

GAMBARAN KECENDERUNGAN KECANDUAN PORNOGRAFI PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI JAKARTA BARAT

Safitri, Winanti Siwi Respati, Aziz Luthfi
Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara No.9 Tol Tomang Kebon Jeruk, Jakarta 11510
safitri@esaunggul.ac.id

Abstract

Pornography has become a lot of consumption of children, because the porn industry has been targeting children who have not baligh as a target. Therefore, early detection is needed to recognize the propensity of pornography addiction to children through fun and useful activities. The purpose of this research is to see the picture of pornography addiction tendency in elementary school children. The quasi-experimental research method, which will measure the propensity of pornography addiction through psychodrama activities and puberty training, with a modified gauge of Kimberly Young's Internet addiction gauge, with a realibility of 0.72. Respondents come from 3 Primary Schools in West Jakarta as many as 190 Students. Puberty preparation training activities that begin with psychodrama are well done for the detection of pornography addiction. The majority of students have seen pictures / scenes of pornography (86.3%), 73.2% accidentally, viewed at home 30.5%. And internet cafe 22.1%, via Hp and comics 39.5%% and games 37 , 4%. Feelings after seeing pornography majority disgust (46.4%), mediocre 15.8%, aroused 2.6%. Attitude after seeing the majority of pornography kapok (62.6%), the average 15.8%, and addicted 2.6%. Rates of pornography addiction tend to be moderate (69.5%) low 18.9% and high 11.6%. There is a relationship between student activity and pornography addiction rate with the origin of the school.

Keywords: *pornography, psychodrama, puberty training*

Abstrak

Pornografi sudah banyak menjadi konsumsi anak-anak, karena industri pornografi sudah menasar anak-anak yang belum baligh sebagai targetnya. Untuk itu diperlukan deteksi dini untuk mengenali kecenderungan kecanduan pornografi pada anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat. Tujuan dalam penelitian ini adalah melihat gambaran kecenderungan kecanduan pornografi pada anak Sekolah Dasar. Metode penelitian menggunakan kuasi eksperimen, yang akan mengukur kecenderungan kecanduan pornografi melalui kegiatan psikodrama dan pelatihan pubertas, dengan alat ukur yang dimodifikasi dari alat ukur Kecanduan internet oleh Young, dengan nilai realibilitas 0,72. Responden berasal dari 3 Sekolah Dasar di Jakarta Barat sebanyak 190 Siswa. Kegiatan pelatihan persiapan pubertas yang dimulai dengan psikodrama baik dilakukan untuk pendeteksian kecanduan pornografi. Mayoritas siswa pernah melihat gambar/adean pornografi (86,3 %), tidak sengaja 73,2 %, dilihat di rumah sendiri 30,5 %. dan warnet 22,1 %, melalui Hp dan komik 39,5 % serta games 37,4 %. Perasaan setelah melihat pornografi mayoritas jijik (46,4%), biasa-biasa saja 15,8%, terangsang 2,6%. Sikap setelah melihat pornografi mayoritas kapok (62,6%), biasa-biasa saja 15,8 %, dan ketagihan 2,6 %. Tingkat kecenderungan kecanduan pornografi cenderung sedang (69,5%) rendah 18,9 % dan tinggi 11,6 %. Ada hubungan antara kegiatan siswa dan tingkat kecenderungan kecanduan pornografi dengan asal sekolah.

Kata kunci : *pornografi, psychodrama, kuasi eksperimen*

Pendahuluan

Kebebasan media dan pers yang menyertai era globalisasi, diantaranya menyebabkan materi-materi pornografi kian mudah didapatkan dan beredar di masyarakat. Media komunikasi yang bebas sensor menjadi lahan subur bagi perkembangan materi-materi pornografi. Kemudahan dan fasilitas seperti yang disediakan internet pun menjadikan sajian-sajian pornografi sangat variatif. Internet tidak hanya menampilkan materi pornografi dalam bentuk gambar-gambar

diam saja, tetapi ada juga yang menampilkan gambar bergerak lengkap dengan suaranya, potongan video klip dengan durasi pendek sampai yang panjang (Purwono,dalam Rahmawati dkk)

