

SERI LITERASI DIGITAL

KAJIAN DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL BAGI ANAK DAN REMAJA



PUSKAKOM

Pusat Sumber Komunitas dan Inovasi Indonesia



KAJIAN DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL BAGI ANAK DAN REMAJA

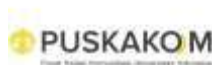
Endah Triastuti

Dimas Adrianto

Akmal Nurul

**Pusat Kajian Komunikasi, FISIP Universitas
Indonesia**

Juni, 2017



Hak Cipta © 2017 by Endah Triastuti

Tim penulis:

Endah Triastuti, PhD

Dimas Adrianto Indra Prabowo M.Si

Akmalia Nurul, S.Sos

Cetakan pertama 2017

ISBN 978-602-73963-2-6

Kerja sama antara

Pusat Kajian Komunikasi, Departemen Ilmu
Komunikasi, FISIP Universitas Indonesia
Gedung Komunikasi Lt. 3 FISIP Universitas
Indonesia, Depok – Jawa Barat 16424

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan
Perlindungan Anak
Jalan Medan Merdeka Barat No. 15, Gambir –
Jakarta 10160”

Daftar Isi

KATA PENGANTAR.....	6
LATAR BELAKANG.....	8
METODE PENGUMPULAN DATA.....	13
DEFINISI MEDIA SOSIAL	16
Media Sosial yang Paling Sering Digunakan oleh Anak dan Remaja	21
PRIVASI DAN KESELAMATAN DI MEDIA SOSIAL	46
Interprestasi Privasi dan Keselamatan di Media Sosial	47
UMUR YANG AMAN UNTUK MENGAkses MEDIA SOSIAL	53
DAYA TARIK MEDIA SOSIAL BAGI ANAK DAN REMAJA.....	54
AKTIVITAS ANAK DAN REMAJA DI MEDIA SOSIAL	56
CARA ANAK DAN REMAJA MEMILIH TEMAN DI MEDIA SOSIAL	61
MANFAAT MEDIA SOSIAL UNTUK ANAK DAN REMAJA.....	63
AKSES ANAK DAN REMAJA PADA MEDIA SOSIAL	67
Di Rumah.....	67

Di Sekolah.....	67
Di Tempat Lain	68
ANAK DAN REMAJA PENYANDANG DISABILITAS DAN MEDIA SOSIAL.....	68
RISIKO MEDIA SOSIAL UNTUK ANAK DAN REMAJA	70
DAMPAK NEGATIF MEDIA SOSIAL BAGI ANAK DAN REMAJA.....	72
DAMPAK MENGHENTIKAN AKTIVITAS MEDIA SOSIAL ANAK.....	75
PERAN KELUARGA DAN ORANG TUA	76
KESELAMATAN DUNIA MAYA.....	77
MEKANISME PERLINDUNGAN	86

Daftar Gambar

Gambar 1 Indonesia dalam populasi Digital di ASEAN tahun 2017	18
Gambar 2 Aktivitas Online dalam Satu Minggu berdasarkan Alat	19
Gambar 3 Pengguna Facebook dan Twitter di Indonesia tahun 2017	19
Gambar 4 Perilaku Bermedia Sosial di Indonesia ..	20
Gambar 6 Pengguna Media Sosial di Indonesia	45
Gambar 7 Tampilan LINE.....	49
Gambar 8 Bagan Perbandingan Media Sosial 1	51
Gambar 9 Kegiatan Anak dan Remaja di Media Sosial	60
Gambar 10 Manfaat Media Sosial bagi Anak dan Remaja.....	66
Gambar 11 Risiko Media Sosial pada Anak dan Remaja.....	72
Gambar 12 Dampak Negatif Media Sosial pada Anak dan Remaja	74

KATA PENGANTAR

Pertama-tama marilah kita semua senantiasa memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, yang atas rahmat dan Karunia-Nya, Akhirnya buku Panduan Penggunaan Media Sosial dapat selesai sesuai dengan harapan.

Pada kesempatan yang berbahagia ini, atas nama Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, kami ingin menyampaikan penghargaan kepada Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia (PUSKAKOM UI), atas kerjasamanya dalam menyusun buku Panduan Penggunaan Media Sosial ini.

Diharapkan dengan adanya Buku Panduan ini para pengguna media sosial dapat mengambil manfaat dari buku tersebut dalam melakukan aktivitas dalam media sosial. Dan bagi pendidik dan orang tua, diharapkan dengan adanya buku panduan ini dapat mengambil sikap bijaksana terhadap anak dan remaja dalam penggunaan media social.

Kami menyadari bahwa Panduan Penulisan ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu masukan-masukan yang bersifat membangun masih kami harapkan.

LATAR BELAKANG

Konvensi internasional PBB mengenai hak anak memiliki empat prinsip dasar berkaitan keputusan politik yang berkaitan dengan anak, yaitu:

1. kepentingan terbaik anak harus menjadi pertimbangan utama dalam keputusan tersebut;
2. pendapat anak sendiri harus didengar;
3. perkembangan anak, tidak hanya kelangsungan hidup, harus dipastikan;
4. setiap anak harus bisa menikmati haknya, tanpa diskriminasi.

Beberapa artikel utama dalam Konvensi Internasional Hak Anak berurusan langsung dengan media. Pasal 17, misalnya, menjelaskan peran penting media untuk menyebarkan informasi yang mendorong kesejahteraan anak dalam arti seluas-luasnya. Sementara itu, artikel 16 (hak privasi), 18 (Tanggung jawab orang tua; bantuan negara), dan 19 (Perlindungan dari segala bentuk kekerasan) memfokuskan pada hak anak untuk mendapatkan keamanan ketika sedang melakukan praktik media.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka Persatuan Bangsa Bangsa (PBB) mendorong negara-negara yang telah meratifikasi Konvensi Internasional Hak Anak untuk mengembangkan pedoman yang tepat untuk melindungi anak, khususnya dalam hal praktik

bermedia. Kare-nanya, Konvensi Internasional Hak Anak memberikan tugas spesifik kepada negara untuk mengakui fungsi penting media sehingga dapat memastikan bahwa setiap anak memiliki akses terhadap informasi yang beragam, baik dari sumber nasional maupun internasional, terutama yang ditujukan untuk mempromosikan kesehatan sosial, spiritual dan moral serta kesehatan fisik dan mentalnya.

Untuk menuju tujuan umum di atas, maka pemerintah, dalam hal ini KPPA, merasa perlu menyusun buku panduan bermedia sosial bagi anak untuk anak, orang tua dan sekolah. Agar mendapatkan model yang implementatif, maka penyusunan buku panduan ini mengacu pada data empiris mengenai praktik dan dampak bermedia sosial pada anak dengan mengumpul-kan data empiris mengenai bagaimana anak usia sekolah melakukan praktik bermedia sosial dan apa dampak yang ditimbulkannya.

Penulisan buku panduan ini didorong oleh beberapa studi sebelumnya yang menunjukkan pentingnya pengelolaan keamanan dan perlindungan anak dan remaja di ranah maya.

1. data studi Badan Pusat Statistik pada tahun 2010 - 2014 menunjukkan 80 juta anak-anak telah mengakses pornografi online. Jumlah anak-anak yang mengakses porno-grafi

online tersebut terus meningkat menjadi 90% (BPS, 2014).

2. Data studi yang dilakukan oleh KPAI tahun 2011-2014 melaporkan 932 khusus pornografi dan kejahatan maya yang menjadikan anak-anak sebagai target utamanya.
3. Data studi ECPAT INDONESIA tahun 2010-2015 melaporkan 35 anak mengalami eksploitasi seksual di ranah maya
4. Data studi dari Indonesia Sejiwa Foundation melaporkan 2 dari 10 anak Indonesia yang mengakses sosial media mengalami perundungan maya
5. Studi Komenkominfo bersama dengan UNICEF pada tahun 2014 melaporkan bahwa anak-anak dan remaja berbohong mengenai usia mereka untuk dapat mengakses situs internet. Studi ini juga melaporkan bahwa anak dan remaja berkomunikasi dengan orang asing ketika ada di ranah maya.

Ada beberapa catatan penting yang dapat diberikan pada studi-studi mengenai media sosial dan anak sebelumnya, yaitu:

1. Kebanyakan studi tersebut tidak menjelaskan pertimbangan mengapa tidak mengacu pada definisi anak yang telah digunakan pada tingkat internasional
2. Belum ada studi terdahulu yang menyertakan anak dan remaja berkebutuhan khusus.

Padahal definisi anak pada tingkat internasional tidak membatasi pada kondisi fisik/emosi mereka.

3. Studi-studi tersebut tidak mendokumentasikan dan mempublikasikan temuan secara akademis, sehingga akan sulit dijadikan rujukan kebijakan dan akademis.
4. Studi terdahulu memberikan data mengenai risiko media sosial dan aktivitas online anak dan remaja tanpa mendiskusikan strategi empiris untuk mengurangi risiko anak dan remaja dalam aktivitas mereka di media sosial.

Kajian Penggunaan Media Sosial oleh Anak dan Remaja ini mengacu pada definisi anak menurut konvensi perlindungan anak internasional, yaitu manusia yang berusia di bawah 18 tahun (Nations, 1989). Namun studi ini hanya melibatkan anak dari usia 7-17 tahun, karena beberapa studi menunjukkan budaya layar screen culture) yang melibatkan pula akses pada salah satunya media sosial muncul sejak anak punya literasi (melek huruf), yaitu pada usia setidaknya 6 tahun (Rideout, 2013, Holloway et al., 2013, Ofcom, 2014, Nikken and Schols, 2015).¹ Sehingga pada akhirnya studi ini memutuskan untuk

¹ Walaupun studi-studi tersebut juga menyebutkan budaya layar dimulai pada saat anak berusia tiga tahun, hanya jumlahnya kurang signifikan.

melibatkan anak pendidikan dasar dalam konteks Indonesia, yaitu 7-17 tahun.

Selain anak dan remaja dari usia 7-17 tahun, studi ini juga melibatkan pemangku kepentingan yang terkait dengan akses dan regulas internet dan platform sosial media. Para pemangku kepentingan yang terlibat selain anak dan remaja adalah dari orang tua, sektor pemerintahan (pendidikan, hukum, keamanan, kesehatan), sektor masyarakat (LSM) dan industri. Pertimbangan pemilihan para pemangku kepentingan ini mengacu pada Peta Jalan Perlindungan Anak di Indonesia: Sebuah Pengantar (Triastuti et al., 2017), yang menyebutkan pihak-pihak yang bertanggung jawab atas keselamatan anak berdasarkan standard internasional International Telecommunication Union (ITU, 2016).

Studi ini merupakan olahan data dari 18 diskusi kelompok terpadu yang terdiri dari:

1. Anak SD (negeri, swasta, madrasah)
2. Anak SMP (negeri, swasta, madrasah)
3. Anak SMU (negeri, swasta, madrasah)
4. Anak berkebutuhan khusus
5. Orang tua (bapak dan ibu, baik yang bekerja maupun yang tidak bekerja)
6. Pemangku kepentingan lain

Studi ini hanya dilakukan di Jakarta, yang dianggap mewakili daerah urban di Indonesia.

Pertimbangannya adalah studi-studi sebelumnya yang menyatakan bahwa pengguna media sosial di daerah urban lebih banyak dibanding daerah rural. Hal tersebut disebabkan infrastruktur internet daerah urban jauh lebih memadai dibandingkan di daerah rural (BPS, 2014). Dengan kata lain, buku panduan ini diperuntukkan secara khusus bagi mereka yang hidup di daerah urban perkotaan. Namun, buku panduan ini juga akan bermanfaat jika diperkenalkan pada masyarakat daerah rural karena perkembangan daerah-daerah rural yang dinamis.

METODE PENGUMPULAN DATA

Kajian ini memilih metode pengumpulan data melalui metode Diskusi Kelompok Terfokus (Focus Group Discussion, selanjutnya disebut FGD). FGD adalah teknik pengumpulan data yang umum digunakan dalam banyak kajian.

Keputusan untuk melibatkan anak dan remaja dalam studi ini penting namun memerlukan perhatian khusus.

FGD adalah pengumpulan data dengan kelebihan efisiensi waktu yang baik dan mampu menggali dengan detail ragam data yang diungkapkan oleh peserta yang berasal dari latar belakang pendidikan, sosial ekonomi maupun profesi yang berbeda (Smithson, 2000, Liamputtong, 2011). Para peserta akan berdiskusi mengenai topik terkait penggunaan media sosial oleh anak dan remaja. Peserta akan

berdiskusi dalam menjawab pertanyaan terstruktur yang dibuat berdasarkan pada kajian-kajian literature sebelumnya mengenai penggunaan media sosial oleh anak.

Studi ini merekrut peserta FGD anak dan remaja secara purposive. Untuk kategori pemangku kepentingan, studi ini mengacu pada dokumen perlindungan anak di ranah maya (Triastuti et al., 2017, ITU, 2016). Pemangku kepentingan yang mengikuti FGD ini adalah perwakilan beberapa elemen institusi seperti kepolisian, ICT Watch, psikolog, PMK, PGRI, LSM, KPI, KPAI termasuk perwakilan kalangan industri. Pihak tersebut dilibatkan sebagai peserta agar dapat memberikan informasi mengenai persoalan dampak media sosial terhadap anak berdasarkan kapasitas para peserta sesuai dengan keahlian di bidang kerjanya.

Untuk kategori orang tua, studi ini mengacu pada definisi orang tua (Abbott and Langston, 2006), yaitu perempuan (ibu) atau laki-laki (ayah) yang bertanggung jawab atas anak-anak mereka.

Kebanyakan definisi orang tua tidak membagi peran gender antara ibu dan ayah. Sehingga, studi ini merekrut orang tua dengan karakter sebagai berikut

1. Laki-laki dan perempuan
2. Berpasangan dan tidak berpasangan (lajang)
3. Bekerja dan tidak bekerja
4. Memiliki anak usia pendidikan dasar

Untuk kategori anak dan remaja, studi ini melibatkan anak, termasuk yang berkebutuhan khusus. Untuk anak dan remaja yang bersekolah di sekolah umum (SD, SMP dan SMU), studi ini membedakan jenis sekolah yang ada di Indonesia, yaitu sekolah negeri, sekolah swasta, sekolah agama, sekolah nasional plus dan sekolah internasional. Pertimbangan pemilihan jenis sekolah tersebut karena asumsi teoritis yang menyatakan bahwa sekolah yang berbeda berkaitan erat dengan SES dan latar belakang demografi keluarga, yang akan berpengaruh pada penggunaan media sosial oleh anak dan remaja. Sementara untuk anak dan remaja yang berkebutuhan khusus, studi ini melibatkan:

1. Tuna grahita
2. Tuna daksa
3. Tuna netra

Pengambilan data pada studi ini dilakukan melalui 18 FGD. Tiap kelompok FGD terdiri dari 7-10 peserta. Setiap kelompok diskusi dipandu oleh seorang fasilitator yang dibantu oleh seorang asisten fasilitator. Khusus untuk tiga kelompok FGD yang anak dan remaja berkebutuhan khusus, pesertanya didampingi oleh shadow, yaitu pendamping yang dipercaya dan memiliki hubungan dekat dengan peserta.

Sebelum FGD dimulai, setiap peserta dalam kelompok FGD diberi lembar persetujuan mengikuti

FGD (terlampir) dan lembar informasi FGD (terlampir). Para fasilitator dan asisten fasilitator akan menerangkan tujuan studi penggunaan media sosial oleh anak dan remaja pada para peserta lalu menjelaskan prosedur FGD. Akhirnya, para peserta akan diminta kesediaannya untuk memberikan persetujuan mengikuti FGD dan persetujuannya untuk diambil foto dan videonya.

Setiap FGD berlangsung dalam dua sesi. Sesi yang pertama adalah diskusi mengenai penggunaan media sosial, sementara sesi yang kedua adalah diskusi mengenai dampak penggunaan media sosial. Masing-masing sesi dalam FGD berlangsung kurang lebih selama dua (2) jam.

DEFINISI MEDIA SOSIAL

Media sosial adalah media yang berupa situs dan aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet. Media berbasis teknologi internet ini mendorong dan memungkinkan penggunaannya saling terhubung dengan siapa saja, baik orang-orang terdekat hingga orang asing yang tidak pernah dikenal sebelumnya. Para peserta FGD mengartikan media sosial sebagai media yang memberikan fasilitas layanan jaringan online yang dapat menghubungkan orang-orang secara individu atau kelompok (Obar, J.A and Wildman, S., 2015).

