



Modul Pencegahan Eksploitasi dan Kekerasan Seksual Anak di Ranah Daring Bagi Orang Tua dan Pengasuh

Modul Pencegahan Eksploitasi dan Kekerasan Seksual Anak di Ranah Daring Bagi Orang Tua dan Pengasuh

(Untuk digunakan oleh Fasilitator Masyarakat)

Pengarah

Nahar, Deputy Perlindungan Khusus Anak, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak)

Ciput Purwianti, Asisten Deputy Perlindungan Khusus Anak dari Kekerasan, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak

Astrid Gonzaga Dionisio, Child Protection Specialist, UNICEF Indonesia

Penyusun

M. Ramli AT
Buchari Mengge
Nuvida RAF
Syaifullah

Editor

Amelia Tristiana, Child Protection Specialist, UNICEF Field Office Makassar
Putu Ayu Widhi Lestari, Child Protection Officer, UNICEF Field Office Makassar
Arafah
Andi Nurlela

Penerbit

Kementerian Pemberdayan Perempuan dan Perlindungan Anak dan UNICEF Indonesia ©2024
berkerjasama dengan Yayasan BaKTI dan Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin

Tata Letak & Fotografi

©Yayasan BaKTI

Sambutan

Saat ini internet sudah sangat melekat dan menjadi kebutuhan dasar kehidupan sehari-hari kita semua karena mampu menawarkan berbagai akses komunikasi dan informasi secara efektif dan efisien. Internet menciptakan ruang digital baru yang sekaligus berdampak pada munculnya kultur dan generasi baru yang biasa disebut dengan *digital natives*. *Digital natives* merupakan individu yang telah mengenal teknologi sejak dini dan terbiasa untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam kesehariannya, dan anak – anak masuk ke dalam kategori ini.

Sebagai *digital natives*, anak – anak menyukai dan menjadi pengguna aktif internet untuk beragam keperluan khususnya berkoneksi dengan orang terdekat, mencari teman dan mendapatkan hiburan. Akan tetapi, di samping beragam kemudahan akses dan manfaat yang diperoleh anak-anak dari internet, ada juga berbagai ancaman yang perlu diwaspadai dan membahayakan keselamatan anak. Namun, masih banyak anak-anak yang tidak menyadari ancaman tersebut.

Menghabiskan waktu selama 5 jam sehari dihadapan gawainya tentu berimplikasi pada kesehatan mata anak, bahkan tidak jarang yang mengalami gangguan kesehatan mental dalam berbagai tingkatan misalnya adiksi game online ataupun pornografi. Selain itu, anak-anak dengan literasi digital yang rendah dan *over-sharing* di media sosial juga berpotensi disalahgunakan data-data pribadinya untuk kejahatan. Anak terpengaruh budaya ataupun tren yang dapat membahayakan dirinya dan orang-orang sekitarnya juga menjadi keprihatinan kita bersama. Hal yang disayangkan adalah banyak anak yang tidak tahu ke mana mencari pertolongan atau tidak mau melapor, baik kepada orang tua ataupun pihak berwenang lainnya.

Peran orang tua sebagai pengasuh utama anak merupakan benteng awal bagi perlindungan anak. Sebagai *role model* bagi anak-anaknya masih banyak orang tua yang tidak mengetahui bagaimana mempergunakan perangkat digital yang terhubung ke internet dengan baik dan aman, dan lemah dalam pengawasan terhadap aktivitas anaknya di ranah daring.

Bagian utama yang paling penting saat ini kita perlu untuk bersama-sama membangun ekosistem positif bagi lingkungan digital yang ramah dan aman bagi anak dan tentunya melibatkan partisipasi anak untuk mendengarkan pandangan mereka demi kepentingan terbaiknya. Lingkungan digital ini dapat dibangun di rumah, di sekolah dan di tengah-tengah masyarakat. Untuk itu, semua pihak berhak untuk mendapatkan akses kepada pelatihan-pelatihan, pendampingan teknis dan peningkatan kapasitas di bidang terkait lainnya termasuk pengasuhan/*parenting* dan layanan korban.

Hadirnya modul Online Children Sexual Exploitation and Abuse (OCSEA) yang merupakan kolaborasi dari UNICEF Indonesia, ECPAT Indonesia, tim peneliti, tim penyusun modul dan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak diharapkan dapat menjadi katalisator bagi perlindungan anak di ranah daring. Agar dapat sesuai dengan kebutuhan dan tepat sasaran, modul ini dibuat untuk 5 kategori yaitu Anak, Orang Tua, Guru, Pengada Layanan dan Aparat Penegak Hukum.

Modul ini diharapkan dapat diintegrasikan kepada program dan kegiatan yang ada di dalam Kementerian/Lembaga sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas dan tersistematis. Semoga langkah yang kita lakukan melalui modul ini dapat memberikan secercah harapan untuk perlindungan anak-anak Indonesia.

Deputi Bidang Perlindungan Khusus Anak



Nahtar

Daftar Isi

Daftar Istilah 4

Pengantar 6

- A. Latar Belakang 6
- B. Kegunaan Modul Pelatihan 6
- C. Metode Pelatihan 6
- D. Aturan dan Kesepakatan Pembelajaran 7
- E. Kriteria Utama Trainer 7
- F. Kriteria dan Seleksi Peserta 7
- G. Persiapan 7
- H. Saran Jadwal Pelatihan 7
- I. Review dan Umpan Balik 10
- J. Penghargaan dan Sertifikat 10
- K. Evaluasi Pelatihan 10

Bagian 1

Mengenal Aktivitas Anak di Ranah Daring 11

- A. Deskripsi 12
- B. Tujuan Pembelajaran 12
- C. Waktu 12
- D. Skema Modul 12
- E. Pokok Bahasan 12
- F. Lembar Kerja Aktivitas Anak di Ranah Daring 14
 - Alat Pendukung 14
 - Proses Belajar/Langkah 14
- G. Lembar Kerja Risiko OCSEA di Ranah Daring 17
 - Alat Pendukung 17
 - Proses Belajar/Langkah 17
- H. Bahan Bacaan 16
 - Mengenal Aktivitas Anak-Anak di Ranah Daring 18
 - Tingkat Kerentanan Setiap Aktivitas Di Ranah Daring 18

Bagian 2

Mengenal OCSEA 25

- A. Deskripsi 26
- B. Tujuan Pembelajaran 26
- C. Waktu 26
- D. Skema Modul 26
- E. Pokok Bahasan 26
- F. Lembar Kerja Mengenal OCSEA 26
 - Alat Pendukung 26
 - Proses Belajar/Langkah 27
- G. Bahan Bacaan 31

Bagian 3

Dampak OCSEA 36

- A. Deskripsi 37
- B. Tujuan Pembelajaran 37
- C. Waktu 37
- D. Skema Modul 37
- E. Pokok Bahasan 37
- F. Lembar Kerja Dampak OCSEA 38
- G. Bahan Bacaan 38
 - Dampak OCSEA Terhadap Anak 38

Daftar Istilah

- Biometrik** Data-data biologis seseorang.
- Browsing** Kegiatan menjelajah dunia internet dengan menggunakan peramban atau *browser*.
- Channel Telegram** Kanal atau saluran di Telegram yang bersifat satu arah, hanya admin yang bisa memasukkan foto/video/narasi ke dalam kanal tersebut.
- Chatting** Percakapan di ranah daring dengan menggunakan aplikasi.
- Download** Kegiatan mengambil data dari jaringan internet dan menyimpannya di perangkat keras.
- Gadget** Istilah yang merujuk kepada alat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia disebut gawai.
- ICT** *Information, Communication, and Technology* atau teknologi komunikasi dan informasi.
- Konten** Informasi yang tersedia pada media atau produk elektronik. Konten pada media ini bisa diartikan sebagai suatu alat yang menjadi media berkomunikasi antar pengguna media elektronik.
- Live streaming** Tayangan atau siaran langsung yang dilakukan dengan bantuan internet dan aplikasi tertentu.
- MLive** Sebuah aplikasi yang berisi tayangan siaran langsung (*live streaming*).
- OCSEA** *Online Children Sexual Exploitation and Abuse* atau Eksploitasi dan Kekerasan Seksual Anak di Ranah Daring.
- Offline** Di luar jaringan (luring), kondisi ketika kita tidak terhubung dengan internet.
- Online** Di dalam jaringan (daring), kondisi ketika terhubung dengan jaringan internet.
- PAP** Merupakan singkatan dari kata *post a photo* atau mengirimkan foto. Biasa digunakan sebagai istilah ketika meminta foto kepada seseorang.
- Platform** Perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan untuk menggerakkan suatu aplikasi
- Podcast** Konten audio yang berisi obrolan atau bisa ditambahkan dengan musik.
- Pop up iklan** Iklan yang muncul dengan posisi yang melayang ketika kita membuka sebuah situs.
- Post-test** Kegiatan menguji tingkatan pengetahuan peserta terhadap materi yang disampaikan setelah pelatihan diberikan.
- Pre-test** Kegiatan menguji tingkatan pengetahuan peserta terhadap materi yang akan disampaikan.
- Self-efficacy** Efikasi diri yang dimiliki seseorang biasanya akan berpengaruh pada individu tersebut dalam menentukan sebuah tindakan atau keputusan.

Sharenting Gabungan dari *share* (membagikan) dan *parenting* (pengasuhan), istilah ini digunakan untuk praktik membagikan kebiasaan atau cara pengasuhan anak yang berlebihan.

Smartphone Ponsel pintar yang tidak hanya memiliki fungsi menelepon dan mengirim pesan, tapi juga beragam fungsi lainnya yang lebih moderen.

Social media Beragam aplikasi yang memungkinkan penggunanya berinteraksi dengan sesama pengguna seperti layaknya lingkungan sosial di dunia nyata

Upload Kegiatan mengunggah atau memasukkan data ke dalam jaringan internet. Data bisa berupa foto, video, atau data lainnya.

Video call Percakapan menggunakan video dengan memanfaatkan aplikasi dan jaringan internet.

VPN *Virtual Private Network* atau jaringan virtual privat, sebuah metode yang membantu menyembunyikan lokasi riil penggunaannya.

Website Kumpulan halaman di ranah daring yang punya nama tertentu, berisi beragam informasi yang bisa diakses.



Foto: Andi Syafrizal/BaKTI/2023

Pengantar

A. Latar Belakang

Manfaat internet semakin banyak dirasakan berbagai kalangan saat ini. Dalam konteks keluarga, orang tua dan anak telah terlibat dalam pemanfaatan internet. Keduanya memang memiliki hak yang sama dalam mengakses informasi melalui internet yang menyediakan beragam kebutuhan. Seiring pertumbuhan dan perkembangan usianya, anak-anak (berumur 0 – 18 tahun) yang lahir di era digital telah mengenal gadget sedari dini karena salah satunya dikenalkan oleh orang tuanya.

Terlepas dari manfaat teknologi digital ini, internet juga berisi informasi yang tidak layak dan negatif untuk anak-anak seperti interaksi di berbagai media sosial yang mengarah pada kekerasan verbal atau perundungan, hingga terjadinya kekerasan seksual. *Online Children Sexual Exploitation and Abuse* (OCSEA) atau

Eksplorasi dan Kekerasan Seksual Anak di Ranah Daring semakin meningkat, sehingga menuntut perhatian semua pihak di sekitar anak, seperti orang tua, guru, pemuka masyarakat, aparat hukum, dan tentunya kita semua. Hal tersebut penting karena anak-anak berhak hidup aman dan bahagia menikmati hak-haknya sebagai warga negara sebagaimana orang dewasa.

Modul ini dibuat dengan tujuan pencegahan OCSEA melalui peran orang tua dan pengasuh, sehingga anak belajar dan dipersiapkan untuk menjadi bagian dari kehidupan sosial masyarakat. Modul ini disusun berdasarkan hasil asesmen dan diskusi terarah yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan orang tua dan pengasuh dalam menjaga dan melindungi anak dari OCSEA di mana saja.

B. Kegunaan Modul Pelatihan

Modul OCSEA ini ditujukan untuk para fasilitator masyarakat yang selanjutnya akan bertugas menyosialisasikannya kepada orang tua di lingkungannya masing-masing. Modul ini merupakan panduan bagi fasilitator dalam melakukan pelatihan guna meningkatkan pengetahuan dan membangun keterampilan,

sikap, dan perilaku yang sehat dan aman dalam melakukan aktivitas di ranah daring.

Lebih luas, modul ini diharapkan juga dapat membangun pemahaman dan komitmen para pemangku kepentingan demi perlindungan anak, sehingga dapat berkontribusi untuk menjamin kondisi terbaik bagi anak-anak.

C. Metode Pelatihan

Adapun metode pelatihan Modul OCSEA adalah “pembelajaran orang dewasa” di mana para peserta (fasilitator masyarakat) diasumsikan sebagai individu yang telah mempunyai pengetahuan awal dan pengalaman terkait aktivitas di ranah daring, dan isu kekerasan seksual terhadap anak secara umum. Pengetahuan dan pengalaman peserta dapat memperkaya proses pelatihan yang interaktif. Fasilitator memiliki kebebasan dalam pengembangan materi dengan tetap mengacu pada substansi materi pelatihan.

Penyegaran dan pemanasan dilakukan dengan tujuan untuk menghindarkan peserta dari kejenuhan, sehingga suasana pelatihan menjadi menyenangkan. Terkait ini maka fasilitator diharapkan dapat membaca situasi pelatihan. Penyegaran dapat dilakukan dengan merujuk pada berbagai panduan, oleh karena itu pelibatan peserta untuk memimpin penyegaran dan pemanasan kegiatan sangat disarankan.

D. Aturan dan Kesepakatan Pembelajaran

Prinsip utama dalam pelatihan ini adalah saling menghormati, menghargai pendapat, keaktifan peserta, tepat waktu, dan penggunaan gawai (gadget) tidak mengganggu jalannya pelatihan. Prinsip ini diterapkan sebagai aturan pembelajaran selama pelatihan agar proses pelatihan berjalan

dengan baik. Karenanya aturan ini harus disepakati bersama antara tim fasilitator dan peserta.

Kesepakatan ini merupakan satu tahapan dari bagian awal pengenalan dan harus diberikan waktu khusus sebelum materi pelatihan dimulai.

E. Kriteria Utama *Trainer*

Kriteria utama *trainer* atau yang membawakan materi pelatihan OCSEA ini sebagai berikut:

1. Memahami dan memiliki komitmen terhadap masalah perlindungan anak.
2. Memiliki dedikasi dan kesungguhan untuk mewujudkan terlaksananya sistem perlindungan anak, khususnya terkait OCSEA.

3. Memahami dengan baik isi modul pelatihan.
4. Memiliki keterampilan dalam memfasilitasi dan mendiseminasi isi pelatihan dengan baik, utamanya memfasilitasi peserta pada saat pelatihan berlangsung.

F. Kriteria dan Seleksi Peserta

Kriteria peserta sebagai berikut:

1. Memiliki minat mempelajari dan memahami isu perlindungan anak, khususnya terkait OCSEA.
2. Bersedia mengikuti pelatihan dengan sungguh-sungguh selama durasi pelatihan.
3. Memiliki dedikasi, kesungguhan, dan keuletan dalam mewujudkan terlaksananya sistem perlindungan anak terkait OCSEA, setelah mengikuti pelatihan.

4. Bersedia melakukan diseminasi (penyebaran informasi) dan melakukan advokasi kebijakan kepada pemangku kepentingan di lingkungan sekitarnya.
5. Peserta dapat diseleksi berdasarkan kriteria yang ditentukan dengan memperhatikan keterwakilannya berdasarkan wilayah dan kelompok sasaran.

G. Persiapan

Persiapan yang perlu dilakukan sebelum pelatihan adalah:

1. Tempat pelatihan, termasuk pengaturan ruangan.
2. Alat-alat pendukung.
3. Materi presentasi, bahan diskusi, alat permainan, video (disiapkan oleh *trainer*).

4. Jadwal kegiatan. *Trainer* harus memastikan setiap sesi berjalan sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan.
5. Semua pelaksana kegiatan sebaiknya sudah berada di lokasi kegiatan paling lambat 1 (satu) jam sebelum kegiatan.

H. Saran Jadwal Pelatihan

Pelatihan ini berdurasi 18 jam pelatihan (JP), di mana 1 JP setara 45 menit. Sehingga untuk pelatihan ini dibutuhkan selama 810 menit efektif.

Berikut adalah panduan jadwal pelatihan yang dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan:

No.	Aktivitas	Durasi	Waktu	Keterangan
HARI PERTAMA				
1.	Pembukaan dan orientasi pelatihan	30 menit	08:30 – 09:00	Dipandu fasilitator
2.	Perkenalan dan <i>pre test</i>	30 menit	09:00 – 09:30	Dipandu fasilitator
<i>Coffee break</i>		10 menit	09:30 – 09:40	
3.	SESI 1: Mengetahui Aktivitas Anak di Ranah Daring <ul style="list-style-type: none"> • Pengantar/pengenalan konsep • Diskusi lembar kerja 1 (aktivitas anak di ranah daring) • Diskusi lembar kerja 2 (Risiko OCSEA di ranah daring) 	90 menit	09:40 – 11:10	
4.	SESI 2: Mengetahui OCSEA <ul style="list-style-type: none"> • Pengantar/pengenalan konsep • Diskusi kelompok dengan contoh kasus OCSEA 	50 menit	11:10 – 12:00	
Istirahat/makan siang		60 menit	12:00 – 13:00	
5.	• Lanjutkan diskusi dan presentasi kelompok	50 menit	13:00 – 13:50	Diskusi kelompok
<i>Ice breaking</i>		10 menit	13:50 – 14:00	Fasilitator
6.	SESI 3: Dampak OCSEA <ul style="list-style-type: none"> • Pengantar/pengenalan konsep • Diskusi kelompok tentang dampak OCSEA 	60 menit	14:00 – 15:00	Fasilitator
7.	SESI 4: Hak dan perlindungan anak di ranah daring <ul style="list-style-type: none"> • Pengantar/pengenalan konsep • Pemutaran video 1 dan diskusi 	30 menit	15:00 – 15:30	
<i>Coffee break</i>		30 menit	15:30 – 16:00	
8.	• Lanjutkan diskusi video 1 • Pemutaran video 2 dan diskusi	30 menit	16:00 – 16:30	Dipandu fasilitator
9.	Penutupan	15 menit	16:30 – 16:45	Fasilitator

No.	Aktivitas	Durasi	Waktu	Keterangan
HARI KEDUA				
1.	Pembukaan dan <i>review</i> hari pertama	30 menit	08:30 – 09:00	Fasilitator
2.	SESI 5: Pengasuhan di era digital <ul style="list-style-type: none"> • Pengantar/pengenalan konsep • Diskusi kelompok dengan tema: hambatan dalam komunikasi 	45 menit	09:00 – 09:45	
<i>Coffee break</i>		15 menit	09:45 – 10:00	
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Pemutaran video tentang disiplin positif • Pengenalan konsep disiplin positif dan konsekuensi logis • Diskusi tentang disiplin positif dan konsekuensi logis 	45 menit	10:00 – 10:45	Diskusi Kelompok
4.	SESI 6: Tindakan orang tua ketika terjadi OCSEA <ul style="list-style-type: none"> • Pengantar/pengenalan konsep (termasuk materi Dukungan Psikologis Awal) • Permain lapor/tidak lapor • Respon orang tua menggunakan fitur blokir dan lapor di aplikasi 	75 menit	10:45 – 12:00	Fasilitator
Istirahat/Makan siang		60 menit	12:00 – 13:00	
5.	SESI 7: Berinternet yang aman <ul style="list-style-type: none"> • Pengantar/pengenalan konsep • Diskusi strategi yang aman di ranah daring • Pengenalan fungsi parental control 	90 menit	13:00 – 14:30	Fasilitator
6.	<i>Ice breaking</i>	15 menit	14:30 – 14:45	Games / aktivitas gerak
7.	SESI 8: Internet sehat: fokus pada manfaat <ul style="list-style-type: none"> • Pengantar/pengenalan konsep • Diskusi manfaat dari aplikasi 	60 menit	14:45 – 15:45	
<i>Coffee break</i>		15 menit	15:45 – 16:00	
8.	Penguatan materi	30 menit	16:00 – 16:30	Fasilitator
9.	<i>Post test</i> dan penutupan	30 menit	16:30 – 17:00	Fasilitator

I. Review dan Umpan Balik

Demi efektivitas pelatihan, dianjurkan agar *review* dan umpan balik bisa dilakukan setiap hari di akhir kegiatan. Tim fasilitator perlu menyediakan ruang agar para peserta bisa memberikan umpan balik secara leluasa melalui berbagai cara. Fasilitator dapat meminta peserta menuliskan hal yang dianggap sudah baik dan hal yang perlu

ditingkatkan dalam pelatihan.