Data dari *TopTen Reviews.com* (2006) mencantumkan jumlah situs pornografi 4,2 juta (2500/per-minggu), situs yang menawarkan pornografi anak 100 ribu, rata-rata berkenalan dengan internet pornografi usia 11 tahun, 90 % anak usia 8 - 16 tahun pernah mengakses materi pornografi (ketika mengerjakan pekerjaan rumah),

Penggunaan nama tokoh idola/*superhero* anak-anak yang terhubung ke ribuan situs porno, dimana terdapat 26 nama karakter yang disukai anak diantaranya naruto, pokemon, spiderman, bart simpson, dll). Bahkan Castleman dalam bukunya *The Drug of the Millenium* (2007), mengatakan bahwa sasaran industri pornografi adalah anak-anak yang belum baligh.

Hasil survey Yayasan Kita dan Buah Hati di tahun 2015 pada 2667 siswa SD kelas 4,5 dan 6 di Jadebotabek, mendukung hal diatas. Didapatkan bahwa 90 % siswa telah melihat pornografi, 52 % melihat pornografi di rumah sendiri, 27 % merasa biasa saja dan 2 % merasa terangsang saat melihat pornografi. Hasil lainnya adalah media tempat melihat pornografi adalah Film Bioskop/DVD 20 %, Video Clip 17 %, Situs 13 %, Komik 13 %, Games 13 %, Sinetron dan TV 10 %, Iklan 8 %, HP 4 % dan Buku Cerita 3 %.

Mark Castleman (2007) juga mengingatkan dampak dari kecanduan pornografi adalah terbentuknya perpustakaan porno dalam pikiran, yang bisa mengakibatkan kerusakan otak (pre frontal korteks tidak berfungsi dengan baik), sering melakukan masturbasi, *oral sex*, dan akhirnya menjadi pecandu pornografi seumur hidup. Pada awal tahun 2015, Pemerintah melalui Kementerian Sosial juga sudah mengutarakan Indonesia darurat pornografi, sehingga diperlukan satu upaya untuk bisa menolong anak-anak yang mempunyai kecenderungan kecanduan pornografi agar tidak benar benar menjadi kecanduan dan bisa dihentikan.

Guna mendukung upaya tersebut, maka diperlukan data gambaran kecenderungan pornografi pada anak. Disisi lain untuk mendapatkan pernyataan tentang pornografi harus dilakukan dengan pendekatan tertentu. Dengan demikian tulisan ini akan melihat gambaran kecenderungan kecanduan pornografi melalui pelatihan "OK Memasuki Pubertas yang diawali dengan teknik psikodrama.

Psikodrama adalah pengetahuan yang menggali kebenaran dengan metoda drama (Moreno, 2013). Manfaat dari psikodrama adalah mengekspresikan diri, eksplorasi konflik di dalam diri dan konflik antar pribadi, memperoleh umpan balik membangun mengenai cara mengelola orang lain, mengurangi rasa terisolasi, eksperimen cara baru mendekati orang lain, menghidupkan interaksi kelompok. Psikodrama disini digunakan untuk mendekati siswa agar bisa terbuka saat mengisi kuesioner. Pengertian pornografi dalam UU RI No. 44 tahun 2008 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 pertunjukkan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.

Perilaku kecanduan dapat dijelaskan sebagai dominasi dari sarana (dapat berupa objek atau perilaku) untuk mempertahankan "*hedonic tone*". *Hedonic tone* menurut Brown adalah keadaan dimana individu dapat memperpanjang kesenangan (*euphoria*) atau menghindari ketidaksenangan (*dysphoria*) dalam diri individu (Brown, 1997 dalam Rama, 2009).

Proses terjadinya kecanduan pornografi berlangsung melalui 4 tahapan (Jordan Grafman, PhD), yaitu melihat, mulai kecanduan, penurunan kepekaan, peniruan Perilaku.

