

KEKERASAN SEMIOTIK DAN PERAN KOMUNIKASI KELUARGA DALAM MENANGANI KEKERASAN VIRTUAL PADA ANAK

Aye Sudarto^{1*}, Muhamad Bisri Mustofa², Edra Ermawati³

^{1,3} Institut Agama Islam Agus Salim Metro Lampung, Indonesia

² Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

E-mail: bisrimustofa@radenintan.ac.id

***Abstract.** A child's world can be turned into a world of play that is full of joy and pleasure. Children are not the same as adults, everything related to their world is seen as far as possible from the child's perception. Unique individuals with different potentials are children's perceptions. Children's development is not only physical but also psychological, parental guidance is important in encouraging these qualities which become the foundation of life as the child grows. This research is qualitative. The research stages are carried out by selecting materials, focusing, simplifying, abstracting, and organizing so that conclusions can be drawn from the materials. Violence against children occurs virtually in the digital world. Relationships in the digital environment need to be managed wisely and carefully, and must be careful of incorrect assumptions. Increased awareness regarding internet use and violence in partner relationships highlights how important it is for parents to communicate better with their family members.*

***Keywords:** family communication, virtual violence, child protection*

Abstrak. Dunia anak dapat dijadikan dunia bermain yang penuh kegembiraan dan kesenangan. Anak-anak tidak sama dengan orang dewasa, segala sesuatu yang berkaitan dengan dunianya dipandang sejauh mungkin dari persepsi anak. Individu yang unik dengan potensi yang berbeda-beda merupakan persepsi anak. Perkembangan anak tidak hanya secara fisik, tetapi juga psikis, bimbingan orang tua penting dalam mendorong sifat-sifat tersebut yang menjadi landasan kehidupan seiring pertumbuhan anak. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Tahapan penelitian dilakukan dengan pemilihan bahan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstraksiandan pengorganisasian sehingga dapat diambil kesimpulan dari bahan tersebut. Kekerasan terhadap anak terjadi secara virtual di dunia digital. Hubungan di lingkungan digital perlu dikelola dengan bijaksana dan hati-hati, serta harus berhati-hati terhadap asumsi yang tidak benar. Peningkatan kesadaran mengenai penggunaan internet dan kekerasan dalam hubungan pasangan menegaskan betapa pentingnya orang tua untuk berkomunikasi dengan anggota keluarganya secara lebih baik.

Kata kunci: komunikasi keluarga, kekerasan virtual, perlindungan anak

*Corresponding author

Pendahuluan

Perkembangan dunia teknologi informasi yang begitu pesat memperpendek jarak ruang dan waktu, seolah-olah hidup di dunia tanpa batas. Tuntutan ekonomi mempengaruhi perempuan yang bekerja di sektor formal dan informal. (Tampubolon M.P, 2020) Hal ini cukup besar dampaknya terhadap model pendidikan anak yang menjadi tanggung jawab orang tua, khususnya peran ibu yang dialihkan kepada pembantu rumah tangga. Kurangnya kendali orang tua terhadap teknologi informasi berarti bahwa apa yang dilihat, didengar, dibaca, dan dicerna oleh seorang anak tidak tersaring. Pelecehan terhadap anak setidaknya terbagi dalam lima kategori: termasuk kekerasan fisik, kekerasan mental, pelecehan seksual, penelantaran, dan intimidasi. (Erna Puji Lestari, Ida Ayu Dwimawanti, Tri Yuningsih, 2022)

Berdasarkan informasi yang dipublikasikan Komisi Perlindungan Anak pada tahun 2022, lingkungan sosial merupakan tempat yang rawan terjadinya kekerasan selain lingkungan keluarga dan sekolah. Dari lima kategori kekerasan terhadap anak, kekerasan seksual mendominasi dengan jumlah 2.400 kasus sepanjang periode 2022-2023. Kekerasan terhadap perempuan cukup dominan sebanyak 2.228 kasus (38,21%), disusul kekerasan emosional sebanyak 2.083 kasus (35,72%). (Charistian Nababan, 2023 Komnas Perempuan, 2023) sementara data Simponi kementerian PPPA korban kekerasan pada anak sebanyak 1.185 kasus. (PPPA, 2024)

Berdasarkan data tersebut, kekerasan mental menempati urutan kedua yang tidak bisa dianggap remeh tanpa disadari oleh para orang tua bahwa anaknya pernah mengalami kekerasan uang virtual (dunia maya) secara online. Oleh karena itu, dalam penulisan artikel ini kami fokus pada kekerasan semiotik sebagai dampak dari berkembangnya ruang maya yang masih tidak terbatas pada anak dan dunia anak.

Dunia anak dapat dijadikan dunia bermain yang penuh kegembiraan dan kesenangan. Anak-anak tidak sama dengan orang dewasa, segala sesuatu yang berkaitan dengan dunianya dipandang sejauh mungkin dari persepsi anak. Individu yang unik dengan potensi yang berbeda-beda merupakan persepsi anak. (R. Hidayat et al., 2019) Perkembangan anak tidak hanya secara fisik, tetapi juga psikis, bimbingan orang tua penting dalam mendorong sifat-sifat tersebut yang menjadi landasan kehidupan seiring pertumbuhan anak.