Dari hasil kegiatan FGD, peserta FGD menyampaikan bahwa media sosial biasanya

digunakan sebagai media untuk berkomunikasi dan berbagi informasi dengan keluarga, teman dan orang lain yang memiliki ketertarikan yang sama, hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh boyd dan Ellison (2007) bahwa sebagian besar situs media sosial dapat membantu orang-orang untuk dapat berkomunikasi, mengenal dan dapat terhubung dengan orang lain berdasarkan ketertarikan yang sama. Pengguna dapat melakukan komunikasi satu sama lain pada media sosial melalui fitur yang tersedia, termasuk *chatting*, mengirimkan pesan pribadi, berkomentar pada kolom yang tersedia, dan dapat berbagi foto-foto dan video (Zúñiga, 2012). Informasi yang biasanya dibagikan pada media sosial tidak hanya informasi yang bersifat umum seperti berita dan hiburan, tetapi juga informasi yang bersifat pribadi seperti foto, video, dan identitas diri. Pada tahap tersebut, media sosial dapat membuat informasi pribadi yang dibagikan memasuki ranah publik yang dapat diakses oleh orang lain (Miller et.al, 2016).

Bagi para peserta FGD, media sosial tidak hanya merupakan media yang memiliki fungsi untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Peserta FGD juga mengartikan media sosial sebagai media yang dapat digunakan untuk menyalurkan hobi, sebagai sarana hiburan seperti bermain *game online* atau hanya sekedar melihat-lihat foto dan video. Selain itu, media sosial sebagai tempat kegiatan komersil

berlangsung seperti melakukan promosi untuk menjual produk tertentu (Miller et.al, 2016).

Gambar 1 Indonesia dalam populasi Digital di ASEAN tahun 2017



We Are Social Singapore, 2017

Berdasarkan data dari survey yang dilakukan oleh We Are Social Singapore pada tahun 2017, jumlah penduduk Indonesia yang menggunakan media sosial adalah 106 juta jiwa dari total 262 juta jiwa populasi, yang 92 juta jiwa di antaranya mengakses media sosial dari perangkat mobile.

Sementara, data dari survey yang sama menunjukkan bahwa dalam aktivitas tertinggi yang dilakukan oleh pengguna internet Indonesia dalam kurun waktu satu minggu adalah mengunjungi media sosial dengan rincian 62% menggunakan telepon pintar, 16%

menggunakan computer (desktop) dan 6% menggunakan tab (Gambar 2).

Gambar 2 Aktivitas Online dalam Satu Minggu berdasarkan Alat



We Are Social Singapore, 2017

Gambar 3 Pengguna Facebook dan Twitter di Indonesia tahun 2017



Jakarta, the Social Media Capital of The World,
Sadowski, 2017

Gambar 3 memperlihatkan bahwa pada tahun 2016, pengguna media sosial Facebook Indonesia menduduki peringkat 2 dunia setelah Bangkok, yaitu sebanyak 11658700 jiwa. Sementara, pengguna

Twitter di Indonesia menduduki peringkat ke lima dunia setelah Amerika, Brazil, Jepang dan Inggris. Namun data statistik yang sama menunjukkan bahwa Twit dari penduduk Jakarta adalah 2.4% dari total populasi twit seluruh dunia, menjadikan penduduk Jakarta sebagai pengirim twit terbanyak di dunia (10.6 milyar).

Gambar 4 Perilaku Bermedia Sosial di Indonesia



Indonesia's Social Media Behavior: An Infographic, eMarketer, 2017

Gambar 4 menunjukkan perilaku bermedia sosial di Indonesia yang menunjukkan konsistensi yang sama pada semua kelompok umur. Data tersebut menunjukkan bahwa pilihan media sosial terbanyak di Indonesia, yaitu Facebook, Instagram dan Twitter. Selain itu statistik yang sama menyebutkan alasan utama orang Indonesia bermedia sosial adalah untuk bersosialisasi. Tiga aktivitas utama yang dilakukan

oleh orang Indonesia ketika menggunakan media sosial adalah memperbaharui status, memposting foto dan membagikan artikel gaya hidup.

Media Sosial yang Paling Sering Digunakan oleh Anak dan Remaja

Anak-anak dan remaja mencoba berbagai media sosial dan pesan instan. Media sosial yang mereka coba misalnya: Facebook, Whatsapp, Instagram, Snapchat, LINE, Google+, Youtube, BBM, Joox, Wattpad, Musical.ly, Vine, dan yang lain (lihat Tabel 1).

Tabel 1 Media Sosial dan Pengaturan Penggunaan

MEDIA SOSIAL	Peraturan Penggunaan
Facebook 	- Tidak digunakan untuk anak di bawah 13 tahun - Tidak memberikan informasi pribadi palsu (memalsukan identitas) kepada Facebook, dan tidak membuat akun untuk siapapun tanpa izin kecuali untuk diri sendiri - Tidak boleh membuat lebih dari satu akun
Instagram 	- Pengguna Instagram tidak diperkenankan bagi anak berusia dibawah 13 tahun - Pengguna tidak boleh membagikan konten pronografi, kekerasan, kebencian dan konten sejenisnya dalam Instagram - Informasi yang diambil oleh Instagram ialah informasi pribadi yang dibagikan oleh pengguna dalam biodata profil pengguna. - Instagram dapat menggunakan konten yang dibagikan oleh pengguna dan informasi yang diambil

	akan digunakan untuk pengembangan layanan. - Konten berupa foto, video, pesan dan materi lainnya dapat dibagikan oleh pengguna dan dapat diakses secara global (pengguna dapat mengatur privasi dari konten yang dibagikan). Konten yang sudah beredar dan disimpan oleh pengguna/orang lain tidak dapat dihilangkan meskipun pengguna sudah menghapus konten aslinya.
Path 	- Membuat akun Path pada usia legal (18 tahun ke atas) - Harus memberikan alamat email dan nomor telepon untuk verifikasi melalui SMS - Tidak boleh memberikan informasi pribadi palsu (memalsukan identitas) kepada Path - Memberikan username atau ID yang benar, sesuai dengan nama dan tidak mengandung penghinaan kepada siapapun

Snapchat 	- Pengguna yang dibolehkan memiliki akun Snapchat ialah pengguna yang berusia 13 tahun ke atas - Pengguna menggunakan email dan nomor handphone untuk dapat memiliki akun di Snapchat - Satu pengguna hanya dibolehkan memiliki satu akun Snapchat - Pengguna berhak membuat dan membagikan konten dan Snapchat juga memiliki hak menggunakan konten yang dibagikan oleh pengguna. - Tidak memuat konten SARA dan pengguna harus menghargai konten yang dibuat oleh pengguna lainnya.
Twitter 	- Twitter tidak memperkenankan pengguna yang berusia 13 tahun ke bawah. - Informasi dasar yang diambil oleh Twitter dari pengguna ialah nama, alamat email atau nomor handphone.

	- Aplikasi Twitter juga dapat mengambil informasi <i>address book</i> pada handphone pengguna berdasarkan persetujuan pengguna. - Informasi lokasi pengguna juga diambil oleh Twitter untuk memaksimalkan layanan bagi pengguna. - Setiap kegiatan yang digunakan oleh pengguna dalam Twitter dapat menjadi informasi yang diambil oleh Twitter. Misalnya, foto yang sering dibuka, hashtag yang sering dicari dan digunakan. - Konten yang dibagikan oleh pengguna sepenuhnya menjadi tanggung jawab pengguna. - Twitter tidak akan membagikan informasi pribadi kepada pihak lain tanpa persetujuan pengguna. Informasi dapat dibagikan kepada pemerintah untuk kepentingan hukum.
--	--

Youtube 	- Youtube dapat diakses melalui aplikasi dan browser. Tidak ada batasan usia untuk dapat mengakses video (hanya membuka video tanpa menggunakan layanan komentar, <i>subscribe</i> dan lainnya) di Youtube. Namun ada beberapa konten dewasa yang hanya dapat diakses oleh pengguna yang berusia 18 tahun ke atas. Untuk dapat mengakses beberapa layanan yang disediakan Youtube, seseorang harus menjadi pengguna/memiliki akun Youtube - Membutuhkan akun Google atau email lainnya untuk membuat akun Youtube. Pengguna harus berusia 13 tahun untuk dapat membuat akun Youtube. - Pengguna dapat membagikan video dengan beberapa ketentuan, yakni; video yang akan dibagikan merupakan video orisinal dan bukan hasil bajakan, video tidak boleh mengandung unsur SARA,
--	---

	kekerasan dan pornografi. Pengguna yang membagikan video yang melanggar ketentuan maka akan dihapus oleh Youtube. - Youtube tidak bertanggung jawab jika video yang dibagikan oleh pengguna akan digunakan atau diambil oleh pihak lain. Maka dari itu Youtube menghimbau untuk pengguna berhati-hati membagikan video pribadi atau sejenisnya.
Whatsapp 	- Untuk menggunakan layanan Whatsapp diperlukan alat canggih berupa ponsel pintar. - Pengguna harus berusia di atas 13 tahun untuk dapat menggunakan layanan Whatsapp - Pengguna harus menggunakan nomor handphone untuk dapat menggunakan layanan Whatsapp dan pengguna harus mengizinkan Whatsapp untuk mengakses <i>address book</i> yang ada di handphone pengguna.

	- Konten yang dikirimkan oleh pengguna baik itu pesan, foto, video dan file hanya tersimpan di handphone pengguna. Setiap konten yang dikirimkan tidak disimpan di dalam server Whatsapp.
Line 	- Untuk menggunakan LINE, pengguna harus membuat akun LINE terlebih dahulu. Dalam membuat akun dibutuhkan nomor telpon dan email yang aktif digunakan - Pengguna harus menjaga kata sandi yang digunakan untuk mengakses akun LINE dengan baik - Jika ada pihak ketiga yang ingin mengakses akun LINE pengguna, LINE akan memberitahu dan menunggu persetujuan pengguna (melakukan verifikasi) - LINE tidak bertanggung jawab atas segala kerugian yang dilakukan oleh pengguna itu sendiri - Pengguna dapat meminta LINE untuk menghapus,

	menambahkan, dan memperbaiki informasi pribadi yang telah dikumpulkan oleh pengguna. LINE dapat mengenakan biaya kepada pelanggan untuk menggunakan informasi pribadi pengguna LINE.
Google Plus 	- Usia yang diperbolehkan menggunakan Google plus ialah 13 tahun. Ketika membuat akun Google, pengguna diminta memasukkan tanggal lahir untuk memastikan pengguna berada pada usia yang sesuai. - Untuk memiliki akun Google Plus, pengguna harus memiliki akun email Google (gmail). - Informasi yang diminta ketika membuat akun ialah nama, alamat email, nomor handphone dan juga nomor kartu kredit (jika memilikinya). - Google mengambil informasi berkaitan dengan bagaimana pengguna menggunakan layanan yang

	diberikan seperti: kapan saja pengguna membagikan foto, menonton video dan sebagainya. Informasi lain yang diambil ialah lokasi dan <i>platform</i> apa yang digunakan pengguna untuk mengakses layanan Google Plus. - Informasi atau konten yang dibagikan pengguna melalui layanan Google Plus akan terpublikasi secara global dan terindeks dalam mesin pencari Google. - Google Plus tidak akan membagikan informasi pengguna kepada pihak ketiga tanpa persetujuan pengguna kecuali informasi pengguna dibutuhkan pemerintah untuk menegakkan hukum
--	--

Ask fm 	- AskFm memiliki dua kategori pengguna, yaitu pengguna yang terdaftar dan pengguna yang tidak terdaftar. Pengguna yang terdaftar harus memberikan data- data pribadi untuk mengakses akun Askfm. Bagi pengguna yang tidak terdaftar, meskipun tidak memberikan data – data pribadi Askfm tetap menyimpan IP Address mereka. Hal tersebut terjadi ketika mereka melontarkan pertanyaan di Askfm. - Pihak Askfm secara otomatis mengumpulkan informasi bagi pengguna terdaftar maupun tidak terdaftar. Informasi tersebut diperoleh dari penggunaan perangkat, IP Address, dan lokasi pengguna. - Pihak Askfm tidak akan menjual data-data yang mereka miliki kepada siapapun, kecuali data tersebut digunakan untuk menegakkan hukum dan perusahaan pihak AskFm
---	--

	bekerja sama dengan perusahaan lain.
Musical.ly 	- Musical.ly hanya boleh digunakan dan diakses oleh pengguna yang berusia 13 tahun ke atas. - Jika Musical.ly secara tidak sengaja mendapatkan informasi dari pengguna di bawah umur 13 tahun maka informasi atau data tersebut akan dihapus. - Untuk dapat menggunakan layanan Musical.ly, pengguna harus mengunduh aplikasi di <i>smartphone</i> dan mendaftar menjadi pengguna - Informasi yang diminta Musical.ly ketika mendaftar untuk menggunakan aplikasi ialah nama, alamat, email atau nomor handphone. Pengguna juga

	dapat mendaftar menggunakan akun media sosial lainnya seperti Facebook dan Twitter. - Musical.ly mengambil informasi yang dibagikan oleh pengguna dalam aplikasi seperti komentar yang dibagikan - Musical.ly juga mengambil informasi lokasi pengguna berdasarkan persetujuan pengguna. - Informasi yang diambil oleh Musical.ly akan digunakan untuk pengembangan layanan. - Informasi tidak akan dijual dan dibagikan kepada pihak lain oleh Musical.ly tanpa persetujuan dari pengguna. Musical.ly dapat memberikan informasi kepada pemerintah berakitan dengan penegakkan hukum
Wattpad 	- Wattpad tidak diperkenankan bagi anak berusia di bawah 13 tahun - Pengguna tidak boleh memiliki lebih dari satu akun

Telegram 	- Telegram tidak menentukan batasan usia - Pengguna harus memiliki nomor handphone yang aktif untuk menggunakan media sosial ini - Data-data pribadi yang dibagikan oleh pengguna tidak diberikan kepada pihak manapun bahkan pemerintah. - Data percakapan antar pengguna tersimpan di <i>cloud</i>. Pengguna memiliki kontrol terhadap data yang tersimpan dan Telegram tidak dapat memiliki akses terhadap data tersebut.
BBM 	- Pengguna BBM tidak diperkenankan bagi anak berusia di bawah 13 tahun tanpa persetujuan orang tua atau wali resminya. - Informasi pengguna yang anonim (tidak diketahui identitasnya) yang telah dikumpulkan oleh Pihak BBM berhak untuk dijual atau diperdagangkan. - Pihak BBM juga berhak membagikan informasi pribadi penggunanya di

	kalangan internal pihak BBM - Pihak BBM memastikan bahwa data yang dibagikan oleh pengguna merupakan data asli bukan data yang dipalsukan. - Pihak BBM dapat memberikan informasi pengguna jika diminta pemerintah untuk keperluan hukum.
Tumblr tumblr.	- Pengguna Tumblr tidak diperkenankan bagi anak usia di bawah 13 tahun. - Untuk membuat Tumblr dibutuhkan informasi username, password, usia, dan email aktif. - Meskipun pengguna sudah memasukan username dengan 'anonymus', namun semua informasi data yang digunakan untuk mendaftar Tumblr sudah muncul di publik. Jika ada orang lain sudah mengetahui email yang digunakan untuk membuat Tumblr, email tersebut tetap dapat dicari dan akun Tumblr yang

	‘anonymus’ tetap dapat ditemukan. - Semua informasi dan data yang sudah dibagikan ke publik dapat di salin dan digunakan oleh orang-orang yang menggunakan internet. - Tumblr juga menyimpan IP Address yang digunakan oleh pengguna ketika posting sesuatu. - Pengguna yang menghapus akun Tumblr-nya, tidak sepenuhnya dapat menghapus data dan informasi yang sudah dibagikan di Tumblr. Karena pihak Tumblr sudah menyimpan data dan informasi tersebut.
Pinterest 	- Usia yang diperbolehkan memiliki akun dan menggunakan layanan Pinterest ialah usia 13 tahun ke atas. - Pengguna dapat membagikan konten berupa foto, komentar dan materi lainnya di Pinterest. Konten yang dibagikan sepenuhnya dimiliki oleh pengguna,

	tetapi Pinterest dapat mempublikasikannya dan orang lain/ pengguna lainnya dapat menyimpan konten tersebut. Konten yang telah dibagikan dan disimpan oleh pengguna lainnya tidak akan hilang walaupun pemilik konten telah menghapus konten tersebut. - Konten, komentar, ide dan <i>feedback</i> yang dibagikan oleh pengguna dapat digunakan oleh Pinterest secara gratis tanpa adanya kompensasi yang harus diberikan kepada pengguna. - Pinterest melarang pengguna membagikan konten pornografi dalam bentuk apapun.
Blog 	- Untuk menggunakan Blog, pengguna harus memiliki akun Google yang aktif - Semua data atau konten yang dibagikan oleh pengguna ke dalam Blog, merupakan data-data yang juga diberikan kepada Google. Konten dan data

	tersebut terindeks dalam mesin pencarian Google. - Blogger tidak memperkenankan pengguna membuat konten yang bermuatan pronografi, eksploitasi anak, SARA, kekerasan dan informasi pribadi orang lain
WeChat 	- WeChat tidak boleh digunakan oleh seseorang yang berada pada usia 13 tahun ke bawah. Bagi pengguna yang berada di usia 13 hingga 18 tahun harus berada dalam pengawasan orang tua. - Informasi yang diperlukan untuk mendaftar menjadi pengguna WeChat ialah nomor handphone dan nama akun yang akan digunakan. - Pengguna bertanggung jawab atas segala konten yang dibagikan oleh pengguna - WeChat tidak akan menjual konten pengguna kepada pihak ketiga. - WeChat memiliki hak untuk menggunakan konten

	yang dibagikan oleh pengguna untuk pengembangan layanan WeChat.
We Heart It 	- We Heart It tidak diperkenankan bagi anak berusia di bawah 13 tahun - Untuk membuat akun We Heart It, pengguna melakukan registrasi dengan memasukkan email aktif, kata sandi, username, dan display name - We Heart It meminta pengguna mengisi profil singkat, foto profil, kota dan negara tempat tinggal untuk dipublikasikan pada platform ini.
Skype 	- Pengguna yang diperbolehkan menggunakan Skype ialah pengguna yang berada pada usia 13 tahun ke atas. Bagi pengguna yang berada pada usia 13 tahun ke bawah harus dalam pengawasan orang tua. - Untuk membuat akun Skype, pengguna harus mendaftarkan diri menggunakan email.