Terkait ini, *pre test* untuk peserta juga bisa dilakukan setelah pembukaan pelatihan untuk melihat pengetahuan dasar peserta, sedangkan *post test* dapat dilakukan setelah semua modul selesai diajarkan.

J. Penghargaan dan Sertifikat

Penghargaan akan diberikan kepada setiap peserta yang memenuhi syarat. Bentuk penghargaan dapat berupa sertifikat keikutsertaan yang diberikan pada saat penutupan pelatihan.

Sertifikat diberikan kepada setiap peserta yang mampu mengikuti semua kegiatan pelatihan dan memperoleh nilai *post-test* di atas 70%.

K. Evaluasi Pelatihan

Evaluasi untuk fasilitator dan pelaksana kegiatan dilakukan untuk membantu peningkatan kualitas pelatihan. Evaluasi dilakukan setelah proses pelatihan, dan dapat memanfaatkan umpan balik dari peserta. Fokus evaluasi pada pelaksanaan

pelatihan, seperti materi/kurikulum pelatihan, kesiapan fasilitator, proses, ketersediaan bahan dan alat pelatihan, akomodasi, konsumsi, dan manfaat pelatihan yang dirasakan peserta.



Foto: Andi Muh. Syafrizal/BaKTI/2023



Mengenal Aktivitas Anak di Ranah Daring



1

Bagian 1: Mengenal Aktivitas Anak di Ranah Daring

A. Deskripsi

Bagian ini menggambarkan dan menjelaskan berbagai aktivitas yang biasa dilakukan anak di ranah daring. Penggambaran dilakukan terhadap berbagai aktivitas dominan yang biasa ditemukan, baik yang berbentuk aktivitas umum maupun aktivitas yang didasarkan tujuannya. Aktivitas umum berupa sejumlah cara yang dipilih dalam memperoleh informasi; sementara berdasarkan tujuannya berupa aktivitas untuk belajar terpola/terstruktur maupun non terstruktur, aktivitas

berkomunikasi dengan pihak lain, aktivitas bermedia sosial, atau untuk mendapatkan hiburan.

Secara lebih spesifik juga digambarkan dan dijelaskan apa saja aktivitas di ranah daring, apa saja aplikasi yang digunakan, berapa lama waktu menggunakan aplikasi tersebut, dan risiko OCSEA dari tiap aktivitas. Dengan demikian diharapkan ada penggambaran awal untuk mengenali konteks terjadinya OCSEA, sehingga dapat membantu memahami topik bab selanjutnya.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari topik ini, peserta diharapkan:

1. Memahami dan terampil mengidentifikasi berbagai aktivitas anak di ranah daring dan aplikasi apa yang digunakan dalam aktivitas tersebut;
2. Terampil memetakan jumlah waktu yang dihabiskan anak dalam menggunakan beragam aplikasi dan tujuan dari aktivitasnya di ranah daring;
3. Terampil mengidentifikasi risiko OCSEA yang mungkin terjadi dalam aktivitas anak di ranah daring, dan aplikasi yang mereka gunakan.

C. Waktu: 90 menit

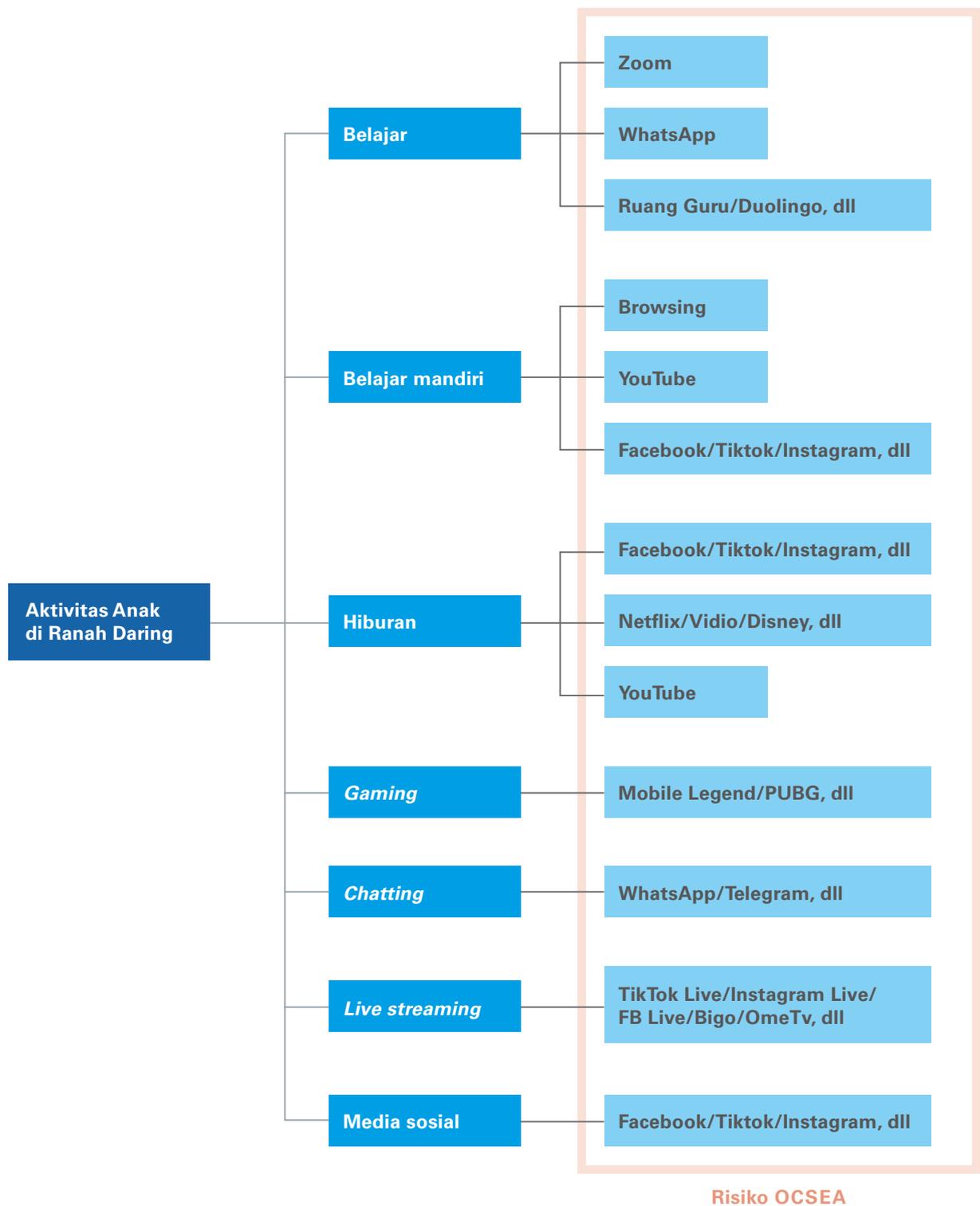
D. Skema Modul (Lihat halaman 15)

E. Pokok Bahasan

1. Aktivitas anak di ranah daring yang bersifat umum dan berdasarkan tujuan serta aplikasi yang digunakan.
2. Risiko OCSEA berdasarkan aktivitas dan aplikasi yang digunakan anak di ranah daring



Aktivitas Anak di Ranah Daring dan Aplikasi yang Umum Digunakan



F. Lembar Kerja Aktivitas Anak di Ranah Daring

Aktivitas anak di ranah daring

Alat Pendukung

1. Alat tulis (pensil, buku, atau spidol)
2. Buku catatan
3. Kertas plano
4. Metaplan, *sticky notes*, atau *post it* kecil
5. Isolasi kertas
6. Proyektor/LCD

Proses Belajar/Langkah

1. Pendahuluan:

- Fasilitator membuka sesi dan menyampaikan tujuan dari sesi ini. Fasilitator menyampaikan tentang beragam aktivitas anak di ranah daring dan aplikasi atau *platform* yang paling sering digunakan. Fasilitator menerangkan kategori aktivitas anak di ranah daring, baik aktivitas berdasarkan tujuan, maupun aktivitas umum.
 - Lakukan curah pendapat dengan peserta terkait pengetahuan awalnya mengenai ranah daring.
- Bagian ini dilakukan dengan melakukan *pre-test* terhadap seluruh peserta.
- Fasilitator kemudian menerangkan kepada peserta contoh beberapa aplikasi yang paling sering digunakan atau yang paling banyak penggunaannya seperti Tabel 1.4 Contoh Beberapa Aplikasi yang Sering Digunakan.

2. Diskusi

- Lakukan curah pendapat dengan peserta tentang kegiatan anak di ranah daring. Ajukan pertanyaan sebagai berikut:
 1. Apa saja kegiatan anak di ranah daring?
 2. Aplikasi apa yang paling sering digunakan anak? (mis: TikTok, Instagram, dsb.). Gunakan tabel 1.4 Contoh Beberapa Aplikasi yang Sering Digunakan sebagai patokan
 3. Berapa lama anak menghabiskan waktu di ranah daring?
- Berilah pengantar singkat tentang apa yang dimaksud aktivitas di ranah daring pada bagian ini beserta contoh-contohnya. Buat klasifikasi aktivitas umum dan berdasarkan tujuannya.
- Fasilitator membagi peserta dalam beberapa kelompok, minimal 5 orang dalam 1 kelompok.
- Fasilitator menyiapkan Lembar Kerja 1.1. Waktu yang Digunakan di Ranah Daring
- Setiap kelompok diminta untuk memetakan jenis-jenis aktivitas yang dilakukan oleh anak di ranah daring.
- Peserta diminta untuk mengisi Lembar Kerja 1.1. Waktu yang Digunakan di Ranah Daring dengan aplikasi yang digunakan oleh anak dalam aktivitas tersebut, dan berapa waktu yang digunakan oleh anak. Peserta menuliskan aplikasi dan waktu yang digunakan di atas *sticky note* atau *post it*.
- Peserta memperkirakan berapa waktu yang digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas di ranah daring.

Lembar Kerja 1.1. Waktu yang Digunakan di Ranah Daring

Aktivitas	Aplikasi yang Digunakan	Waktu yang Digunakan (misalnya: 2-4 jam)
Belajar		
Belajar mandiri		
Komunikasi/ <i>chatting</i>		
Hiburan		
Media sosial		
<i>Live streaming</i>		
<i>Gaming</i>		
<i>Browsing/upload/download</i>		
Berbelanja <i>online</i>		

- Ajukan permintaan kesediaan beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Kelompok lain menanggapi berdasarkan pengalaman masing-masing.
- Fasilitator menjelaskan tentang fungsi *digital wellbeing* /kesehatan digital di *smartphone* yang fungsinya untuk memberikan informasi akurat tentang berapa waktu yang dihabiskan dengan *smartphone* dan aplikasi apa yang paling banyak digunakan dalam waktu tertentu. Selain itu, orang tua juga dapat mengajarkan anak untuk mengatur dan membatasi waktu pemakaian aplikasi secara spesifik, terutama pada aplikasi yang dipakai secara berlebihan. Hal ini dilakukan agar anak tidak kecanduan atau lupa waktu pada aktivitasnya di ranah daring. Fasilitator dapat mengelompokkan peserta menurut merek *smartphone* untuk memudahkan praktik.

Table 1.1 Cara Mengatur *Digital Wellbeing*/Kesehatan Digital di Beberapa Merek *Smartphone*

Merek <i>Smartphone</i>	Aplikasi yang Digunakan
iPhone	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masuk ke dalam <i>Settings</i>/pengaturan 2. Buka bagian <i>Screen Time</i>/waktu layar 3. Untuk pemakaian pertama kali, tekan <i>Continue</i>/Teruskan 4. Lalu atur perangkat sebagai milikmu atau milik anak
Samsung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masuk ke menu Pengaturan dari layar beranda ponsel dan gulir layar ke bawah. Klik opsi <i>Digital Wellbeing and Parental Controls</i> atau kesehatan digital dan pengawasan orang tua. 2. Pada halaman utama fitur <i>Digital Wellbeing and Parental Controls</i>/kesehatan digital dan pengawasan orang tua tersebut, kamu akan melihat grafik lingkaran yang menampilkan jumlah waktu yang dihabiskan di ponsel sepanjang hari. Grafik tersebut akan membagi waktu yang dihabiskan per aplikasi. 3. Klik bagian tengah aplikasi untuk melihat waktu penggunaan gawai dalam seminggu. <i>Screen time</i>/waktu layar ini akan dalam bentuk grafik batang.

Merek Smartphone

Aplikasi yang Digunakan

Dengan begitu, kamu bisa membandingkan waktu yang dihabiskan saat menggunakan gawai per harinya. Pada opsi ini, kamu juga bisa melihat aplikasi apa saja yang sering digunakan di bagian bawah grafik.

VIVO

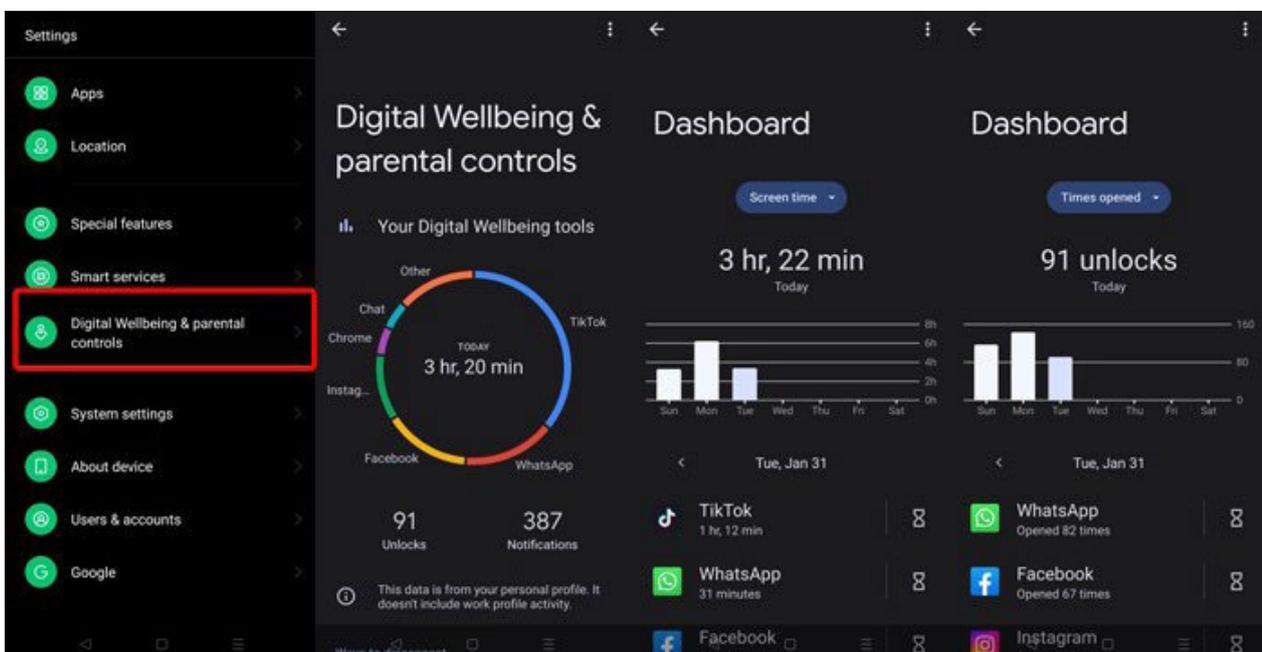
1. Buka *Settings*/Pengaturan
2. Cari menu *Digital Wellbeing and parental controls*/kesehatan digital dan pengawasan orang tua
3. Masuk ke menu tersebut
4. Ketuk *Show your data*/tunjukkan data jika diperlukan
5. Akan terlihat grafik pemakaian *handphone*
6. Ketuk grafik untuk melihat pengguna aplikasi secara lebih rinci
7. Pilih tanggal atau hari yang mau dilihat

OPPO

1. Akses aplikasi *Settings*/Pengaturan
2. Pilih menu *Digital Wellbeing & Parental Control*/kesehatan digital dan pengawasan orang tua
3. Kamu akan melihat *Screen Time*/Waktu layar per harinya lengkap dengan grafik
4. Di bagian bawah terdapat berapa aplikasi yang pernah dibuka pada hari tersebut

XiaoMi

1. Buka halaman *Settings*/Pengaturan di perangkat Xiaomi.
2. Cari dan masuk ke menu *Digital Wellbeing & Parental Controls*/kesehatan digital dan pengawasan orang tua
4. Buka *Dashboard*
5. Pastikan halaman *Dashboard* menampilkan menu *Screen time*/waktu layar.



