



UPAYA MEMUTUS MATA RANTAI KEKERASAN DI LINGKUNGAN ANAK

Rohani Budi Prihatin*

Abstrak

Peristiwa ledakan yang melukai 96 siswa SMAN 72 Jakarta menyentak perhatian semua pihak. Lingkungan sekolah yang seharusnya aman dan bebas dari kekerasan terbukti dapat menjadi target lokasi. Aparat hukum tengah mengusut dan mendampingi pelaku yang ternyata masih berstatus anak sehingga proses penyidikannya menggunakan mekanisme Anak Berhadapan Hukum (ABH) dengan menekankan aspek perlindungan daripada penghukuman. Tulisan ini bertujuan mengkaji anak sebagai pelaku kekerasan, faktor penyebab kekerasan, dan upaya untuk memutus mata rantainya. Perilaku kekerasan anak terbentuk mulai dari keluarga dan lingkungan sehingga pola asuh dan pengawasan yang ketat dari orang tua, sekolah, lingkungan sosial, serta Pemerintah sangat diperlukan untuk memutus akses anak terhadap konten kekerasan. DPR RI melalui Komisi VIII diharapkan mendukung upaya Pemerintah dalam memutus mata rantai kekerasan atau meminimalisasi spiral kekerasan di lingkungan anak melalui pembatasan waktu akses gadget, penggunaan alat pengawasan (parental control), dan menetapkan area bebas gadget bagi anak sewaktu di rumah dan sekolah.

Pendahuluan

Peristiwa ledakan di SMAN 72 Kelapa Gading, Jakarta pada 7 November 2025 menjadi ironi di tengah upaya kita mewujudkan sekolah sebagai zona aman bagi anak. Aksi kekerasan tersebut diyakini sebagai kasus pertama “serangan tertarget” terhadap civitas sekolah di Indonesia (Wahyudi, 2025). Menurut hasil penyelidikan polisi, motif pelaku tidak terkait dengan jaringan terorisme, melainkan dendam pribadi akibat dugaan perundungan (*bullying*) yang dialami pelaku, masalah keluarga (orang tua bercerai dan merasa kesepian), serta akses konten kekerasan di internet dan media sosial (Kompas, 2025).

Adanya dugaan bahwa perbuatan itu dipicu akibat pelaku selama ini menjadi korban perundungan di kalangan teman-temannya di sekolah, menguak adanya celah pada sistem pendidikan karakter di Indonesia. Sekolah yang seharusnya merupakan tempat paling aman, inklusif, dan ramah untuk pembelajaran bagi anak justru menjadi arena perundungan. Selain itu, akibat minimnya pengawasan penggunaan gawai, pelaku diketahui terpengaruh oleh konten *true crime* (konten bergenre nonfiksi yang mengulas dan menceritakan kembali kasus kejahatan nyata yang benar-benar terjadi) dan terhubung dengan komunitas kekerasan di internet (*dark web*) untuk merakit bom (Kompas, 2025).

*) Analis Legislatif Ahli Madya Bidang Kesejahteraan Rakyat pada Pusat Analisis Keparlemenan, Badan Keahlian DPR RI.
Email: rohani.prihatin@dpr.go.id

Peristiwa ini harus menjadi peringatan keras bagi orang tua, tenaga pendidik, serta dunia pendidikan Indonesia mengenai bahaya perundungan di antara anak dan akses digital yang tidak diawasi, terutama pada konten yang mengandung kekerasan. Tulisan ini bertujuan mengkaji anak sebagai pelaku kekerasan, faktor penyebab kekerasan, dan upaya yang dapat dilakukan untuk memutus mata rantainya.