Meniru merupakan suatu keterampilan kerja keras seorang anak yang dihasilkan dari perkembangan sifat dan tingkah laku yang diperoleh dalam proses peniruan. (Meriyati, 2015) Orang tua, saudara laki-laki, saudara perempuan, kakek nenek dan guru dijadikan teladan dalam pergaulan keluarga dan sekolah. lingkungan. anak-anak Dunia anak penuh dengan kreativitas dan imajinasi, peran orang tua dalam pendidikan dan bimbingan dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Perkembangan teknologi dan informasi memberikan ruang terbuka bagi anak-anak untuk mengakses segala informasi melalui perangkat yang sudah menjadi gaya hidup generasi ini. Terlihat anak-anak generasi ini dapat mengakses informasi media online dengan begitu rumit dan

mudah.(Hardika et al., 2019) Anak-anak generasi sekarang mempunyai ketertarikan khusus terhadap teknologi informasi tercanggih dan terkini.

Kedekatan antara anak dan dunia maya menjadi hal yang patut diwaspadai oleh orang tua. Disadari atau tidak, ruang virtual menawarkan unsur kekerasan semiotik sebagai produk ruang virtual, baik atau buruk, benar atau salah, positif atau negatif, sulit dibedakan.(Purwaningrum, 2022) Interaksi virtual bertukar tanda tanpa makna. tanda-tanda palsu (pseudo-signs) dipertukarkan secara bebas di ruang maya dan dikemas menjadi sebuah tontonan yang menarik dan indah. Dengan mendemonstrasikan hal tersebut diharapkan mampu memahami semantik kekerasan terhadap anak, simotis kekerasan terhadap anak, dan menjelaskan proses kekerasan terhadap anak tematik.

Perkembangan teknologi terus mengalami evolusi seakan tanpa batas, hal yang sama dengan perkembangan teknologi nformasi. Dunia anak khususnya telah terpolusi dengan teknologi informasi dalam ruang virtual. Dalam tulisan (Faisal 2007) Dari anarchic cyber space menjadi transnational public ssphere. Jurnal Global: Jurnal politik Internasional Vol 9 n0 2 tahun 2007. Setiap entitas dalam cyberspace memiliki norma dan value. Dibalik sifat anarkisnya cyberspace telah menjadi ruang public tanpa relasi kuasa dimana setiap actor dapat bermain. Sementara dalam tulisan (Talani 2014) yang berjudul “Esensi interaksi virtual dalam dunia facebook yang virtual,dalam Jurnal Komunikasi vol 9 no 1 tahun 2014 membahas tentang Sosial media sebagai media interaksi masyarakat masa kini telah menghilangkan kendala ruang dan waktu berinteraksi. Setiap orang dapat berinteraksi kapan saja dan di mana saja sepanjang ia terus terkoneksi ke dalam jaringan internet atau kehidupan keduanya (online) terus berlangsung.

Dalam tulisan (Ulfa Fauzia Argesty 2018) Fenomena kekerasan dalam game online studi etnometodologi game online terhadap perilaku kekerasan pelajar Jurnal Itnow vol 5 no 2 tahun 2018. game online merupakan permainan yang seharusnya mengasah kemampuan dan bakat pelajar malah justru mereproduksi kekerasan pada diri pelajar. Dalam penelitian ini penulis akan focus dalam:Tanda-tanda palsu (*Pseudo sign*) dipertukarkan bebas di ruang virtual dan dikemas menjadi tontonan yang bagus dan indah. Berdasarkan hal tersebut di atas diharapkan dapat mengetahui kekerasan semiotik terhadap dunia anak, faktor-faktor yang memicu kekerasan semiotik terhadap dunia anak, dan menjelaskan proses terjadinya kekerasan semiotik terhadap dunia anak.

Metode

Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk mengeksplorasi fenomena kekerasan semiotik yang terjadi dalam ruang virtual pada anak serta peran komunikasi keluarga dalam menghadapi bentuk kekerasan tersebut. Penelitian ini melibatkan dua sumber data utama, yaitu data primer yang diperoleh melalui wawancara mendalam dengan orang tua, guru, dan tenaga ahli di bidang psikologi anak dan komunikasi keluarga, serta data sekunder yang mencakup laporan kasus dan data statistik dari

lembaga terkait seperti Komisi Perlindungan Anak. Teknik pengumpulan data juga meliputi observasi partisipatif terhadap interaksi anak di media digital untuk mengidentifikasi tanda-tanda kekerasan semiotik dan analisis dokumen terkait.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan semiotik untuk memahami tanda dan simbol kekerasan yang disampaikan di ruang maya. Selain itu, analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola peran komunikasi keluarga dalam mengatasi kekerasan virtual pada anak. Untuk memastikan validitas data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dan teknik serta member check guna memvalidasi keakuratan data yang diperoleh. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang bentuk dan faktor pemicu kekerasan semiotik pada anak, serta bagaimana peran komunikasi keluarga dapat membantu dalam menangani atau mencegah kekerasan virtual tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Tanda adalah sesuatu yang mewakili atau menggambarkan sesuatu yang lain. Dalam proses pengungkapannya, ada pemikiran yang berkembang menjadi empati di benak seseorang. (Marlina, Edison Hutapea, Dina Sudarmika, Faisyal, Feri Sanjaya, 2022) Sistem penilaiannya disebut semiotik. Semiotika adalah ilmu yang menganalisis dan menerapkannya dalam komunikasi. Dalam bahasa Manai tanda adalah suatu tanda yang menunjukkan suatu acuan melalui pilihan budaya, proses menunjukkan sesuatu dengan suatu tanda disebut dengan tanda.