Menurut Hurlock (2007) masa pubertas yang disebut sebagai periode "storm and stress" ternyata memang dapat menimbulkan kesulitan dan frustrasi dalam periode kehidupan anak dengan adanya tekanan dari sekolah, keluarga, teman. Anak yang hidup di zaman sekarang lebih sering bergesekan dengan materi seks yang makin banyak beredar seiring dengan kebebasan media dan pers. Banyak konten pornografi yang beredar di berbagai media yang dilihat dari mulai tak sengaja atau sengaja karena bujukan atau keinginan mencoba-coba pada anak. Sehingga di khawatirkan remaja akan kecanduan pornografi yang bisa membuat mental porno bahkan kerusakan otak pada remaja (Castleman, 2007)

Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan kuasi eksperimen, yang akan mengukur kecenderungan kecanduan pornografi melalui kegiatan pelatihan Persiapan pubertas yang diawali dengan psiko drama. Kegiatan psikodrama akan menjalin kedekatan, sehingga siswa akan mengisi kuesioner dengan perasaan lebih terbuka. Alat ukur kecanduan pornografi dimodifikasi dari alat ukur Kecanduan internet oleh Kimberly Young, dengan nilai realibilitas 0,72, ditambah beberapa pertanyaan terkait kegiatan siswa.

Subjek Penelitian adalah Siswa SD kelas 4,5 dan 6 sebanyak 190 siswa, berasal dari sekolah negeri (SDN), swasta berbasis Islam (SDS_I), swasta berbasis Kristen (SDS_K)

Hasil Dan Pembahasan Data Responden

Jumlah total responden yang mengikuti pelatihan sebanyak 190 siswa, yang terdiri dari SDK 61 siswa, SDN 78 siswa dan SDI 51 siswa, dengan rincian sebagai berikut : 1) Responden lebih banyak laki-laki sebanyak 103 siswa (54,21%) dibandingkan perempuan sebanyak 87 orang (45,79%). Dimana

pada tiap-tiap sekolah juga cenderung lebih banyak laki-laki, yaitu di SDK sebanyak 33 siswa (54,10%), di SDN 55 siswa (13 5%), dan di SDI 52 siswa (94%). Responden paling banyak berasal dari kelas

5 sebanyak 115 siswa (60,53%), diikuti kelas 4 sebanyak 39 siswa (20,53%) kelas 6 sebanyak 36 siswa (18,94%).

Kegiatan yang Paling Disenangi Untuk Mengisi Waktu Luang

Tabel 1
Kegiatan Mengisi Waktu Luang

Kegiatan Mengisi Waktu Luang	Jumlah
Membaca	51
Nonton	19
Jalan-jalan	16
Olah Raga	16
Chating	14
Bermain game	54
Internetan	15
lainnya	5
Total	190

Berdasarkan tabel 1 terlihat kegiatan yang paling banyak dilakukan siswa untuk mengisi waktu luangnya paling banyak adalah bermain game sebanyak 54 siswa (28,42%), diikuti membaca 51 siswa (26,84%), nonton 19 siswa (10%), jalan jalan

dan olah raga sama banyak masing-masing 16 siswa (8,4 %), internetan 15 siswa (7,89 %), chating 14 siswa (7,37%) dan lainnya 5 siswa (2,63%)

Tempat Kumpul yang Disukai

Tabel 2
Tempat Kumpul yang Disukai

Tempat Kumpul yang Disukai	Jumlah
Sekolah	84
Mall	20
Rumah	64
Bioskop	2
Warnet	14
lainnya	6
Total	190

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa tempat kumpul yang disukai siswa adalah sekolah sebanyak 84 siswa (44,21 %), rumah 64 siswa (33,68 %), mall 20 siswa (10,52 %), warnet 14 siswa (7,37 %), bioskop 2 siswa(1,05 %) dan lainnya 6 siswa (3,16%),

DVD Player dan lainnya juga sama banyak masing-masing 5 siswa (2,63 %)

Barang elektronik yang penting untuk dimiliki

Berdasarkan tabel 3 dapat terlihat bahwa barang elektronik yang penting untuk dimiliki siswa paling panyak adalah Hp sebanyak 126 siswa (66,32 %), lap top 34 siswa (17,89%), I pad dan PC sama banyak yaitu masing-masing 10 siswa (5,26 %),