	Informasi yang diminta oleh Skype ialah nomor handphone, alamat email, tanggal lahir, kota dan negara domisili. - Skype dan Microsoft mengambil informasi dari pengguna berdasarkan aktivitas penggunaan yang dilakukan oleh pengguna. Informasi digunakan untuk pengembangan layanan.
Kakao Talk 	- Pengguna yang dibolehkan menggunakan layanan Kakao Talk ialah pengguna yang berusia 13 tahun keatas. - Akun Kakao Talk dibuat dengan menggunakan email. Informasi yang diambil ketika membuat akun ialah nama, nomor handphone dan alamat email. - Aplikasi Kakao Talk yang dipasang di <i>smartphone</i> akan meminta pengguna untuk memberikan akses ke dalam <i>address book</i> pengguna. - Kakao Talk akan menggunakan informasi

	yang dimiliki pengguna berdasarkan persetujuan pengguna. Adapun informasi pribadi yang diambil oleh Kakao Talk akan digunakan untuk meningkatkan layanan. Kakao Talk hanya membagikan informasi kepada pihak ketiga jika mendapat persetujuan dari pengguna dan diminta oleh pemerintah demi kepentingan hukum.
--	--

Namun, anak dan remaja paling terlibat dengan empat sosial media, yaitu:

1. Instagram
2. LINE
3. Youtube
4. Facebook

Artinya, empat media sosial tersebut memiliki intensitas paling tinggi di antara media sosial yang lain. Ada beberapa penyebab mengapa anak dan remaja paling menggemari empat media sosial tersebut, yaitu:

1. Anak-anak seusia mereka juga menggunakan, terutama teman-teman sekitar.
2. Keempat sosial media tersebut memiliki fitur yang memungkinkan anak dan remaja untuk mengawasi (watching), meninggalkan komentar, membagi informasi (posting foto, lagu, film), mengonsumsi konten, berkomunikasi (memiliki fitur inbox chat),
3. Keempat media sosial tersebut memberi wadah untuk berpartisipasi dalam komunitas yang sesuai dengan minat mereka.
4. Keempat sosial media tersebut memiliki platform aplikasi mobile.
5. Keempat sosial media tersebut memiliki fungsi hiburan.

Hal tersebut sesuai dengan aktifitas anak dan remaja terkait dengan media sosial, yaitu:

1. Menyatakan eksistensi diri dengan mengomentari foto diri teman-teman mereka di akun media sosial
2. Mendekatkan diri dengan *follower* dan *friends* melalui aktivitas memberi komen atau chatting
3. Mencari informasi terkini karena keingintahuan mereka
4. Mencari teman yang memiliki minat yang sama

5. Menyalurkan minat mereka dengan mencari informasi dan terlibat dalam aktivitas online.
6. Mengunggah hasil aktualisasi mereka, termasuk foto, lagu dan video
7. Menggunakan media sosial sebagai sarana hiburan, termasuk bermain game.

Walaupun semua platform media sosial tersebut dapat diakses melalui PC browser, namun anak dan remaja lebih nyaman menggunakan telepon selular. Interpretasi anak dan remaja dalam praktik terkait media sosial menunjukkan bahwa bagi anak dan remaja, media sosial adalah media hiburan yang menemani mereka pada waktu luang. Terkait hal tersebut, anak dan remaja lebih suka mengakses media sosial melalui telepon selular, yang tidak pernah lepas dari keseharian mereka. Hal tersebut menunjukkan bahwa telepon selular dapat digunakan kapan saja mereka sedang dalam kondisi mereka memiliki waktu luang.

Walaupun beberapa platform media sosial memiliki layanan yang sama, namun setiap media sosial memiliki karakteristiknya sendiri-sendiri. Karakteristik setiap platform media sosial ini yang menjadikan daya tariknya pada setiap tahapan usia, gender dan latar belakang sosial menjadi berbeda.

Kebanyakan remaja masih menganggap layanan Facebook sebagai hiburan. Facebook mendominasi sebagian besar pengguna media sosial, baik untuk

pria maupun wanita. Salah satu alasan Facebook banyak digemari remaja adalah karena Facebook menyediakan banyak pilihan game online.

Selain Facebook, media sosial lain yang juga banyak digunakan oleh baik anak maupun remaja adalah Youtube. Selain pada dasarnya Youtube menyediakan sarana hiburan berupa lagu, klip dan film – anak dan remaja sekarang juga mulai memanfaatkan Youtube untuk sarana pendidikan dan menambah keterampilan. Baik anak dan remaja menyebutkan hobi menonton tutorial di Youtube baik sebagai tugas sekolah ataupun mengisi waktu luang.

WhatsApp dan LINE adalah media sosial lain yang juga populer di kalangan anak dan remaja. Bukan saja karena WhatsApp memiliki dan LINE memiliki layanan sebagai pengganti SMS tradisional, namun juga kebanyakan anak dan remaja menggunakan media sosial ini untuk keperluan sekolah. Sementara itu, remaja laki-laki menikmati penggunaan LINE untuk mengakses berbagai permainan yang disediakannya. Sementara anak perempuan menggunakan LINE karena LINE menyediakan banyak hiburan seperti stiker, informasi, jejaring sosial lain.

Beberapa juga aktif menggunakan BBM, meskipun kebanyakan dari mereka menyatakan bahwa itu

karena aplikasi tersebut terpasang secara native pada perangkat BlackBerry yang dibeli orang tua mereka.

Gambar 6 Pengguna Media Sosial di Indonesia



What Social Medias Are Indonesians Using?
(Marsono, 2014)

PRIVASI DAN KESELAMATAN DI MEDIA SOSIAL

Anak dan remaja umumnya mengenali potensi bahaya keselamatan yang terjadi karena keinginan untuk mengekspresikan diri yang menjadi bagian dari eksistensi anak dan remaja. Kesadaran ini mereka peroleh dari informasi-informasi dan kasus yang terjadi di media sosial (dan diberitakan pada media lainnya). Walaupun menyadari potensi bahaya, namun mereka tmenyebutkan beberapa data diri yang secara sadar mereka bagikan melalui media sosial, yaitu:

1. data sekolah dan motto hidup
2. nama
3. email,
4. alamat. Beerapa menyebutkan alamat tidak secara lengkap, namun hanya menyebutkan provinsi atau membuat alamat palsu. Tetapi beberapa juga menyebutkan alamat lengkap
5. nomor telpon selular
6. video pribadi
7. foto pribadi
8. status kegiatan
9. lokasi (geo tag)

Anak dan remaja umumnya memahami konsekuensi dari pemberian data pribadi mereka di media sosial.

Mereka menyebutkan dengan mengekspos data pribadi, mereka rentan terhadap kejahatan, baik di media sosial maupun di dunia nyata.

Interprestasi Privasi dan Keselamatan di Media Sosial

Sejumlah media sosial menarik untuk anak-anak, bahkan yang kurang dari 13 tahun. Anak-anak di bawah usia 13, misalnya, sudah memiliki akun Facebook walaupun syarat memiliki akun Facebook adalah berusia di atas 13 tahun. Hal ini disebabkan karena Facebook memiliki beberapa feature game online. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Marsono (2014) bahwa daya tarik paling besar media sosial untuk anak-anak di bawah usia 13 tahun adalah adanya feature game online pada media sosial tersebut.

Banyak anak-anak yang berusia di bawah 13 tahun yang bahkan meminta bantuan orang tua/orang dewasa untuk mengakses Facebook. Caranya adalah dengan meminjam akun Facebook orang tua (dalam hal ini orang tua mengetahui aktivitas anak di Facebook) atau memalsukan usia mereka. Hal ini tidak sesuai dengan penelitian Marsono (2014) yang menyebutkan banyak anak enggak memiliki akun Facebook karena orang tua mereka juga memiliki akun Facebook. Karena enggan dimata-matai, maka anak-anak dan remaja di bawah usia 16 tahun enggan memiliki akun di Facebook.

Rata-rata media sosial mensyaratkan usia paling tidak 13 tahun untuk dapat membuat akun. Jika anak-anak yang berusia di bawah 13 tahun mengakses media sosial, maka media sosial akan memberikan fasilitas dan akses yang sama dengan yang mereka berikan untuk pengguna dewasa.

Walaupun ada orang tua yang tidak mengizinkan anaknya yang berusia di bawah 13 tahun membuat akun media sosial, namun sebagian orang tua memberikan izin pada anak-anak mereka yang berusia di bawah 13 tahun untuk membuat akun media sosial. Hal ini terutama disebabkan karena orang tua telah memberikan anak telepon pintar. Sebagian orang tua yang lain tidak mengizinkan anak mereka membuat akun pribadi, namun mengizinkan mereka untuk menggunakan akun media sosial milik orang tua.

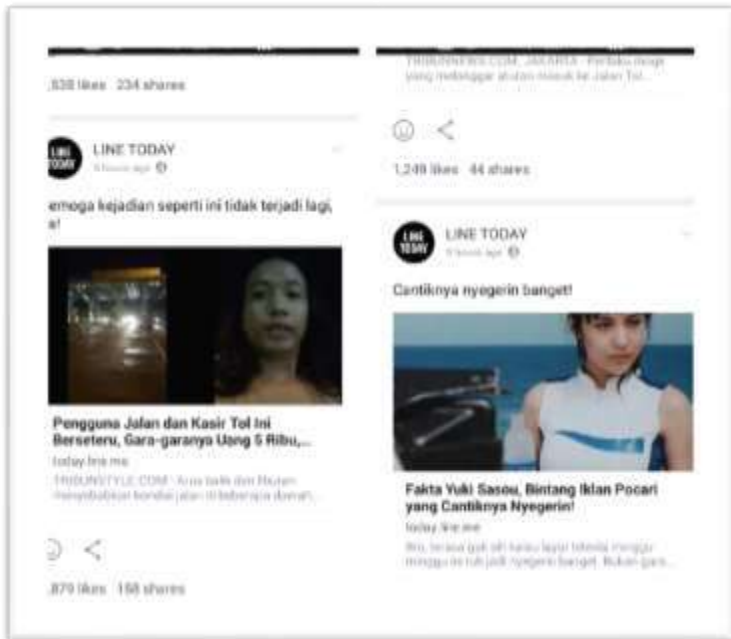
Alasan umum orang tua memberikan telepon pintar pada anak sejak usia dini adalah:

1. Agar mudah dihubungi
2. Tidak ada waktu untuk menemani anak
3. Agar anak tidak menangis/merajuk

Kebanyakan orang tua juga kurang menyadari bahwa beberapa platform percakapan instant (instant messaging) seperti LINE telah mengalami transformasi mengambil bentuk menyerupai media sosial. Sehingga anak dan remaja dapat melakukan

semua kegiatan online ketika menggunakan LINE, termasuk posting untuk konsumsi publik, mencari/menerima informasi, memberi komentar.

Gambar 7 Tampilan LINE



Sebaliknya, banyak orang tua juga kurang menyadari bahwa platform media sosial telah melengkapi fitur mereka dengan fitur percakapan instan (instant messaging). Fitur percakapan instan pada platform media sosial ini memungkinkan anak untuk bercakap-cakap dengan teman-teman mereka di media sosial, termasuk dengan orang asing yang mereka terima se-bagai teman.

Walaupun demikian, fokus orang tua dan para pemangku kepentingan lain bukanlah pada karakteristik media sosial yang sifatnya publik dan konvergen, melainkan pada konten media sosial.

Walaupun akun media sosial adalah milik individual, namun tanpa pengaturan privasi yang memadai, akun media sosial dapat dikonsumsi oleh publik (orang-orang yang tidak pernah kita tambahkan sebagai teman). Selain itu, kebanyakan orang tua dan juga pemangku kepentingan (yang sebagian besar adalah orang tua) seringkali kurang berhati-hati ketika memposting foto anak-anak pada akun sosial media mereka.

Kebanyakan orang tua dan pemangku kepentingan lain kebanyakan tidak memiliki informasi mengenai COPPA (Children's Online Privacy Protection Act). COPPA menyatakan bahwa anak-anak di bawah usia 13 tahun adalah tanggung jawab orang tua mereka. Selain itu, COPPA memberikan wewenang pada orang tua memberikan persetujuan (consent) informasi tentang anak yang dapat dipublikasi pada situs online. Akibatnya, banyak di antara orang tua dan para pemangku kepentingan yang memberikan informasi mengenai anak di bawah usia 13 tahun di ranah maya.

Selain itu orang tua dan pemangku kepentingan kurang memiliki pemahaman yang baik mengenai karakter konvergensi pada media sosial. Artinya,

mereka kurang memahami bahwa satu platform dengan platform yang lain terhubung. Sering kali tanpa sadar, orang tua memposting informasi keluarga dan/atau anak pada satu platform lalu secara tidak sengaja terposting juga pada platform lain.

Gambar 8 Bagan Perbandingan Media Sosial 1

Layanan Media Sosial	Biaya	Kriteria Sign-up	Usia min	Aturan Privasi	Layanan	Platform
Facebook	Gratis	Nama Email Password Tanggal-lahir	8	Privat	Friending Following Foto Video	Browser Aplikasi
Twitter	Gratis	Nama Email Password	13	Publik	Friending Following Foto Video	Browser Aplikasi
Snapchat	Gratis	Unduh aplikasi Nama Email Password	13	Privat	Foto	Aplikasi
Vine	Gratis	Nama Email Password	17	Publik	Friending Following Video	Browser Aplikasi
YouTube	Gratis	Nama Email Password	7	Publik	Friending Video	Browser Aplikasi
Instagram	Gratis	Unduh aplikasi Nama Email Password	10	Publik	Friending Following Foto Video	Browser Aplikasi
Path	Gratis	Unduh aplikasi Name Email	16+	Publik	Friending Following Foto	Browser Aplikasi

		Password				
Whatsapp	Gratis	Unduh aplikasi Nama Nomor HP	8	Privat	Friending Following Foto Video Call IM	Browser Aplikasi
BBM	Gratis	Unduh aplikasi Nama Email Password	13	Privat	Friending Following Foto	Aplikasi
LINE	Gratis	Unduh aplikasi Nama Nomor HP Email Password	8	Privat	Friending Following Foto Video IM Call	Browser Aplikasi
Wechat	Gratis	Unduh aplikasi No.HP	13	Privat	Friending Following Foto Video	Aplikasi
Pinterest	Gratis	Nama Email Password	13	Publik	Friending Following Foto	Browser Aplikasi
Ask.fm	Gratis	Unduh aplikasi Nama Email Password	13	Publik	Friending Following Foto	Browser Aplikasi
Skype	Gratis	Nama Email Password	13	Privat	Friending Following Foto Video Call IM	Browser Aplikasi
Wattpad	Gratis	Nama Email Password	13	Privat	Foto	Browser Aplikasi

Musical.ly	Gratis	Unduh aplikasi	13	Privat	Friending Following Video	Aplikasi
Telegram	Gratis	Unduh aplikasi Nomor HP		Privat	Friending Following Foto Video Call IM	Aplikasi
Google+	Gratis	Nama Email Password	13	Publik	Friending Following Foto Video Call IM	Browser

UMUR YANG AMAN UNTUK MENGAkses MEDIA SOSIAL

13 tahun ke atas. Hal ini sesuai dengan kebanyakan syarat pembuatan akun di media sosial. Artinya, sekolah dan orang tua perlu mempertimbangkan lagi permintaan pembuatan akun pesan instan (instant messenger) seperti LINE, yang fiturnya telah menyerupai (dan dapat dianggap sebagai) media sosial.