Perkembangan teknologi media telah menyebabkan pergeseran berbahaya dalam realitas gambar yang menyembunyikan karya seni yang dianggap nyata. Berekspresi sebenarnya adalah mengungkapkan sesuatu yang ada namun berada di luar apa yang diungkapkan. (Kalesaran, 2023) Mengekspresikan bukan tentang diri sendiri, melainkan tentang orang lain. Karena kondisi mendasar ini, kemampuan mata untuk menampilkan sesuatu ke luar dipertanyakan. Karena bukan sekedar cerita yang menjadi sesuatu tersendiri. Semiotika awal sebagai ilmu dan perannya dalam masyarakat menekankan pentingnya atau perkiraan tanda, sistem tanda, dan proses simbolik.

Kekerasan dalam tataran simbolik atau kekerasan semiotik terjadi dengan melihat produk yang dihadirkan dalam bentuk gambar, gambar atau produk. Banyak produk yang menawarkan undangan kreatif dan banyak pula yang mampu mengajak anak terjun ke dunia kreativitas. Komputer dan Internet merupakan lahan subur untuk menciptakan kekerasan dan mensosialisasikan kemarahan pada anak. (Mila Eviana, Viken Alfi Tania, Richa Firial, Saristi Widiyaningrum, 2021)

Dunia dapat diakses secara bersamaan melalui komputer dan telepon seluler. Realitas ini mentransformasikan seluruh aspek kehidupan di dunia nyata ke dalam aspek simbolik yang spesifik. Dengan merebaknya produk komunitas virtual seperti e-café, halaman rumah pribadi, dan jejaring sosial, konsep ruang publik digantikan oleh ruang virtual.

Ruang maya adalah ruang buatan yang diciptakan oleh teknologi yang mempunyai hubungan kompleks antara kenyataan dan kenyataan. Perbedaan ruang nyata dan ruang maya terletak pada konteks hubungan yang terjadi antara tanda dan makna. menunjukkan Maksudnya, konteks hubungan di ruang maya menjadi sesuatu yang out of the box. (Isfiaty & Saleh, 2023)

Ruang maya hanyalah sebuah ruang impian, seperti taman bermain atau dunia fantasi, untuk melepaskan diri dari realitas kehidupan sehari-hari di dunia nyata. Ruang virtual ibarat tempat dimana kita bisa membeli apa yang kita inginkan, tempat kita bisa bersenang-senang bermain dan tempat kita bisa menemukan segala informasi seperti pasar global. (Raharjo, 2021) Ada sejuta hal. Tidak ada hukum ruang dan waktu, tidak ada umur, tidak ada yang diam, seolah-olah tidak terbatas. Kami menawarkan permainan langsung yang menyenangkan dan terkadang menenangkan. Sebuah permainan yang awalnya terlihat menyenangkan, ternyata berbahaya dan menjebak. Hal terburuk di sini adalah berkembangnya sifat internasional di dunia.

Ruang maya adalah dunia palsu yang penuh dengan jebakan kehendak bebas, anarkisme, hedonisme, dan bahkan narsisme. Narsisme adalah kecenderungan untuk mencintai hal-hal yang hebat dalam diri sendiri (Faisal, 2007) Kebalikannya adalah menerima bahwa internet adalah bagian dari kemajuan teknologi dan untuk menghilangkan kegilaan. berpikir bercirikan kemajuan teknologi. tidak berguna atau dihapus. Perkembangan teknologi. Mengantisipasi revolusi teknologi informasi Industri 4.0 dan Society 5.0 merupakan tantangan berat bagi para orang tua yang bijaksana.

Ruang virtual digunakan sebagai model kehidupan virtual, yang diterjemahkan sebagai model kehidupan buatan. Artinya semua mimpi bisa menjadi nyata seperti dunia nyata. (Suryana, Cevi Mochamad Taufik, 2019) Layar monitor berfungsi untuk membedakan ruang maya dan ruang nyata. Hampir 100% kali Anda tidak dapat memisahkan orang dari lingkungan virtualnya. Fokus menjelajahi ruang virtual dari jejaring sosial seperti Facebook dan Instagram.

Di ruang virtual, Anda dapat melakukan perjalanan mental melalui momen apa pun. Ruang virtual menawarkan segala macam peluang, namun menggunakannya dengan bijak adalah kuncinya. Ketergantungan saja menghambat kreativitas. (Jeremyb Stanly, Yuan Setyadi, 2021) Ruang virtual adalah cara hidup di masa depan yang dihuni oleh robot, pahlawan super, manusia, komputer, senjata berteknologi tinggi, dan dunia maya. Beberapa pemikiran dari pencipta. Sebuah gagasan yang patut dikritisi dan dianggap bertentangan dengan apa yang sudah dilakukan.