Tampilan layar *Digital Well Being Parental & Parental Control* dan *Screen time* dari *smartphone* Oppo.

G. Lembar Kerja Risiko OCSEA di Ranah Daring

Identifikasi tingkat kerentanan aktivitas anak di ranah daring.

Alat Pendukung

1. Alat tulis (pensil, buku, atau spidol)
2. Buku catatan
3. Kertas plano
4. Metaplan, *sticky notes*, atau *post it* kecil
5. Isolasi kertas
6. *Proyektor/LCD*

Proses Belajar/Langkah

1. Pendahuluan:

Fasilitator menyampaikan tujuan dari sesi ini kepada peserta dan menjelaskan secara singkat tentang risiko OCSEA yang mungkin ditemui anak

dalam aktivitasnya di ranah daring. Fasilitator dapat mengacu pada bahan bacaan Aktivitas Digital yang Rentan OCSEA.

2. Diskusi tentang aktivitas anak di ranah daring

- Fasilitator meminta peserta untuk kembali berkumpul sesuai kelompok yang telah dibuat sebelumnya.
- Setiap kelompok diminta untuk mengisi Lembar Kerja 1.2 Identifikasi Tingkat Kerentanan Aktivitas Daring.
- Peserta diminta menentukan skala kerentanan dari setiap aktivitas menurut mereka. Skala kerentanan terbagi menjadi rendah, sedang, dan tinggi. Kerentanan yang dimaksud adalah kemungkinan terjadinya OCSEA di setiap aktivitas anak.

Lembar Kerja 1.2 Identifikasi Tingkat Kerentanan Aktivitas Daring

Aktivitas	Skala Kerentanan (Kemungkinan Terjadinya OCSEA)		
	Rendah	Sedang	Tinggi
Belajar			
Belajar mandiri			
Komunikasi/ <i>chatting</i>			
Hiburan			
Media sosial			
<i>Live streaming</i>			
<i>Gaming</i>			
<i>Browsing/upload/download</i>			
Belanja online			

- Ajukan permintaan kesediaan beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil pada Lembar Kerja 1.2 dengan menyertakan alasan. Kelompok lain menanggapi berdasarkan pengalaman masing-masing.
- Lakukan pencerahan dengan memanfaatkan hasil diskusi. Tekankan pentingnya memahami apa kebiasaan anak dalam beraktivitas di ranah daring dan apa risiko dari aktivitas mereka.

H. Bahan Bacaan

Mengenal Aktivitas Anak-Anak di Ranah Daring

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat besar pengaruhnya pada kehidupan manusia dewasa ini. Kecepatan dalam bertukar pesan dan informasi terlihat dari semakin sedikitnya waktu yang diperlukan dalam mengirim pesan untuk sampai ke penerima, meskipun dengan jumlah yang sangat banyak dan beragam, baik dalam bentuk teks, suara, gambar, atau video/film. Sementara akses untuk memanfaatkan teknologi informasi juga semakin mudah karena penyedia layanan telah semakin menyebar dan relatif terjangkau oleh berbagai kalangan.

Kombinasi antara kemudahan dan kecepatan telah memungkinkan setiap orang terlibat dalam pengalaman bersama pada saat yang sama, meskipun pada tempat yang berbeda dan saling berjauhan. Fenomena seperti ini, sejak tahun 1970-an disebut masyarakat informasi yang merujuk pada perubahan sosial ekonomi yang diakibatkan teknologi informasi.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang didukung perpaduan jaringan internet dan kemampuan komputasi, kini berkembang pula pola-pola baru dalam berinteraksi melalui aplikasi media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp, Telegram, TikTok, dan lain-lain. Bahkan melalui perkembangan media sosial, dunia sosial sehari-hari seolah telah direplikasi ke dunia baru di ranah daring. Ranah daring menjadi tempat baru di mana setiap orang bisa terhubung dan berinteraksi dengan jangkauan tempat yang lebih luas dan setiap saat.

Perkembangan teknologi informasi yang telah menjelmakan sebuah dunia baru di ranah daring ini tak terkecuali telah ikut melibatkan anak-anak di dalamnya. Bahkan kini, di ranah daring itulah banyak anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk beraktivitas. Lalu apa saja kegiatan anak-anak di ranah daring?

1. Aktivitas Anak di Ranah Daring

Aktivitas Anak di Ranah Daring yang Bersifat Umum

Terdapat sejumlah aktivitas yang biasanya dilakukan saat seseorang mengakses ranah daring. Aktivitas tersebut bisa juga dipandang sebagai langkah atau cara yang dipilih dalam memperoleh informasi. Berikut adalah sejumlah aktivitas tersebut yang juga biasanya dilakukan anak-anak.

- *Browsing* atau berselancar, yaitu aktivitas melakukan pencarian atau pemburuan informasi yang biasa juga diistilahkan perselancaran di ranah daring. Aktivitas *browsing* dilakukan dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak yang disebut *web browser* (peramban) atau kadang disebut *browser* saja. Informasi yang dicari dan tersedia secara daring sangat banyak dan beragam dalam berbagai format berbentuk tulisan, gambar, maupun video.
- *Uploading* (mengunggah) dan *downloading* (mengunduh), yaitu aktivitas mengirim dan menerima data atau berkas dari internet ke dan dari *gadget* atau komputer.
- *Chatting*, yaitu aktivitas percakapan atau berbincang yang dilakukan lewat media internet, tanpa harus bertatap muka langsung dengan lawan bicaranya. *Chatting* saat ini dapat dilakukan melalui pengiriman pesan teks, audio, dan juga bahkan video.
- *Gaming*, adalah bermain game yang sifatnya rekreasi. Selain itu, dikenal istilah *e-sport* yang merupakan aktivitas game yang dikompetisikan, sehingga pemainnya yang biasanya berbentuk tim saling berkompetisi satu sama lainnya.

- *Live streaming*, biasa disingkat *streaming* adalah media penyampaian informasi yang direkam atau disiarkan langsung secara serentak melalui internet. Dengan demikian, jarak waktu antara perekaman dan sampainya informasi ke penonton nyaris bersamaan. Berbagai media sosial kini telah menyiapkan fitur live streaming, seperti Instagram, Twitter, Facebook, dan lain-lain.

Aktivitas Anak di Ranah Daring Berdasarkan Tujuan

Selain yang bersifat umum, aktivitas anak di ranah daring juga bisa dikelompokkan berdasarkan tujuannya. Tujuan berinternet tentu bermacam-macam tergantung untuk apa seseorang memasuki ranah daring tersebut. Aktivitas berdasarkan tujuan ini sangat dekat dengan bagaimana seseorang memanfaatkan internet bagi kehidupannya. Berikut adalah beberapa aktivitas di ranah daring menurut tujuan seseorang melakukannya:

- *Aktivitas Belajar*

Aktivitas belajar, atau belajar terstruktur adalah bentuk pembelajaran yang dilakukan secara sistematis. Lazimnya pelaksanaan pembelajaran dibimbing oleh guru yang menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam proses itu, serta tahapan untuk mencapainya. Dalam proses tersebut guru atau mereka yang bertindak sebagai pembimbing senantiasa terlibat di dalamnya. Beberapa contoh aplikasi untuk belajar terstruktur adalah Ruang Guru, Duo Lingo, dan berbagai aplikasi yang dikembangkan sekolah untuk mendukung kegiatan belajar tatap muka, dan lain-lain.

Umumnya belajar terstruktur berlangsung di sekolah dan didampingi secara tatap muka (*face to face*) oleh guru di dalam kelas. Sumber-sumber pembelajarannya pun kebanyakan berbentuk buku cetak atau peralatan lain yang menunjang. Namun seiring meningkatnya sumber-sumber pembelajaran baru, khususnya yang berasal dari sumber pembelajaran online, maka cara belajar terstruktur pun mengalami penyesuaian.

Meskipun ini bukan hal baru di dunia pendidikan, khususnya di pendidikan tinggi, namun

pemanfaatannya yang semakin intensif dan masif berlangsung sejak terjadinya pandemi COVID-19 beberapa tahun belakangan ini. Bahkan bukan hanya sumber belajarnya yang diperoleh secara daring, tetapi kegiatan tatap muka yang biasanya dilakukan antara siswa dengan guru pun semakin sering dilakukan secara daring.

Meskipun kini pandemi COVID-19 sudah mereda, namun diperkirakan praktek belajar terstruktur secara daring yang kini sudah dikenal, akan tetap dipraktekkan sesuai kebutuhan, seperti saat ada kondisi yang menyebabkan guru dan murid berhalangan ke sekolah. Contohnya saat banjir melanda banyak tempat di Indonesia, banyak sekolah memilih belajar daring untuk beberapa hari. Atau setidaknya, kini tetap dikembangkan pembelajaran campuran (*blended learning*) yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring.

- *Aktivitas Belajar Mandiri*

Ranah daring juga memberikan kesempatan luas kepada anak untuk belajar secara bebas dan luas sesuai minatnya untuk meningkatkan kompetensi atau kemampuan lainnya. Berbeda dengan cara belajar terstruktur yang senantiasa didampingi guru atau pembimbing, belajar secara bebas atau mandiri bisa dilakukan sendiri. Kalau pun ada pendamping dalam aktivitas belajar seperti ini, namun keterlibatannya lebih terbatas, dan bisa dilakukan oleh guru atau orang tua. Anak juga tidak terikat dengan prosedur dan waktu yang ketat sehingga memiliki kebebasan memilih sendiri materi, bentuk, metode, bahkan apa yang ingin dicapainya melalui belajar. Contoh kegiatan belajar seperti ini adalah seorang anak yang belajar memasak atau kerajinan tangan dengan memanfaatkan video tutorial di YouTube.

- *Aktivitas Berkomunikasi*

Sebagaimana orang dewasa, berkomunikasi adalah kebutuhan anak-anak sehari-hari. Sebagai makhluk sosial, anak-anak juga senantiasa hidup bersama orang lain yang dijalin melalui interaksi di antara mereka. Hal tersebut merupakan syarat terjadinya komunikasi.

Komunikasi dipahami sebagai proses penyampaian pesan dari penyampai/pemberi pesan kepada penerima pesan. Bentuk pesan itu berupa simbol atau lambang dengan tujuan membawa atau memahamkan pesan itu kepada seseorang atau sekelompok orang sehingga bisa mengubah sikap dan perilakunya. Simbol itu berupa verbal yang berbentuk bahasa atau dialog, maupun non verbal seperti gerakan atau visual (gambar). Contoh komunikasi verbal adalah saat seorang anak bercakap-cakap menggunakan media media WhatsApp atau berbicara langsung melalui *video call*.

- **Aktivitas Bermedia Sosial**

Media sosial (*social media*) adalah *platform* digital yang memfasilitasi penggunaannya untuk saling berkomunikasi atau mengekspresikan diri dengan cara membagikan konten berupa tulisan, foto, dan video. Selain itu, *platform* digital ini juga berfungsi untuk melakukan beragam aktivitas sosial dan untuk bersosialisasi di antara penggunaannya secara daring. Karena berlangsung di ranah daring, beragam fungsi dan aktivitas di media sosial berlangsung setiap saat dan tanpa sekat ruang atau tempat.

Ada beberapa jenis media sosial menurut fungsinya, seperti jejaring sosial, forum-forum diskusi, *live stream*, jejaring sosial audio, dan lain-lain. Beberapa media sosial yang paling banyak penggunaannya adalah: Facebook, Instagram, Twitter, TikTok, dan YouTube

- **Aktivitas Hiburan**

Segala sesuatu, baik berupa keadaan atau perbuatan yang dapat menghibur hati dan memberi kesenangan sehingga memulihkan perasaan sedih atau tidak nyaman bisa disebut hiburan. Dengan demikian, aktivitas hiburan

sering dicari dan menjadi keseharian manusia. Hiburan pada akhirnya bisa ditemukan dalam berbagai bentuk, baik dalam aktivitas yang secara khusus dibuat untuk tujuan itu maupun tidak.

Meskipun hiburan bisa didapatkan melalui aktivitas bermedia sosial, namun seperti ditunjukkan pada tabel 1.2 Contoh Beberapa Aplikasi yang Sering Digunakan, bahwa beberapa media sosial memiliki kekhususan fungsinya masing-masing yang tidak semata terkait hiburan. Namun untuk mendorong minat mengikuti berbagai aktivitas di ranah daring, unsur hiburan banyak dimasukkan di dalam berbagai konten. Sebagai contoh, konten hiburan seperti humor, musik, atau sekedar penyajian gambar indah kini banyak disajikan di berbagai media sosial seperti Instagram, YouTube, Facebook, dan lain-lain.

Hiburan bisa juga diperoleh melalui berbagai situs atau aplikasi yang kini tersedia banyak secara daring. Konten hiburan termasuk yang paling sering dicari karena sesuai kecenderungan orang untuk mendapatkan kesenangan, atau memulihkan perasaan tidak nyaman yang dialaminya.

Beberapa aplikasi atau website yang mengkhususkan diri untuk memberikan hiburan contohnya adalah: Netflix, Vidio, Disney Hotstar, atau Viu. Keempat aplikasi ini memberikan hiburan berupa video atau film yang bisa dinikmati penggunaannya tanpa harus berinteraksi dengan pengguna lain. Contoh lain adalah Spotify yang memberikan layanan hiburan audio.

Berikut beberapa contoh aplikasi yang paling sering digunakan:

Tabel 1.2 Beberapa Aplikasi yang Sering Digunakan Anak

Aplikasi/Platform	Karakter Aplikasi	Manfaat
<p>Instagram</p> 	<p>Aplikasi untuk berbagi foto dan video yang juga menyediakan fitur siaran langsung atau <i>live streaming</i> dan <i>story</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai tempat berekspresi, memamerkan kemampuan memotret atau membuat video • Sebagai aplikasi pertemanan dan jejaring sosial
<p>Facebook</p> 	<p>Aplikasi untuk membuat status,berbagi foto dan video yang juga menyediakan fitur siaran langsung atau <i>live-streaming</i>. Facebook juga menyediakan fitur grup dan pages serta <i>story</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai tempat menuangkan opini atau berbagi tautan/berita/informasi • Sebagai tempat akan berekspresi, memamerkan kemampuan memotret atau membuat video • Sebagai aplikasi pertemanan dan jejaring sosial
<p>Twitter</p> 	<p>Aplikasi untuk berbagi opini, berita, dan informasi. Baik dalam bentuk narasi maupun foto atau video. Twitter juga menyiapkan fitur siaran langsung tanpa gambar (hanya suara).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai tempat menuangkan opini atau berbagi tautan/berita/informasi • Sebagai tempat akan berekspresi, memamerkan kemampuan memotret atau membuat video • Sebagai aplikasi pertemanan dan jejaring sosial
<p>TikTok</p> 	<p>Aplikasi berbagi pengetahuan atau sekadar berekspresi dalam bentuk video pendek. Fitur tambahan: siaran langsung atau <i>live streaming</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat berbagi informasi atau pengetahuan • Tempat berekspresi atau memperlihatkan bakat • Berkembang menjadi tempat belanja <i>online</i> • Aplikasi pertemanan dan jejaring sosial
<p>YouTube</p> 	<p>Aplikasi untuk tayangan video dalam durasi yang panjang. Fitur tambahan: siaran langsung atau <i>live streaming</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat berbagi informasi atau pengetahuan • Tempat berkespresi atau memperlihatkan bakat
<p>WhatsApp</p> 	<p>Aplikasi berkirim pesan, baik pesan antar personal maupun dalam grup. Fitur tambahannya adalah membuat <i>story</i> atau pesan yang hilang dalam 24 jam. WhatsApp juga memungkinkan pengguna untuk menelepon atau <i>video call</i>.</p>	<p>Aplikasi untuk berkomunikasi, baik secara perseorangan maupun dalam sebuah grup.</p>
<p>Telegram</p> 	<p>Aplikasi berkirim pesan, baik pesan antar personal maupun dalam grup. Fitur tambahannya adalah <i>channel</i> yang memungkinkan pengguna membuat saluran satu arah. Telegram juga memungkinkan pengguna untuk menelepon atau <i>video call</i>.</p>	<p>Aplikasi untuk berkomunikasi, baik secara perseorangan maupun dalam sebuah grup.</p>

Tabel 1.2 Contoh Beberapa Aplikasi yang Sering Digunakan

Aplikasi/Platform	Karakter Aplikasi	Manfaat
Ruang Guru 	Aplikasi untuk belajar secara terstruktur seperti belajar di sekolah.	Membantu anak belajar seperti belajar di sekolah, tapi dilakukan secara <i>online</i> .
Zoom 	Aplikasi <i>video conference</i> yang memungkinkan beberapa orang bertemu secara daring dalam satu waktu bersamaan.	Memungkinkan penggunanya belajar atau rapat secara <i>online</i> .
Spotify 	Aplikasi untuk mendengarkan lagu atau <i>podcast</i> .	Aplikasi ini dipilih sebagai salah satu alternatif hiburan mendengarkan lagu.
Tinder 	Aplikasi untuk bertemu dengan orang baru, berkenalan, atau bahkan berhubungan lebih serius. Fitur tambahan: lokasi, untuk menemukan orang dalam radius tertentu.	Membuat penggunanya bisa berkenalan dengan orang baru, menambah teman, atau mendapatkan jodoh.
Bigo Live 	Aplikasi untuk membuat siaran langsung atau <i>live streaming</i> .	Dipilih sebagai alternatif hiburan di ranah daring, penggunanya bisa mempertontonkan kemampuan seperti menyanyi dengan disaksikan secara langsung oleh penonton.
Google Chrome/ Mozilla Firefox 	Aplikasi untuk menjelajah internet.	Berguna untuk membuka <i>website</i> , mengunggah dan mengunduh data, atau mencari informasi.

Selain beberapa aplikasi di tabel 1.2 di atas, ada beberapa aplikasi lain yang juga memiliki banyak pengguna seperti: Canva (aplikasi desain grafis), MiChat & WeChat (aplikasi *chatting*), Google Meet

& Classroom (aplikasi *video conference*), CapCut & Snake Video (aplikasi *video editing*), Smule (aplikasi karaoke *online*), Mobile Legend, Free Fire, Dominos (aplikasi permainan).

2. Aktivitas Digital yang Rentan OCSEA

Sepintas, aktivitas anak di ranah daring tak berbeda dengan kelompok usia lainnya. Perbedaannya adalah bekal anak-anak dalam memanfaatkan media daring yang masih terbatas sehingga bisa menimbulkan dampak berbeda pada anak. Dibandingkan dengan orang dewasa, anak-anak lebih terbatas dari segi ilmu, keterampilan, pengalaman, dan kematangan pribadi dalam bergaul di ranah daring. Oleh karenanya mereka juga lebih rentan menerima dampak buruk karena

menjadi korban pihak lain atau akibat kelalaian sendiri.