Hal lain yang perlu diperhatikan oleh orang tua adalah penyediaan telepon selular untuk anak. Orang tua perlu memperhatikan hal tersebut karena kebanyakan media sosial tidak memiliki kontrol terhadap pemalsuan usia.

Sementara hal yang perlu diperhatikan oleh guru dan sekolah adalah menggunakan media sosial, seperti LINE dan FaceBook untuk mengkomunikasikan tugas-tugas sekolah. Sekolah dan guru perlu memahami bahwa walaupun ada media sosial yang tidak memberikan bata-san usia, namun sifat media sosial adalah konvergen dan publik. Sifat konvergen dan publik ini berpotensi membahayakan anak-anak, terutama yang duduk di bangku sekolah dasar.

DAYA TARIK MEDIA SOSIAL BAGI ANAK DAN REMAJA

Media sosial sangat populer dan lekat dengan bagaimana cara anak-anak dan remaja menghabiskan waktu mereka berinternet karena media sosial memberikan kesempatan lain kepada mereka untuk berkomunikasi dengan teman dan anggota keluarga. Bentuk-bentuk komunikasi seperti chatting, berbagi informasi, memberi komentar dan sebagainya dapat dilakukan pada beberapa platform media sosial seperti Whatsapp, Instagram, LINE dan Facebook. Di media sosial mereka juga dapat menjalin pertemanan dengan orang yang relatif atau sama sekali belum dikenal oleh mereka di dunia nyata dengan menambah pertemanan di Facebook, menambah kontak di Whatsapp dan LINE hingga mengikuti (*follow*) akun Instagram dan Twitter orang

lain. Merupakan hal yang menarik bagi mereka ketika dapat mengikuti akun Instagram artis atau figur publik serta mengamati dan bersama teman-teman memperbincangkan segala sesuatu yang dilakukan oleh idola mereka.

Anak dan remaja juga merasa bahwa media sosial dapat mempertemukan kembali diri mereka dengan teman-teman dan keluarga yang telah terpisah jarak sehingga mereka dapat saling berhubungan kembali. Kemudian media sosial memungkinkan mereka untuk dapat berbagi pesan, tautan video maupun foto mengenai berbagai hal yang bersifat berita maupun pengalaman/kegiatan pribadi, yang mana misalnya hal tersebut dapat mereka lakukan di platform seperti Facebook dan Instagram. Selain itu mereka beranggapan bahwa media sosial memberikan wadah bagi mereka untuk bergabung dalam sebuah komunitas yang terdiri dari anggota-anggota/orang-orang yang memiliki kesamaan ketertarikan atau hobi. Ruang tersebut menjadi arena bagi mereka untuk berpartisipasi secara aktif maupun pasif terkait dengan berbincang dan saling bertukar pesan mengenai hal yang mereka sukai.

Permainan maya (*game online*) merupakan sesuatu yang populer digunakan oleh anak dan remaja untuk memenuhi hasrat mereka dalam bermain di dunia maya. Beberapa platform media sosial, seperti

misalnya Facebook dan LINE, menyediakan ragam pilihan permainan maya yang membuat penggunanya dapat bermain sekaligus memberikan pengalaman berkompetisi dan berinteraksi dengan beberapa orang di luar sana yang juga memainkannya secara *real time*.

Alasan lain yang menyebabkan media sosial menjadi sesuatu yang menarik bagi anak dan remaja adalah karena media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana akumulasi penguatan identitas terkait dengan relasi mereka dengan teman-temannya. Apabila anak absen atau tidak menggunakan media sosial yang serupa dengan teman-teman, termasuk tidak melakukan apa yang teman mereka lakukan di media sosial maka mereka akan menghadapi kemungkinan ketinggalan berita atau kurang update. Kemungkinan tersebut dianggap dapat menyebabkan tereksklusinya mereka dari lingkaran sosial atau (*peer group*)

AKTIVITAS ANAK DAN REMAJA DI MEDIA SOSIAL

Anak dan remaja menggunakan media sosial untuk pemenuhan hasrat mereka dalam mencari hiburan. Beberapa jenis hiburan yang dapat mereka temukan di media sosial diantaranya musik dalam bentuk audio maupun video di YouTube sesuai dengan selera atau tren; menonton film yang disukai; memainkan *game online* melalui platform Facebook

maupun LINE; hingga mencari *memes* yang menurut mereka menarik di Facebook, Twitter hingga Instagram.

Media sosial dimanfaatkan pula sebagai ruang untuk berbagi informasi-informasi pribadi baik berupa foto maupun video seperti yang dapat mereka lakukan di Facebook, Instagram dan Path. Platform tersebut memiliki fitur yang mendukung penggunaanya berbagi pelbagai informasi audio-visual apapun mengenai tindakan yang dilakukan oleh pemilik akun. Selain itu mereka dapat mencari beragam informasi aktual terkini baik yang bersifat formal dan informal seperti berita, gosip, tips, termasuk hiburan. Hal ini juga berkaitan dengan media sosial yang memiliki fungsi seperti portal berita, siaran televisi dan pemutaran video singkat.

Bagi para siswa sebagai pelaku dalam institusi pendidikan, media sosial menyediakan ruang untuk memperoleh solusi/bantuan dalam mengerjakan tugas sekolah, membaca dan belajar saat menghadapi ujian sekolah. Terkait kegiatan membaca di media sosial, selain membaca sesuatu yang berkaitan dengan kepentingan sekolah juga termasuk membaca sesuatu yang bersifat non-akademis seperti hobi, berita, gosip, komunitas dan sebagainya. Dalam hal ini mereka biasanya berbagi informasi melalui aplikasi instant messenger seperti Whatsapp, LINE

dan BBM. Sementara kegiatan membaca dapat dilakukan pada platform media sosial seperti Facebook, Instagram termasuk pula LINE.

Anak dan remaja merupakan kelompok masyarakat dengan usia yang sedang memasuki fase penting terkait upaya aktualisasi diri dalam era digital saat ini. Salah satu tindakan yang menunjukkan hal tersebut yaitu berbagi status mengenai apa yang sedang mereka lakukan dan rasakan di berbagai platform media sosial yang mereka gunakan. Berbagi status terkait pula dengan fakta bahwa mereka juga terhubung dengan teman-teman mereka sehingga segala sesuatu yang dibagikan berpotensi diterima dan dicerna serta dikomentari.

Salah satu tindakan yang paling lekat dalam keseharian anak dan remaja di media sosial adalah chatting atau bercakap-cakap dengan orang lain sesama pengguna aplikasi (instant messenger). Pengguna lain ini dapat mencakup teman, keluarga hingga orang yang relatif belum dikenal sama sekali. Platform yang populer digunakan diantaranya Whatsapp, LINE dan BBM.

Stalking atau menguntit juga menjadi tindakan favorit anak dan remaja dalam aktivitas bermedia sosial. Sosok yang menjadi sasaran stalking beragam dari mengikuti akun atau mencari informasi (foto,

video, status) mengenai figur publik/idola, keluarga, teman atau siapapun yang menurut mereka penting untuk diketahui melalui platform-platform seperti Facebook, Instagram, Path, Twitter dan sebagainya.

Dengan pertimbangan efisiensi jarak, waktu, tenaga dan kepraktisan pembayaran, berbelanja di dunia maya (*online shopping*) menjadi salah satu pilihan bagi anak dan remaja yang ingin membeli berbagai jenis produk atau barang dan jasa melalui internet khususnya media sosial seperti Facebook, Instagram hingga Twitter.

Mengisi waktu kosong dengan bermedia sosial merupakan tindakan yang relatif belum dapat didefinisikan secara jelas karena ragam tindakan itu bisa saja termasuk hal-hal lain yang belum terpapar di atas, termasuk melakukan aktivitas media sosial tanpa kendali, lupa waktu, terlibat percakapan yang berisiko mengarah kepada penipuan/kriminal dan mengakses konten tidak ramah anak. Waktu kosong yang diisi dengan bermedia sosial semata tanpa kontrol yang memadai dari orang tua atau wali berpotensi menyebabkan anak dan remaja mengalami kecanduan media sosial.

Gambar 9 Kegiatan Anak dan Remaja di Media Sosial



CARA ANAK DAN REMAJA MEMILIH TEMAN DI MEDIA SOSIAL

Salah satu alasan anak dan remaja memiliki dan menggunakan akun media sosial adalah untuk mencari teman baru. Berikut cara anak dan remaja memilih teman di media sosial:

Kebanyakan anak dan remaja akan memilih teman untuk akun media sosial yang dimiliki berdasarkan pertemanan dan interaksi di ranah nyata. Mereka yang sudah berteman di dunia nyata akan saling menambahkan teman di akun media masing-masing. Ada pula yang karena sudah berteman di satu media sosial tertentu, secara otomatis menjadi teman pula di media sosial yang lain. Hal tersebut karena media sosial bersifat konvergen. Bahkan, media sosial seperti LINE misalnya, dapat secara otomatis menambah teman dengan menggunakan daftar nomor telepon seluler yang ada pada perangkat telepon seluler anak dan remaja.

Anak juga menambah teman baru dengan bertukar akun dengan orang-orang yang baru mereka kenal dalam pertemuan komunitas, baik komunitas nyata maupun komunitas maya (seperti game). Dalam kondisi ini, dapat dipastikan anak dan remaja belum sepenuhnya mengenal ‘teman baru’ yang mereka tambahkan sebagai teman di media sosial mereka.

Sementara beberapa studi akademis menyatakan bahwa kebanyakan orang di dalam komunitas maya online game memiliki multiple identitas yang artinya mereka memiliki identitas palsu (misalnya baca Chee et al., 2006, Squicciarini et al., 2011). Hal ini tentu berpotensi negative pada keselamatan anak dan remaja.

Menambah teman tanpa banyak pertimbangan identitas di media sosial lebih didorong karena secara umum anak dan remaja akan memilih teman yang menyenangkan untuk diajak berbincang-bincang. Hal ini muncul ketika mereka memiliki ketertarikan minat yang sama, seperti hobi, games, fashion, maupun artis idola.

Selain menambahkan teman yang ‘sudah mereka kenal sebelumnya’, beberapa anak dan remaja ada juga yang mengawali pertemanan dengan orang yang tidak dikenal sebelumnya. Hal tersebut sering terjadi karena anak dan remaja ingin memperbanyak teman di akun media sosial miliknya. Setelah berteman di media sosial, terdapat anak dan remaja yang melakukan pertemuan dengan orang yang tidak dikenal tersebut di ranah nyata.

Cara menambahkan teman yang belum mereka kenal tentu amat berbahaya. Seorang anak nara sumber FGD studi ini menceritakan pengalaman nyaris

diculik oleh orang asing yang ia tambahkan sebagai teman. Alasan anak tersebut menambahkan orang asing sebagai teman karena dapat berbincang dengan asik. Fakta bahwa anak ini adalah penyandang disabilitas menambahkan temuan lain bagi studi mengenai keamanan anak di ranah maya yang akan dibahas di bagian ‘penyandang disabilitas dan media sosial’.

MANFAAT MEDIA SOSIAL UNTUK ANAK DAN REMAJA

Media sosial memiliki beberapa manfaat untuk anak dan remaja. Manfaat tersebut telah dirasakan beberapa anak dan remaja ketika mereka menggunakan media sosial. Berikut manfaat media sosial untuk anak dan remaja:

1. Anak dan remaja dapat dengan mudah mencari dan memperoleh informasi yang bersifat umum, seperti informasi berita terkini, hiburan, seputar hobi, informasi mengenai dunia luar, dan lain-lain. Namun perlu diperhatikan lagi pada poin ini, informasi yang diperoleh anak dan remaja kerap kali tidak sesuai dengan usia mereka. Sehingga hal ini dapat mempengaruhi anak dan remaja untuk melakukan hal serupa dengan informasi yang mereka peroleh.

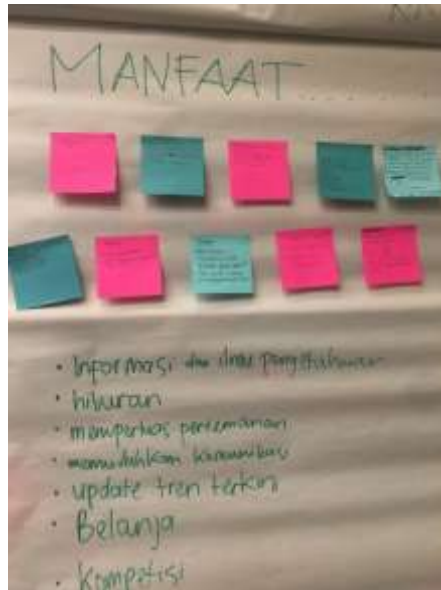
2. Anak dan remaja dapat dengan mudah mencari informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah pada media sosial. Untuk memperoleh informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah, anak dan remaja sering kali bertukar informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah dengan teman-temannya menggunakan media sosial seperti Whatsapp, LINE, dan BBM. Selain itu, mereka juga menggunakan browser untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap.
3. Anak dan remaja dapat terhubung dengan mudah oleh keluarga dan teman yang berjarak jauh maupun dekat. Media sosial sering kali digunakan anak dan remaja saling menanyakan kabar atau juga dapat menjaga tali persaudaraan agar tidak terputus.
4. Anak dan remaja menggunakan media sosial untuk memberikan informasi atau kabar terbaru mengenai kejadian di sekitar mereka.
5. Anak dan remaja menggunakan media sosial untuk menonton video tutorial dan video musik di YouTube. Ketika anak dan remaja menggunakan media sosial untuk menonton video tutorial, mereka dapat merasakan manfaat baik, seperti menonton video tutorial untuk membuat slime. Setelah menonton video tutorial tersebut, anak dan remaja dapat

mengikuti cara membuat slime sendiri. Hal tersebut dapat meningkatkan kreatifitas anak dan remaja dalam membuat sesuatu yang bermanfaat.

6. Anak dan remaja menggunakan media sosial untuk menonton film. Kegiatan menonton film pada media sosial dilakukan jika anak dan remaja untuk mengisi waktu luang mereka. Anak dan remaja menyukai menonton film kartun, film Korea, atau film action (anak dan remaja laki-laki).
7. Anak dan remaja menggunakan media sosial untuk melakukan jual beli online. Kegiatan belanja online pada anak dan remaja dianggap mempermudah mereka untuk tidak perlu pergi ke pusat perbelanjaan untuk membeli sesuatu. Sedangkan kegiatan berjualan online dilakukan anak dan remaja untuk menambah uang saku mereka. Anak dan remaja biasanya menjual hasil karya mereka secara online, seperti lukisan dan tulisan.
8. Anak dan remaja menggunakan media sosial untuk melakukan promosi kegiatan sekolah mereka. Anak dan remaja mengakui penggunaan media sosial sebagai media promosi sangat membantu, karena mereka tidak perlu berbergian ke sekolah-sekolah

lain untuk mempromosikan kegiatan di sekolah mereka. Selain itu, media sosial sebagai media promosi sekolah juga memudahkan bagi anak dan remaja yang ingin mencari sekolah baru (untuk anak dan remaja jenjang sekolah tingkat akhir)

Gambar 10 Manfaat Media Sosial bagi Anak dan Remaja



AKSES ANAK DAN REMAJA PADA MEDIA SOSIAL

Di Rumah

Anak dan remaja mengakses media sosial di luar jam pelajaran sekolah. Anak-anak yang berusia 7-13 tahun masih mengikuti aturan orang tua dan sekolah. Mereka hanya mengakses media sosial melalui telepon pintar sebelum sekolah, setelah sekolah dan di hari libur seperti Sabtu dan Minggu. Umumnya anak-anak SD tidak diperkenankan untuk membawa telepon selular ke sekolah, sehingga mereka hanya mengakses internet melalui telepon pintar setelah tiba di rumah. Ada pula beberapa sekolah yang memperbolehkan murid SD membawa telepon selular, tetapi murid wajib menitipkannya pada wali kelas.