Konsep anak mencakup pemahaman kita tentang anak-anak, termasuk perkembangan fisik, emosional, sosial dan kognitif mereka. Pemahaman tersebut menjadi dasar dalam mendidik, mengasuh dan bekerjasama dengan anak. (Aye Sudarto, Muhamad Bisri Mustofa, 2022) Menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, anak adalah seseorang yang belum berumur minimal 18 tahun. kedewasaan jelas maksudnya. Termasuk anak yang masih dalam kandungan. Hak-hak anak merupakan bagian dari hak asasi manusia yang patut dilindungi dan dilaksanakan oleh orang tua, masyarakat, dan negara. (Sudaro & Imtihanah, 2021)

UNICEF menargetkan anak-anak berusia 0 hingga 18 tahun. 1) Anak mempunyai hak untuk mencintai kehidupan, perawatan dan bimbingan dalam keluarga serta perawatan khusus untuk pertumbuhan dan perkembangan wajah. 2) Anak berhak memperoleh pelayanan untuk mengembangkan kemampuan dan kehidupan sosialnya sesuai dengan budaya dan kondisi negaranya sehingga ia dapat tumbuh menjadi warga negara yang baik dan manusia yang produktif. 3) Anak mempunyai hak atas perawatan dan perlindungan selama hamil dan setelah dilahirkan. Anak mempunyai hak untuk dilindungi dari lingkungan yang merugikan atau menghambat pertumbuhan dan perkembangannya. (United Nations Children's Fund (UNICEF), 2020)

Beberapa aspek utama dari konsep anak: (Kementerian Sekretariat Negara, 2004)

- 1) Perkembangan Fisik: Melibatkan pemahaman tentang pertumbuhan fisik anak, termasuk perubahan dalam ukuran tubuh, kemampuan motorik, kesehatan fisik, dan perkembangan sistem organ mereka.
- 2) Perkembangan Emosional: Merujuk pada pemahaman tentang perkembangan perasaan dan ekspresi emosional anak. Ini mencakup bagaimana anak-anak mengenali dan menanggapi emosi, serta cara mereka belajar mengelola dan mengekspresikan perasaan mereka.
- 3) Perkembangan Sosial: Terkait dengan pemahaman tentang cara anak-anak berinteraksi dengan orang lain dan membentuk hubungan sosial. Ini mencakup perkembangan keterampilan sosial, pemahaman norma sosial, dan kemampuan berkolaborasi.
- 4) Perkembangan Kognitif: Merujuk pada pemahaman tentang bagaimana anak-anak berpikir, memahami informasi, dan memecahkan masalah. Ini mencakup perkembangan kemampuan berpikir logis, kreativitas, serta kemampuan belajar dan mengingat.
- 5) Identitas dan Konsep Diri: Melibatkan pemahaman anak tentang siapa diri mereka dan bagaimana mereka melihat diri mereka dalam konteks keluarga, masyarakat, dan budaya mereka. Ini mencakup pengembangan identitas dan konsep diri positif.
- 6) Kebutuhan dan Keinginan: Mengenali dan memahami kebutuhan dasar serta keinginan anak-anak dalam konteks pertumbuhan dan perkembangan mereka. Ini mencakup kebutuhan fisik, emosional, dan sosial.
- 7) Pendidikan dan Pembelajaran: Merujuk pada cara anak-anak belajar dan berkembang melalui pendidikan formal dan informal. Ini mencakup pengenalan mereka terhadap keterampilan akademis, kreativitas, dan pemecahan masalah.
- 8) Pengaruh Lingkungan: Memahami dampak lingkungan, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat, terhadap perkembangan anak-anak. Lingkungan memainkan peran penting dalam membentuk nilai, sikap, dan perilaku anak-anak.
- 9) Peran Keluarga dan Masyarakat: Merujuk pada konsep keluarga sebagai unit yang mendukung perkembangan anak-anak, serta peran masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan positif.

Pemahaman konsep anak ini penting untuk memastikan bahwa pendekatan kita terhadap perawatan, pendidikan, dan dukungan anak-anak sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan mereka. Konsep anak dapat berkembang seiring waktu sejalan dengan penelitian ilmiah dan pemahaman masyarakat tentang anak dan perkembangan mereka. Anak-anak yang selalu dipaksa untuk menganalisis segala informasi yang dilihatnya di dunia maya, menjadikan ruang maya sebagai contoh dan makanan baru di dunia digital. (Isfiaty & Saleh, 2023) Seperti halnya pahlawan, tokoh-tokoh tersebut dijadikan panutan. Untuk anak-anak Segala tenaga dan tenaga dikerahkan

untuk bekerja sama di ibu kota. Modal ekonomi, modal simbolik, modal budaya, modal sosial, dan modal simbolik muncul dalam berbagai bentuk simbolik.

Kekerasan di dunia anak secara tidak langsung tercipta di ruang maya melalui karakter-karakter game online. Karena kurangnya perhatian terhadap penggunaan media online di sekolah dan di rumah, anak-anak masih tertarik dengan situs virtual, yang disebut realitas, tidak bisa ada di dunia nyata. (Setiawati & Fithriyah, 2020) Itu bisa dilakukan. Anak-anak saat ini terhubung dengan ruang virtual. Pembentukan karakter anak ditentukan oleh cara hidup yang berkembang pada saat ia hidup dan menjalaninya.

Jenis-jenis media online yang sedang populer di media sosial ini mempunyai ide yang spesifik dari penciptanya. Pelecehan anak diawali dengan adanya tekanan keluarga dari orang tua atau keadaan anak. Beban tersebut berasal dari anak, seperti anak yang sakit jasmani, rohani, atau emosi, anak di bawah 5 tahun, anak yang menderita penyakit kronis. (Suyanto, 2023) Sumber informasilain, orang tua yang menderita penyakit jiwa, stres. selama masa kanak-kanak. kenalan: anak, orang tua yang terlalu sempurna, orang tua yang mempunyai ekspektasi terlalu tinggi terhadap anaknya, orang tua yang terlalu sopan.