Anak sebagai Pelaku Kekerasan

Peledakan di masjid SMAN 72 Jakarta merupakan bagian dari spiral kekerasan sosial yang melibatkan berbagai lingkungan tempat anak tumbuh (Media Indonesia, 2025). Secara singkat, teori spiral kekerasan menjelaskan bahwa kekerasan tidak terjadi secara terpisah, melainkan saling terkait dan memicu satu sama lain dalam siklus yang berulang (Camara, 1971). Pembentukan karakter anak sangat dipengaruhi oleh keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial sehingga ketiga hal ini berperan besar dalam membentuk perspektif dan perilaku anak. Di wilayah keluarga, kekerasan dapat muncul dari perilaku dan contoh orang tua. Di sekolah, kasus kekerasan bisa terjadi antara guru dan murid atau antarsiswa. Adapun di lingkungan sosial, anak-anak dapat terpicu bahkan terlibat dalam aksi kekerasan kelompok atau menjadi korban perundungan serta terdampak negatif dari akses *website*, video gim atau gim *online* maupun akses konten kekerasan tanpa filter.

Berdasarkan keterangan dari pelaku yang dikutip oleh aparat hukum, pelaku terinspirasi dari tayangan di internet dan pelaku kejahatan di luar negeri (Kompas, 2025). Motif pelaku adalah ketidaksukaannya pada keluarga dan lingkungan sekitar karena tidak dipedulikan. Rasa benci inilah yang disalurkan dalam bentuk gambar dan tulisan di dinding kelas dan meja belajar di sekolah. Kebencian ini kemudian menumpuk dan tidak tertangani secara psikologis sehingga serangan tertarget pada sekolah tersebut harus dilihat bukan sebagai peristiwa kriminal biasa, tetapi sudah menyangkut masalah kesehatan mental anak. Tindakan serangan ini sifatnya terencana untuk membalas kemarahan mendalam si pelaku.

Studi yang dilakukan oleh Ashley T. Winch dan rekan (2024) yang dipublikasikan di jurnal *Frontiers in Public Health* pada 9 Januari 2024 menemukan fakta bahwa balas dendam atas perundungan yang dialami hanya salah satu motif pelaku serangan dari 2.000 lebih kasus penembakan sekolah yang terjadi di Amerika Serikat antara tahun 1999-2020. Selain sebab perundungan atau dendam, studi di Amerika ini juga menemukan fakta bahwa status dan fungsi keluarga yang tidak berjalan dengan baik, relasi anak dengan orang tua yang tidak harmonis, dan tingkat relasi sosial di sekolah (pelaku sulit membangun relasi sosial dengan teman sebaya) juga dapat menjadi faktor pemicu. Dengan demikian, pola asuh dalam keluarga ikut membentuk perilaku kekerasan pada anak.

Tantangan dalam Implementasi

Mendeteksi penyebab kekerasan di lingkungan sekolah memang tidak mudah karena luasnya penyebab kekerasan. Belum lagi kekerasan yang dipicu sebagai dampak buruk dari akses kekerasan di internet yang dampaknya tersembunyi. Pada dasarnya anak tidak

ada yang terlahir sebagai pelaku kekerasan. Umumnya mereka belajar dari lingkungan yang membentuknya. Masih banyak anak yang tumbuh dalam lingkungan kurang menguntungkan seperti lingkungan yang penuh tekanan, selalu disalahkan, dikritik, atau dibanding-bandingkan. Mereka tidak diajarkan cara mengelola emosi dengan sehat sehingga menyalurkan rasa marah atau rendah diri melalui dominasi atas orang lain (Nata, 2025).

Masa remaja merupakan periode ketidakstabilan perkembangan individu akibat pergolakan masa pubertas (Marcus, 2006). Pada masa itu mereka sedang mencari identitas, berupaya memperoleh kemandirian dari orangtua, emansipasi sosial, dan rasa memiliki terhadap kelompok sebaya (Dewan, 2024). Pada fase ini, remaja bingung untuk memilih peran antara dekat dengan orangtua atau dekat dengan teman sebaya. Transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa merupakan masa yang membingungkan bagi remaja (Louw & Louw, 2014).