Berbagai dampak buruk ranah daring rentan terjadi karena penggunaannya yang disalahgunakan. Ranah daring seperti pisau bermata dua, di mana terdapat bagian yang bisa bermanfaat untuk berbagai keperluan, sementara sisinya yang lain bisa memberi dampak buruk pada kehidupan anak-anak.

Salah satu bentuk dampak buruk akibat penyalahgunaan ranah daring saat ini adalah apa yang disebut eksploitasi dan kekerasan seksual anak secara daring atau **Online Child Sexual Exploitation and Abuse (OCSEA)**. Hal ini mengacu pada eksploitasi dan kekerasan seksual yang dialami anak yang sebagian atau keseluruhannya difasilitasi oleh teknologi, yaitu internet atau komunikasi nirkabel lainnya. Korban OCSEA bahkan tidak hanya terbatas secara daring, tetapi juga berhubungan dengan kekerasan secara *offline*.

Kerentanan terjadinya OCSEA ini memang berbeda-beda pada tiap kegiatan daring, utamanya

bila melihat tujuan dari aktivitas daring tersebut. Misalnya, aktivitas belajar terpola memiliki risiko OCSEA lebih rendah dibanding aktivitas umum seperti *browsing*, *chatting*, atau *live streaming*. Namun, bukan berarti aktivitas belajar terpola sama sekali bebas dari risiko OCSEA.

Aktivitas selain belajar terpola memang sangat rentan terjadi OCSEA, karena anak bebas beraktivitas di ranah daring tanpa pengawasan orang tua atau pendamping. Hal itu menyebabkan mereka bisa bertemu secara daring dengan orang lain yang tidak dikenal dan bisa saja adalah pelaku OCSEA tanpa mereka sadari.



Tingkat Kerentanan Setiap Aktivitas Di Ranah Daring

Berikut adalah beberapa kerentanan yang terdapat dalam setiap aktivitas anak di ranah daring:

Belajar

Data pribadi anak bisa bocor dan tersebar karena beberapa aplikasi belajar daring mensyaratkan anak atau pengguna harus memasukkan data pribadi. Data pribadi yang bocor bisa dimanfaatkan oleh pelaku OCSEA untuk melakukan *social engineering* (memetakan calon korban).

Belajar mandiri

Saat mencari informasi, pengetahuan, atau tutorial secara mandiri, anak bisa terjebak dalam konten yang belum sepatutnya mereka konsumsi, utamanya ketika mereka melakukannya tanpa bimbingan orang dewasa.

Komunikasi/ *chatting*

Anak bisa bertemu dengan orang asing yang bisa saja adalah pelaku OCSEA.

Hiburan

Tidak semua hiburan cocok dengan usia anak meski di beberapa aplikasi atau *platform* sudah ada keterangan kecocokan usia, misalnya: 13+ berarti konten hanya cocok untuk penonton dengan usia di atas 13 tahun. Namun, ini hanya sekadar pemberitahuan dengan pembatasan yang tidak keta

Media sosial

Media sosial sangat ramai dan kadang susah ditebak. Anak bisa bertemu dengan orang asing yang berbahaya, atau bisa mengonsumsi materi yang belum pantas dikonsumsi.

Live streaming

Beberapa pengguna *live streaming* (siaran langsung) kerap menyiarkan konten yang hanya cocok dikonsumsi orang dewasa, dan mereka tidak punya kuasa atau kepedulian untuk menutup akses pada penonton usia anak. Ini bisa membuat anak terjebak dalam konten yang belum pantas mereka konsumsi.

Gaming

Game online selain menyebabkan kecanduan, bisa juga digunakan oleh sebagian pelaku OCSEA untuk mencari mangsa dan memberikan iming-iming berupa koin atau uang untuk mendapatkan mangsanya.

Browsing/upload/download

Anak yang tidak didampingi orang dewasa bisa “tersesat” dan berselancar ke situs yang sebenarnya belum pantas dia akses. Apalagi jika anak sudah mengerti fungsi VPN (*virtual private network*) yang memungkinkan anak menembus situs yang sudah diblokir di Indonesia.



Foto: Andi Nurlala/BaKTI/2023



Mengenal OCSEA



2

Bagian 2: Mengenal OCSEA

A. Deskripsi

Bagian ini menggambarkan pengenalan tentang OCSEA yang rentan dialami anak-anak ketika melakukan aktivitas di ranah daring. Bagian ini

juga mengantarkan peserta untuk mengetahui bentuk-bentuk OCSEA, modus pelaku OCSEA, dan penyebab terjadinya OCSEA.

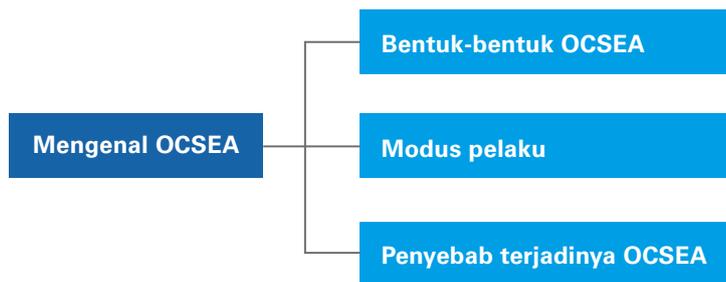
B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bagian ini, peserta diharapkan dapat mengenali dan memahami:

1. Bentuk-bentuk OCSEA,
2. Modus pelaku, dan
3. Kondisi yang rentan terjadinya OCSEA

C. Waktu: 100 menit

D. Skema Modul



E. Pokok Bahasan

1. Mengenal OCSEA
2. Identifikasi OCSEA beserta modus dan pelakunya
3. Identifikasi penyebab OCSEA

F. Lembar Kerja Aktivitas Anak di Ranah Daring

Contoh kasus OCSEA.

Alat Pendukung

1. Alat tulis (pensil, buku, atau spidol)
2. Buku catatan
3. Kertas plano
4. Metaplan, *sticky notes*, atau *post it* kecil
5. Isolasi kertas
6. *Proyektor/LCD*



Proses Belajar/Langkah

1. Pendahuluan:

- Fasilitator membuka sesi, mengingatkan peserta tentang materi sebelumnya dan menyampaikan tujuan dari sesi ini.
- Fasilitator menjelaskan tentang OCSEA, bagaimana bentuk dan modusnya dengan mengacu pada bahan bacaan (Tabel 2.1 Bentuk-Bentuk OCSEA)
- Fasilitator memutar video 6 menit tentang bentuk-bentuk OCSEA di tautan berikut:

https://bit.ly/Video_Pencegahan_OCSEA

Atau pindai QR code ini:



2. Diskusi

- Fasilitator melakukan curah pendapat dengan peserta perihal bentuk-bentuk OCSEA. Fasilitator memastikan peserta sudah memahami bentuk OCSEA yang sering terjadi.
- Fasilitator membagi peserta menjadi beberapa kelompok, satu kelompok minimal 5 orang. Fasilitator menyiapkan contoh kasus yang dibagikan kepada kelompok. Beri waktu kepada tiap kelompok menyimak dan mendiskusikan contoh kasus yang mereka dapatkan. Satu kelompok satu contoh kasus.

Lembar Kerja 2.1 Contoh kasus OCSEA



CONTOH KASUS 1

Rini (15) seperti layaknya anak remaja perkotaan zaman sekarang, tidak bisa lepas dari smartphone, berbagai kegiatannya pun tidak pernah menjauh dari internet. Dari belajar, mencari bahan pelajaran, bergaul bersama teman sebaya, sampai tentu saja kegiatan hiburan.

Salah satu aplikasi hiburan dan media sosial yang paling sering dinikmati Rini adalah TikTok. Bukan hanya sebagai penikmat, Rini pun aktif membuat konten TikTok. Kontennya seperti umumnya anak remaja zaman sekarang, isinya kebanyakan berjoget dengan diiringi lagu. Semakin lama Rini semakin tenggelam dalam kegiatannya itu. Dia merasa senang bisa mengekspresikan diri sebebas hati, apalagi ketika menemukan mulai banyak orang yang menyukai konten TikTok-nya. Salah satunya adalah pemilik akun bernama Donny. Di profilnya, pemilik akun bernama Donny ini

terlihat sebagai lelaki muda berparas menarik berusia sekitar awal 20-an tahun.

Donny begitu intens memberikan *like* pada setiap postingan Rini, dan ini perlahan menarik perhatian Rini. Suatu hari, Donny bahkan mengirimkan pesan lewat *Direct Message* berisi pujian pada Rini. Bahasanya sangat santun dan sopan, hingga Rini pun tergerak membalasnya. Pada akhirnya mereka rajin berbalas pesan di DM. Dari DM mereka pun pindah ke *WhatsApp*. Rini sangat terkesan pada setiap tutur kata dan perhatian Donny meski sampai saat ini mereka belum pernah bertemu karena Donny mengaku berada di kota yang berbeda dengan Rini.

Intensitas percakapan mereka semakin tinggi dan semakin hangat, bahkan dua-duanya sudah memproklamkan hubungan mereka sebagai "pacaran". Semakin lama percakapan mereka pun mulai menjurus ke hal-hal berbau

seksual. Rini yang masih terhitung usia anak, terbuai dengan bujuk rayu Donny yang lebih tua. Dari awalnya hanya obrolan, perlahan-lahan konten foto dan video bertema seksual mulai merambah percakapan mereka. Rini yang awalnya malu-malu, semakin lama semakin berani mengirimkan gambar bernuansa seksual sesuai permintaan Donny. “Kirim PAP dong,” kata Donny. Itu adalah kode kalau dia meminta foto bernuansa seksual dari Rini.

Tanpa diketahui Rini, semua konten foto dan video bernuansa seksual yang dia berikan itu ternyata dijual oleh Donny. Donny membuka sebuah channel Telegram yang menyediakan foto dan video anak remaja putri korban-

korbannya. Untuk bergabung dengan channel itu, orang harus membayar sejumlah uang. Sampai hari ini Rini memang belum tahu apa yang dilakukan Donny. Padahal, semua konten yang memuat foto dan mukanya bisa saja meluas semakin jauh, bahkan sampai ke orang-orang yang mengenalnya. Baik teman, guru, keluarga, atau bahkan orang tuanya. Entah apa yang akan terjadi pada Rini – utamanya kesehatan mentalnya – bila itu benar-benar terjadi. Orang tua Rini sangat keras mendidik anak, dan kalau mereka tahu tentang masalah ini maka tentu saja Rini akan terkena masalah, termasuk hukuman fisik dari mereka atau mungkin bahkan diusir dari rumah.



CONTOH KASUS 2

Ica (16) adalah remaja cantik yang memiliki keterbatasan pendengaran atau tuli. Ica bertemu dengan Ardi (19) di sebuah acara sekolah. Ardi adalah guru seni di sekolah tempat Ica menuntut ilmu. Dari pertemuan pertama, Ica sudah mulai jatuh simpati pada Ardi yang dianggapnya begitu berwibawa sebagai seorang guru ekstrakurikuler. Ardi pun membalas simpati Ica yang memang terkenal sebagai salah satu siswa putri yang cantik. Ica juga terkenal sebagai anak dari orang tua pengusaha yang sukses di kotanya sehingga dia bisa dianggap sebagai “anak orang kaya.”

Sebagai anak disabilitas, Ica sangat tergantung dengan Ardi, karena baru kali ini ada yang menyayanginya sehingga ia sangat manja dengan Ardi. Ia bisa dibilang anak manja. Kedua orang tuanya lebih sering memanjakan Ica dengan materi daripada perhatian karena mereka sangat sibuk dengan pekerjaannya masing-masing. Singkat cerita mereka berpacaran dan tentu saja Ardi lebih berpengalaman karena memang sudah lebih dewasa. Ica yang masih polos ikut saja ketika pelan-pelan Ardi mulai mengarahkannya ke hal-hal yang seharusnya belum boleh dilakukan oleh anak seusia Ica. Awalnya hanya saling berbagi konten bernuansa seksual lewat aplikasi *WhatsApp*, lalu pelan-pelan mereka mulai melakukan “persetubuhan virtual” lewat

video call. Semua kegiatan itu direkam dan disimpan oleh Ardi tanpa sepengetahuan dan tentu saja tanpa persetujuan Ica.

Suatu hari, Ardi mengirimkan pesan ke Ica meminta dikirimkan sejumlah uang untuk beli bensin karena dia baru saja kehilangan dompet. Dengan senang hati Ica mengirimkan uang untuk laki-laki yang dia anggap sebagai pacarnya itu. Semakin hari ternyata permintaan Ardi bertambah. Dari hanya meminta uang bensin beberapa puluh ribu, kemudian mulai meminta lebih banyak untuk bensin, pulsa, pakaian, sampai meminta dibelikan *smartphone* baru.

Ica mulai keberatan dan menolak permintaan Ardi. Di saat inilah Ardi mengeluarkan “senjata” yang sudah dia siapkan. “Kalau kamu tidak mau membelikan saya *smartphone*, ini foto dan videomu akan aku sebar. Aku juga sudah merekam *video call* kita dan mukamu juga terlihat jelas di sana,” begitu ancaman Ardi pada Ica.

Ica kaget setengah mati, dia tidak menyangka lelaki yang dia sayangi itu ternyata berniat jahat. Tidak ada pilihan lain buat Ica selain memenuhi permintaan Ardi. Dia terpaksa mengosongkan tabungannya untuk membeli *smartphone* buat Ardi. Dia juga terpaksa berbohong ke orang tuanya untuk meminta uang lebih karena jumlah tabungannya tidak cukup.

Di sisi lain, Ica pun mulai ketakutan. Dia benar-benar khawatir Ardi akan menyebarkan foto, video dan rekaman yang sudah dia kumpulkan itu. Ica mengalami tekanan mental, takut bergaul, takut keluar rumah,

sering menangis tanpa sebab, malas makan, dan bahkan ketakutan sampai mengeluarkan keringat dingin ketika melihat notifikasi pesan dari Ardi.



CONTOH KASUS 3

Melvin (15) besar di keluarga yang sederhana, orang tuanya harus bekerja keras seharian – bahkan kadang sampai malam dengan berjualan makanan demi bisa membiayai hidup keluarga mereka. Melvin tidak jauh berbeda dengan anak sebayanya. Dia senang bermain *game online* dan bahkan mulai lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* daripada belajar. Dia bisa menghabiskan waktu lebih dari 8 jam sehari untuk sekadar bermain game online.

Dari aktivitas itu juga dia berkenalan dengan beberapa pemain lain, salah satunya Ferdi (19 tahun). Mereka punya kesamaan minat pada salah satu *game* dan mulai makin akrab. Karena tempat tinggal mereka masih di kota yang sama, mereka pun mulai sering bertemu. Awalnya hanya main *game online* bersama, kemudian mulai membahas hal-hal lain. Salah satunya adalah konten dewasa yang ternyata sangat banyak dimiliki oleh Ferdi.

Ferdi menunjukkan banyak sekali materi pornografi yang dia punya. Sebagian besarnya berisi konten seksual dari anak-anak belasan tahun yang tidak terpaut jauh usianya dengan Melvin. Hal itu membuat Melvin semakin

terpikat. Melvin yang awalnya hanya tertarik pada aktivitas *game online* mulai menemukan sesuatu yang menurutnya lebih menarik. Awalnya Ferdi memberikan konten-konten itu secara gratis, tapi sekarang dia meminta bayaran dengan alasan konten yang akan dia berikan itu lebih eksklusif.

Karena sudah kecanduan, Melvin tidak berpikir panjang. Dia berani memberi uang kepada Ferdi untuk menebus konten-konten pornografi yang dia inginkan. Awalnya Melvin memilih tidak jajan demi menebus konten-konten pornografi tersebut. Kemudian Melvin mulai berani berbohong pada orang tuanya dengan alasan untuk membeli bahan pelajaran.

Melvin yang tadinya banyak bermain game online sekarang malah lebih banyak berburu konten pornografi. Dia tidak lagi peduli pada pelajaran sekolah, lebih banyak membuka *smartphone* di tempat yang tersembunyi dan jauh dari keramaian. Nilai-nilai sekolahnya terus merosot, bahkan dia terancam tidak naik kelas. Melvin juga sudah semakin sering bermasturbasi karena stimulasi dari konten pornografi yang semakin sering dia konsumsi.



CONTOH KASUS 4

Agung dan beberapa teman-temannya punya kesenangan baru. Mereka, anak-anak SMP kelas 8 ini mulai rajin berbagi konten pornografi di grup *WhatsApp* yang mereka buat. Semua berawal dari Muji yang lebih sering bergaul dengan anak yang lebih tua. Dari pergaulan itu Muji diperkenalkan dengan konten pornografi yang seharusnya belum boleh dia akses. Muji bahkan sudah

tahu bagaimana cara menggunakan VPN untuk menembus website yang diblokir di Indonesia. Muji memang tinggal di lingkungan yang padat dan terbiasa bergaul dengan orang yang lebih tua. Muji tidak dekat dengan kedua orang tuanya, dia lebih senang menghabiskan waktu bersama teman-temannya.

Muji kemudian berinisiatif membuat grup *WhatsApp* bersama 5 orang teman dekatnya.

Di grup itulah Muji aktif membagikan konten-konten pornografi yang sudah dia unduh dari berbagai website. Teman-temannya menyambut gembira, walaupun Agung sendiri sering merasa bersalah karena dia tahu konten itu belum seharusnya dia akses. Tapi karena takut dianggap pengecut dan tidak gaul, Agung terpaksa tetap bertahan di grup itu.

Bahkan lama-lama Agung mulai menikmati konten pornografi yang dibagikan di grup *WhatsApp*. Dia mulai susah fokus kepada pelajaran karena di kepalanya yang terbayang adalah adegan-adegan porno dari *smartphone*. Rasa penasarannya terus bertambah

dan semakin besar. Akibatnya dia sulit berkonsentrasi di jam belajar, di rumah pun dia lebih sering mengakses konten pornografi di grup *WhatsApp* daripada belajar. Pelan-pelan nilai pelajarannya merosot, badannya pun semakin kurus karena dia lebih sering kurang tidur di malam hari saking seringnya terlena pada konten pornografi di grup *WhatsApp*-nya. Beberapa kali Agung kedapatan begadang hingga jauh malam, tapi dengan santai dia menjawab, "sedang belajar online". Orang tuanya percaya saja karena memang bisa dibilang buta soal teknologi, apalagi teknologi daring.