Tuntutan finansial, kesibukan pekerjaan kantor, keterbatasan waktu bukanlah alasan untuk mengalihkan tanggung jawab pendidikan anak kepada kakek dan nenek atau pembantu rumah tangga. Suka atau tidak suka, kedua orang tua harus memperhatikan dan membantu anaknya menyelesaikan masalah, dan ibu yang beritikad baik dapat membimbing perkembangan anaknya ke arah yang lebih baik. Ibu yang bekerja mempunyai waktu yang sedikit dengan anaknya. (Sudarto et al., 2022) Dukungan keluarga sangat penting karena mempengaruhi perilaku ibu dan berdampak pada tumbuh kembang anak. Kesatuan keluarga adalah tentang penguatan pemahaman orang tua terhadap teknologi informasi yang terus berkembang.

Pembahasan

Kekerasan semiotik terhadap dunia anak

Alasan terhadap anak dan faktor pemicunya setidaknya ada dua kategori: pertama kategori konvensional kedua kategori ruang virtual. Pertama kategori kekerasan konvensional diantaranya adalah: (Anak, 2017) Kekerasan terhadap anak didefinisikan sebagai berikut Kekerasan terhadap anak menyebabkan tekanan dan rasa sakit secara fisik, emosional, seksual dan psikologis. Hal ini mencakup pengambilan keputusan dan pelanggaran yang melemahkan integritas tubuh dan mengurangi martabat anak. Hal ini dilakukan oleh penanggung jawab anak atau siapapun yang mempunyai yurisdiksi atas anak tersebut.

Kekerasan sebagai salah satu bentuk kemarahan, mempunyai banyak pengertian yaitu perilaku yang merugikan orang lain yang berupa kekerasan fisik, verbal atau kemarahan, amukan. Setiap jenis kekerasan mempunyai karakteristik dan akibat yang berbeda-beda. (A. Hidayat, 2020) Faktor-faktor yang mendukung terjadinya kekerasan terhadap anak (child kekerasan): 1) Anak mempunyai

cacat fisik, keterbelakangan mental, gangguan perilaku, dll. 2) Keluarga yang berantakan 3) Keluarga yang mengalami disfungsi mental 4) Kemiskinan 5) Penyakit jiwa 6) Kekerasan yang terus-menerus 7) Lingkungan sosial yang buruk.

Kedua, kekerasan terhadap anak dalam konteks ruang virtual merupakan dampak dari perkembangan teknologi informasi di era Industri 4.0 dan era Society 4.5. Ketika ruang virtual berhasil menggabungkan simbol-simbol dengan kompleksitas yang semakin meningkat, simbol-simbol terus didaur ulang dengan frekuensi yang besar. (Anak, 2017) Artinya kompleksitas semakin meningkat dalam memahami pikiran dan perasaan masyarakat, terutama dalam konteks. itu dari anak-anak.

Simbol muncul dan berkembang sebagai hasil reproduksi dan bertahan dalam medan maya yang berisi simbol-simbol tersendiri yang berbeda dengan kode-kode arketipe. Membaca tanda-tanda di internet melalui kacamata semiotika mempunyai permasalahan dan tantangan tersendiri. (Erna Puji Lestari, Ida Ayu Dwimawanti, Tri Yuningsih, 2022) Bahasa sosiologi yang digunakan di dunia online berbeda dengan di dunia sosial nyata.

Kurangnya pengenalan terhadap produk dalam konteks dunia anak akan memaksa anak untuk terus fokus pada ruang virtual. Artinya pikiran anak yang tertekan dan paranoid, serta timbul rasa ingin tahu yang mendalam. (Astuti et al., 2021) Tenaga, pikiran, waktu dan materi, termasuk interaksi masyarakat dan teman, akan menghasilkan gejala masal pada anak. menarik perhatian karena. Merasa nyaman dan bersenang-senang menggunakan perangkat Anda di lingkungan virtual. Bahkan sejak kecil, orang tua mengenalkan anak pada perangkat teknologi informasi.

Keterkaitan yang erat antara dunia anak dan dunia maya bukanlah hal yang aneh. Citra yang tampak dalam ruang maya berbeda dengan dunia nyata, terdapat ruang antara apa yang diperlihatkan dan apa yang diperlihatkan. (Renaningtyas, 2013) Pencipta ruang maya menciptakan dan mentransfer sinyal melalui produk yang dihasilkannya (transfer signal). Dapat melakukannya tanpa melihat, dampak produk ruang virtual khususnya pada dunia anak.

Reaksi para orang tua beragam saat melihat anaknya tenggelam dalam dunia perangkat elektronik. Salah satu aspeknya adalah anak-anak bermain lebih baik di dalam ruangan dibandingkan di luar ruangan karena mereka terlibat dalam ruang virtual. Anak-anak suka sekali menari Lia bersama teman-teman komunitasnya di ruang virtual. Jika orang tua belum memahami bahwa ada ruang maya tanpa batas dan aturan, anak akan tenggelam dalam dunia mimpi yang sangat bertentangan dengan dunia nyata. Perubahan ruang maya yang sangat cepat. Selain itu, ruang virtual menampung banyak produk lain dari pencipta game, film, dll. Dari definisi tersebut, kita dapat melihat bahwa banyak tempat di mana pembuat konten menggunakan fitur ini di ruang virtual. (Firmansyah, 2019)