Tabel 3
Barang Elektronik yang Penting Dimiliki

Barang Elektronik yang Penting Dimiliki	Jumlah
HP	126
DVD Player	5
I pade	10
Lap top	34
PC	10
Lainnya	5
Total	190

Alasan Orang Tua Memberikan Barang Elektronik

Tabel 4
Alasan Orang Tua Memberikan Barang Elektronik

Alasan Orang Tua Memberikan Barang Elektronik	Jumlah
Mengikuti trend	10
Mudah berkomunikasi	127
Gaya Hidup	9
Agar lebih gaul	10
Tanpa alasan apapun	23
Lainnya	11
Total	190

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa menurut siswa alasan ortu memberikan barang elektronik paling banyak untuk mudah berkomunikasi sebanyak 127 siswa (66,84 %), tanpa alasan 23 siswa (12,11%), mengikuti trend dan agar lebih gaul sama banyak masing-masing 10 siswa (5,26%), gaya hidup 9 siswa (4,74 %) dan lainnya 11 siswa (5,78 %).

Waktu berinternet

Berdasarkan tabel 5 dapat terlihat lamanya bermain internet perhari siswa paling banyak < 1 jam sebanyak 75 siswa (39,47 %), 1-2 jam 59 siswa (31,05 %), 3-4 jam 27 siswa (14,21 %) , 5-6 jam 12 siswa (6,32%), 7-8 jam 6 siswa (3,16 %) , > 8 jam 10 siswa (5,26 %)

Tabel 5
Waktu Berinternet

Waktu Berinternet/hari	Jumlah
0	1
< 1 jam	75
1 - 2 Jam	59
3-4 Jam	27
5 - 6 jam	12
7-8 Jam	6
> 8 jam	10
Total	190

Games yang dimainkan

Tabel 7
Games Yang Dimainkan

Games Yang Dimainkan	Jumlah
Tidak ada konten porno	100
Point Blank	10
GTA	11
Dota	3
Counter Strike	1
Talking Tom	13
Call Duty The Hour	3
Naruto	1
Clash of Clan	32
City Racing	1
Salon salonan	8
Pokemon Go	7
Total	190

Dari tabel 7 terlihat bahwa 100 siswa (52,6 %), dan 90 siswa (47,4 %) memainkan games bermain games mayoritas tidak ada konten porno yang berkonten porno sebanyak 100 anak

Gambaran Kegiatan Terkait Pornografi Pernah Melihat Pornografi

Berdasarkan tabel 8 untuk seluruh responden, dapat dilihat mayoritas siswa sebanyak 164 siswa (86,3%) pernah melihat gambar/adegan berunsur pornografi. Sisanya 26 siswa (13,7%) tidak pernah. Jika dilihat berdasarkan sekolah, maka yang pernah melihat pornografi di SDK 56 siswa (91,8%), SDN 59 siswa (75,6%), di SDI 49 siswa (96,1%).

Tabel 8
Pernah Melihat Pornografi

Pernah Melihat Pornografi	Sekolah			Jumlah
	SDS_K	SDN	SDS_I	
Ya	56	59	49	164
Tidak	5	19	2	26
Total	61	78	51	190

Alasan Melihat Gambar/Adegan Pornografi

Berdasarkan tabel 9 dapat dilihat alasan siswa melihat gambar/adegan pornografi paling banyak tidak sengaja 118 siswa (62,11 %), penasarannya 7 siswa (3,68%), terpengaruh dan iseng sama banyak yaitu 5 siswa (2,63 %) dan lainnya 53 siswa (27,89 %).