CONTOH KASUS 5

Jenni (15) berpacaran dengan Oki (23 tahun). Usia mereka memang terpaut cukup jauh, tapi Jenni melihat sosok bapak pada Oki, sosok yang sudah hilang dari kehidupannya karena sejak kecil Jenni sudah ditinggal pergi sang bapak.

Hubungan pacaran mereka bisa dibilang sudah sangat jauh. Meski masih berusia anak, tapi Jenni sudah sering melakukan hubungan badan bersama Oki yang lebih tua. Belakangan Oki bahkan punya ide gila, melakukan *live streaming* atau tayangan langsung di aplikasi MLive untuk mengumpulkan uang. Tayangan langsung yang mereka lakukan bukan tayangan langsung biasa, tapi tayangan

ketika mereka sedang berhubungan badan. Cara mengumpulkan uangnya adalah dengan meminta penonton membayar dengan koin yang kemudian ditukarkan dengan uang.

Salah satu penonton setianya adalah Yono, anak remaja usia 15 tahun. Yono sangat menyukai *live streaming* yang rajin ditayangkan oleh Jenni dan Oki. Yono bahkan rela menyisihkan uang jajannya untuk membeli koin. Belakangan ketika dirasa uang jajannya sudah tidak mencukupi, Yono bahkan mulai berani mencuri uang orang tuanya demi memuaskan keinginannya menonton *live streaming* Jenni dan Oki.

- Fasilitator meminta kepada tiap kelompok untuk mendiskusikan contoh kasus yang mereka dapatkan. Tiap kelompok akan mendiskusikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Apa bentuk OCSEA dari contoh kasus tersebut?
- 2) Apa modus (cara) dari pelaku mendekati korban pada contoh kasus tersebut?
- 3) Kondisi apa saja yang membuat korban menjadi rentan?

Diskusi dilakukan dengan menggunakan Lembar Kerja 2.2. Identifikasi OCSEA sebagai bahan untuk mencatat hasil diskusi.

- Setelah waktu habis, setiap kelompok akan diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, diwakili oleh 1-2 perwakilan kelompok. Kelompok lain bebas untuk memberikan tanggapan.
- Lakukan pencerahan dengan memanfaatkan hasil diskusi. Tekankan jenis-jenis OCSEA, modus pelakunya, dan penyebab dari kasus tersebut.

Lembar Kerja 2.2. Identifikasi OCSEA

Contoh Kasus: _____

Jenis OCSEA	Modus Pelaku	Kondisi yang Menyebabkan Korban Rentan

G. Bahan Bacaan

Kemajuan teknologi khususnya teknologi digital memang tidak bisa dibendung. Perbaikan infrastruktur internet berbanding lurus dengan perbaikan infrastruktur di sisi gawai (*gadget*) dan infrastruktur berupa aplikasi yang digunakan.

Di Indonesia sendiri, Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang pada periode 2022-2023. Jumlah tersebut meningkat 2,67% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebanyak 210,03 juta pengguna. Sebagian besar memang masih berada di daerah perkotaan, namun jumlah di daerah pedesaan pun berkembang sangat pesat.

Perkembangan ini memberikan dampak positif dan negatif, seperti yang dibahas di bagian pertama. Termasuk risiko munculnya OCSEA yang selalu ada dalam setiap aktivitas anak di ranah daring. Bentuk-bentuk OCSEA bisa dilihat di tabel 2.1.

Online Child Sexual Exploitation and Abuse (OCSEA) atau Eksploitasi dan Pelecehan Seksual Anak Daring mengacu pada situasi yang melibatkan teknologi digital, internet dan komunikasi di beberapa titik selama kejadian pelecehan atau eksploitasi pada anak. OCSEA dapat terjadi sepenuhnya daring atau melalui campuran interaksi daring dan tatap muka antara pelaku dan anak-anak.



Penyebab Terjadinya OCSEA

Faktor Anak

Disabilitas fisik, gangguan perilaku, gangguan mental emosional, semua anak.

Faktor Orang Tua/Situasi Keluarga

1. Kurang pemahaman dan pengetahuan tentang ICT (teknologi komunikasi dan informasi).
2. Kurangnya pemahaman nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat (agama).
3. Orang tua memiliki riwayat kekerasan fisik atau seksual pada masa kecil.
4. Orang tua atau keluarga memiliki riwayat stres berkepanjangan, depresi dan masalah kesehatan mental lainnya (ansietas, skizofrenia, dll).
5. Orang tua memiliki riwayat penyalahgunaan Narkotika Psikotropika dan Zat adiktif lainnya (NAPZA), alkohol dan rokok.
6. Kekerasan dalam rumah tangga.
7. Pola asuh yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak .
8. Ketidak-lengkapan struktur keluarga (orang tua tunggal, cerai, pisah).
9. Orang tua menikah dalam usia remaja (pernikahan dini).
10. Tingkat pendidikan dan penghasilan/pendapatan keluarga rendah.
11. Perkembangan emosi dan kepercayaan diri yang rendah.

12. Tinggal di pemukiman kumuh yang padat penduduk dan perumahan.
13. Interaksi dan hubungan sosial dalam lingkungan setempat kurang harmonis.
14. Mempunyai banyak anak balita, dan atau balita dari kehamilan yang tidak diinginkan.
15. Kurangnya dukungan atau sosial kapital bagi keluarga.

Faktor Masyarakat/Sosial

1. Kemiskinan dan pengangguran yang tinggi.
2. Tingkat kriminalitas yang tinggi.
3. Dukungan masyarakat yang rendah.
4. Pengaruh pergeseran budaya.
5. Layanan sosial yang rendah.
6. Kebiasaan yang salah di masyarakat dalam pengasuhan anak.
7. Tradisi di masyarakat memberikan hukuman fisik bagi anak.
8. Pengaruh negatif media sosial atau internet.

OCSEA sulit dideteksi karena tanda bahwa seorang anak telah dilecehkan secara online sangat samar. Namun demikian ada beberapa aktivitas yang perlu dikenali yang bisa mengarah dan memungkinkan terjadinya OCSEA. Aktivitas digital yang rentan terhadap OCSEA menunjuk pada aktivitas digital yang memungkinkan anak bisa terjaring atau terpapar dengan OCSEA.

Berbagai aktivitas anak di ranah daring rawan terhadap OCSEA. Berbagai aktivitas yang bertujuan positif memiliki langkah-langkah yang nyaris serupa dengan langkah-langkah yang berisiko akan terjadinya OCSEA. Karenanya, hampir semua bentuk kegiatan atau aktivitas di ranah daring, baik aktivitas yang dikelompokkan sebagai aktivitas umum maupun menurut tujuannya rentan menjadi sarana penyampaian informasi OCSEA. Perbedaannya hanya pada derajat atau seberapa besar tingkat kerentanannya saja. Sebagai contoh, kegiatan hiburan seringkali

dianggap sangat rentan, namun tidak berarti kegiatan belajar sama sekali bersih dari penyebaran informasi dan kegiatan OCSEA.

Kini bermunculan perilaku di ranah daring yang memang sengaja dilakukan untuk menjaring korban OCSEA. Berbagai teknik dan modus OCSEA tersebut bisa dibaca di bagian lain modul ini. Sebagai contoh adalah *online grooming*. Bujukan atau perawatan/rayuan secara daring (*online grooming*) muncul sebagai taktik menggunakan internet untuk mengelabui, memaksa, atau menekan anak-anak dalam melakukan sesuatu yang bersifat seksual, seperti mengirim gambar atau video telanjang. Bentuk pelecehan seksual yang dimulai secara daring dan dapat terus berlanjut secara daring atau juga dalam bentuk bertemu langsung.

Berikut ini adalah beberapa bentuk OCSEA yang umum terjadi.



Cegah OCSEA-
Patingaloang

Tabel 2.1 Bentuk-Bentuk OCSEA

Bentuk OCSEA	Penjelasan
<i>Online grooming of children</i> (Pembujukan anak secara daring)	<p>Proses mendekati anak dengan menggunakan teknologi internet yang bertujuan membujuk mereka untuk bersedia melakukan aktivitas seksual secara <i>online</i> ataupun <i>offline</i>.</p> <p>Contoh: orang dewasa mendekati anak dengan mengaku sebagai dokter dan memberikan konsultasi kesehatan kepada si anak. Anak yang sudah terbuai perlahan-lahan akan digiring ke arah perbincangan atau aktivitas bernuansa seksual yang belum seharusnya dia konsumsi.</p>
<i>Child sexual abuse material</i> (CSAM)/ materi kekerasan seksual pada anak	<p>Bentuk kekerasan pada anak ketika pelaku melakukan percakapan seksual kepada anak, atau mendistribusikan konten seksual di banyak <i>platform</i> seperti media sosial, <i>online gaming</i>, dan lain sebagainya, yang menysasar pada anak-anak.</p> <p>Contoh: materi seksual berupa gambar atau video dengan anak-anak sebagai objek utamanya dan disebar di ranah daring.</p>
<i>Child sexual exploitation material</i> (CSEM)/ Eksploitasi seksual pada anak	<p>Berbeda dengan CSAM yang kontennya tidak terkait langsung dengan anak yang menjadi sasaran, pada CSEM justru konten yang dibuat dan disebar adalah konten yang mengeksploitasi seksual anak.</p> <p>Contoh: orang dewasa yang memberikan konten pornografi kepada anak, padahal dia tahu kalau si anak belum sepatasnya melihat atau mengonsumsi konten seperti itu.</p>
<i>Sekstorsi:</i> merujuk pada pemerasan dengan melibatkan anak sebagai obyek seksual dengan tujuan uang, atau keuntungan lain.	<p>Pelaku mengancam korban menggunakan konten seksual yang dimiliki pelaku (dari hasil <i>grooming</i> atau manipulasi pada anak) untuk menakut-nakuti korban.</p> <p>Contoh: pelaku awalnya melakukan <i>grooming</i> kepada anak hingga mendapatkan konten seksual milik si anak, kemudian pelaku mengancam si anak akan menyebarkan konten tersebut apabila si anak tidak membayar sejumlah uang, atau melakukan sesuatu kepada si pelaku.</p>
<i>Sexting:</i> percakapan bernuansa seksual.	<p>Pelaku melakukan percakapan bernuansa seksual, baik berupa kata-kata ataupun disertai foto dan video kepada anak. Seringkali <i>sexting</i> termasuk bagian dari <i>grooming</i>.</p> <p>Contoh: orang dewasa yang secara intens mengajak seorang anak berbincang soal seks yang tidak sesuai dengan usia si anak.</p>
<i>Sexual live streaming:</i> Tayangan langsung bernuansa seksual/ pornografi	<p>Pelaku melakukan tayangan langsung (<i>live streaming</i>) di aplikasi dengan nuansa sensual atau pornografi. Tayangan ini bisa melibatkan anak sebagai objek, namun bisa juga pelaku sama-sama dewasa, tapi mereka membiarkan anak-anak menonton tayangan langsung tersebut.</p> <p>Contoh: sepasang orang dewasa yang melakukan tayangan langsung bernuansa sensual untuk mendapatkan uang dari penontonnya, termasuk anak-anak.</p>

Rentannya berbagai aktivitas di ranah daring tersebut disalahgunakan karena leluasa dimanfaatkan untuk mendapatkan dan menyebar konten seksual, termasuk memproduksi dan memperdagangkannya. Bahkan kini, berbagai situs yang mengandung unsur seksual bisa menyusup ke halaman daring tanpa sepengetahuan atau diinginkan pengguna, yang selanjutnya bisa

menjadi prakondisi ketertarikan atau keterlibatan anak dalam aktivitas yang mengarah ke OCSEA. Contohnya: munculnya *pop up* iklan yang bernuansa sensual ketika anak-anak sedang melakukan *browsing*. Iklan ini membuat anak-anak penasaran, mengklik, dan kemudian masuk ke situs dewasa.



Salah Satu Modus Pendekatan Pelaku OCSEA Kepada Korban

1. Pelaku menggunakan pola *social engineering* yaitu mengumpulkan data tentang calon korbannya sebanyak mungkin lewat semua unggahan dari calon korban. Misalnya, pelaku bisa mengetahui aktivitas calon korban, kesukaan, hobi, penyanyi atau aktor favorit, dan sebagainya.
2. Data-data yang sudah diperoleh digunakan oleh pelaku untuk membentuk karakter baru yang menarik calon korban. Pelaku kemudian mendekati korban lewat salah satu media sosial milik korban, menunjukkan kesamaan hobi atau aktivitas yang membuat korban merasa punya chemistry, ketertarikan yang sama, dan lebih mudah jatuh hati kepada pelaku.
3. Pelaku akan mulai mendekati calon korban secara intens, memberikan perhatian lebih, menemani bercerita, atau bahkan memberikan hadiah atau sesuatu yang sangat menarik bagi calon korban. Tujuan utamanya adalah membuat calon korban semakin terpicat.
4. Ketika hubungan semakin dekat, pelaku akan mulai mengarahkan calon korban ke ranah seksual. Mulai dari obrolan yang menjurus ke tema seksual, meminta foto bagian intim dari tubuh korban, video yang bersifat privat dan intim, hingga meminta bertemu langsung dengan calon korbannya. Dengan cara yang sangat halus pelaku pada akhirnya bisa mendapatkan apa yang dia inginkan.
5. Semua materi bersifat intim dan menjurus ke pornografi itu akan disimpan baik-baik oleh pelaku dan kelak bisa jadi akan dijadikan senjata untuk memeras korban, atau dijual untuk kepentingan pribadi pelaku.
6. Banyak korban tidak memahami arti pelecehan seksual sehingga tidak memperlakukan permintaan pelaku.

Secara sosio kultural, posisi anak di masyarakat telah ditempatkan sebagai kelompok rentan dari sisi usia, dan pengetahuan yang dimilikinya. Tingkat kerentanan anak terhadap OCSEA tinggi karena aktivitas anak di dunia daring juga semakin tinggi. Ditambah lagi dengan adanya media sosial yang memberi peluang kepada anak untuk eksis dan dikenal secara luas. Anak menjadi rentan juga ketika dia mengalami keterpisahan dengan orang tuanya. Kerentanan yang lain ini

paling banyak dialami oleh anak-anak di dunia berkembang adalah hidup dalam kemiskinan dimana pendapatan orang tua rendah sehingga kebutuhan hidup dasar bagi keluarga tidak dapat dipenuhi. Keluarga pra sejahtera membawa anak pada kerentanan akan kejahatan dan kekerasan seksual. Terlebih lagi bagi anak-anak yang menjadi anak jalanan dimana sebagian besar waktunya habis di jalanan.

Kerentanan dalam hal ini merujuk pada potensi kelemahan atau kondisi yang terbuka dan seringkali dibiarkan terbuka terhadap serangan. Kerentanan secara kamus diartikan sebagai “kualitas atau keadaan yang terpapar kemungkinan diserang atau dilukai, baik secara fisik atau emosional”. Kerentanan anak di dunia

digital semakin tinggi karena anak belum memahami dan bijak dalam berinternet. Keadaan ini memberikan peluang atau menyebabkan ancaman keamanan bagi fisik maupun non fisik. Semakin tinggi tingkat kerentanan anak, semakin tinggi pula anak akan terpapar OCSEA dan menjadi korban.



Gambar: Anggi Puji Setio/BaKTI/2023





Dampak OCSEA



3

Bagian 3: Dampak OCSEA

A. Deskripsi

Bagian ini dapat mengidentifikasi dampak dari OCSEA kepada anak, baik itu dampak di sisi kesehatan, mental, lingkungan sosial, hukum, ekonomi, dan lain-lain. Di sesi sebelumnya proses dilakukan dengan mendiskusikan contoh kasus

yang sering terjadi pada anak-anak korban OCSEA. Contoh kasus ini menjadi pengantar bagi fasilitator dan peserta untuk mencari tahu dampak yang dirasakan oleh anak sebagai korban OCSEA.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bagian ini, peserta diharapkan bisa mengenali dampak OCSEA pada anak.

C. Waktu: 60 menit

D. Skema Modul



E. Pokok Bahasan

Dampak OCSEA pada anak.



F. Lembar Kerja Aktivitas Anak di Ranah Daring

Dampak OCSEA pada anak.

Alat Pendukung

1. Alat tulis (pensil, buku, atau spidol)
2. Buku catatan
3. Kertas plano
4. Metaplan, *sticky notes*, atau *post it* kecil
5. Isolasi kertas
6. Proyektor/LCD

Proses Belajar/Langkah

1. Pendahuluan:

- Fasilitator menyapa peserta dan memulai dengan mengingatkan pada contoh kasus yang sudah dibahas bersama di sesi sebelumnya.
- Fasilitator juga akan menyampaikan tujuan dari sesi ini, dilanjutkan dengan menyampaikan beberapa dampak dari OCSEA pada anak sebagai pengantar dari sesi ini.

2. Diskusi:

- Diskusikan dengan peserta tentang dampak dari OCSEA pada anak, dari berbagai aspek seperti kesehatan fisik, kesehatan mental, ekonomi, lingkungan sosial, hukum, dan lain-lain.
- Peserta kembali ke pembagian kelompok seperti sesi sebelumnya, dan setiap kelompok akan membahas contoh kasus yang sama seperti di sesi 2.
- Setiap kelompok akan diminta untuk mengisi Lembar Kerja 3.1 yang berisi dampak, potensi dampak dan konsekuensi hukum yang mungkin terjadi dari kasus OCSEA yang terjadi pada anak seperti pada contoh kasus yang telah diberikan sebelumnya.
- Setiap kelompok akan mendiskusikan dampak dari kasus OCSEA, menuliskannya di *post it* atau *sticky notes* dan menempelkan di tabel yang telah disiapkan.

Lembar Kerja 3.1 Dampak OCSEA menurut contoh kasus

Dampak/ Potensi Dampak	Contoh Kasus				
	Kasus 1 (Rini dan Donny)	Kasus 2 (Ica dan Ardi)	Kasus 3 (Melvin dan Ferdi)	Kasus 4 (Agung dan Muji)	Kasus 5 (Jenni dan Oki)
Kesehatan					
Mental					
Lingkungan sosial					
Hukum					
Pendidikan					
Ekonomi					
Lainnya					

- Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka. Kelompok lain dipersilakan untuk memberi masukan, tambahan, atau tanggapan.
- Fasilitator menjadikan hasil diskusi kelompok sebagai bahan untuk menegaskan kembali bahwa aktivitas anak di ranah daring berpotensi memiliki dampak OCSEA.