Anak-anak yang lebih dewasa yaitu usia SMP dan SMU Mereka mengakses media sosial baik melalui telepon pintar, laptop maupun desktop. Waktu akses media sosial anak SMP dan SMU beraneka ragam. Tetapi umumnya sebelum berangkat sekolah, sepulang sekolah dan setelah jam 11 malam.

Di Sekolah

Anak usia sekolah dasar sama sekali tidak menggunakan media sosial di sekolah. Hal ini disebabkan mereka dilarang untuk membawa perangkat HP ke sekolah.

Anak-anak yang lebih dewasa mulai memiliki aturan dan strategi sendiri dalam mengakses media sosial. Walaupun ada kewajiban untuk menitipkan telepon selular pada wali kelas selama waktu sekolah, anak-anak usia SMP dan SMU menyembunyikan perangkat mereka (di jendela, di ruang OSIS) yang mereka gunakan ketika sedang berada di mushola atau kamar kecil.

Di Tempat Lain

Anak dan remaja di usia sekolah menengah pertama dan sekolah menengah umum juga mengakses media sosial di tempat lain, selama ada koneksi internet. Mereka mengakses media sosial di mana saja dan kapan saja, selama ada sambungan internet, baik di hari sekolah, di hari libur, pada jam sekolah maupun jam di luar jam sekolah.

ANAK DAN REMAJA PENYANDANG DISABILITAS DAN MEDIA SOSIAL

Anak dan remaja penyandang disabilitas, termasuk mereka yang dikategorikan dalam tunagrahita (keadaan keterbelakangan mental, keadaan ini dikenal juga retardasi mental (mental retardation) dan tunanetra juga mengakses media sosial. Mereka mengakses media sosial dengan beberapa cara. Ada beberapa anak dan remaja yang mengakses media

sosial dengan menggunakan aplikasi tertentu (xxx) sementara kebanyakan juga menggunakan fitur sistem ketuk (mengetuk bagian belakang perangkat telepon selular untuk berkomunikasi dengan perangkat).

Hal yang perlu menjadi perhatian semua pihak adalah data bahwa secara umum, penyandang disabilitas menggunakan media sosial secara lebih sering dan intens. Mereka menganggap media sosial sebagai media untuk membawa mereka ke dunia ‘nyata’ sehingga dapat beraktivitas bersama dan dengan anak dan remaja non disabilitas. Tingginya aktivitas mereka di media sosial ini meningkatkan risiko keselamatan mereka. Seorang peserta, misalnya, mengalami penurunan penglihatan karena terlalu sering mengonsumsi media sosial. Peserta yang lain, misalnya, nyaris menjadi korban penculikan karena tidak berhati-hati memilih teman.

Walaupun demikian, penyandang disabilitas sangat memahami potensi media sosial untuk memberdayakan mereka. Sama seperti anak dan remaja non disabilitas, mereka pun mencari informasi, bergabung dengan komunitas, dan melakukan aktualisasi diri melalui media sosial.

RISIKO MEDIA SOSIAL UNTUK ANAK DAN REMAJA

Kebanyakan media sosial memiliki batasan usia paling tidak 13 tahun untuk memiliki akun. Tetapi, media sosial tidak memiliki sistem yang memadai untuk menghindarkan anak-anak di bawah usia 13 tahun untuk memalsukan usianya. Padahal, media sosial melibatkan iklan yang kontennya kurang cocok untuk anak-anak. Kebanyakan iklan yang tidak cocok adalah iklan game yang mengandung kekerasan dan pornografi.

Anak dan remaja mengatakan bahwa secara tidak sengaja (dan sengaja) mereka sering memperoleh informasi mengenai kekerasan (melalui iklan game, melalui berita, melalui film yang muncul pada time line), pornografi (melalui iklan game, melalui berita, melalui film) dan ujaran kebencian (melalui postingan teman/keluarga/temannya teman yang masuk pada timeline mereka).

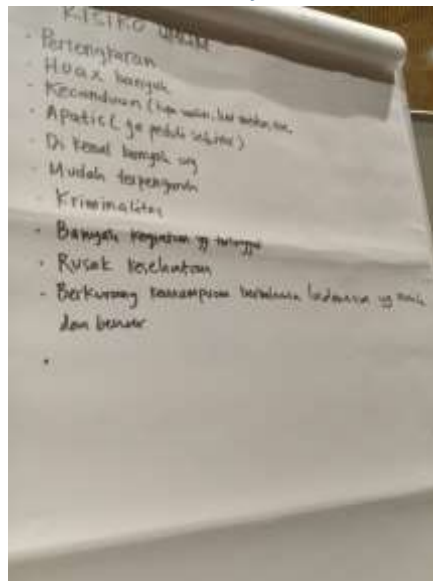
Selain itu, sifat media sosial yang publik dan konvergen juga menambah risiko yang lain. Sifat media sosial yang berpotensi publik, berisiko pada privasi anak dan remaja. Apalagi, kebanyakan anak dan remaja (juga orang tua) kurang memahami dengan baik informasi mengenai pengaturan privasi yang telah disediakan oleh platform media sosial. Sementara sifat media sosial yang konvergen, membuat platform sosial media yang satu

berhubungan dengan platform sosial media yang lain. Karakter ini menyebabkan aktifitas baru pada satu platform media sosial secara otomatis terjadi pada akun platform media sosial yang lain, tanpa disadari oleh anak dan remaja.

Anak-anak dan remaja umumnya sadar akan risiko negatif media sosial tersebut, namun se-bagian anak dan remaja menganggap media adalah kebutuhan pokok, sehingga akses anak dan remaja pada media sosial sebaiknya tidak dibatasi karena jika dibatasi akan menimbulkan rasa gelisah.

Hal tersebut menggambarkan bahwa selain efek yang nyata seperti kekerasan dan porno-grafi, media sosial juga memiliki efek laten yang menyebabkan kecanduan yang mengenyampingkan akal sehat anak, terutama remaja.

Gambar 11 Risiko Media Sosial pada Anak dan Remaja



DAMPAK NEGATIF MEDIA SOSIAL BAGI ANAK DAN REMAJA

Mungkin masalah terbesar dengan media sosial dapat disimpulkan dengan menggunakan singkatan yang dikenal anak dan remaja sebagai "TMI", Too Much Information atau "terlalu banyak informasi." Anak-anak dan remaja yang mengisi waktu luangnya dengan mengakses media sosial secara tidak sadar mengungkapkan terlalu banyak informasi tentang kehidupan pribadi mereka, Hal itu dapat

menyebabkan masalah-seperti kerentanan terhadap cyberbul-lies.

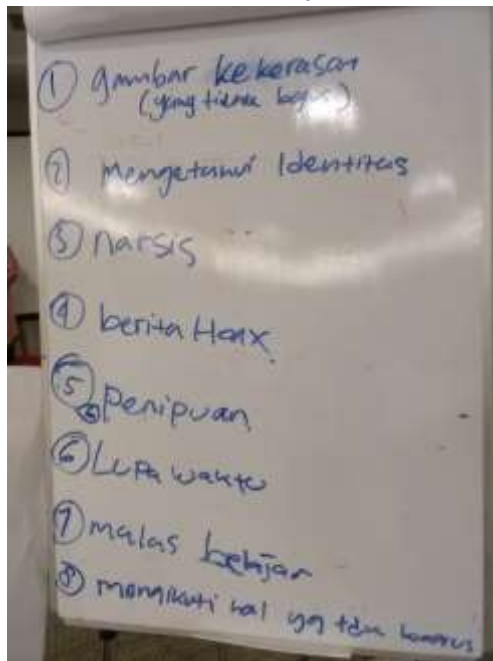
Hal ini disebabkan karena media sosial menambah volume dan frekuensi konten, terutama pada ranah yang jauh lebih personal dan mudah dilihat oleh siapa saja. Kondisi ini diper-buruk ketika anak dan remaja memanfaatkan media sosial untuk mengisi waktu luang mere-ka, yang akhirnya menyebabkan adiksi.

TMI ini mendorong potensi perilaku yang lain, yang disebut FOMO, Fear of Missing Out atau “takut ketinggalan berita terkini”. FOMO ini mendorong anak dan remaja untuk terus mencari dan berbagi informasi dari internet melalui media sosial. Pada tahap inilah anak dan remaja amat rentan terhadap risiko predator online, pornografi, kekerasan, perundungan ma-ya, invasi privasi, dan pencurian identitas.

Dampak negatif media sosial yang lain adalah menciptakan jarak antara anak dan keluarga. Anak dan remaja menggunakan istilah: strategi dekat tetapi jauh, dan jauh tetapi dekat. Hal ini dapat digambarkan bagaimana anak dan remaja terlihat ada disekitar orang tua dan keluarga, namun secara intens menggunakan sosial media. Sebaliknya, mereka justru mem-iliki relasi yang lebih dekat dengan teman-teman atau orang-orang di media sosial ketika ada dilingkungan privat/keluarga.

Dampak negative sosial media yang lain adalah pada kesehatan anak dan remaja. Hal ini terutama disebabkan oleh penggunaan media sosial yang berlebihan. Dalam studi yang kami lakukan, kami menemukan kasus berkurangnya penglihatan anak secara signifikan karena konsumsi media sosial yang berlebihan.

Gambar 12 Dampak Negatif Media Sosial pada Anak dan Remaja



DAMPAK MENGHENTIKAN AKTIVITAS MEDIA SOSIAL ANAK

Anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar, umumnya akan menghentikan aktivitas media sosial mereka jika orang tua/guru/sekolah meminta mereka untuk menghentikan. Namun usaha orang tua/guru/sekolah untuk menghentikan aktivitas media sosial anak dengan kekerasan, baik verbal maupun non verbal akan memberikan trauma pada anak.

Sementara anak-anak dengan usia yang lebih tua, seperti yang duduk di bangku SMP dan SMU cenderung akan resisten dan menciptakan strategi yang berisiko. Risiko tersebut beraneka ragam, mulai dari melakukan aktivitas sosial media dengan cara sembunyi-sembunyi atau semakin penasaran sehingga melakukan aktivitas media sosial di luar rumah seperti ke warung internet.

Dampak lain yang sering terjadi juga adalah perasaan gelisah saat dirinya dipisahkan dari perangkat bermedia sosial karena mereka beranggapan tidak memiliki banyak alternatif penghilang rasa bosan atau pengisi waktu selain bermedia sosial.

PERAN KELUARGA DAN ORANG TUA

Kebanyakan orang tua menekankan perlunya pengawasan penggunaan media sosial. Terma-suk kegiatan pengawasan adalah dengan melakukan pembatasan waktu penggunaan. Selain itu, baik orang tua dan remaja berpendapat perlu adanya filter pada media sosial, terutama untuk anak di bawah usia 13 tahun. Baik industry, sekolah, aparat hukum, aparat kea-manan, dan orang tua berpendapat pemerintah perlu memberlakukan aturan-aturan mengenai penggunaan media sosial oleh anak dan remaja.

Namun semua pemangku kepentingan sepakat bahwa orang tua dan keluarga memiliki peranan paling signifikan dalam penggunaan media sosial oleh anak dan remaja. Anak dan remaja umumnya tidak berteman dengan orang tua di media sosial. Mereka juga menyatakan bahwa orang tua mereka tidak mengetahui apa yang mereka lakukan di media sosial. Anak dan remaja yang berteman dengan orang tua dan keluarga di media sosial membuat beberapa akun media sosial sebagai strategi menghindari pengawasan dari orang tua dan keluarga.

Kebayakan orang tua, misalnya, justru mengijinkan anak dan remaja untuk mengakses me-dia sosial pada hari Sabtu dan Minggu dengan anggapan pada hari-

hari itu anak dan remaja tidak sekolah. Selain itu, orang tua dan pemangku kepentingan yang lain menekankan pada konten sebagai masalah utama di media sosial. Orang tua dan pemangku kepentingan yang lain cenderung mengecilkan aktifitas anak dan remaja menggunakan media sosial sebagai pengisi waktu luang dan ‘kegiatan iseng’.. Padahal, justru frekuensi penggunaan yang men-dorong adiksi media sosial pada anak, sehingga anak lebih berpotensi untuk menghabiskan waktu di media sosial, membiarkan diri mereka secara tidak sadar terpapar dan mencari konten-konten yang berbahaya.

KESELAMATAN DUNIA MAYA

Amat penting bagi anak dan remaja untuk memikirkan konsekuensi tindakan mereka di ranah maya dan untuk berhati-hati terhadap apa yang mereka konsumsi dan temui. Aktivitas online yang kurang hati-hati membuka peluang anak dan remaja terekspos hal-hal berikut yang berpotensi mengancam keselamatan mereka.

1. pencurian identitas; dalam bermedia sosial setiap pengguna memiliki resiko pencurian identitas. Tindakan memberikan informasi pribadi secara berlebihan seperti membagi foto pribadi secara masif dengan konten yang

relatif kurang pantas untuk disebarakan
berpotensi dicuri dan dimanfaatkan oleh
orang yang berniat melakukan penipuan,
cyberbullying

2. perundungan maya; apabila anak dan remaja bermedia sosial tanpa arah, melakukan sesuatu yang menyinggung perasaan orang lain dan mengonsumsi konten yang tidak ramah anak maka mereka berpotensi mengalami gangguan yang menyebabkan ketidaknyamanan dalam aktivitas dunia maya
3. pelecehan; anak dan remaja berpotensi mengalami pelecehan ketika mereka melakukan aktivitas media sosial secara berlebihan yang mencakup kesalahan membagi informasi, mengomentari sesuatu secara kurang pantas hingga kurang hati-hati dalam berteman di media sosial
4. penipuan; tidak berhati-hati saat berinteraksi dengan orang asing atau tidak dikenal di media sosial akan membuat anak dan remaja berpotensi mengalami penipuan dan kerugian materiil. Online shopping adalah salah satu yang aktivitas media sosial yang rentan membuka peluang penipuan materiil pada anak dan remaja. Anak dan remaja kebanyakan melihat tidak ada beda antara dunia maya dan dunia nyata. Hal tersebut

mendorong mereka kurang berhati-hati dalam melakukan transaksi belanja maya.

5. pornografi; konsumsi game online dan media sosial tanpa bekal pengetahuan komprehensif terhadap dunia yang sedang mereka masuki dan lemahnya kontrol yang memadai dari negara dan keluarga berpotensi membuat mereka terpapar konten bernuansa pornografi, salah satu ancaman terbesar bagi anak dan remaja dalam lingkup online maupun offline.
6. kekerasan; anak dan remaja cenderung mudah terpengaruh dengan konten yang sarat dengan kekerasan saat mengonsumsi foto atau video dalam platform media sosial
7. eksploitasi seksual; media sosial sangat rentan disusupi oleh predator online yang senantiasa mengincar anak dan remaja untuk kemudian mengeksploitasi mereka secara seksual
8. Self-harm and destructive behaviours.
Walaupun kasus ini tidak muncul dalam studi yang kami lakukan, namun beberapa anak dan remaja sudah waspada adanya praktik-praktik perusakan diri oleh anak dan remaja memiliki akun media sosial yang mengekspos praktik tersebut di media sosial untuk konsumsi publik. Anak dan remaja juga

mulai memiliki pengetahuan bahwa praktik perusakan diri di media sosial didorong oleh perasaan ingin mencari sensasi atau perhatian dari publik. Menurut studi yang pernah dilakukan, kecenderungan mencari perhatian dari publik ini didorong oleh perasaan kesepian dan mencari sensasi dan perhatian (juga pengikut dan teman), yang utamanya terjadi pada anak dan remaja (Carpenter, 2012, Daine et al., 2013, Lewis et al., 2012).

9. Rasa panik/cemas/rendahnya rasa percaya diri/gagap sosial; terlalu sering mengonsumsi media sosial dan meyakini sesuatu yang ada didalamnya tanpa berupaya bertanya dapat berdampak pada rasa percaya diri seseorang, kegagapan, perasaan mudah panik dan cemas. Hal ini muncul dari praktik pengawasan (lurking/observation/watching) anak dan remaja pada akun media sosial teman atau orang yang dianggap penting dan sukses. Menggunakan media sosial sebagai alat pengawasan sebenarnya pada saat yang sama telah memanfaatkan media sosial sebagai alat pembanding capital sosial yang menyerang rasa percaya diri anak dan remaja.
10. Melakukan/menjadi korban intimidasi; kesalahan atau kekurangwaspadaan seseorang saat berinteraksi dengan orang lain, meniru

sesuatu yang salah dari teman dan keluarga, melakukan posting tanpa mempertimbangkan dampak dapat membuat seseorang menjadi pelaku maupun korban intimidasi

11. Adiksi media sosial dan game online; adiksi atau kecanduan rentan dialami oleh anak-anak yang bermain media sosial di berbagai platform termasuk bermain game online. Hal ini dapat terjadi karena mekanisme kontrol (baik dari orang tua hingga negara) yang relatif lemah terhadap aktivitas anak bermedia sosial atau bermain serta minimnya pilihan kegiatan alternatif yang tersedia bagi anak dan remaja.