Tabel 9
Alasan Melihat Pornografi

Alasan Melihat pornografi	Jumlah
Tidak Sengaja	118
Takut dibilang kurang gaul	2
Penasaran	7
Terpengaruh teman	5
Iseng	5
Lainnya	53
Total	190

Tempat Melihat Pornografi

Berdasarkan tabel 10 dapat dilihat bahwa paling banyak siswa melihat gambar/adegan pornografi paling banyak di rumah sendiri/Sdr 54 siswa (28,42 %), di warnet 42 siswa (22,11 %), rumah teman 19 siswa (10 %), taman dekat rumah 8 siswa (4,21 %), sekolah 5 siswa (2,63 %) dan lainnya 62 siswa (32,63 %)

Tabel 10
Tempat Melihat Pornografi

Tempat Melihat pornografi	Jumlah
Rumah sendiri/Sdr	54
Rumah Teman	19
Warnet	42
Sekolah	5
Taman dekat rumah	8
Lainnya	62
Total	190

Perasaan yang Muncul Saat Melihat Adegan/Gambar Pornografi

Tabel 11
Perasaan Yang Muncul Saat Melihat Adegan/gambar pornografi

Perasaan yang Muncul saat melihat adegan/gambar pornografi	Jumlah
Mau Muntah	12
Jijik	89
Takut	21
Terangsang	5
Biasa saja	30
Lainnya	33
Total	190

Berdasarkan tabel 11 , perasaan siswa saat melihat pornografi mayoritas jijik sebanyak 89 siswa (46,84%), diikuti biasa saja 33 siswa (17,37%), takut 21 siswa (11,05%), mau muntah 12 siswa (6,32%), terangsang 5 siswa (2,63%) dan lainnya 33 (17,37%)

Sikap Setelah Melihat Gambar/ Adegan Pornografi

Tabel 12
Sikap Setelah Melihat gambar/adegan pornografi
Sikap Sth Melihat Pornografi Jumlah

Sikap Sth Melihat Pornografi	Jumlah
Kapok tidak mau melihat lagi	117
Penasaran mau melihat lagi	6
Senang Membayangkan	3
Biasa-biasa saja	30
Merasa ketagihan	5
Lainnya	29
Total	190

Berdasarkan tabel 12 terlihat bahwa sikap siswa setelah melihat pornografi paling banyak kapok tidak mau melihat lagi sebanyak 117 siswa

(61,58 %), diikuti biasa-biasa saja 30 siswa (15,79 %), membayangkan 3 siswa (1,58 %), dan lainnya 29 siswa (15,26 %) merasa ketagihan 5 siswa (2,63 %) , senang

Tabel 13
Gambaran media tempat melihat pornografi

Media Tempat Melihat Pornografi	Jumlah
Komik	75 (39,5 %)
DVD	54 (28,4 %)
Novel	43 (22,6 %)
Situs Internet	58 (30,5%)
Film Bioskop	63 (33,2 %)
Majalah/Koran	43 (22,6%)
Iklan	55 (28,9%)
Games	71 (37,4%)
Sinetron	2 (1%)
Handphone	75 (39,5%)

Media Tempat Melihat Pornografi

Berdasarkan tabel 13 terlihat mayoritas Siswa melihat adegan pornografi melalui Komik dan Hp, games dan bioskop.

Tabel 14
Hubungan Kegiatan Siswa dengan Asal Sekolah

Kegiatan	Nilai Pearson Chi Square	Ada/Tidak Hubungan
Kegiatan Yang Paling Disenangi Untuk Mengisi Waktu Luang	0,01	Ada
Tempat Kumpul Yang Disukai	0,00	Ada
Barang Elektronik Yang Penting Untuk Dimiliki	0,009	Ada
Alasan Orang Tua Memberikan Barang Elektronik	0,011	Ada
Waktu berinternet	0,005	Ada
Games Yang Dimainkan	0,017	Ada
Pernah Melihat Pornografi	0,001	Ada
Alasan Melihat Gambar/Adegan Pornografi	0,00	Ada
Tempat Melihat Pornografi	0,00	Ada
Perasaan Yang Muncul Saat Melihat Adegan/Gambar Pornografi	0,00	Ada
Perasaan Yang Muncul Saat Melihat Adegan/Gambar Pornografi	0,011	Ada
Media Tempat Melihat Pornografi	0,00	Ada

Hubungan Kegiatan Siswa Dengan Asal Sekolah

Hubungan antara kegiatan yang diukur dengan asal sekolah melalui perhitungan nilai

chisquare dari *crosstab* antara kegiatan dengan asal sekolah memperlihatkan ada perbedaan setiap

kegiatan yang diukur dengan asal sekolah seperti terlihat pada tabel 14

Gambaran Tingkat Kecenderungan Kecanduan Pornografi

Berdasarkan skor pengisian kuesioner kecanduan pornografi, maka diperoleh nilai skor minimal 8 dan maksimal 39, nilai rata-rata 15,07 dan deviasi standard 5,92.