Kekerasan terhadap anak ada banyak jenisnya, antara lain 1) kekerasan fisik, 2) kekerasan dalam rumah tangga, 3) kekerasan psikis, 4) penelantaran, dan 5) perundungan. Jenis kekerasan yang dibahas dalam tulisan ini adalah bentuk kekerasan psikologis. (Praditama et al., 2014) Kekerasan psikologis menyebabkan rasa takut, kehilangan kepercayaan diri, kehilangan kerja paksa,

ketidakberdayaan dan tekanan psikologis yang parah pada manusia. Beberapa di antaranya adalah gosip, makian, tuduhan, ancaman, kemarahan, teror, ketakutan, diam, hina, dan gangguan suasana. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya rasa percaya diri, meningkatnya rasa takut pada anak, hilangnya kemampuan bekerja, kekurangan energi, dan bahkan penyakit mental yang serius.

Poin utamanya adalah kekerasan di dunia anak melalui munculnya ruang virtual dan game online yang mudah digunakan. Para pembuat game online mempunyai ideologi tersendiri dibalik setiap produk yang mereka tawarkan. (Jubaidah Hasibuan, 2022) Karakter heroik yang mereka ciptakan mendapat tempat dalam imajinasi anak-anak. Hanya sedikit orang awam yang mendengar konsep kekerasan semiotik sebagai ungkapan yang asing. Bentuk-bentuk kekerasan yang simetris diidentifikasi melalui tokoh, film, gambar, objek permainan, yang dijadikan komoditas oleh pelakunya. (Mawarsari et al., 2019) Keterbatasan pemahaman terhadap suatu hal mempengaruhi seluruh informasi yang diterima anak melalui ruang maya yang dijelajahnya, menjadi sesuatu yang baik dan benar.

Mempelajari hal-hal seperti senjata, kapal selam, tanker, bom nuklir, rudal dan peluru kendali, granat, dan cat perang diterjemahkan secara simetris ke dunia militer. Sederhananya, anak akan memahami dan memahami bahwa benda-benda tersebut berarti perang, kesedihan, kekejaman, spiral, ketakutan, kematian, pembunuhan, masalah, kritik dan dosa.

Bentuk-bentuk kekerasan yang terlihat di ruang maya (cyberspace) mempengaruhi cara hidup anak di Era Industri 4.0 dan Era Sosial 5.0. Ini menekankan individualitas, lingkungan hidup, kecerobohan, spontanitas, spontanitas, kenafian dan keterampilan manajemen waktu. Hal-hal yang pahit bisa saja merugikan. (Angkasa & Windiasih, 2022) Anak-anak memerlukan perhatian, generasi bangsa dan bantuan dari lingkungannya terutama keluarga dan orang tuanya.

Peran orang tua di era industri 4.0 dan sosial 5.0 Mempunyai tugas yang cukup berat untuk mendampingi anak-anaknya sehingga mampu memanfaatkan teknologi dengan baik dan tepat guna. Kekerasan terjadi dalam kehidupan anak karena berbagai alasan, antara lain karena orang tua yang lalai atau tidak efektif, anak yang tidak memahami situasi, dan kurangnya informasi yang berguna dalam keluarga. (Ahmad Saifuddin, 2017) Terputus oleh jejaring sosial, ruang virtual cenderung mengabaikan jarak fisik. Dialog virtual telah disiapkan di mana setiap anggota dapat mengekspresikan dirinya. Proses kekerasan anak di ruang maya diawali dengan partisipasi dalam bentuk game online dan produk-produk di jejaring sosial yang mudah digunakan baik komputer maupun smartphone. (Ulfa Fauzia Argesty, 2018) Produk-produk tersebut sangat populer di seluruh dunia. Didistribusikan dengan cepat. Di dunia, dunia digital. Semua anak memiliki akses terhadap berbagai permainan online, beberapa di antaranya bersifat kasual dan telah mencapai tingkat kecanduan.

Penutup

Kekerasan terhadap anak kini tidak hanya terjadi secara langsung, tetapi juga merambah ke ranah virtual di dunia digital, sehingga pengelolaan hubungan dalam lingkungan digital harus dilakukan dengan bijaksana dan hati-hati. Orang tua perlu lebih memperhatikan asumsi-asumsi yang bisa keliru dalam dunia maya, terutama karena anak-anak mudah menerima informasi yang mungkin tidak sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Peningkatan kesadaran mengenai penggunaan internet serta potensi kekerasan virtual menegaskan urgensi peran orang tua dalam menjaga komunikasi dengan anggota keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab besar untuk mendampingi dan mengawasi interaksi digital anak-anak mereka, terutama dalam mengarahkan persepsi mereka terhadap simbol-simbol yang ditemukan secara virtual. Dengan pengasuhan yang bijak, orang tua dapat menciptakan keseimbangan antara dukungan di dunia nyata dan panduan di ruang maya, sehingga anak mampu menghadapi situasi sehari-hari dengan lebih baik.