Baik orang tua dan anak menyatakan bahwa waktu mengakses media sosial yang paling dapat diterima/ditolerir adalah pada hari libur sekolah, utamanya hari Sabtu dan Minggu. Orang tua justru mendorong/mengijinkan anak dan remaja untuk mengakses media sosial pada hari Sabtu dan Minggu.

Baik orang tua dan anak kurang menyadari bahwa hari Sabtu dan Minggu adalah hari di mana orang tua tidak bekerja di kantor dan anak tidak belajar di sekolah. Hari Sabtu dan Minggu adalah hari-hari yang paling berpotensi menjadi hari keluarga yang

dapat di-manfaatkan dengan melakukan aktivitas-aktivitas keluarga tanpa melibatkan perangkat elektronik.

“Media sosial juga bisa menjauhkan yang dekat, mendekatkan yang jauh.” (peserta diskusi kelompok terfokus dari sebuah SMU, 2017). Dengan mendorong anak dan remaja menggunakan media sosial pada hari dan waktu keluarga, orang tua sebenarnya sedang membiasakan anak dan remaja untuk ada dalam kondisi “menjauhkan yang dekat, mendekatkan yang jauh”. Karena walaupun anak dan remaja ada bersama keluarga mereka secara fisik, sebenarnya mereka tidak hadir bersama keluarga. Sementara, walaupun secara fisik anak dan remaja jauh dari teman-teman mereka di media sosial, tetapi mereka ber-interaksi secara intens dan dekat secara emosi dan pikiran dengan teman-teman mereka di luar sana.

Aturan yang mentolerir anak dan remaja mengakses media sosial di waktu luang (di luar jam belajar, baik di rumah maupun di sekolah) yang berpotensi menciptakan adiksi. Sehingga pada akhirnya anak dan remaja tidak memiliki tujuan yang spesifik ketika menggunakan media sosial selain untuk mengisi waktu luang.

Menggunakan media sosial di waktu luang ini berpotensi mendorong perilaku FOMO, Fear Of Missing Out, termasuk KEPO (Knowing Every Particular Object) dan stalking. Anak remaja yang memiliki perilaku tersebut merasa frustrasi jika tidak mengakses media sosial karena takut keberadaan dirinya dalam lingkup pertemanan berkurang.

Orang tua, keluarga dan guru (sekolah) perlu memberikan penjelasan dan perlindungan pada anak dan remaja terkait aktivitas maya mereka, seperti:

1. Bantu anak-anak Anda memahami informasi apa yang seharusnya bersifat pribadi. Katakan pada mereka mengapa penting untuk menyimpan beberapa hal - tentang diri mereka sendiri, anggota keluarga dan teman - untuk diri mereka sendiri. Informasi seperti nama lengkap mereka, nomor telepon, alamat jalan, dan informasi keuangan keluarga - seperti nomor rekening bank atau kartu kredit - bersifat pribadi dan harus tetap seperti itu. Beritahu mereka untuk tidak memilih nama layar yang memberi terlalu banyak informasi pribadi.
2. Kunjungi dan pelajari akun media sosial seperti yang dimiliki oleh anak Anda. Buatlah akun - dan gunakan - ruang jejaring sosial yang dikunjungi anak-anak Anda.

Biarkan mereka tahu bahwa Anda berada di sana, dan bantulah mengajari mereka cara bertindak saat mereka bersosialisasi secara online

3. Pelajari dan gunakan pengaturan privasi untuk membatasi siapa yang dapat mengakses dan memposting di situs media sosial anak Anda. Beberapa situs jejaring sosial memiliki setting privasi yang kuat. Tunjukkan kepada anak Anda cara menggunakan setelan ini untuk membatasi siapa yang dapat melihat profil online mereka, dan jelaskan mengapa ini penting.
4. Jelaskan bahwa anak-anak hanya boleh memposting informasi bahwa Anda - dan mereka - merasa nyaman dengan orang lain. Bahkan jika pengaturan privasi diak-tifkan, beberapa - atau bahkan semua - profil anak Anda dapat dilihat oleh khalayak yang lebih luas daripada yang Anda rasa nyaman. Dorong anak Anda untuk memikirkan bahasa yang digunakan di media sosial, dan pikirkan sebelum mempost-ing gambar dan video.
5. Ingatkan anak-anak Anda bahwa setelah mereka memposting informasi secara online, mereka tidak dapat menghapusnya kembali. Selain internet menyimpan semua jejak maya penggunanya, satu platform media sosial

terhubung dengan platform sosial media yang lain. Bahkan jika mereka menghapus informasi dari sebuah situs, versi yang lebih tua mungkin ada di komputer orang lain dan diedarkan secara online.

6. Pahami dan mengetahui bagaimana aktivitas online anak Anda. Semakin banyak, anak-anak mengakses Internet melalui telepon seluler mereka. Cari tahu tentang batas yang bisa Anda tempatkan pada ponsel anak Anda.
7. Bicaralah dengan anak-anak Anda tentang intimidasi. Perundungan maya dapat memiliki berbagai bentuk, mulai dari menyebarkan rumor secara online dan mengirim atau meneruskan pesan pribadi tanpa persetujuan dari pemilik/pengirim asalnya sampai bentuk mengirim pesan yang mengancam. Beritahu anak-anak Anda bahwa kata-kata yang mereka ketik dan gambar yang mereka poskan dapat memiliki konsekuensi dunia nyata. Mereka dapat membuat target perundungan merasa buruk, membuat pengirim terlihat buruk - dan terkadang bisa menjatuhkan hukuman dari pihak berwajib. Dorong anak-anak Anda untuk berbicara dengan Anda jika mereka merasa menjadi target/korban perundungan/intimidasi.

Setelah itu laporkan langsung ke pihak berwajib dan situs jejaring sosial

8. Bicaralah dengan anak-anak Anda tentang menghindari pembicaraan terkait seks secara online. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa remaja yang tidak berbicara tentang seks dengan orang asing secara online cenderung tidak berhubungan dengan pemangsa
9. Jika Anda khawatir anak Anda terlibat dalam perilaku online berisiko, Anda dapat menelusuri media sosial yang mereka kunjungi untuk melihat informasi yang mereka poskan. Coba cari dengan nama, julukan, sekolah, hobi, kelas, atau area tempat tinggal Anda

MEKANISME PERLINDUNGAN

Data dari studi menunjukkan bahwa baik orang tua, pemerintah, industry, organisasi pendidikan, perangkat hukum, perangkat keamanan, anak dan remaja tidak dapat menyebutkan secara sistematis mekanisme perlindungan yang ideal bagi anak dan remaja ketika mengakses media sosial. Kebanyakan menyebutkan Kementerian Komunikasi dan Informasi merupakan pihak yang paling kompeten untuk menciptakan mekanisme perlindungan. Alasan utama adalah karena Kemenkominfo dianggap sebagai

lembaga yang memiliki otoritas pengawasan konten dan mekanisme akses pada media sosial.

Hal ini menggambarkan bahwa bagi orang tua, pemerintah, industry, organisasi pendidikan, perangkat hukum, perangkat keamanan, anak dan remaja melihat risiko negative media sosial ada pada konten dan mekanisme akses. Padahal, mekanisme perlindungan mencakup hal yang lebih besar daripada control terhadap konten dan akses.

Hampir seluruh unit peserta studi (orang tua, pemerintah, industry, organisasi pendidikan, perangkat hukum, perangkat keamanan, anak dan remaja) melihat bahwa mekanisme perlindungan yang menyangkut kasus yang telah terjadi menjadi tanggung jawab keluarga dan sekolah. Anak dan remaja, misalnya, merasa jika terjadi sesuatu yang buruk di media sosial, orangtua dan gurulah pihak pertama yang harus diberi tahu.

Sementara, data studi justru menunjukkan bahwa baik orang tua dan guru belum memahami mekanisme privasi yang telah diatur oleh setiap media sosial. Beberapa sekolah, bahkan SD, misalnya, justru meminta anak untuk membuat akun LINE, Facebook dan Whatsapp untuk kepentingan pendidikan. Padahal Facebook dan Whatsapp mensyaratkan usia minimal 16 tahun untuk membuat

akun. Sementara walaupun LINE tidak mensyaratkan usia minimum, tapi meminta para orang dewasa untuk memperhatikan pembuatan akun LINE. Data ini dapat terlihat jelas dengan membandingkan Tabel 1 yang mendata peraturan media sosial dengan Tabel 2 yang mendata pada usia berapa anak membuat akun media sosial.

Selain itu, baik orang tua, pemerintah, industry, organisasi pendidikan, perangkat hukum, maupun perangkat keamanan yang fokus terhadap manfaat media sosial melupakan syarat administrasi pembuatan akun media sosial yang biasanya mengacu pada batas usia tertentu. Hal ini memperlihatkan bahwa baik orang tua, pemerintah, industry, organisasi pendidikan, perangkat hukum, maupun perangkat keamanan kurang menganggap perlu usaha preventif media sosial untuk melindungi anak dan remaja.

Data studi juga menunjukkan bahwa fokus pada mekanisme formal perlindungan dan pendampingan korban tidak menjadi perhatian. Orang tua dan guru masih disebut sebagai pihak yang bertanggung jawab pada perlindungan dan pendampingan anak dan remaja. Padahal, jika terjadi korban karena aktivitasnya di media sosial, masyarakat membutuhkan sistem formal yang lebih komprehensif, yang melibatkan aparat keamanan,

apparat hukum, institusi kesehatan, dan institusi sosial. Studi juga memperlihatkan kurangnya kesadaran bahwa mekanisme pendampingan formal dan sistematis pasca dampak negative media sosial pada anak dan remaja.

Walupun demikian, beberapa pihak menyebutkan Kementerian Perlindungan Perempuan dan Anak adalah pihak yang kompeten untuk menyusun sebuah mekanisme perlindungan korban aktivitas media sosial. Kebanyakan melihat potensi dan pentingnya KPPPA bekerja sama dengan Kemenkominfo untuk menciptakan teknologi/aplikasi/peraturan media yang melindungi anak dan remaja

Appendix 1 – Panduan FGD Anak SD

A. Penggunaan media sosial oleh anak

1. Menurut pemahaman kamu, apakah media sosial itu? Sebutkan yang kamu tahu (pakai gambar)
2. Apa saja media sosial yang kamu gunakan? Mana yang paling kamu suka dan mana yang paling kamu tidak suka? Mengapa? Manfaatnya apa? (pakai poster, sticker suka/tidak suka/boring/sebal)
3. Ada nggak, bahaya medsos? Menurut kamu, apa bahaya paling seram dari medsos?

4. Sejak kapan kamu menggunakan media sosial? Tau dari mana cara buat akunnya? Siapa yang buatin?
5. Kamu ngapain aja sih, kl lagi di medsos? Apa yang paling sering? (simulasi)
6. Kalau posting dan sharing, apa aja yang dishare dan di posting?
7. Bagaimana cara kamu memilih teman di media sosial yang kamu gunakan?
8. Kapan saja kalian menggunakan media sosial? (pakai chart, sticker) – Simulasi, sediakan chart
9. Menurut kamu, apakah media sosial boleh digunakan anak-anak seusia kalian? Mengapa?
10. Menurut kamu, pada usia berapa anak-anak sebaiknya mendapat ijin untuk membuat akun media sosial? Mengapa?
11. Tahu/pernah dengar tidak – apa yang disebut dengan Children’s Online Privacy Protection Act (COPPA)? [*COPPA melarang situs-situs internet mengumpulkan informasi dari anak di bawah usia 13 tahun tanpa ijin dari orang tuanya*] Kira-kira apa?
12. Kamu tahu nggak, arti kata privat/personal? Apa artinya? Perlu nggak melindungi privasi di medsos? Kenapa? Gimana caranya?
13. Apakah kamu bergabung pada komunitas yang dibentuk di media sosial? Komunitas apa saja?

14. Kenapa kamu merasa ingin/perlu bergabung pada komunitas tersebut? Kalau kelas atau sekolah pake medsos ga? Kamu posting nggak? Posting apa aja? Sekolah/kelas posting nggak?
15. Apa arti media sosial bagi kamu?

SESI II

B. DAMPAK MEDIA SOSIAL PADA ANAK

1. Ada nggak, bahaya medsos? Menurut kamu, apa bahaya paling seram dari medsos?
2. Apa yg kamu lakukan supaya aman bermedsos? Tau dari mana soal menjaga keamanan itu?
3. Apakah kamu tahu, apa yang harus dilakukan jika kamu mengalami risiko negatif dari media sosial?
4. Apa hal terburuk yang pernah terjadi padamu di media sosial?
5. Pernahkah kamu berusaha menghentikan penggunaan media sosial? Kenapa? Apa yang kamu alami saat berusaha menghentikan penggunaan media sosial?
6. Apakah orangtua/guru pernah menghentikanmu dari sosial media? Jika ya, jelaskan mengapa?
7. Untuk nomor 15 dan 16: Mengapa mereka merasa cemas atau lega karena terputus dari komunikasi di media sosial?
8. Apakah orang tua dan guru mengerti mengapa media sosial sangat penting bagi anak-anak seusia kalian?
9. Kalau mereka tidak mengerti, apa yang tidak mereka mengerti mengenai pentingnya media sosial bagi anak2 seusia kalian?

10. Diskusikan aturan menggunakan media sosial yang menurut kalian cocok dan bermanfaat untuk kalian

Appendix 2 - Panduan FGD Anak SMP dan SMU

SESI I

A. Penggunaan media sosial oleh anak

1. Menurut pemahaman kamu, apakah media sosial itu?
2. Apa saja media sosial yang kamu gunakan?
3. Mengapa kamu menggunakan media sosial?
4. Sejak kapan kamu menggunakan media sosial, dan bagaimana prosesnya?
5. Menurutmu, apakah manfaat/guna media sosial? Dengan menggunakan media sosial, kamu bisa mendapatkan apa saja?
6. Apa saja kegiatan kamu ketika menggunakan media sosial, apa yang paling sering? (simulasi)
7. Bagaimana cara kamu memilih teman di media sosial yang kamu gunakan?
8. Kapan saja kalian menggunakan media sosial? (kita bicara soal durasi dan ritme penggunaan)
9. Bagaimana kamu menggunakan media sosial (apakah perlu dibantu), bagaimana?
10. Menurut kamu, apakah media sosial boleh digunakan anak-anak seusia kalian? Mengapa?
11. Menurut kamu, apakah media sosial dibuat untuk ramah terhadap anak-anak? Kalau tidak, mengapa kamu katakan tidak

ramah/tidak dapat digunakan oleh semua penggunanya?

12. Menurut kamu, pada usia berapa anak-anak sebaiknya mendapat izin untuk membuat akun media sosial? Mengapa?
13. Tahu/pernah dengar tidak – apa yang disebut dengan Children’s Online Privacy Protection Act (COPPA)? [*COPPA melarang situs-situs internet mengumpulkan informasi dari anak di bawah usia 13 tahun tanpa izin dari orang tuanya*] Kira-kira apa?
14. Bagaimana pendapat kamu mengenai privacy data anak berkaitan dengan aktivitas mereka menggunakan media sosial? Apakah berbahaya? Apakah boleh-boleh saja? Data macam apa yang boleh dimiliki oleh internet dan data apa saja yang tidak boleh diambil oleh internet/industry?
15. Berdasarkan pengetahuanmu, data apa saja yang paling sering kamu bagikan (baik sadar maupun tidak sadar) di media sosial dan urutkan mana data yang berpotensi paling berbahaya (jika dibagikan dan diambil oleh internet/industry) – beri bobot.
16. Apakah kamu bergabung pada komunitas yang dibentuk di media sosial? Komunitas apa saja?
17. Kenapa kamu merasa ingin/perlu bergabung pada komunitas tersebut?

18. Beberapa institusi pendidikan menggunakan sosial media, baik untuk promosi institusi, informasi kegiatan, atau sebagai media untuk berkomunikasi para siswa. Bagaimana pendapat Anda mengenai hal ini?
19. Menurutmu, apakah perlu dibuat media sosial yang khusus untuk anak-anak? Seperti apa kira-kira media sosial yang kalian inginkan?
20. Apa arti media sosial bagi kamu?