Menurut Schwartz (2023), ada banyak motif atau alasan seorang remaja atau anak sekolah melakukan tindak kekerasan, antara lain karena gangguan kesehatan mental akibat trauma dan kehilangan, penangkapan dan penahanan anggota keluarga, penelantaran, kekerasan fisik dan seksual, hingga perundungan. Di samping itu, penggunaan video gim atau gim *online* yang awalnya sebagai hiburan terbukti membawa masalah bagi anak. Gim terbukti hanya sedikit bermanfaat dalam meningkatkan kinerja kognitif remaja (Chaarani, 2022), namun bagi sebagian individu justru menimbulkan dampak buruk bagi perkembangan sosial anak akibat kecanduan (Petry & O'Brien, 2013). Akibatnya remaja cenderung mengisolasi diri secara sosial, hasil akademis yang buruk, serta bermasalah secara sosial dalam berperilaku (Gentile et al., 2011). Bahkan studi terbaru dari Stevens (2020) menemukan fakta bahwa 3% populasi global menderita *gaming disorder* (gangguan sosial akibat bermain gim), khususnya pada pria dan remaja.

Upaya Memutus Mata Rantai Kekerasan

Berdasarkan motif pelaku yang merasa tidak dipedulikan oleh keluarga dan lingkungan sekitar, maka langkah awal harus dimulai dari level keluarga. Menjadi kewajiban orang tua untuk mendampingi dan mengawasi setiap perilaku anak yang menjurus ke arah kekerasan sehingga dapat dicegah sedini mungkin. Pola asuh dan komunikasi yang intensif dan terbuka antara orang tua dan anak harus dibangun agar pengaruh negatif kekerasan yang berasal dari lingkungan sosial dapat diminimalisasi. Keluarga harus menjadi fondasi terciptanya kesehatan mental anak dalam masa tumbuh kembang.

Di samping itu, orang tua atau keluarga juga harus memerhatikan potensi kekerasan yang bersumber dari lingkungan sosial, terutama akses internet melalui gawai. Secara khusus, Presiden Prabowo Subianto meminta guru dan tenaga kependidikan untuk mewaspadaai gim yang dimainkan siswanya hingga muncul wacana membatasi gim daring sarat kekerasan seperti *Player Unknown's Battlegrounds* atau PUBG. Kewaspadaan yang diisyaratkan oleh Presiden tersebut sejalan dengan studi Lopez et al. (2024) dalam

Journal of Behavioral Addictions bahwa penggunaan gawai berlebihan, terutama gim, mengakibatkan kecanduan.

Perlu pendekatan multidimensi dan sinergi antara orangtua, institusi pendidikan, dan Pemerintah dalam mencegah anak kecanduan gim. Pada level orang tua, diharapkan mereka menetapkan batasan waktu yang jelas dan tegas, yakni satu jam saat hari sekolah dan 2 jam pada hari libur (The American Academy of Pediatrics, 2013). Selain itu perlu diciptakan zona bebas teknologi atau *no screen* terutama saat jam belajar, makan, dan satu jam sebelum tidur. Di samping itu, orangtua perlu mendorong anak beraktivitas lain di luar gim seperti keterlibatan dalam olahraga, seni, dan hobi nondigital lainnya.

Untuk level sekolah, guru dapat menyisipkan materi pengajaran mengenai risiko negatif dari menatap layar gawai secara berlebihan dan mengedukasi penggunaan internet secara aman. Selain itu sekolah juga harus memiliki konselor bimbingan atau psikolog yang menawarkan dukungan dan pendampingan bagi anak atau siswa yang berjuang melawan kecanduan gim.

Untuk level Pemerintah, perlu mewajibkan produsen gawai atau gim untuk menerapkan kebijakan “mode anak-anak” (*parental control*) pada gawai sehingga dapat membatasi waktu dan memfilter konten yang tidak sesuai dengan usia anak. Selain itu diterapkan pula kebijakan verifikasi umur pada saat pembelian gawai atau platform gim.