Dari nilai diatas dibuat katagorisasi tinggi rendahnya tingkat kecanduan sebagai berikut:

Tabel 15

Tingkat Kecanduan Pornografi		
Tingkat Kecanduan	Jumlah	%
Rendah	36	18,9
Sedang	132	69,5
Tinggi	22	11,6
Total	190	100

Berdasarkan tabel 15 diatas terlihat bahwa mayoritas siswa berada pada tingkat kecanduan sedang sebanyak 132 siswa (69,5%), rendah sebanyak 36 siswa (18,9%) lebih banyak dari yang tinggi 22 siswa (11,6 %)

Gambaran Tinggi Rendah Kecanduan Berdasarkan Asal Sekolah

Tabel 16

Cross tab Sekolah dan tingkat kecanduan

Skh	Tingkat Kecanduan			Jmlh
	Rendah	Sedang	Tinggi	
SDS_	6	47	8	61
K	24	43	11	78
SDN	6	42	3	51
SDS_I	36	132	22	190
Total				

Tingkat kecanduan pornografi yang tinggi 8 siswa (13,11 %) lebih banyak dari yang rendah 6 siswa (9,83%). Sedangkan siswa SDN dan SDI yang mempunyai tingkat kecenderungan kecanduan pornografi rendah sebanyak 24 dan 6 siswa (30,77% dan 11,76%) lebih banyak dari yang tinggi sebanyak 11 dan 3 siswa (14,10% dan 5,88 %)

Nilai pearson chi square antara kegiatan yang disukai $0,03 (< 0,05)$, artinya ada hubungan antara sekolah dan tingkat kecenderungan kecanduan pornografi.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data kegiatan siswa terlihat bahwa mayoritas siswa melakukan kegiatan diluar jam sekolah dengan bermain game dan membaca, tempat yang disenangi adalah sekolah dan rumah, alat elektronik yang penting dimiliki adalah Hp,

dengan alasan diberikan untuk berkomunikasi, lama bermain games 1 jam/hari (yang lebih dari 5 jam 14,74 %), dan memainkan games yang berkonten pornografi 47,4 %,

Dari keseluruhan responden, siswa yang telah melihat konten pornografi 86,3 %, tetapi 2 sekolah lebih dari 90 % (91,82 dan 96,17%). Satu sekolah yang dibawah 80 % tidak mendapat rapport yang baik, karena pelaksanaan psikodrama tidak efektif (dilakukan siang hari di ruang terbuka). Hal ini sesuai dengan data Yayasan Kita dan Buah Hati bahwa siswa SD kelas 4,5 dan 6 lebih dari 90% telah meihat konten pornografi

Alasan melihat konten pornografi mayoritas tidak sengaja, tetapi ada yang penasaran, ikut teman maupun takut dibilang ketinggalan oleh teman. Sedangkan tempat melihat pornografi mayoritas adalah di rumah (rumah sendiri, saudara dan teman). Hal ini disebabkan karena semakin banyaknya rumah yang menyediakan fasilitas internet dan TV berbayar.

Sikap setelah melihat pornografi mayoritas adalah kapok, tetapi cukup banyak yang biasa saja, bahkan ketagihan. Hal ini sesuai apa yang dikatakan Mark Castleman (2007), bahwa akan semakin banyak anak yang mempunyai perpustakaan porno yang akan mempengaruhi otak jika tidak diperhatikan. Sementara media tempat siswa melihat konten pornografi mayoritas adalah Hp, komik dan games, yang sudah menjadi bagian keseharian siswa.