SESI II

B. DAMPAK MEDIA SOSIAL PADA ANAK

21. Menurutmu apakah risiko umum saat menggunakan media sosial?
22. Apakah risiko tersebut sama untuk semua orang?
23. Apakah risikonya penggunaan media sosial tersebut berbeda-beda berdasarkan usia? Jelaskan/sebutkan.
24. Menurutmu, risiko apa yang paling berbahaya dalam penggunaan media sosial untuk anak? Buat urutan dan bobot – diskusikan dalam kelompok.
25. Berdasarkan peta yang kamu buat, menurutmu, bagaimana cara mencegah dampak negatif penggunaan sosial media oleh anak?
26. Perlukah diciptakan sebuah sistem/aplikasi khusus (bagi penyandang disabilitas) dalam upaya pencegahan dampak negative penggunaan sosial media? Jika ya, bagaimana yang diinginkan?
27. Bagaimana caramu menghindari risiko tersebut?
28. Dari mana kamu tahu cara menghindari risiko bahaya bermedia sosial tersebut?
29. Apakah kamu tahu, apa yang harus dilakukan jika kamu mengalami risiko negatif dari media sosial?

30. Menurutmu, perlu tidak adanya lembaga khusus untuk menanggulangi dampak negatif dari penggunaan media sosial? Mengapa?
31. Siapakah/apakah yang menurut kamu paling tepat untuk mengkoordinir penanggulangan dampak negative dari penggunaan media sosial pada anak?
32. Menurutmu, bagaimana jejaring penanggulangan dampak negative sosial media pada anak? Siapa yang ada pada garda paling depan, yang bertanggung jawab dalam hal tersebut? Silahkan gambar, beri bobot.
33. Menurut kamu, bagaimana cara paling efektif untuk menciptakan sistem pendidikan melekat media sosial pada anak? (apakah tergantung kelompok usia? Bila ya – jelaskan)
34. Apa hal terburuk yang pernah terjadi padamu di media sosial?
35. Pernahkah kamu berusaha menghentikan penggunaan media sosial? Kenapa? Apa yang kamu alami saat berusaha menghentikan penggunaan media sosial?
36. Apakah orangtua/guru pernah menghentikanmu dari sosial media? Jika ya, jelaskan mengapa?
37. Untuk nomor 15 dan 16: Mengapa mereka merasa cemas atau lega karena terputus dari komunikasi di media sosial?

38. Apakah orang tua dan guru mengerti mengapa media sosial sangat penting bagi anak-anak seusia kalian?
39. Kalau mereka tidak mengerti, apa yang tidak mereka mengerti mengenai pentingnya media sosial bagi anak2 seusia kalian?
40. Diskusikan aturan menggunakan media sosial yang menurut kalian cocok dan bermanfaat untuk kalian

Appendix 3 - Panduan FGD Anak Berkebutuhan Khusus

SESI I

A. Penggunaan media sosial oleh anak

1. Menurut pemahaman kamu, apakah media sosial itu?
2. Apa saja media sosial yang kamu gunakan?
3. Mengapa kamu menggunakan media sosial?
4. Sejak kapan kamu menggunakan media sosial, dan bagaimana prosesnya?
5. Menurutmu, apakah manfaat/guna media sosial? Dengan menggunakan media sosial, kamu bisa mendapatkan apa saja?
6. Apa saja kegiatan kamu ketika menggunakan media sosial, apa yang paling sering? (simulasi)
7. Bagaimana cara kamu memilih teman di media sosial yang kamu gunakan?
8. Kapan saja kalian menggunakan media sosial? (kita bicara soal durasi dan ritme penggunaan)
9. Bagaimana kamu menggunakan media sosial (apakah perlu dibantu), bagaimana?
10. Menurut kamu, apakah media sosial boleh digunakan anak-anak seusia kalian? Mengapa?
11. Menurut kamu, apakah media sosial dibuat untuk ramah terhadap anak-anak? Kalau tidak, mengapa kamu katakana tidak

ramah/tidak dapat digunakan oleh semua penggunanya?

12. Menurut kamu, pada usia berapa anak-anak sebaiknya mendapat ijin untuk membuat akun media sosial? Mengapa?
13. Tahu/pernah dengar tidak – apa yang disebut dengan Children’s Online Privacy Protection Act (COPPA)? [*COPPA melarang situs-situs internet mengumpulkan informasi dari anak di bawah usia 13 tahun tanpa ijin dari orang tuanya*] Kira-kira apa?
14. Bagaimana pendapat kamu mengenai privacy data anak berkaitan dengan aktivitas mereka menggunakan media sosial? Apakah berbahaya? Apakah boleh-boleh saja? Data macam apa yang boleh dimiliki oleh internet dan data apa saja yang tidak boleh diambil oleh internet/industry?
15. Berdasarkan pengetahuanmu, data apa saja yang paling sering kamu bagikan (baik sadar maupun tidak sadar) di media sosial dan urutkan mana data yang berpotensi paling berbahaya (jika dibagikan dan diambil oleh internet/industry) – beri bobot.
16. Apakah kamu bergabung pada komunitas yang dibentuk di media sosial? Komunitas apa saja?
17. Kenapa kamu merasa ingin/perlu bergabung pada komunitas tersebut?

18. Beberapa institusi pendidikan menggunakan sosial media, baik untuk promosi institusi, informasi kegiatan, atau sebagai media untuk berkomunikasi para siswa. Bagaimana pendapat Anda mengenai hal ini?
19. Menurutmu, apakah perlu dibuat media sosial yang khusus untuk anak-anak? Seperti apa kira-kira media sosial yang kalian inginkan?
20. Apa arti media sosial bagi kamu?

SESI II

B. DAMPAK MEDIA SOSIAL PADA ANAK

21. Menurutmu apakah risiko umum saat menggunakan media sosial?
22. Apakah risiko tersebut sama untuk semua orang?
23. Apakah risikonya penggunaan media sosial tersebut berbeda-beda berdasarkan usia? Jelaskan/sebutkan.
24. Menurutmu, risiko apa yang paling berbahaya dalam penggunaan media sosial untuk anak? Buat urutan dan bobot – diskusikan dalam kelompok.
25. Berdasarkan peta yang kamu buat, menurutmu, bagaimana cara mencegah dampak negatif penggunaan sosial media oleh anak?
26. Perlukah diciptakan sebuah sistem/aplikasi khusus (bagi penyandang disabilitas) dalam upaya pencegahan dampak negative penggunaan sosial media? Jika ya, bagaimana yang diinginkan?
27. Bagaimana caramu menghindari risiko tersebut?
28. Dari mana kamu tahu cara menghindari risiko bahaya bermedia sosial tersebut?
29. Apakah kamu tahu, apa yang harus dilakukan jika kamu mengalami risiko negatif dari media sosial?

30. Menurutmu, perlu tidak adanya lembaga khusus untuk menanggulangi dampak negatif dari penggunaan media sosial? Mengapa?
31. Siapakah/apakah yang menurut kamu paling tepat untuk mengkoordinir penanggulangan dampak negative dari penggunaan media sosial pada anak?
32. Menurutmu, bagaimana jejaring penanggulangan dampak negative sosial media pada anak? Siapa yang ada pada garda paling depan, yang bertanggung jawab dalam hal tersebut? Silahkan gambar, beri bobot.
33. Menurut kamu, bagaimana cara paling efektif untuk menciptakan sistem pendidikan meleak media sosial pada anak? (apakah tergantung kelompok usia? Bila ya – jelaskan)
34. Apa hal terburuk yang pernah terjadi padamu di media sosial?
35. Pernahkah kamu berusaha menghentikan penggunaan media sosial? Kenapa? Apa yang kamu alami saat berusaha menghentikan penggunaan media sosial?
36. Apakah orangtua/guru pernah menghentikanmu dari sosial media? Jika ya, jelaskan mengapa?
37. Untuk nomor 15 dan 16: Mengapa mereka merasa cemas atau lega karena terputus dari komunikasi di media sosial?

38. Apakah orang tua dan guru mengerti mengapa media sosial sangat penting bagi anak-anak seusia kalian?
39. Kalau mereka tidak mengerti, apa yang tidak mereka mengerti mengenai pentingnya media sosial bagi anak2 seusia kalian?

Appendix 4 – Panduan FGD Orang Tua

SESI I

A. Penggunaan media sosial oleh anak

1. Menurut pemahaman Bapak dan Ibu, apakah media sosial itu?
2. Apakah Bapak dan Ibu menggunakan media sosial? Sejak kapan? Mengapa?
3. Sepengetahuan Bapak dan Ibu, apakah anak-anak bapak dan ibu menggunakan media sosial? Apa saja?
4. Menurut Bapak dan Ibu, apakah manfaat/guna media sosial? Kalau untuk anak-anak?
5. Menurut Bapak dan Ibu, siapakah/umur berapakah yang dikategorikan anak-anak?
6. Apakah Bapak dan Ibu ada dalam jejaring sosial anak-anak Bapak dan Ibu? Mengapa? Sejak kapan?
7. Kapan saja anak-anak bapak dan ibu menggunakan media sosial?
8. Pada usia berapa, Bapak dan Ibu mengizinkan anak-anak memiliki akun media sosial? Tahu tidak bahwa untuk memiliki akun medsos, ada batas usianya? Apakah Bapak dan Ibu membuat dengan menggunakan nama bapak dan ibu? Apakah Bapak dan Ibu mengizinkan mereka memalsukan usia?
9. Tahukah Bapak dan Ibu apa saja yang mereka lakukan ketika menggunakan media sosial?

10. Apakah Bapak dan Ibu mengerti mengapa media sosial sangat penting bagi anak-anak kalian?
11. Menurut Bapak dan Ibu, apakah media sosial dibuat untuk kelompok usia tertentu? (atau media sosial tidak mempedulikan kelompok usia penggunaannya). Kalau ya, sebutkan media sosial dan penggunaannya berdasarkan kelompok usia
12. Menurut kamu, apakah media sosial dibuat untuk ramah terhadap pengguna anak-anak? Kalau tidak, mengapa? Kalau ramah, mengapa?
13. Tahu/pernah dengar tidak – apa yang disebut dengan Children’s Online Privacy Protection Act (COPPA)? [*COPPA melarang situs-situs internet mengumpulkan informasi dari anak di bawah usia 13 tahun tanpa ijin dari orang tuanya*] Kira-kira apa?
14. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai privasi data anak berkaitan dengan aktivitas mereka menggunakan media sosial? Apakah berbahaya? Apakah boleh-boleh saja? Data macam apa yang boleh dimiliki oleh internet dan data apa saja yang tidak boleh diambil oleh internet/industry? Apakah bapak/ibu pernah memasang foto anak bapak dan ibu ketika mereka berusia di bawah 14 tahun?
15. Berdasarkan pengetahuan Bapak dan Ibu, data apa saja yang paling sering kamu

bagikan (baik sadar maupun tidak sadar) di media sosial dan urutkan mana data yang berpotensi paling berbahaya (jika dibagikan dan diambil oleh internet/industry) – beri bobot.

16. Beberapa institusi pendidikan menggunakan sosial media, baik untuk promosi institusi, informasi kegiatan, atau sebagai media untuk berkomunikasi para siswa. Bagaimana pendapat Bapak dan Ibu mengenai hal ini?

SESI II

B. DAMPAK MEDIA SOSIAL PADA ANAK

17. Menurut Bapak dan Ibu apakah media sosial berdampak pada anak-anak Anda?
18. Menurut Bapak dan Ibu apa dampak positif medsos untuk anak-anak Anda?
19. Menurut Bapak dan Ibu apakah risiko umum saat menggunakan media sosial?
20. Apakah keprihatinan utama Bapak dan Ibu dalam penggunaan media sosial oleh anak-anak? Mengapa (buat scoring)
21. Apakah yang Anda lakukan berkaitan dengan pertanyaan nomor 3 (pembatasan/banned/pengawasan/diskusi/control/dll)
22. Pernahkah Bapak dan Ibu melakukan percakapan dengan remaja Anda tentang topik yang berkaitan dengan sisi negatif media sosial?
23. Apa cara Bapa dan Ibu untuk meningkatkan komunikasi dengan anak-anak Anda saat mereka menjadikan media sosial sebagai bagian utama kehidupan mereka?
24. Apakah menurut Bapak dan Ibu penggunaan media sosial di mana anak-anak Anda adalah pengunanya, perlu dimonitor/control? Bagaimana respon anak-anak dengan langkah yang Bapak dan Ibu pilih/lakukan?

25. Menurut Bapak dan IBu, mengapa beberapa anak sangat menekankan pentingnya sos med untuk kehidupan mereka? **(menekankan lagi pertanyaan nomor 10 di sesi 1)**
26. Perlukah diciptakan sebuah sistem/aplikasi khusus dalam upaya pencegahan dampak negative penggunaan sosial media? Jika ya, bagaimana yang diinginkan?
27. Apakah bapak dan ibu tahu, apa yang harus dilakukan jika anak-anak mengalami risiko negatif dari media sosial?
28. Menurutmu, perlukah masyarakat/pemerintah mendirikan/mengembangkan satu lembaga khusus untuk menanggulangi dampak negatif dari penggunaan media sosial? Mengapa?
29. Siapakah/apakah yang menurut Bapak dan Ibu paling tepat untuk mengkoordinir penanggulangan dampak negatif dari penggunaan media sosial pada anak?
30. Menurut Bapak dan Ibu, bagaimana cara paling efektif untuk menciptakan sistem pendidikan melek media sosial pada anak?
Buat pembobotan

Appendix 5 – Panduan FGD Pemangku Kepentingan

SESI I

A. Penggunaan media sosial oleh anak

1. Menurut Anda, mengapa seorang anak menggunakan media sosial?
2. Apakah tiap kelompok usia memiliki alasan menggunakan media sosial secara berbeda?
3. Menurut pengamatan Anda, bagaimana penggunaan media sosial pada anak-anak? (kita bicara soal durasi dan ritme penggunaan)
4. Apakah menurut Anda penggunaan media sosial pada anak berbeda-beda sesuai kelompok usianya? Jelaskan.
5. Menurut Anda, apa saja yang dilakukan oleh anak ketika ia menggunakan media sosial?
6. Apakah menurut Anda kegiatan anak di media sosial berbeda-beda berdasarkan kelompok usia mereka? Jelaskan.
7. Menurut Anda, bagaimana sebaiknya penggunaan media sosial pada anak?
8. Ada data yang menyatakan bahwa anak mulai menggunakan sosial media pada usia 10-14 tahun. Menurut Anda, perlukan pemerintah dan industry melakukan sesuatu berkaitan dengan hal tersebut? Mengapa?
9. Jika ya, apa dan bagaimana implementasinya?

10. Menurut Anda, pada usia berapa anak-anak sebaiknya mendapat ijin untuk membuat akun media sosial? Mengapa?
11. Tahu/pernah dengar tidak – apa yang disebut dengan Children’s Online Privacy Protection Act (COPPA)? [*COPPA melarang situs-situs internet mengumpulkan informasi dari anak di bawah usia 13 tahun tanpa ijin dari orang tuanya*] Kira-kira apa?
12. Bagaimana pendapat Anda mengenai privacy data anak berkaitan dengan aktivitas mereka menggunakan media sosial? Apakah berbahaya? Apakah boleh-boleh saja? Data macam apa yang boleh dimiliki oleh internet dan data apa saja yang tidak boleh diambil oleh internet/industry?
13. Berdasarkan pengetahuan Anda, data apa saja yang paling sering dibagikan oleh anak (baik sadar maupun tidak sadar) di media sosial dan urutkan mana data yang berpotensi paling berbahaya (jika dibagikan dan diambil oleh internet/industry) – beri bobot.
14. Beberapa institusi pendidikan menggunakan sosial media, baik untuk promosi institusi, informasi kegiatan, atau sebagai media untuk berkomunikasi para siswa. Bagaimana pendapat Anda mengenai hal ini?

SESI II

B. DAMPAK MEDIA SOSIAL PADA ANAK

15. Menurut Anda, apakah risiko umum bila anak menggunakan media sosial?
16. Apakah risikonya penggunaan media sosial tersebut berbeda-beda berdasarkan usia? Jelaskan/sebutkan.
17. Menurut Anda, risiko apa yang paling berbahaya dalam penggunaan media sosial untuk anak? Buat urutan dan bobot – diskusikan dalam kelompok.
18. Berdasarkan peta yg Anda buat, menurut Anda, bagaimana cara mencegah dampak negatif penggunaan sosial media oleh anak?
19. Bagaimana peran Anda dalam pencegahan tersebut? (peran individu dan peran institusi)
20. Apakah Anda tahu, apa yang harus dilakukan jika anak mengalami risiko negatif dari media sosial?
21. Menurut Anda, perlukah masyarakat/pemerintah mendirikan/mengembangkan satu lembaga khusus untuk menanggulangi dampak negatif dari penggunaan media sosial? Mengapa?
22. Siapakah/apakah yang menurut Anda paling tepat untuk mengkoordinir penanggulangan dampak negative dari penggunaan media sosial pada anak?