Penutup

Secara umum, faktor penyebab kekerasan oleh anak bersifat multifaktor, namun pola asuh, masalah keluarga, perundungan dan akses terhadap konten kekerasan merupakan penyebab dominan. Untuk memutus mata rantai tersebut harus dimulai dari pola asuh dan pembentukan karakter anak melalui pembinaan dalam keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial. Ke depan, orang tua dan sekolah perlu peduli pada aktivitas anak mereka dalam menggunakan gawai agar tidak berlebihan, terutama untuk bermain gim yang terbukti memicu kecanduan sehingga berperilaku ekstrem atau melakukan kekerasan.

Komisi VIII DPR RI melalui fungsi pengawasan perlu mendorong Kementerian Agama, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak serta Kementerian Sosial untuk mengimplementasikan kebijakan perlindungan dan pencegahan anak dari paparan konten kekerasan melalui pembatasan waktu akses *gadget*, penggunaan alat pengawasan (*parental control*) dan menetapkan area bebas *gadget* bagi anak sewaktu mereka di rumah dan sekolah.

Referensi

- Camara, Helder. (1971). *Spiral of Violence*. London, Sheed and Ward Ltd.
- Chaarani, B., Ortigara, J., Yuan, D., Loso, H., Potter, A., & Garavan, H. P. (2022). Association of video gaming with cognitive performance among children. *JAMA Network Open*, 5(10), e2235721. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2022.35721>.
- Dewan, Fathima. (2024). *A Youth Empowerment Model Designs to Tackle School Violence in South Africa*. Cape Town, South Africa: Avarsity Books.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). *Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study*. *Pediatrics*, 127(2), e319–e329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>.
- Kompas. (2025, November 11). *Ledakan di SMAN 72 Tak Terkait Jaringan Teroris, ABH Terpengaruh Konten Kekerasan*. Link <https://www.kompas.id/artikel/tak-ada-hubungan-dengan-jaringan-teroris-abh-hanya-terinspirasi-dari-konten-kekerasan>.
- Louw, D & Louw, A. (2014). *Child and Adolescent Development*. ABC Press, Cape Town.
- Lopez, Daniel A et al. (2024). The longitudinal association between reward processing and symptoms of video game addiction in the Adolescent Brain Cognitive Development Study. *Journal of Behavioral Addictions*, 13(4), <https://doi.org/10.1556/2006.2024.00068>
- Marcus, RGF. (2007). *Aggression and Violence in Adolescence*. Cambridge University Press, New York.
- Media Indonesia. (2025, November 12). *Aksi Terduga Pelaku Wujud Spiral Kekerasan Sosial*. <https://epaper.mediaindonesia.com/detail/aksi-terduga-pelaku-wujud-spiral-kekerasan-sosial>
- Nata, Lismomon. (2025, November 13). *Membangun Ruang Belajar yang Bebas dari Perundungan dan Kekerasan Seksual*. Sumbarsatu.com.
- Petry, N. M., & O'Brien, C. P. (2013). Internet gaming disorder and the DSM-5. *Addiction*, 108(7), 1186–1187. <https://doi.org/10.1111/add.12162>.
- Schwartz, Harold. (2023). The Mind of the Mass School Shooter. *Journal of the American Academy of Psychiatry and the Law Online*, 51(3), 1 Sep 2023.
- Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2020). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553–568 <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>.
- The American Academy of Pediatrics. (2013). Children, Adolescents, and the Media. *Pediatric*, 132(5), November 2013.
- Wahyudi, M. Zaid. (2025, November 12). *Menyelisik Motif Serangan di Sekolah*. *Kompas.id*. <https://www.kompas.id/artikel/menyelisik-motif-serangan-tertarget-di-sekolah>
- Winch, A. T., Alexander, K., Bowers, C., Straub, F., & Beidel, D. C. (2024). An evaluation of completed and averted school shootings. *Frontiers in Public Health*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1305286>