G. Bahan Bacaan

Dampak OCSEA Terhadap Anak

Dampak atau risiko OCSEA terhadap anak berbeda-beda tergantung tingkat intensitas modus dan ketahanan anak terhadap OCSEA tersebut. Konsekuensi ini juga sangat tergantung pada kelompok anak yang terpapar dan terjaring OSCEA, kelompok anak dari kelompok menengah ke atas akan berbeda dengan kelompok anak kelas bawah, kelompok anak laki-laki dan perempuan juga akan berbeda, apalagi kelompok-kelompok anak yang lebih rentan lainnya seperti anak-anak penyandang disabilitas; anak-anak dari keluarga disfungsi dan korban kekerasan dalam rumah tangga; anak-anak yang bekerja, anak jalanan dan anak-anak yang melarikan diri dari keluarga atau kerabat; anak-anak yang bermigrasi sendiri atau bersama keluarga mereka; anak-anak yang tidak dirawat di rumah ketika orang tua mereka bekerja; termasuk pengungsi dan anak-anak yang terlantar secara internal.

Belum ada hasil kajian yang menyimpulkan secara jelas konsekuensi atau dampak OCSEA terhadap anak yang membedakannya dengan kekerasan dan pelecehan seksual anak di ranah luring. Namun demikian, ada sejumlah kasus OCSEA bermula di ranah daring dan berakhir di ranah daring dan atau luring.

Berikut adalah beragam dampak pada korban OCSEA:

a. Dampak kesehatan mental dan psikologis

Kekerasan seksual terhadap anak akan berdampak panjang, di samping berdampak pada masalah mental-psikologis di kemudian hari, juga berkaitan dengan trauma yang berkepanjangan, bahkan hingga dewasa. Trauma berkepanjangan sangat memungkinkan sebab dunia digital

memiliki cakupan dan jangkauan yang tidak terbatas, apalagi pelecehan dan kekerasan yang menggunakan gambar dan video. Gambar dan video dalam dunia digital bisa mengalami reproduksi secara terus menerus, dan tak menutup kemungkinan terjadi pengulangan korban (*revictimization*). Akibatnya memicu dan menyebabkan trauma berkepanjangan secara digital.

Dampak trauma akibat kekerasan seksual yang dialami oleh anak-anak, antara lain: pengkhianatan atau hilangnya kepercayaan anak terhadap orang dewasa (*betrayal*); trauma secara seksual (*traumatic sexualization*); merasa tidak berdaya (*powerlessness*); dan stigma (*stigmatization*). Secara psikis, OCSEA bisa menimbulkan ketagihan, trauma, bahkan pelampiasan dendam. Dalam beberapa kasus, pelecehan itu begitu di luar kendali sehingga korban berusaha melukai diri sendiri atau bunuh diri sebagai satu-satunya cara untuk melarikan diri. Bila tidak ditangani serius, kekerasan seksual terhadap anak dapat menimbulkan dampak sosial yang luas di masyarakat. Di samping itu sering kali terjadi gangguan emosi atau perubahan perilaku seperti pendiam, menangis, menyendiri. Kekerasan emosional tidak percaya diri, hiperaktif, sukar bergaul, rasa malu dan bersalah, cemas, depresi, psikosomatik, gangguan pengendalian diri, suka mengompol, kepribadian ganda, gangguan tidur/mimpi buruk, psikosis, dan menggunakan NAPZA.

Paparan pornografi secara intens juga dapat mengubah persepsi anak akan konsep cinta dan kasih sayang. Anak pun bisa merasa bahwa cinta dan kasih sayang bisa ditunjukkan dengan kekerasan, seperti materi pornografi yang mereka lihat.

b. Dampak pada Kesehatan Fisik

Korban atau kasus anak yang mengalami kekerasan memiliki konsekuensi jangka pendek maupun jangka panjang. Konsekuensi jangka pendek terutama berhubungan dengan masalah fisik, antara lain: lebam, lecet, luka, patah tulang, kerusakan organ, robekan selaput dara, keracunan, gangguan susunan syaraf pusat. Konsekuensi jangka panjang dapat terjadi pada kekerasan fisik seperti; kecacatan yang dapat mengganggu fungsi tubuh anggota tubuh; kehamilan tidak diinginkan, infeksi menular seksual, termasuk HIV/AIDS, gangguan / kerusakan organ reproduksi.

c. Konsekuensi Hukum

Secara khusus Indonesia memiliki undang-undang tersendiri mengenai perlindungan terhadap anak, yaitu Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2004 tentang Perlindungan Anak. Dalam Pasal 81 dan 82 Undang-Undang tentang Perlindungan Anak ini diatur bahwa pelaku pelecehan seksual terhadap anak dipidana penjara maksimal 15 tahun. Selain itu, dalam UU No. 1 tahun 2023 tentang KUHP pasal 407 dan pasal 417 disebutkan bahwa setiap orang yang melakukan produksi dan reproduksi, distribusi dan redistribusi, termasuk memperdagangkan, menyediakan akan dikenai sanksi pidana penjara paling singkat 6 bulan, Demikian halnya orang yang melakukan pencabulan melalui eksploitasi akan dikenai pidana paling lama 9 tahun. Dalam pasal di atas jelas pelaku yang terkait dengan pelecehan dan kekerasan seksual mendapat konsekuensi hukum dengan pidana penjara.

Dalam UU No.12 tahun 2022 tentang Tindak Pidana kekerasan seksual (TPKS) juga disebutkan setiap orang melakukan perekaman atau mengambil gambar atau video yang bermuatan seksual di luar kehendak dan persetujuan objek gambar dan video tersebut, termasuk mentransmisikan yang bermuatan seksual dan melakukan penguntitan dan atau pelacakan secara elektronik terkait dengan muatan seksual dipidana karena melakukan kekerasan seksual paling lama empat tahun atau denda paling banyak Rp.200.000.000.

Anak dalam konteks pelaku harus mendapatkan jaminan perlindungan hukum. Dalam UU No.11 tahun 2012 tentang Sistem

Peradilan Pidana Anak disebutkan bahwa anak belum berumur 12 (dua belas) tahun melakukan atau diduga melakukan tindak pidana dapat diambil keputusan: a. menyerahkannya kembali kepada orang tua/wali; atau b. mengikutsertakannya dalam program pendidikan, pembinaan, dan pembimbing di instansi pemerintah atau LPKS di instansi yang menangani bidang kesejahteraan sosial, baik di tingkat pusat maupun daerah, paling lama 6 (enam) bulan. Kemudian penahanan tidak boleh dilakukan jika memperoleh jaminan dari orang tua atau wali dan atau lembaga yang menjamin anak tidak akan melarikan diri, tidak akan merusak atau menghilangkan barang bukti, dan/atau tidak akan mengulangi tindak pidana. Penahanan hanya diperkenankan jika : a. Anak telah berumur 14 (empat belas) tahun atau lebih; dan b. diduga melakukan tindak pidana dengan ancaman minimal tujuh tahun kurungan.

Sementara itu dalam UU No. 1 tahun 2023 tentang KUHP pada pasal 112 menyebutkan "Anak yang melakukan tindak pidana yang diancam dengan pidana penjara di bawah 7 (tujuh) tahun dan bukan merupakan pengulangan tindak pidana wajib diupayakan diversifikasi berupa:

- a. pengembalian kepada orang tua/wali;
- b. penyerahan kepada seseorang;
- c. perawatan di rumah sakit jiwa;
- d. perawatan di lembaga;
- e. kewajiban mengikuti pendidikan formal dan/atau pelatihan yang diadakan oleh pemerintah atau badan swasta;
- f. pencabutan surat izin mengemudi; dan/ atau
- g. perbaikan akibat tindak pidana. Tindakan tersebut sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf d, huruf e, dan huruf f dikenakan paling lama 1 (satu) tahun. Anak di bawah umur 14 (empat belas) tahun tidak dapat dijatuhi pidana dan hanya dapat dikenai tindakan.

Anak sebagai korban perlu mendapat perlindungan dan penguatan selama proses hukum dan persidangan yang memakan waktu lama, karena anak bisa jadi merasa tertekan, trauma dan terancam yang pada akhirnya menutup diri atau memilih jalan mediasi.

d. Dampak Sosial, Pendidikan, dan Ekonomi

Di samping dampak mental, fisik dan kesehatan, kekerasan seksual terhadap anak yang tidak ditangani secara tidak serius dapat menimbulkan dampak sosial yang luas di masyarakat. Contoh dampak sosial tersebut adalah stigma sosial terhadap anak dan keluarganya, bahkan bisa jadi mendapatkan perlakuan pengucilan di tengah masyarakat. Ini juga berdampak terhadap pendidikan anak, terutama pada kegiatan belajar dan sekolah, bahkan lebih jauh bisa mengakibatkan anak putus sekolah.

Kekerasan seksual terhadap anak juga berdampak secara ekonomi pada anak yang memungkinkan anak tidak bisa mengakses pekerjaan kelak setelah dewasa karena anak adalah korban atau pelaku pelecehan dan kekerasan seksual. Ini erat kaitannya dengan stigma sosial atau pengucilan dari dunia kerja yang menganggap korban atau pelaku pelecehan seksual adalah pelanggaran norma. Di sisi lain, anak juga bisa menjadi korban eksploitasi dalam bentuk prostitusi *online*.



Waspada Gejala Dini OCSEA

Secara dini ada sejumlah ciri-ciri sosio-psikologis yang bisa dicermati dan diwaspadai sebagai gejala anak terpapar atau terjaring dengan OCSEA seperti:

- Hubungan yang aneh atau tidak dapat dijelaskan dengan orang yang lebih tua, terutama kepada orang tua anak, misalnya perubahan penggunaan kata/bahasa yang digunakan anak dalam melakukan komunikasi, meminta atau membutuhkan uang yang tidak dapat dijelaskan atau sering mengambil bagian dalam kegiatan yang membutuhkan uang.
- Menunjukkan perilaku seksual yang tidak sesuai dengan usia/tahap perkembangan dan pertumbuhan anak.
- Perubahan dalam kebiasaan *online* mereka - menghabiskan lebih banyak / lebih sedikit waktu online, hanya *online* secara pribadi, misalnya lebih banyak waktunya untuk melakukan aktivitas online di kamar, di tempat sepi dari orang lain, atau di pojok-pojok ruangan dengan maksud menghindar dari orang lain.
- Menerima atau memiliki hadiah yang tidak dapat dijelaskan seperti pakaian mahal, ponsel, termasuk perubahan penampilan cara berdandan, *make up*, atau cara berpakaian yang tidak seperti biasanya.
- Perubahan suasana hati, perilaku dan/ atau kebiasaan makan; selalu lelah dan tidak bersemangat, begadang atau tidak pulang rumah, termasuk adanya penurunan kinerja atau prestasi di sekolah.



PESAN PENTING

Orang tua dan masyarakat harus punya kepekaan melihat perubahan perilaku yang terjadi kepada anak. Kemampuan deteksi dini ini dapat mencegah kasus OCSEA dan dampak negatif yang lebih parah.



Hak dan Perlindungan Anak di Ranah Daring



4

Bagian 4: Hak dan Perlindungan Anak di Ranah Daring

A. Deskripsi

Bagian ini akan mengantarkan peserta untuk memahami pentingnya menjaga hak dan privasi anak di ranah daring. Hal ini penting mengingat salah satu faktor terjadinya OCSEA adalah karena keteledoran pengguna – dalam hal ini anak, orang

tua dan teman – dalam menjaga data pribadi mereka sehingga memudahkan pelaku OCSEA melakukan *profiling* atau memetakan perilaku dan kebiasaan calon korban.

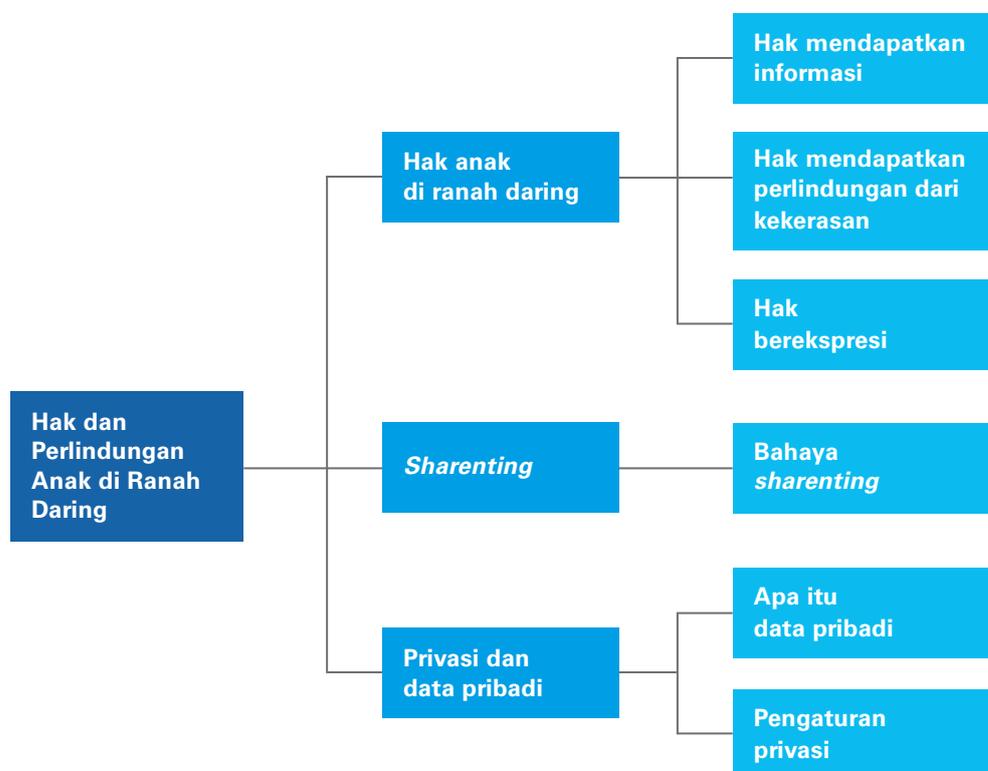
B. Tujuan Pembelajaran

Setelah bagian ini peserta diharapkan bisa:

1. Memahami apa saja hak dan privasi anak di ranah daring
2. Peserta memahami bahayanya *sharenting* atau membagikan aktivitas anak secara berlebihan di dunia maya.
3. Peserta mengetahui pengaturan privasi di aplikasi

C. Waktu: 60 menit

D. Skema Modul



E. Pokok Bahasan

1. Apa itu hak dan privasi anak yang harus dihormati di ranah daring, seperti hak atas kebebasan berekspresi, kebebasan berpikir, akses terhadap informasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan, hak atas privasi, hak untuk mengisi waktu luang.
2. Bahaya *sharenting* atau membagikan aktivitas dan informasi tentang anak secara berlebihan di ranah daring
3. Fungsi pengaturan privasi pada tiap aplikasi.

F. Lembar Kerja Aktivitas Anak di Ranah Daring

Video tentang data pribadi

Alat Pendukung

1. Alat tulis (pensil, buku, atau spidol)
2. Buku catatan
3. Proyektor/LCD

Proses Belajar/Langkah

1. Pendahuluan:

- Fasilitator membuka sesi dengan menyapa peserta, dilanjutkan dengan penjelasan tentang tujuan dari sesi ini. Selanjutnya fasilitator menjelaskan tentang apa saja hak anak.

Lihat boks di bahan bacaan

- Fasilitator memutar video tentang bahayanya kebocoran data:
<https://www.instagram.com/reel/CnmNSdwKFVV/?igshid=MDJmNzVkMjY=>

Atau pindai
QR code ini:



2. Praktik

- Peserta diajak berdiskusi tentang apa saja bahaya dari kebocoran data
- Peserta diminta membagikan pengalaman terkait kebocoran data pribadi

Lihat boks di bahan bacaan

Proses Belajar/Langkah Bahaya *Sharenting*

1. Pendahuluan

Fasilitator melanjutkan sesi dengan menceritakan bahaya *sharenting* dengan memutar video tentang bahaya *sharenting*:

<https://www.youtube.com/watch?v=5O0HDihWHKM>

Atau pindai
QR code ini:



- Fasilitator akan mengajak peserta untuk mendiskusikan tentang video yang sudah mereka tonton. Fasilitator akan menekankan data apa saja yang boleh dibagikan di internet, dan apa yang tidak boleh.
- Fasilitator akan menjadikan hasil diskusi untuk menguatkan materi tentang pentingnya menjaga data pribadi di internet.

Proses Belajar/Langkah Pengaturan Privasi

1. Pendahuluan

- Fasilitator melanjutkan sesi dengan materi mengatur privasi di aplikasi dan kenapa itu penting
- Fasilitator menyampaikan tips menjaga data pribadi di dunia daring

2. Praktik

Fasilitator akan mengajak peserta untuk mencoba pengaturan privasi di aplikasi Facebook dengan menggunakan Tabel 4.1. Cara Mengatur Privasi di Facebook

G. Bahan Bacaan

Hak Anak Terkait Akses Informasi

Perserikatan Bangsa – Bangsa (PBB) telah mengakui dan mendeklarasikan Hak Asasi Manusia dengan menyatakan dan menyetujui bahwa setiap orang berhak atas semua hak dan kebebasan yang ditetapkan di dalamnya, tanpa membedakan jenis apa pun, seperti ras, warna kulit, jenis kelamin, bahasa, agama, pendapat politik atau lainnya, asal kebangsaan atau sosial, properti, kelahiran atau status lainnya. Anak harus sepenuhnya siap untuk menjalani kehidupan individu dalam masyarakat, dan dibesarkan dalam semangat cita-cita yang diproklamasikan dalam Piagam Perserikatan Bangsa - Bangsa, dan khususnya dalam semangat perdamaian, martabat, toleransi, kebebasan, kesetaraan dan solidaritas.

Hak-hak anak telah disebutkan secara seksama dalam Konvensi Hak Anak yang telah diratifikasi oleh negara Indonesia sejak 5 September 1990 melalui Keputusan Presiden Nomor 36 Tahun 1990. Konvensi Hak Anak ini terdiri dari 54 pasal yang mencakup lima klaster atau kelompok tema yaitu:

1. Klaster Hak-hak sipil dan kebebasan: Hak atas pemilihan nama, kewarganegaraan dan untuk mengetahui dan dirawat oleh orang tua (pasal 7), Pelestarian identitas anak (pasal 8) Kebebasan berekspresi (pasal 13), Kebebasan berpikir, hati nurani dan beragama (Pasal 14), Kebebasan berserikat dan berkumpul secara damai (Pasal 15), Perlindungan privasi (pasal 16), Akses anak terhadap informasi, dan peran media massa (Pasal 18); Hak untuk tidak mengalami penyiksaan atau perlakuan atau hukuman lain yang kejam, tidak manusiawi atau merendahkan martabat manusia (pasal 37).