Dengan demikian penelitian ini menunjukkan bahwa kekerasan semiotik pada anak melalui ruang maya adalah fenomena yang semakin relevan di era digital. Tanda dan simbol yang diterima anak dari berbagai konten digital, seperti game online dan media sosial, dapat membentuk pola pikir serta persepsi mereka terhadap realitas. Kekerasan semiotik ini muncul dalam bentuk tanda-tanda pseudo yang mengandung pesan kekerasan atau agresi secara simbolis, yang sering kali ditiru oleh anak tanpa pemahaman kritis. Oleh karena itu, peran komunikasi keluarga sangat penting dalam membentuk pemahaman anak tentang perbedaan antara realitas dan ilusi virtual. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya peningkatan literasi digital bagi anak dan orang tua untuk menafsirkan simbol dan tanda di dunia maya secara lebih kritis. Rekomendasi penelitian ini meliputi peningkatan komunikasi terbuka antara orang tua dan anak tentang pengalaman digital mereka serta penyediaan panduan internet yang aman. Selain itu, sekolah dan instansi pemerintah perlu mengembangkan program literasi digital yang tidak hanya membahas keterampilan teknis, tetapi juga memahami risiko kekerasan semiotik dan cara menghadapinya, guna mendukung terciptanya lingkungan digital yang aman bagi anak.

Daftar Pustaka

- Anak, K. P. (2017). *Mengakhiri kekerasan terhadap perempuan dan anak di Indonesia*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kementerian PPPA).
- Angkasa, A., & Windiasih, R. (2022). Cybercrime di era industri 4.0 dan masyarakat 5.0 dalam perspektif viktimologi. *Journal Justiciabelen (JJ)*, 2(2), 104. <https://doi.org/10.35194/jj.v2i2.2113>
- Argesty, U. F. (2018). Fenomena kekerasan dalam game online: Studi etnometodologi game online terhadap perilaku kekerasan pelajar usia 6-16 tahun. *Itnow*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.1093/itnow/bwn071>
- Astuti, S., Prananingrum, N., Rahmijati, L., Nurhajati, L., Lotulung, L., & Kurnia, N. (2021). *Budaya bermedia digital*. Dalam *Modul: Budaya Bermedia Digital*. Kominfo.
- Faisal, M. (2007). Dari anarchic cyber space menjadi transnational public sphere: Membaca relasi antara cyber space dan Civil Society di Era Postmodern (Studi kasus: Greenpeace Online

- Activist). *Global: Jurnal Politik Internasional*, 9(2), 138–151. <https://doi.org/10.7454/global.v9i2.264>
- Firmansyah, A. (2019). Pengaruh penggunaan gawai dan perhatian orang tua terhadap akhlak anak. *Tesis*, Institut PTIQ Jakarta.
- Hardika, H., Nur Aisyah, E., & Gunawan, I. (2019). Transformasi belajar generasi milenial. *Education Inquiry*, Universitas Negeri Malang.
- Hidayat, A. (2020). Kekerasan terhadap anak dan perempuan. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 5(2), 57–66. <https://doi.org/10.23916/08702011>
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Ilmu pendidikan: Konsep, teori dan aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Isfiaty, T., & Saleh, A. D. (2023). Ruang virtual: Wujud kreativitas digital di ruang publik. *Waca Cipta Ruang*, 9(2), 102–108. <https://doi.org/10.34010/wcr.v9i2.11470>
- Jeremyb Stanly, Y., & Setyadi, R. (2021). The depiction of tolerance in American superhero films. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Studi Amerika*, 27(1), 13–21. <https://doi.org/10.20961/jbssa.v27i1.53545>
- Jubaidah Hasibuan, A. A. (2022). Fenomena kecanduan game online pada remaja. *Learning Society: Jurnal CSR*, 3(1), 20–28. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/ls/article/view/1148>
- Kalesaran, W. J. D. (2023). Kemunculan media baru dan pengaruhnya terhadap masyarakat (suatu tinjauan kritis berdasarkan pemikiran Jean Baudrillard). *Seri Mitra: Refleksi Ilmiah-Pastoral*, 2(1), 47–57. <https://www.journal.stfsp.ac.id/index.php/jb/article/view/156>
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA). (2024). *SIMPONI PPPA*. <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan>
- Kementerian Sekretariat Negara. (2004). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1979 Tentang Kesejahteraan Anak Dengan*. In *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 1985* (Issue 1, pp. 1–5). Mensekneg. [Link tidak tersedia]
- Komnas Perempuan. (2023). *Lembar Fakta Catatan Tahunan Komnas Perempuan Tahun 2023 Kekerasan*. Komnas Perempuan.
- Lestari, E. P., Dwimawanti, D. L., & Yuningsih, T. D. (2022). Evaluasi kebijakan perlindungan anak korban kekerasan di Kota Semarang. *Journal of the Japan Welding Society*, 91(5), 328–341. <https://doi.org/10.2207/jjws.91.328>
- Marlina, Hutapea, E., Sudarmika, D., Faisyal, & Sanjaya, F. (2022). *Mencurigai fenomena komunikasi (kajian teori, kasus dan praktek)*. Gibon Books.
- Mawarsari, L. H., Wijayanti, C. A., & Wahjudianata, M. (2019). Analisis isi pesan kekerasan dalam film animasi anak-anak pemenang Piala Oscar tahun 2015–2019. *Jurnal E-Komunikasi*, 8(2), 1–12.
- Meriyati. (2015). *Memahami karakteristik anak didik*. Fakta Press.
- Mila Eviana, Tania, V. A., Firial, R., & Widiyaningrum, S. (2021). Wooden home decoration: Pemberdayaan masyarakat berbasis ekonomi kreatif. *UNIPMA Press PGRI Madiun*.
- Mustofa, M. B. (2019). Hukum nafkah terhadap keluarga pada gerakan dakwah Jama'ah Tabligh. *Nizham Journal of Islamic Studies*, 7(1), 57–79. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/nizham/article/view/1519>
- Mustofa, M. B., & Kom, M. (2019). Hukum nafkah terhadap keluarga pada gerakan transnasional keagamaan. *Journal of Islamic Family Law Al Qadhi (JIFLAQ)*, 1(1), 58–78.