23. Menurut Anda, bagaimana jejaring penanggulangan dampak negative sosial media pada anak? Siapa yang ada pada garda paling depan, yang bertanggung jawab dalam hal tersebut? Silahkan gambar, beri bobot.
24. Menurut Anda, bagaimana cara paling efektif untuk menciptakan sistem pendidikan melekat media sosial pada anak? (apakah tergantung kelompok usia? Bila ya – jelaskan)

Appendix 6 - Panduan FGD Kajian Dampak Media Sosial

Terhadap Anak

1. Pembukaan

Mengucapkan terima kasih kepada semua yang hadir dan menyiapkan waktunya untuk berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

Nama saya Saya adalah **[PERKENALKAN DIRI]**. Kami tim peneliti dari Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia. Tim terdiri dari **[PERKENALKAN NAMA-NAMA FASILITATOR DAN ASISTEN FASILITATOR]**.

Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia bekerja sama dengan KPPPA sedang menjalankan kajian dampak media sosial pada anak. Kajian ini nantinya akan kami gunakan untuk membuat buku panduan menggunakan media sosial untuk anak yang akan diberikan pada orang tua, guru (sekolah) dan anak-anak.

Untuk keperluan itu, kami akan melangsungkan diskusi kelompok, agar kami mendapatkan masukan mengenai dampak sosial media pada anak.

Hari ini kami mengundang Bapak/Ibu atau teman-teman untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok

dengan tema Media Sosial dan Anak, baik penggunaannya dan dampaknya.

[BACAKAN LEMBAR INFORMASI PESERTA]

Sebelumnya, kami akan memastikan bahwa bapak/ibu dan teman-teman bersedia mengikuti diskusi ini. Kami akan memberikan form persetujuan tertulis untuk diisi. Ada dua form yang perlu bapak dan ibu serta teman2 isi, yaitu persetujuan untuk mengikuti diskusi dengan direkam dan persetujuan untuk diambil foto dan videonya.

2. Lembar Persetujuan dan Informasi Partisipan

Lembar persetujuan harus diisi oleh semua partisipan yang hadir dengan melampirkan lembar informasi partisipan agar mereka dapat memahami isi dengan baik dari kegiatan yang dilakukan pada saat ini. Fasilitator menginformasikan kepada partisipan bahwa:

- dalam penelitian ini benar-benar bersifat sukarela, mereka dapat menolak untuk menjawab pertanyaan apa pun, dan bahwa mereka mungkin memilih untuk mengakhiri partisipasi mereka kapan pun dalam proses tersebut;
- Semua informasi yang diberikan akan dianonimkan dan dilindungi berdasarkan peraturan etika penelitian

- Tidak seorang pun dari luar tim peneliti memiliki akses terhadap data primer;

[SETELAH ITU, KUMPULKAN SEMUA LEMBAR PERSETUJUAN DENGAN RAPI]

3. Memulai Kegiatan

Setelah semua lembar persetujuan telah dikumpulkan, tanyakan kepada partisipan apakah sudah ada yang pernah mengikuti FGD sebelumnya? Jelaskan juga bahwa FGD sering dilakukan untuk melakukan penelitian sosial.

Dalam melakukan kajian ini, kami melakukan diskusi kelompok terfokus. Alasan penggunaan metode ini agar kita mendapatkan informasi lebih mendalam dari sekelompok kecil orang dalam kelompok terfokus. Dalam kegiatan ini, fasilitator hanya mengumpulkan informasi dari partisipan.

Kegiatan FGD akan berlangsung dalam dua bagian. Pada bagian pertama, kami akan memandu Anda untuk berdiskusi mengenai penggunaan dan respon terhadap penggunaan media sosial anak. Setelah itu kita akan istirahat untuk ISHOMA. Bagian kedua dilakukan setelah ISHOMA dengan topik diskusi dampak penggunaan media sosial anak dan konsekuensinya.

Partisipan diberikan informasi letak keberadaan kamar kecil dan pintu keluar. Partisipan diharapkan

agar lebih rileks dan santai selama kegiatan FGD ini berlangsung.

Fasilitator berhak memberitahu peraturan yang ada di dalam kegiatan FGD ini, seperti:

- Setiap orang harus berpartisipasi dalam kegiatan ini.
- Informasi yang diberikan dalam kelompok fokus harus dijaga kerahasiaannya
- Tetap bersama kelompok dan tolong jangan berdiskusi dengan pihak lain.
- Ponsel di silent agar tidak mengganggu berjalannya kegiatan FGD ini.

Terakhir, tanyakan kepada kelompok partisipan jika mereka memiliki pertanyaan atau masukan beritahu fasilitator.

4. Struktur dan Pertanyaan

Diskusi dimulai, pastikan memberi waktu kepada partisipan untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan dan jangan bergerak terlalu cepat. Gunakan probe untuk memastikan semua masalah ditangani, namun terus berlanjut saat fasilitator merasa mulai mendengar informasi berulang.

**[LIHAT LAMPIRAN DAFTAR
PERTANYAAN]**

5. Perlengkapan yang dibutuhkan

- Recorder
- Notes untuk mencatat
- Kertas Plano
- Kertas Meta plan / post it
- Spidol
- Lem kertas
- Kamera

Appendix 7 – Lembar Informasi Partisipan

KAJIAN DAMPAK SOSIAL MEDIA PADA ANAK

Lembar Informasi Partisipan

Terima kasih Anda telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi. Penelitian ini dilakukan oleh KPPA, bekerja sama dengan Universitas Indonesia. Dalam dokumen ini, kami akan menginformasikan latar belakang penelitian, apa yang kami harapkan dari Anda ketika berpartisipasi, serta hak-hak Anda ketika memutuskan untuk menjadi peserta.

1. Judul Penelitian

Kajian Dampak Sosial Media pada Anak

2. Latar Belakang dan Tujuan Penelitian

Program penelitian “Kajian Dampak Sosial Media pada Anak” yang diselenggarakan oleh Universitas Indoensia bertujuan untuk mempelajari penggunaan media social pada anak dan dampak yang ditimbulkannya.

Terkait hal itu, kami tertarik untuk memahami bagaimana para pemangku kepentingan terkait media social, seperti misalnya orang tua, anak, pemerintah, aparat hukum, aparat pengadilan, pendidik, industri dan pihak-pihak lain memahami penggunaan media social oleh anak dan dampak bagi

mereka. Dalam studi ini, kami akan fokus pada media social seperti Facebook, Path, Instagram, Ask.FM. Melalui studi ini, para peneliti kami akan bertanya pada Anda mengenai manfaat, kerugian, bahaya, kelemahan, strategi, pendampingan, respon, dan modifikasi yang terjadi pada saat anak-anak menggunakan media social.

Berikut adalah nama-nama dan kontak para peneliti yang terlibat dalam penelitian ini:

- Dr Endah Triastuti, Universitas Indonesia, dek.titut@gmail.com
- Dr Inaya Rakhmani, Universitas Indonesia, inaya.rakhmani@gmail.com
- Dimas Adrianto Prabowo, M.Sci, Universitas Indonesia, sari.damar.ratri@gmail.com
- [Nurul Akmal, S.Sos, Universitas Indonesia](#)
- [Dwiditiya Pamungkas, S.Sos, Universitas Indonesia](#)
- [Wahyu Eka Putra, S.Sos, Universitas Indonesia](#)

Kami ingin menegaskan pula bahwa kajian ini terselenggara dengan ijin dari KPPA dan PUsat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia.

3. Mengapa Anda diundang untuk berpartisipasi?

Kami meminta Anda untuk mengikuti penelitian ini karena Anda merupakan salah satu pemangku kepentingan yang berpengaruh dalam aktifitas anak dalam menggunakan media sosial (ITU, 2014). Sehingga, kami berharap keikutsertaan Anda semua dalam diskusi ini dapat memberikan masukan penting untuk pembuatan buku panduan menggunakan media sosial untuk anak.

4. Apakah Anda wajib berpartisipasi?

Partisipasi dalam penelitian ini bersifat sukarela. Anda punya hak penuh untuk memutuskan berpartisipasi atau tidak. Jika Anda tidak bersedia, tidak ada risiko atau kerugian apapun. Jika Anda memutuskan berpartisipasi, Anda pun setiap saat dapat menolak untuk menjawab pertanyaan. Jika Anda ingin berhenti atau merasa tidak nyaman dengan pertanyaan yang diajukan, beritahukan pada peneliti, dan kami tidak akan memaksa Anda untuk menjawab atau meneruskan wawancara/FGD.

5. Bagaimana penelitian ini berlangsung?

Melalui studi tentang kajian dampak media social pada anak, kami ingin mengetahui penggunaan, respon dan dampak pemangku kepentingan pada kegiatan bermedia social oleh anak. Artinya, kami akan fokus di dua area yaitu penggunaan dan respon terhadap penggunaan media social serta dampak media social pada anak.

Jika Anda setuju untuk ikut dalam penelitian, Anda akan kami minta untuk menandatangani lembar persetujuan keikutsertaan Anda dalam diskusi kelompok ini.

6. Bagaimana dengan informasi dan data yang Anda berikan dalam penelitian?

Informasi yang Anda bagi, jawaban-jawaban Anda dan data yang Anda sebutkan akan sepenuhnya dirahasiakan. Hanya peneliti yang terlibat (dapat Anda lihat dalam daftar di bawah) yang dapat mengakses data Anda.

- Dr Endah Triastuti, Universitas Indonesia, dek.titut@gmail.com
- Dr Inaya Rakhmani, Universitas Indonesia, inaya.rakhmani@gmail.com
- Dimas Adrianto Prabowo, M.Sci, Universitas Indonesia, sari.damar.ratri@gmail.com

- [Nurul Akmal, S.Sos, Universitas Indonesia](#)
- [Dwiditiya Pamungkas, S.Sos, Universitas Indonesia](#)
- [Wahyu Eka Putra, S.Sos, Universitas Indonesia.](#)

Jika kami menggunakan atau menginformasikan data kepada pihak luar, kami akan menjaga anonimitas. Hal ini berarti tidak menyebutkan identitas Anda (misalnya, Anda disebut sebagai “Peserta 1” bukan nama Anda). Jika kami tidak dapat mengungkapkan data tanpa menjaga kerahasiaan identitas, maka data tersebut tidak akan keluar dari kelompok peneliti yang terlibat. Sebagai peneliti, kami terikat oleh kode etik yang mewajibkan kami menjaga anonimitas dan kerahasiaan identitas Anda.

Catatan dan rekaman yang digunakan saat penelitian akan disimpan di tempat yang aman dan terkunci. Hanya staf penelitian yang terlibat yang dapat mengakses informasi tersebut. Jika kami mengutip pernyataan Anda, kami akan mengutip tanpa menyebutkan nama Anda. Tim peneliti akan melindungi data Anda dan mematuhi segala hukum yang berlaku terkait dengan kerahasiaan informasi Anda. Setelah rangkaian studi ini selesai, data-data yang Anda berikan akan dihancurkan.

7. Apakah hasil penelitian ini akan dipublikasikan?

Penelitian Kajian Dampak Media Sosial ini akan digunakan sebagai salah satu materi pembelajaran dalam bentuk buku panduan penggunaan media sosial yang akan dibagikan dan diperkenalkan pada orang tua, sekolah, guru dan anak. Sehingga hasil dari kajian ini mungkin akan dipublikasikan dan digunakan dalam kurikulum pengajaran di sekolah atau kebijakan pemerintah atau konferensi atau dipublikasikan dalam jurnal ilmiah dan tulisan yang bersifat akademis.

8. Siapa yang dapat saya kontak jika saya ingin komplain dan menyatakan keberatan saya terhadap penelitian ini?

Prosedur Komplain

Jika Anda memiliki keluhan, mengenai hal apapun, dalam penelitian ini, Anda dapat menghubungi peneliti yang terlibat (lihat dalam daftar di atas). Anda juga dapat langsung menghubungi supervisor mereka (Endah Triastuti, PhD, 6281293669388, email endah.triastuti@ui.ac.id yang akan berusaha menjawab pertanyaan dan menanggapi keluhan Anda)

Peneliti harus menanggapi/menjawab Anda dalam waktu maksimal 10 hari kerja dan memberikan Anda gambaran atau usulan mengenai bagaimana cara kami menyelesaikan permasalahan

9. Apakah Anda punya pertanyaan lebih lanjut?

Silakan menghubungi atau bertanya pada peneliti di lapangan untuk menyampaikan pertanyaan, usulan, komentar, atau keluhan mengenai penelitian ini.

Sekali lagi, kami ucapkan terima kasih atas waktu dan pengertian yang Anda berikan. Salam.

Appendix 8 – Lembar Persetujuan

KAJIAN DAMPAK MEDIA SOSIAL PADA ANAK

Partisipasi Anda dalam penelitian ini bersifat sukarela. Artinya, Anda dapat menolak untuk ikut dalam penelitian, atau Anda dapat memutuskan untuk mundur dari penelitian ini kapanpun tanpa adanya hukuman ataupun kerugian apapun. Jika Anda ingin berhenti, beritahukan kepada peneliti.

Anda akan diberikan salinan lembar ini untuk Anda simpan.

1. Apakah Anda telah membaca atau dibacakan informasi mengenai penelitian ini dan telah memahami apa yang disampaikan?

YA

TIDAK

2. Apakah pertanyaan-pertanyaan Anda telah dijawab oleh peneliti, dan Anda dapat mengajukan pertanyaan tambahan?

YA

TIDAK

3. Apakah Anda paham bahwa Anda dapat mundur dari penelitian tanpa dikenai hukuman apapun dengan cara memberi tahu peneliti?

YA

TIDAK

4. Apakah Anda menngizinkan peneliti untuk merekam suara Anda saat diskusui dan paham bahwa data Anda akan dirahasiakan—sesuai dengan yang tertulis di lembar informasi?

YA

TIDAK

5. **Apakah Anda menngizinkan peneliti untuk mengambil foto dan video Anda saat diskusi dan paham bahwa data Anda akan dirahasiakan—sesuai dengan yang tertulis di lembar informasi?**

YA

TIDAK

6. Apakah Anda paham siapa yang berhak mengakses data Anda, bagaimana data Anda disimpan, serta apa yang akan kami lakukan dengan data tersebut di akhir penelitian?

YA

TIDAK

Mohon tandatangan dan sertakan nama Anda jika Anda paham dan bersedia ikut dalam penelitian ini:

Persetujua Peserta

Nama Lengkap:

Tanggal:

Tanda tangan:

Tanggal:

Peneliti

Nama lengkap:

Tanggal:

Tanda tangan:

Tanggal:

DAFTAR PUSTAKA

- ABBOTT, L. & LANGSTON, A. 2006. *Parents Matter: Supporting the Birth to Three Matters Framework*, Open University Press.
- BPS 2014. Statistik Pemuda Indonesia. *Hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional*.
- HOLLOWAY, D., GREEN, L. & LIVINGSTONE, S. 2013. Zero to eight: Young children and their internet use. London: The London School of Economics and Political Science.
- ITU 2016. Guidelines for Policy Makers on Child Online Protection. *In: ITU (ed.)*.
- LIAMPUTTONG, P. 2011. *Focus group methodology: Principle and practice*, Sage Publications.
- NATIONS, T. U. 1989. Convention on the Rights of the Child. *In: NATIONS, T. U. (ed.) 1557. Treaty Series ed.*
- NIKKEN, P. & SCHOLS, M. 2015. How and Why Parents Guide the Media Use of Young Children. *Journal of Child and Family Studies*, 24, 3423-3435.
- OFCOM 2014. Children and Parents: Media Use and Attitudes Report. United Kingdom: Ofcom.
- RIDEOUT, V. 2013. Zero to Eight Children's Media Use in America 2013. A Common Sense Media Research Study.
- SMITHSON, J. 2000. Using and analysing focus groups: limitations and possibilities. *International journal of social research methodology*, 3, 103-119.

TRIASTUTI, E., PRABOWO, A. I. & NAPIS, H. V.
2017. Peta Jalan Perlindungan Anak
Indonesia di Internet: Suatu Pengantar.
Jakarta: Kementerian Komunikasi dan
Informatika (KEMKOMINFO) Republik
Indonesia.