2. Klaster Lingkungan Keluarga dan Perawatan

alternatif: Bimbingan orang tua dan Kapasitas anak yang terus berkembang (Pasal 5); Tanggung jawab orang tua dan bantuan Negara (Pasal (1) dan (2), Pemisahan dari orang tua (Pasal 9); Reunifikasi keluarga (Pasal 10); Transfer ilegal dan tidak kembali (Pasal 10); Pemulihan pemeliharaan untuk anak (Pasal 27 (4) dan Anak di rampas dari lingkungan keluarganya (pasal 20); Adopsi (pasal 21), Tinjauan berkala penempatan dan pengasuhan (Pasal 25); Perlindungan dari segala kekerasan (pasal 19), Rehabilitasi dan reintegrasi korban kekerasan (pasal 39).

3. Kesehatan dan Kesejahteraan Dasar:

Hak untuk hidup kelangsungan hidup dan pembangunan (Pasal 6); Dukungan untuk orang tua yang bekerja (pasal 18 (3)); Hak anak disabilitas (Pasal 23) Hak atas kesehatan dan pelayanan kesehatan (Pasal 24) Hak atas jaminan sosial (Pasal 26); Hak atas standar hidup yang layak (Pasal 17 (1) – (3)).

4. Pendidikan, Rekreasi dan Budaya,

mencakup Hak atas pendidikan (Pasal 28), Tujuan pendidikan (Pasal 29), Hak untuk bersantai, bermain dan berpartisipasi dalam kegiatan budaya dan seni (Pasal 31).

5. Tindakan Perlindungan Khusus,

- Anak-anak dalam situasi darurat seperti Anak-anak pengungsi (Pasal 22), Anak-anak dan konflik bersenjata (Pasal 38), Rehabilitasi korban anak (pasal 39).

- Anak-anak yang terlibat dengan sistem administrasi peradilan anak Administrasi peradilan anak (Pasal 40), Larangan hukuman mati dan penjara seumur hidup (Pasal 37 (a)), pembatasan kebebasan (Pasal 37 (b) – (d)) Rehabilitasi dan reintegrasi korban anak (Pasal 39).
- Anak-anak dalam situasi eksploitasi seperti Pekerja anak (Pasal 32), Penyalahgunaan narkoba (Pasal 33), Eksploitasi seksual (Pasal 34), Penjualan, perdagangan dan penculikan (Pasal 35), bentuk-bentuk eksploitasi lainnya (Pasal 36).
- Anak-anak yang termasuk minoritas atau kelompok pribumi (Pasal 30).



Data Pribadi dan Bahayanya Jika Data Pribadi Tersebar

Data Pribadi adalah data perseorangan tertentu yang disimpan, dirawat, dan dijaga kebenaran serta dilindungi kerahasiaannya. Perlindungan data pribadi merupakan salah satu hak asasi manusia yang merupakan bagian dari perlindungan diri pribadi. Perlindungan data pribadi ditujukan untuk menjamin hak warga negara atas perlindungan diri pribadi dan menumbuhkan kesadaran masyarakat serta menjamin pengakuan dan penghormatan atas pentingnya perlindungan data pribadi.

Data yang termasuk dalam data pribadi dibagi menjadi data pribadi yang bersifat spesifik, dan data pribadi yang bersifat umum.

Data pribadi bersifat spesifik meliputi:

1. Informasi kesehatan
2. Biometrik (sidik jari dan retina mata)
3. Genetika
4. Catatan kejahatan
5. Data anak
6. Keuangan pribadi
7. Pandangan politik
8. Kehidupan/orientasi seksual
9. Dan lainnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan

Data pribadi yang bersifat umum meliputi:

1. Nama lengkap
2. Jenis kelamin
3. Kewarganegaraan
4. Agama
5. Status perkawinan
6. Data pribadi yang dikombinasikan untuk mengidentifikasi seseorang

Penjahat dapat menggunakan informasi pribadi untuk berbagai tujuan, termasuk penyalahgunaan data pribadi atau melecehkan korban kejahatan mereka. Misalnya, mereka mungkin mencuri foto pribadi Anda dan kemudian mengancam untuk mempublikasikannya. Mereka bahkan mungkin mengubah konteks foto Anda untuk mencemarkan nama baik dan melanggar pasal penyebaran data pribadi.

Pelaku kejahatan pun bisa menggunakan data pribadi untuk melakukan *social engineering* atau memetakan calon korban sehingga kejahatan mereka bisa berjalan dengan sempurna. Misalnya, mereka bisa tahu alamat Anda, aktivitas Anda, sekolah anak, nama lengkap anak, dan data itu bisa digunakan untuk menculik anak.



TIPS! Perhatikan Ini Sebelum Mengunggah Foto/Video Anak di Media Sosial

Perhatikan ini sebelum mengunggah foto/video anak di media sosial:

1. Periksa pengaturan privasi di media sosial agar hanya teman dan keluarga yang bisa melihat unggahan.
2. Periksa kembali unggahan lama, hapus foto/video yang tidak pantas.
3. Pikirkan kepantasan foto/video yang akan diunggah. Bayangkan perasaan anak 5 atau 10 tahun lagi ketika melihat foto/video tersebut.
4. Pantau daftar teman di media sosial secara berkala.
5. Minta izin terlebih dahulu kepada anak sebelum mengunggah foto/video (jika anak sudah cukup dewasa).

Tabel 4.1. Cara Mengatur Privasi di Facebook

Facebook



1. Sentuh/Ketuk "Setelan & Privasi" di akun anak, kemudian klik "Pemeriksaan Privasi."
2. Mengatur kontrol *Postingan dan Cerita* > *Publik, Teman, atau Hanya Saya*
3. Membatasi informasi pribadi, Klik Edit > *Hanya Saya*, hanya untuk anak
4. Blokir akun > Pengaturan & Privasi > "Pemblokiran" pilih Blokir Pengguna untuk memilih akun yang mau di blokir.
5. Membatasi pertemanan > "Pemeriksaan Privasi > *Friend of Friend*" atau *Hanya Saya*.
6. Mengontrol Akses ke Aplikasi dan Game "Privasi > Pemeriksaan Privasi > Pilih *apps* atau *games* yang diinginkan.



Gambar: Anggi Puji Setio/BaKTI/2023



Pengasuhan di Era Digital



5

Bagian 5: Pengasuhan di Era Digital

A. Deskripsi

Pengasuhan dalam keluarga sangat penting karena proses pembentukan karakter anak terjadi dalam keluarga. Kemajuan teknologi digital dalam bidang informasi dan komunikasi terus bergerak, sementara sebagai pengguna, para orang tua memiliki kemampuan terbatas dalam memahami cara jalan teknologi informasi saat ini karena mereka pada umumnya disibukkan oleh pekerjaan domestik dan memenuhi kebutuhan hidup. Pola asuh dalam keluarga dituntut mampu beradaptasi karena OCSEA bisa terjadi kapan saja. Untuk itu,

orang tua harus mengkomunikasikannya kepada anak dengan baik.

Pada bagian ini akan dipelajari teknik pengasuhan di era digital meliputi cara komunikasi yang baik dengan anak, penerapan disiplin positif yang mengedepankan prinsip-prinsip pendidikan dan dialog dengan anak, kepekaan dalam melihat perubahan sosial karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, serta pentingnya penerapan pengasuhan berbasis gender dalam keluarga.

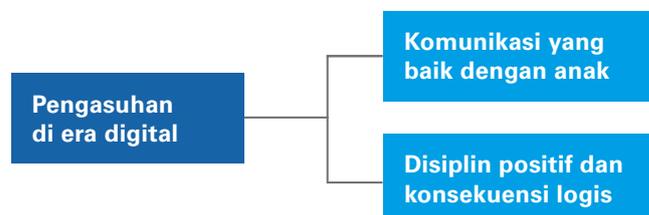
B. Tujuan Pembelajaran

Setelah pelatihan, peserta diharapkan mengetahui dan mampu:

1. Berkomunikasi dengan anak secara lebih baik
2. Menerapkan disiplin positif pada anak

C. Waktu: 90 menit

D. Skema Modul



E. Pokok Bahasan

1. Cara berkomunikasi yang baik dengan anak
2. Penerapan disiplin positif pada anak

F. Lembar Kerja

1. Hambatan dalam komunikasi
2. Disiplin positif
3. Konsekuensi logis

Alat Pendukung

1. Alat tulis (pensil, buku, atau spidol)
2. Buku catatan
3. Kertas plano
4. Metaplan, *sticky notes*, atau *post it* kecil
5. Isolasi kertas
6. Proyektor (LCD)

Proses Belajar/Langkah Komunikasi Dengan Anak

1. Pendahuluan

- Fasilitator membuka sesi dengan menyapa peserta, kemudian mengulang secara cepat sesi-sesi yang telah lewat. Fasilitator akan memberitahukan tujuan dari sesi ini kepada peserta, sebelum mulai memberikan materi tentang pengasuhan di era digital.
- Fasilitator memberikan materi tentang komunikasi kepada anak, dan hambatan dalam komunikasi. Lihat Tabel 5.1. Hambatan Dalam Komunikasi di Bahan Bacaan.

2. Diskusi/debat

- Fasilitator menyiapkan kertas yang berisi hambatan dalam komunikasi dengan anak (apabila tidak ada proyektor/LCD) dan membagikan kertas tersebut kepada seluruh peserta atau bisa menayangkan daftar hambatan dalam komunikasi bila ada proyektor/LCD.
- Fasilitator membagi peserta ke dalam 7 grup, satu grup minimal 3 orang, bila tidak memungkinkan jumlah grup bisa dikurangi.
- Fasilitator menyiapkan Lembar Kerja 5.1. Skenario Anak-Orang Tua. Satu grup satu skenario.

Lembar Kerja 5.1. Skenario Anak-Orang Tua

ANAK	ORANG TUA
<p style="text-align: center;">”</p> <p style="text-align: center;">“Bu, tadi saya dikasih gambar porno sama teman saya di WhatsApp”</p>	<p style="text-align: center;">(Sambil melotot)</p> <p style="text-align: center;">“Heh! Itulah teman-temanmu, anak nakal semua! Sudah, jangan lagi bergaul sama anak-anak nakal itu! Awas ya kalau ibu lihat kamu bergaul sama mereka lagi!”</p> <p style="text-align: center;">Kunci jawaban: menghakimi dan mengancam</p>
<p style="text-align: center;">”</p> <p style="text-align: center;">“Bu, ini siapa ya? Dia selalu komen di postingan Instagramku, selalu kirim-kirim DM juga”</p>	<p style="text-align: center;">(Nada tinggi dan mencela)</p> <p style="text-align: center;">“Itulah ibu bilang, tidak usah sering-sering main Instagram! Kayak kamu cantik saja, sedikit-sedikit posting foto. Sedikit-sedikit posting foto! Sadar diri dong kamu.”</p> <p style="text-align: center;">Kunci jawaban: <i>labeling</i></p>
<p style="text-align: center;">”</p> <p style="text-align: center;">“Bu, saya mau melaporkan teman saya ke guru ya. Dia suka sekali kirim kata-kata tidak senonoh ke WhatsApp saya dan teman-teman”</p>	<p style="text-align: center;">(Nada tinggi)</p> <p style="text-align: center;">“Aduh kamu itu, masak yang begituan saja kamu lapor ke guru? Sudah sana belajar yang baik, tidak usah urus yang begitu-begituan!”</p> <p style="text-align: center;">Kunci jawaban: perintah/otoriter</p>

ANAK	ORANG TUA
<p style="text-align: center;">”</p> <p>“Pak, ini kenapa ya kalau buka-buka website suka muncul iklan-iklan yang tidak senonoh? Saya kan jadi tidak nyaman kalau mau cari bahan belajar”</p>	<p style="text-align: center;">(Nada marah)</p> <p>“Aduuuuh! Kamu itu! Itu kan masalahmu, cari sendiri solusinya. Bapak sudah pusing dengan masalah bapak sendiri! Sana, tanya temanmu atau gurumu!”</p> <p style="text-align: center;">Kunci jawaban: memindahkan</p>
<p style="text-align: center;">”</p> <p>“Pak, saya ada kenalan main game. Dia suka sekali buka-buka situs porno, padahal kan dia juga masih anak-anak, sama kayak saya”</p>	<p style="text-align: center;">(Nada marah)</p> <p>“Itulah kenapa bapak bilang kamu jangan main game terus! Main game itu tidak ada bagus-bagusnya, cuma bikin kamu jadi malas belajar, main game terus. Berhenti main game! Apalagi kamu sudah ada teman yang tidak bagus begitu. Nanti rusak kamu itu!”</p> <p style="text-align: center;">Kunci jawaban: menghakimi dan mengomel</p>
<p style="text-align: center;">”</p> <p>“Bu, ini apa sih?” (Sambil memperlihatkan handphone-nya yang sedang membuka situs dewasa”</p>	<p style="text-align: center;">(Nada membentak)</p> <p>“Heh! Apa itu! Tidak boleh buka-buka gambar begitu! Itu bukan untuk anak-anak!” (Sambil menarik kuping si anak)</p> <p style="text-align: center;">Kunci jawaban: menghakimi dan tindakan</p>
<p style="text-align: center;">”</p> <p>“Temanku tadi bertanya, apa itu gambar porno? Apa sih sebenarnya pak?”</p>	<p style="text-align: center;">(Nada malas dan tidak peduli)</p> <p>“Aduh nanti deh bapak jelaskan. Nanti saja, sana kamu pergi dulu”</p> <p style="text-align: center;">Kunci jawaban: memindahkan</p>

- Fasilitator meminta peserta membaca skenario dan menentukan siapa yang akan berperan sebagai anak dan orang tua.
- Fasilitator meminta setiap kelompok secara bergantian mempraktikkan skenario yang mereka pegang. Kelompok lain diminta memperhatikan dan memberi tanggapan hambatan komunikasi apa yang terjadi dalam skenario tersebut. Satu skenario bisa memuat lebih dari satu hambatan komunikasi.
- Fasilitator memancing diskusi antar kelompok dengan menanyakan alasan setiap kelompok memilih hambatan komunikasi.
- Setelah selesai, fasilitator mengingatkan kembali pentingnya komunikasi efektif dalam hubungan orang tua-anak. Komunikasi efektif membuat anak memiliki rasa percaya diri tinggi serta daya kritis, dua hal yang menjadi modal besar dalam menjelajah ranah digital.

Proses Belajar/Langkah Disiplin Positif

1. Pendahuluan

- Fasilitator melanjutkan sesi dengan pemaparan tentang disiplin positif
- Fasilitator memutar video tentang disiplin positif dan konsekuensi logis:

<https://youtu.be/Q587E2HV3ao>

Atau pindai QR code ini:



2. Diskusi

- Fasilitator membagi peserta ke dalam tiga kelompok.
- Fasilitator menyiapkan Lembar Kerja 5.2. Skenario Konsekuensi Logis kepada tiap kelompok. Satu kelompok satu contoh kejadian.
- Fasilitator meminta setiap kelompok mendiskusikan konsekuensi logis dari setiap kondisi yang terjadi. Tekankan kepada peserta bahwa konsekuensi yang dimaksud adalah konsekuensi terhadap perbuatan anak sebagai ganti hukuman, bukan konsekuensi atau dampak dari perbuatan anak tersebut.
- Setelah selesai, minta setiap kelompok untuk maju ke depan dan mempresentasikan hasil diskusi mereka. Kelompok lain diberi kesempatan untuk memberi tanggapan.

Lembar Kerja 5.2. Skenario Konsekuensi Logis

Kesalahan Anak	Konsekuensi Logis
Bobby (15 thn) ketahuan membuka-buka website porno di handphone-nya.	
Maryam (14 thn) keluar rumah dan pergi bersama orang yang baru dia kenal di Instagram.	
Rani (16 thn) sering mendapatkan chat bernada mesum dari pacarnya. Dia tidak keberatan bahkan mulai berani membalasnya.	



G. Bahan Bacaan

Perkembangan Anak Usia 11-15 Tahun

	Karakteristik	Saran Edukasi Penyedia Layanan bagi Orang Tua dan Pengasuh
FISIK & SEKSUALITAS	<p>Anak laki-laki mulai tumbuh kumis, janggut, rambut dan rambut kemaluan, ukuran genital. Anak perempuan mulai tumbuh buah dada dan mengalami menstruasi, perubahan tubuh menjadi feminine</p>	<p>Berbicara dengan anak mengenai perubahan-perubahan fisik berikut yang akan terjadi selama pubertas. Cegah membanding-bandingkan dengan rekan-rekan lainnya.</p>
	<p>Anak laki-laki yang perkembangannya mengalami kedewasaan lebih awal, akan memiliki citra tubuh yang baik dan lebih percaya diri, aman, dan mandiri dibandingkan dengan anak laki-laki yang mengalami kematangan lebih lambat. Namun, agresivitas mereka mungkin meningkat karena lonjakan hormon dan mudah terlibat kegiatan seksual serta perilaku beresiko.</p>	<p>Berikan komentar positif pada keprihatinan yang berkaitan dengan penampilan mereka.</p> <p>Edukasi tentang perilaku beresiko yang dihadapi anak laki laki seperti: kebut kebutan, merokok, napza, berkelahi dsb.</p>
	<p>Sebaliknya, anak perempuan yang memasuki masa dewasa lebih awal, akan sangat sadar diri, tidak percaya diri, dan lebih mungkin mengalami gangguan makan. Mereka lebih besar kemungkinannya untuk menerima godaan seksual dari anak laki-laki yang lebih tua, lebih besar kemungkinannya untuk mengalami kehamilan yang tidak diinginkan.</p>	<p>Berikan komentar positif pada keprihatinan yang berkaitan dengan penampilan mereka. Informasikan cara menolak godaan dari pihak lawan dan pentingnya fokus pada tujuan diri.</p>
	<p>Perubahan hormon mempengaruhi ketertarikan pada lawan jenis termasuk kemungkinan bertindak atas keinginan seksual. Selain itu, faktor eksternal seperti penggunaan internet mengubah perspektif remaja menjadi lebih longgar terhadap seksualitas mereka.</p>	<p>Berikan informasi yang akurat tentang konsekuensi dari aktivitas seksual; dan landasan moral dan religi untuk mencegah perilaku seksual dini. Diskusikan tentang dampaknya (HIV, kehamilan, penyakit menular seksual dan tetanus). Kesulitan menjadi Bapak atau Ibu saat remaja.</p>
	<p>Kemarahan adalah umum, membenci diberitahu apa yang harus dilakukan, memberontak pada rutinitas yang harus dilakukan.</p>	<p>Bantu anak menetapkan aturan dan memutuskan tanggung jawab sendiri. Berikan kesempatan anak untuk membuat keputusan.</p>
	<p>Campur aduk tentang “melepaskan diri” dari orang tua. Suatu hari mungkin tidak ingin ada hubungan dengan orang tua, namun di lain waktu ia ingin selalu berada di sisi orang tua.</p>	<p>Bantu anak menetapkan aturan dan memutuskan tanggung jawab sendiri. Berikan kesempatan anak untuk membuat keputusan.</p>

Karakteristik	Saran Edukasi Penyedia Layanan bagi Orang Tua dan Pengasuh
Sering berubah-ubah emosinya, mendramatisasi dan melebih-lebihkan posisi sendiri (misalnya, "Ibu adalah ibu terburuk di dunia!").	Jangan bereaksi berlebihan terhadap emosinya yang labil dan berlebihan dalam memperlihatkan posisi diri.
Mengalami banyak ketakutan, banyak kekhawatiran, banyak air mata. Khawatir tentang nilai, penampilan, dan popularitas. Lebih banyak menarik diri dan melakukan introspeksi.	Pahami dan dukunglah dia.
Banyak remaja kadang-kadang merasa sedih atau tertekan. Depresi dapat menyebabkan nilai yang buruk di sekolah, alkohol atau penggunaan narkoba, menggunakan media sosial untuk melepaskan permasalahan, seks yang tidak aman, dan masalah lainnya	Dukung anak remaja, jadilah pendengar yang baik pada kekhawatirannya. Jelaskan tentang bahaya alkohol, tembakau, obat-obatan, curhat di medsos dan berhubungan seks. Anak remaja cenderung percaya bahwa hal-hal buruk tidak akan terjadi pada mereka. Ini membantu menjelaskan mengapa mereka mengambil risiko.