- Mustofa, M. B., & Wuryan, S. (2023). Interpersonal communication of husbands for building harmony in family. *Intercode*, 3(1), 74–98. <https://doi.org/10.36269/ire.v3i1.2102>
- Mustofa, M. B., Fauzi, M., Hidayat, R., & Wuryan, S. (2022). Islam dan masyarakat pluralistik Indonesia dalam perspektif dakwah. *Dakwatuna: Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam*, 8(2), 155–167. <https://doi.org/10.54471/dakwatuna.v8i2.1689>
- Mustofa, M. B., Kesuma, M. E. K., Yunita, I., Amaliah, E., & Rahmawati, D. I. (2021). Pemanfaatan media pustaka digital dalam membangun perpustakaan desa berbasis inklusi sosial di masa pandemi. *Jurnal Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan (JIPKA)*, 1(1), 1–13. <http://dx.doi.org/10.26418/jipka.v1i1.51150>
- Mustofa, M. B., Silvia, I., & Basyori, A. (2021). Proses komunikasi interpersonal dalam lingkup perpustakaan melalui model konseling layanan pemustaka. *Jurnal El-Pustaka*, 2(1). <http://dx.doi.org/10.24042/el-pustaka.v2i1.8769>
- Mustofa, M. B., Wuryan, S., Aristina, S., & Vandira, S. N. (2021). Komunikasi vertikal dan horizontal dalam upaya membentuk gaya kepemimpinan yang demokratis sesuai prinsip Islam di Fakultas Adab UIN Raden Intan Lampung. *Ath Thariq Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 5(1), 1–15. https://doi.org/10.32332/ath_thariq.v5i1.3261
- Mustofa, MB., Wuryan, S., & Sari, Y. (2023). Building social connections: The role of interpersonal communication in Lampung's Pangku Paliare ceremony tradition. *Proceeding of International Seminar on Social, Humanities, and Malay Islamic Civilization (ISSHMIC)*, 2(1), 851–857. http://isshmic.radenfatah.ac.id/?page_id=799
- Nababan, C., W. M. (2023). KPAI: Indonesia darurat kekerasan pada anak. *Harian Kompas*. <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/01/20/kpai-indonesia-darurat-kekerasan-pada-anak>
- Praditama, S., Nurhadi, & Budiarti, A. C. (2014). Kekerasan terhadap anak dalam keluarga perspektif fakta sosial. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi*, 3, 1–18. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/viewFile/8832/6439>
- Purwaningrum, P. W. (2022). Representasi dan interpretasi fenomena hyperdemocracy di ruang virtual: Kajian semiotik pragmatik kasus meme COVID-19 di Indonesia. *Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)*.
- Raharjo, B. (2021). *Fintech: Teknologi finansial perbankan digital*. Yayasan Prima Agus Teknik bekerja sama dengan Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM).
- Renaningtyas, L. (2013). Ruang virtual dan ruang realitas. *Scientific Repository Universitas Petra*, 12(2), 1–10. <http://dgi-indonesia.com/ruang-virtual-dan-ruang-realitas/>
- Saifuddin, A. (2017). *Mendidik anak sehat dan bahagia*. UNISA.
- Setiawati, Y., & Fithriyah, I. (2020). *Deteksi dini dan penanganan kecanduan gawai pada anak*. Airlangga University Press.
- Sudaro, A. S., & Imtihanah, A. N. (2021). Penarikan pekerja anak melalui pendidikan kesetaraan: Studi pada Perkumpulan Lampung Membangun (Lambang). *SETARA: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.32332/jsga.v3i1.2834>
- Sudarto, A., & Mustofa, M. B. (2022). Economic exploitation of children: Returning child labor to the world of education through interpersonal communication towards equal education. *Journal Title*, 6(2).
- Sudarto, A., Mustofa, M. B., Wuryan, S., & Anwar, M. S. (2022). *The role of women in maintaining family income in Islamic economy and Mubādalāh review*.

- Sudarto, A., Mustofa, M. B., Wuryan, S., Anwar, M. S., & Santosa, M. E. (2023). The role of women in maintaining family income in Islamic economy and Mubādalāh review. *Fikri: Jurnal Kajian Agama, Sosial dan Budaya*, 8(2), 162–174. <https://doi.org/10.25217/jf.v8i2.3171>
- Suryana, C., & Taufik, M. N. (2019). Media, kebenaran, dan post-truth. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Widia Bakti Persada.
- Suyanto, B. (2023). Anak korban kekerasan dalam keluarga dan masalah baru. *Kompas*. <https://www.kompas.id/baca/opini/2023/12/22/anak-korban-kekerasan-dalam-keluarga-dan-masalah-baru>
- Tampubolon, M. P. (2020). *Change management: Manajemen perubahan – individu, tim kerja organisasi*. Mitra Wacana Media.
- United Nations Children’s Fund (UNICEF). (2020). *Situasi anak di Indonesia - tren, peluang, dan tantangan dalam memenuhi hak-hak anak*. UNICEF Indonesia