Jadi dapat dilihat benang merah bagaimana anak sekolah dasar sudah banyak yang melihat konten pornografi, karena banyak orang tua tidak mengetahui bahwa alat elektronik yang diberikan kepada anak, yang ada digenggaman anak, yang dianggap sebagai kebutuhan utama, yang diharapkan awalnya untuk mudah komunikasi, ternyata rentan untuk melihat pornografi. Apalagi industri pornografi dengan gencar memasukkan konten pornografi dalam media sosial yang sudah diminati oleh siswa sekolah dasar. Diawali dari ketidak sengaja karena tugas sekolah, tayangan TV dan bioskop, tempat pariwisata, serta permainan games yang disukai dimana isinya sarat dengan adegan pornografi.

Idealnya anak usia SD menggunakan sebagian besar waktunya untuk berinteraksi dengan orang lain secara langsung (sistem mikro). Alat elektronik adalah suatu media untuk berinteraksi dengan orang lain secara tidak langsung (sistem makro) dan juga mendapatkan informasi dari orang lain secara tidak langsung. Melengkapi alat elektronik tanpa penjelasan dan arahan yang jelas dari orang tua akan membuat penggunaan alat elektronik menjadi berbahaya. Dari data terlihat bahwa hp adalah kebutuhan terbesar anak.

Walaupun mayoritas adalah untuk komunikasi, tetapi bisa tanpa sengaja anak banyak mendapat info tentang pornografi

Menurut perkembangan kognitif anak usia SD masih berada pada tahap berfikir konkrit. Sehingga interaksi dengan orang lain secara langsung masih jauh lebih baik dan dibutuhkan untuk perkembangan diri. Banyaknya orang tua yang dua-dua bekerja, dan tingkat pendidikan ibu mengakibatkan interaksi langsung dengan orang tua berkurang. Sementara informasi melalui internet sangat banyak diterima anak.

Anak-anak usia SD yang mendekati pubertas terjadi perubahan kematangan organ-organ seksual yang mendorong anak untuk mencari tahu tentang apa yang terjadi pada dirinya terkait perkembangan seksualnya. Fasilitas yang mereka dapatkan memudahkan mereka untuk mendapat informasi dari kawan atau internet yang belum tentu benar. Apalagi kesadaran dan waktu bermain dengan internet sudah semakin tinggi

Keingin tahanan akan informasi yang berkaitan dengan perkembangan seksualitas tidak diperoleh secara langsung dari orang-orang dewasa yang dekat di lingkungan mikro anak, sehingga mereka mencari tahu informasi tersebut sendiri atau bersama teman sebaya yang sama sama ingin tahu. Informasi yang didapatkan melalui internet bisa membawa anak anak kepada perilaku yang tidak baik, sementara orang tua sebagai pengarah belum sepenuhnya menyadari dampaknya

Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Hurlock (2007), yang mengatakan masing masing usia mempunyai aspek tahapan perkembangan tertentu. Salah satu aspek nya adalah perkembangan sosioemosional dan social, yang dipengaruhi oleh gelombang berurutan dari keluarga, teman-teman, dan guru. Dunia kecil anak melebar karena mereka bertambah besar dan mengembangkan hubungan dengan banyak orang baru, yang akan mempengaruhi perkembangan sosioemosional anak. Menurut Teori ekologi Bronfenbrenner (dalam Hurlock 2007), ada lima lingkungan yang berkisar dari interaksi interpersonal hingga pengaruh berbasis luas budaya. Kelima sistem adalah *microsystem*, *mesosystem*, *exosystem*, *macrosystem*, dan *chronosystem* Maka untuk masuk ke dalam sistem makro, idealnya anak perlu dibimbing langkah demi langkah dengan menyelesaikan segala tugas perkembangannya di sistem mikro dengan baik. Namun umumnya orang tua tidak menyadari bahwa dengan memberikan alat elektronika yang bisa berfungsi untuk mengakses internet sebenarnya memaksa anak masuk ke sistem makro tanpa persiapan tentang apa yang akan dihadapi disana.

