungan antarvariabel. Dalam penelitian ini, terdapat empat

variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas terdiri dari tipe-tipe pengawasan orang tua pada anak yang menggunakan gadget, seperti *Active co-use*, *Interaction Restrictions*, *Interaction Restrictions*, dan *Monitoring*. Variabel terikat pada penelitian ini adalah akses pornografi pada anak.

1.8.2. Populasi dan Sampel

a) Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek untuk dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek tersebut (Sugiyono, 2015:80). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi tersebut. Sampel yang diwakili harus betul-betul representatif atau mewakili (Sugiyono, 2015:81). Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah murid-murid SMP Negeri 26 Semarang berusia 13-14 tahun atau mereka yang kini duduk di kelas VIII SMP. Populasi tersebut dipilih karena murid-murid aktif mengakses internet menggunakan gadget. Pada usia ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, khususnya yang berkaitan dengan pornografi karena pada masa-masa inilah anak mulai menghadapi atau sedang mengalami

masa pubertas. Adanya kemajuan teknologi membuat anak semakin mudah untuk mencari tahu segala hal, sehingga pengawasan orang tua sangat perlu untuk menuntun anak menerima informasi positif.

Menurut Roscoe (1982), ukuran sampel yang layak dalam suatu penelitian adalah antara 30-500 sampel (Sugiyono, 2015:139). Oleh sebab itu, penelitian ini mengambil 80 sampel dari jumlah populasi untuk diteliti.

b) Teknik Pengambilan Sampel

Teknik yang digunakan untuk mengambil sampel pada penelitian ini adalah teknik *nonprobability sampling*. Teknik ini tidak memberikan peluang yang sama kepada setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sampel yang dipilih adalah siswa/i SMP Negeri yang berusia sekitar 12-14 tahun. Salah satu jenis teknik *nonprobability sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Teknik ini digunakan dengan pertimbangan tertentu. Penelitian ini berkaitan dengan konsumsi anak terhadap gadget, oleh sebab itu sampel sumber data yang ingin didapat adalah siswa/i yang memiliki gadget pribadi dan aktif menggunakan gadget miliknya (Sugiyono, 2015:82).

c) Sumber Data

- **Data Primer**

Data primer merupakan data yang diperoleh dari responden. Data primer diambil dari hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh responden atau wawancara yang dilakukan oleh peneliti.

- **Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data tambahan yang sudah diolah atau dihimpun oleh pihak lain. Data sekunder didapat melalui artikel ilmiah, berita, buku, jurnal, laporan, atau referensi yang memiliki keterkaitan dengan masalah dalam penelitian ini.

d) Alat dan Teknik Pengumpulan Data

- **Alat Penelitian**

Alat yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah kuesioner yang berisi sejumlah pertanyaan terstruktur dan sistematis. Kuesioner ini memiliki alternatif jawaban yang dapat dipilih oleh responden dan berkaitan dengan variabel penelitian. Kuesioner harus diisi oleh responden.

- **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang dipilih dalam mengumpulkan data penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Dalam teknik wawancara terstruktur, peneliti harus mengetahui dengan pasti informasi apa yang akan diperoleh. Informasi tersebut dapat diperoleh melalui kuesioner yang berisi pertanyaan dan alternatif jawaban yang mendukung penelitian.

e) Teknik Pengolahan Data

- **Editing**

Melakukan pemeriksaan terhadap hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden. Memastikan bahwa responden menjawab dengan lengkap dan memiliki relevansi dengan responden. Setelah tahap ini selesai, hasil kuesioner menjadi data yang siap untuk diproses.

- **Coding**

Mengelompokkan jawaban-jawaban dari hasil kuesioner dengan memberikan tanda sesuai dengan jenis masing-masing.

- **Scoring**

Memberikan nilai atau poin berupa angka kepada setiap jawaban dari kuesioner sehingga menjadi data kuantitatif yang dapat diproses untuk pengujian hipotesis.

- Tabulasi

Data yang telah dikelompokkan dan diberi nilai kemudian disajikan dalam bentuk tabel agar tampilan data lebih teratur dan mudah untuk diteliti.

1.8.3. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kuantitatif, dimana peneliti ingin menganalisis efektivitas *parental mediation* terhadap akses pornografi pada anak. Teknik analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini adalah analisis korelasi sederhana dengan rumus korelasi Kendall's Tau B. Analisis ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan antara variabel independen (x) dengan variabel independen (y). **Analisis dengan Uji Korelasi Kendall** juga digunakan karena penelitian ini merupakan penelitian statistik nonparametrik dengan menggunakan jenis data ordinal. Korelasi Sederhana merupakan suatu teknik statistik yang dipergunakan untuk mengukur kekuatan hubungan variabel dan juga untuk dapat mengetahui bentuk hubungan antara variabel tersebut dengan hasil yang sifatnya kuantitatif.

1.8.4. Instrumen Penelitian

- Uji Validitas

Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Kuesioner yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data primer harus diuji keabsahannya. Kuesioner juga harus memiliki kesesuaian dengan variabel yang diukur. Pada penelitian metode kuantitatif, data yang didapat harus memiliki nilai kebenaran yang kredibel (*credibility*), penerapan yang keteralihan (*transferability*), memiliki konsistensi (*auditability and dependability*), serta naturalitas yang dapat dikonfirmasi (*confirmability*) (Singarimbun, 1989:267).

- Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan istilah yang dipakai untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran diulangi dua kali atau lebih. Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur di dalam mengukur gejala yang sama (Singarimbun, 1969:140). Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan.

- Uji Hipotesis

Alat uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji **korelasi kendall's tau b** atau yang sederhana disebut dengan Uji Korelasi Kendall. Uji Korelasi Kendall digunakan untuk mengetahui hubungan pada statistik nonparametrik atau variabel yang menggunakan data ordinal (Sujarweni, 2015:134). Uji korelasi kendall dilakukan melalui aplikasi SPSS sebagai alat hitung statistic.