Banyak anak berfikir alat elektronik adalah alat barang konkrit yang ada di wilayahnya, seperti layaknya dia berinteraksi dengan teman-temannya langsung (seolah-olah setara dengan teman main). Mereka mendapat informasi dari media elektronika dan berfikir itu adalah hal konkrit yang bisa ditiru/dicontoh tanpa menyadari bahwa dirinya berada di sistem makro dimana informasi itu terhubung sedemikian rupa, dan dikendalikan oleh orang-orang yang punya kepentingan yang tidak bisa dipahami mereka karena tahapan berfikirnya yang masih konkrit.

Banyaknya waktu yang dihabiskan untuk berinternet memperlihatkan ada kecenderungan anak untuk mengakses pornografi baik disengaja atau tidak. Saat kemampuan berfikirnya masih didominasi oleh otak kecil dibandingkan dengan pre frontal korteksnya, maka informasi itu dengan mudahnya terserap tanpa filter. Sehingga saat hormon dopamin sudah semakin banyak keluar, maka tidak tertutup kemungkinan anak akan langsung mempraktekkan hal-hal terkait pornografi pada dunia nyata. Meskipun tingkat kecenderungan kecanduan pornografi masih mayoritas sedang, dan yang rendah masih lebih banyak dari yang tinggi, harus diwaspadai pada anak-anak yang sudah mempunyai kecenderungan tinggi ini. Jika tidak dilakukan sesuatu pada kelompok ini, dikhawatirkan perilaku untuk kecanduan pornografi akan semakin meningkat. Begitu juga yang berperilaku sedang, harus dijaga agar tidak meningkat

Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut : Kegiatan pelatihan persiapan pubertas yang dimulai dengan psikodrama baik dilakukan untuk pendeteksian kecanduan pornografi, terlihat dari keterbukaan siswa saat diskusi dan keinginan siswa yang mengatakan ingin kembali melakukan kegiatan seperti yang sudah dilaksanakan.

Mayoritas siswa pernah melihat gambar/adegan pornografi (86,3%), tidak sengaja (73,2%) yang banyak dilihat di rumah sendiri (30,5%). dan warnet (22,1%) . Perasaan setelah melihat pornografi mayoritas jijik (46,4%), tetapi cukup banyak yang biasa-biasa saja (15,8%), bahkan ada yang terangsang (2,6%). Sikap setelah melihat pornografi mayoritas kapok (62,6%), tetapi cukup banyak yang biasa-biasa saja (15,8 %), bahkan ada yang ketagihan (2,6 %). Tingkat kecenderungan kecanduan pornografi cenderung sedang, yang rendah (18,9%) lebih banyak dari yang tinggi (11,6%). Ada hubungan antara kegiatan siswa dan tingkat kecenderungan kecanduan pornografi dengan asal sekolah

Daftar Pustaka

Hurlock, E, (2007) Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Erlangga Jakarta.

Kastlemen, M (2007), The Drug of The New Millenium; Power Think Publishing, United State of America

Kimberly Young, Internet addiction test ; <http://www.globaladdiction.org/dldocs/GLOBALADDICTION-Scales-InternetAddictionTest.pdf>,, 15 Juni 2016

Moreno, Jacob L, <http://www.escuelasistemica.com.ar/wp-content/uploads/2013/01/13-PSICODRAMA-MORENO.pdf>

Rama, A, (2009), “ Hubungan Kecanduan Bermaian game on line MMPROG dengan Motivasi, Jurnal Psikologi UEU

Safitri dkk, (2015), Model konseling kelompok dengan Psikodrama dan Hipnoterapi Untuk Meningkatkan Potensi Mahasiswa, Proceeding Seminar Nasional Psikologi dan Kemanusiaan UMM Malang

http://www.academia.edu/26630865/Industri_Pornografi_Kontemporer_dan_Pergeseran_Relasi_Kuasa_Gender_dalam_Teori_World-System, 6 Juni 2016

Rahmawati D. V dkk, (2002) ; Hubungan antara kecenderungan perilaku mengakses situs porno dan religiusitas pada Remaja; Jurnal Psikologi, Universitas Gajah Mada

UU Pornografi RI No 44 tahun 2008