SOSIAL

Pengasuhan dalam konteks era digital

Komunikasi dengan anak

Komunikasi adalah hal penting dalam interaksi atau hubungan orang tua dengan anak. Komunikasi sesungguhnya merupakan sebuah keterampilan, bukan sekedar bakat atau karakter bawaan, tetapi bisa dipelajari sehingga kemampuan dalam hal ini dapat ditingkatkan, termasuk bagi orang tua atau guru. Apapun karakter mereka, ketika mereka menjadi orang tua atau guru, mau tidak mau harus terus mengasah kemampuan komunikasi ini sehingga interaksi yang terjalin dengan anak atau siswa dapat berjalan dengan baik.

Kemampuan dalam komunikasi yang mendasar adalah berbicara dan mendengar, karena melalui 2 proses ini manusia dapat saling menyampaikan dan mengetahui apa yang dimaksudkan oleh satu sama lain. Demikian juga halnya orang tua dengan anak atau guru dengan siswa. Keterampilan orang tua dalam berbicara dan mendengar harus senantiasa ditingkatkan, karena akan mempunyai pengaruh yang besar terhadap tumbuh kembang anak.

Kemampuan anak dalam berbicara pada awalnya sangat dipengaruhi oleh bagaimana orang tua berbicara kepadanya. Kata-kata yang digunakan, intonasi, nada, bahkan tinggi rendah suaranya adalah duplikasi dari orang tua. Seorang anak yang cenderung mudah membentak jika berbicara dengan temannya, bisa jadi karena si anak sering mendapat bentakan dari orang tuanya. Sebaliknya anak yang mampu menyampaikan pendapatnya dengan jelas juga akibat proses komunikasi yang dibangun orang tuanya dengan baik di rumah.

Siapun akan senang jika seorang anak mampu berbicara dengan baik untuk menyampaikan keinginan, pendapat, atau pemikirannya. Tugas orang tua dan gurulah yang harus memberikan contoh cara berbicara yang baik, sehingga si anakpun akan terbiasa berbicara dengan baik.



TIPS

Agar anak-anak memahami apa yang disampaikan orang tuanya, ketika berbicara dengan anak, orang tua sebaiknya memperhatikan beberapa hal berikut:

- Menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh anak.
 - Jelas dalam pengucapannya, tidak terlalu cepat.
 - Dengan nada yang tenang, lembut, dan santun, tidak terlalu tinggi atau rendah. Nada yang tinggi cenderung menunjukkan emosi atau amarah yang dapat menimbulkan rasa takut dan justru berakibat si anak tidak dapat mendengarkan apa yang disampaikan oleh orang tuanya.
 - Volume suara yang cukup untuk didengar, tidak terlalu keras ataupun lirih.
- Hindari berteriak. Jika jarak anak dengan orang tua berjauhan, hampiri si anak, lalu berbicara baik-baik, sampaikan maksud orang tua.
 - Usahakan melakukan kontak mata dengan anak ketika berbicara, ambil posisi sejajar dengan duduk bersama atau merendahkan tubuh sejajar dengan anak.
 - Hindari kesan menggurui dan menghakimi. Jika hendak bertanya, upayakan bertanya dengan baik tanpa unsur menyalahkan agar anak tidak merasa tersudut. Menghakimi atau menyudutkan anak akan sangat berbahaya dan berpotensi membuat si anak melakukan kebohongan karena merasa tertekan.

Orang tua kadang terkesan kaku ketika berbicara dengan anak. Oleh karena itu disarankan selain berbicara dengan cara yang santun, orang tua bisa menyelipkan humor atau canda agar dapat mencairkan suasana dan menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak. Jika anak merasakan suasana yang menyenangkan ketika orang tua berbicara, mereka akan lebih perhatian untuk mendengarkan dan merasa nyaman pula untuk berbicara atau bercerita pada orang tuanya.

Pada fase anak usia SD, mereka mulai banyak berinteraksi dengan lingkungan atau teman sebaya. Mereka merasa lebih nyaman ngobrol berjam-jam dengan teman dibanding berbicara dengan orang tua, karenanya orang tua harus bisa memberi sedikit keleluasaan namun tetap memberi bimbingan. Bukan sekedar kemampuan berbicara saja yang dibutuhkan, tetapi keterampilan mendengar juga berperan penting sehingga si anak merasa dihargai.

Membangun Komunikasi yang Efektif dengan Anak

Hambatan Komunikasi Dengan Anak

Seringkali anak tidak melakukan apa yang orang tua harapkan karena orang tua tidak memberikan arahan yang jelas. Orang tua acapkali memberikan banyak arahan pada saat yang bersamaan, dan

tidak memastikan apakah anak paham apa yang disampaikan padanya. Bahkan orang tua tidak meminta perhatiannya terlebih dahulu sebelum mulai berbicara padanya. Kondisi-kondisi ini dapat menimbulkan masalah pada komunikasi orang tua dengan anak. Untuk mengatasinya, berikut beberapa tips untuk memberikan pesan yang jelas pada anak.

Ketika sedang melakukan sesuatu, anak sangat terfokus pada apa yang sedang dilakukannya dan tidak sepenuhnya mendengarkan orang tua ketika sedang berbicara padanya. Untuk menarik perhatian anak, yang dapat dilakukan orang tua adalah:

- a) Datangi anak – jangan berteriak padanya dari jauh
- b) Sebutkan namanya
- c) Rendahkan posisi tubuh anda hingga sejajar dengan anak – berlutut atau duduklah, sehingga anda dapat melakukan kontak mata dengan anak
- d) Peganglah tangan atau bahunya dengan lembut
- e) Hilangkan suara-suara yang mengganggu di sekitar anda – kecilkan suara televisi atau matikan suara radio ketika anda sedang berbicara pada anak.

Anak mungkin belum paham apa yang anda inginkan ketika anda hanya mengatakan

“Bersihkan kamarmu.” Bagi anak, kalimat tersebut dapat diartikan menaruh saja semua barang-barang di bawah tempat tidur atau ditumpuk di dalam lemari, yang penting kamar jadi ‘terlihat bersih’. Dari pada hanya mengatakan “Bersihkan kamarmu”, sebaiknya anda mengatakan “Letakkan pakaian kotormu di keranjang pakaian kotor, gantung atau lipat bajumu yang masih bersih, simpan kembali mainanmu ke dalam kotak mainan, dan rapikan tempat tidurmu.”

Arahan pada bagian sebelumnya mungkin sudah jelas, namun kemungkinan masih terlalu panjang bagi anak. Daripada meminta ia melakukan 4 atau 5 tugas dalam satu kalimat, sebaiknya anda memisahkan arahan tersebut ke dalam beberapa waktu. Misalnya, “Taruh pakaian kotormu di keranjang pakaian kotor, lalu kembali ke Ibu jika kamu sudah selesai”. Setelah anak mengerjakan apa yang anda minta, berikan lagi arahan untuk tugas berikutnya dan minta ia kembali pada anda lagi jika ia telah selesai mengerjakannya. Demikian seterusnya hingga semua yang diharapkan orang tua berhasil ia tuntaskan. Semakin bertambah usia anak, ia akan makin memahami arahan-arahan anda, hingga akhirnya ketika anda hanya mengatakan “Bersihkan kamarmu”, ia akan paham apa yang anda maksudkan.

Pastikan Anak Memahami Apa yang Anda Katakan

Cara sederhana untuk memastikan apakah anak memahami arahan anda adalah dengan meminta ia untuk mengulangi apa yang telah anda sampaikan padanya. Jika ia dapat mengulangi dengan benar, ia akan mengingat semua yang anda harapkan darinya. Hal ini dapat anda terapkan untuk melatih anak mengendalikan dirinya ketika ia diajak berbelanja ke toko. Umumnya anak seringkali rewel minta dibelikan segala sesuatu yang ia inginkan saat berbelanja ke suatu toko. Untuk mengatasinya, sebelum berangkat, minta ia mengulangi semua aturan perilaku yang anda inginkan darinya saat berbelanja. Jika anda telah menetapkan konsekuensi yang akan ia terima ketika ia melanggar aturan yang telah anda sampaikan, minta ia menyampaikan kembali apa yang akan terjadi padanya jika ia tidak menurut.

Dengan demikian, ia akan berusaha mengontrol sendiri perilakunya melalui arahan yang telah diingatkannya.

Pujian vs makian

Lebih banyak mana orang tua yang memuji atau memaki anaknya dalam sehari? Jika mau jujur, pasti sebagian besar orang tua sedikit sekali memuji kebaikan anaknya. Jika seorang anak melakukan perbuatan baik, meletakkan sepatu pada tempatnya misalnya, itu hanya dianggap hal biasa yang memang harus dilakukan. Sedangkan jika anak melakukan kesalahan, orang tua seringkali menjadi emosi dan mengeluarkan makian kepada anak, bahkan kesalahannya seringkali diungkit-ungkit kembali meskipun sudah lewat masanya.

Orang tua harus belajar untuk fokus pada kebaikan anak atau kelebihan anak, serta belajar memberikan pujian yang wajar dan tidak berlebihan. Dalam memuji pun harus spesifik, tidak hanya bersifat umum seperti “Ya kamu baik” atau “Kamu hebat”. Sebuah pujian akan efektif jika:

- Ada unsur kebanggaan yang ditunjukkan oleh Orang tua atau Guru
- Ada unsur label karakter positif
- Ada unsur perilaku/tindakan anak sehingga ia mendapat label karakter positif tersebut

Pujian yang efektif akan menjadi penguatan bagi anak, sehingga ia mempunyai konsep diri yang positif dan akan menjadi referensi untuk mengulang kembali perilaku/tindakan kebaikannya tersebut di masa yang akan datang.

“Ibu senang lho, anak Ibu mandiri, mau merapikan meja belajar sendiri!”

“Ibu senang sekali karena Nanda anak yang tertib dan rapi, terbiasa meletakkan sepatu pada tempatnya.”

“Bu Guru bangga, kamu anak yang sportif, mau mengakui kesalahan yang kamu perbuat.”

Tabel 5.1 Hambatan dalam komunikasi

<p>Labeling: Mengejek menggunakan kata-kata negatif</p>	<p>Perintah/otoriter: Memberi solusi tanpa ada pilihan</p>	<p>Mengancam: Memberikan ancaman agar orang lain melakukan sesuatu</p>
<p>Menghakimi dan menilai: Membuat penilaian, menghakimi, dan mengkritik</p>	<p>Menolak: Tidak memberi dukungan</p>	<p>Memindahkan: Tidak mendengar dan malah melompat ke masalah sendiri</p>
<p>Menggantung: Tidak jelas dan tidak konsisten dalam menentukan batas waktu</p>	<p>Mengomel: Terus menerus mengulangi perintah atau permintaan</p>	<p>Tindakan: Menggunakan bahasa tubuh untuk mengirimkan efek negatif</p>

Tiga kata ajaib

Ada tiga kata ajaib yang bisa digunakan oleh orang tua kepada anak, yang akan memiliki efek luar biasa bagi perkembangan positif psikologis mereka.

1. Tolong

Bandingkan dua kalimat berikut:

“Bagus, cepat ambilkan sapu di belakang!”,
dan “Bagus, TOLONG ambilkan sapu di belakang ya nak.”

Kira-kira, anak akan lebih senang mendengar yang mana? Ya! Tentu saja kalimat kedua, dengan kata TOLONG di dalamnya. Sama-sama memerintah tetapi jauh lebih santun dan menghargai anak. Mereka akan dengan senang hati melakukannya. Ingat, bukan menyuruh, tetapi meminta tolong.

2. Terima kasih

Kata ini terkesan remeh dan sering dilupakan oleh orang tua. Padahal ini juga merupakan bentuk penghargaan kepada anak dan mengajarkan mereka untuk menghargai orang lain.

“Terima kasih ya sudah membantu Ibu hari ini.”

“Terima kasih ya sudah merapikan kamarmu sendiri.”

“Terima kasih, Adik, sudah membuang bungkus *snack* ke tempat sampah.” Pernyataan ‘terima kasih’ juga akan menjadi penguatan bagi perbuatan baik yang anak lakukan sehingga dapat menjadi kebiasaan yang baik pula.

3. Maaf

Tidak ada manusia yang sempurna, demikian juga orang tua. Ketika orang tua berbuat salah, bersegeralah meminta MAAF dengan menyebutkan letak kesalahan anda. Meminta maaf tidak akan meruntuhkan harga diri orang tua. Sebaliknya ini akan mengajarkan kepada anak anda tanggung jawab dan berani mengakui kesalahan. Kelak hal ini penting sehingga mereka mudah melakukan introspeksi diri dan tidak terbiasa mencari kambing hitam setiap kali menghadapi permasalahan.

“Maafkan ayah ya nak, ayah lupa membelikan buku pesananmu.”

“Ibu minta maaf ya Kak, tadi ibu berbicara terlalu keras pada Kakak.”

Komunikasi yang efektif membuat anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan daya kritis terhadap sebuah masalah. Hal ini menjadi modal luar biasa besar bagi anak dalam menjelajah di ranah digital.

Disiplin positif

Hukuman adalah tindakan atau perilaku yang dilakukan seseorang yang tujuannya adalah agar anak berperilaku lebih baik di masa yang akan datang (efek jera). Disiplin positif adalah sebuah cara atau program yang dirancang untuk mengajarkan peserta didik untuk menjadi bertanggung jawab serta hormat pada anggota dari komunitas mereka (sekolah). Tujuan utama kedisiplinan adalah agar anak memahami tingkah lakunya sendiri, berinisiatif dan bertanggungjawab atas apa yang mereka pilih, serta menghargai dirinya dan orang lain. Dengan kata lain, disiplin menanamkan proses pemikiran dan berperilaku positif sepanjang hidup anak.

Prinsip-prinsip Disiplin Positif

Disiplin positif bukanlah hal yang terpisah dari proses pendidikan. Ia terintegrasi dalam semua proses pendidikan baik proses belajar di kelas, di luar kelas dan di dalam keluarga. Bahkan sebenarnya disiplin positif itu adalah pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu disiplin positif didasarkan pada prinsip-prinsip pendidikan yaitu:

- a. **Saling menghormati:** guru dan orang tua membangun budaya saling menghormati dan keteladanan serta menghargai kebutuhan dan hak anak. Disiplin positif menekankan pada peran pendidikan dalam menumbuhkan penghargaan diri anak dan kepercayaan diri, mengembangkan kemandirian, dan mengembangkan *self-efficacy*.
- b. **Mengidentifikasi penyebab dibalik perilaku tidak sesuai:** guru dan orang tua perlu mengetahui penyebab peserta didik melakukan perilaku yang tidak sesuai dan berusaha untuk membantu agar berubah perilakunya menjadi lebih baik. Disiplin positif fokus pada kesadaran diri anak dan apa yang dapat dipelajari anak di masa yang akan datang, tidak sekadar menghentikan perilaku yang sedang terjadi.
- c. **Partisipatori:** Disiplin positif melibatkan anak dalam mengambil keputusan dan memahami tindakan mereka. Dengan prinsip ini anak akan belajar karena mereka dilibatkan dalam proses belajar mereka sendiri. Dibanding mengontrol dan menekan, guru mendengarkan dan

merespon pendapat dan perspektif anak dan melibatkan mereka menciptakan lingkungan belajar, kelas, keluarga, sekolah dan masyarakat yang mendukung proses belajar.

- d. **Didasarkan pada kekuatan anak:** penerapan disiplin positif didasarkan pada kesadaran bahwa setiap anak memiliki kekuatan, kemampuan dan talenta, dan setiap tindakan pendidikan (termasuk disiplin) bertujuan mendorong dan membangun kemampuan, usaha dan perkembangan mereka. Kesalahan tidak dilihat sebagai kegagalan melainkan kesempatan untuk belajar dan mengembangkan diri.
- e. **Proaktif:** Disiplin positif fokus pada solusi dalam membantu anak berhasil pada masa yang akan datang. Guru harus merespon permasalahan dengan fokus pada pemahaman akan akar masalah kesulitan belajar dan masalah perilaku anak dibanding memberikan respon reaktif. Oleh karena itu disiplin positif fokus pada kesadaran diri anak dan apa yang dapat dipelajari anak di masa yang akan datang, tidak sekadar menghentikan perilaku yang sedang terjadi.

Konsekuensi Logis adalah sebuah akibat yang sudah diketahui dan disepakati sebelumnya atas pilihan anak (Amalee : 2020). Selama guru dan peserta didik mengetahui secara jelas, apa yang harus dilakukan ketika terjadi hal-hal yang membuat kelas menjadi tidak nyaman, tidak kondusif, maka hukuman sebenarnya sudah tidak diperlukan lagi.

Di dalam konsekuensi logis, kita hanya akan disodori tiga "jika ... dan maka ..." saja. Yaitu:

1. Jika merusak, maka perbaiki (atau ganti)
2. Jika mengabaikan kewajiban, maka kehilangan hak
3. Jika mengganggu, maka dikeluarkan dari kelompok untuk sementara

Dari ketiga bentuk konsekuensi tersebut, kita dapat mengembangkan menjadi berbagai aturan yang *related (berhubungan)*, *respectful (menghormati)*, *reasonable (masuk akal)*, *helpful (membantu)*. Keempat prinsip konsekuensi logis tersebut terkenal dengan 3R1H.

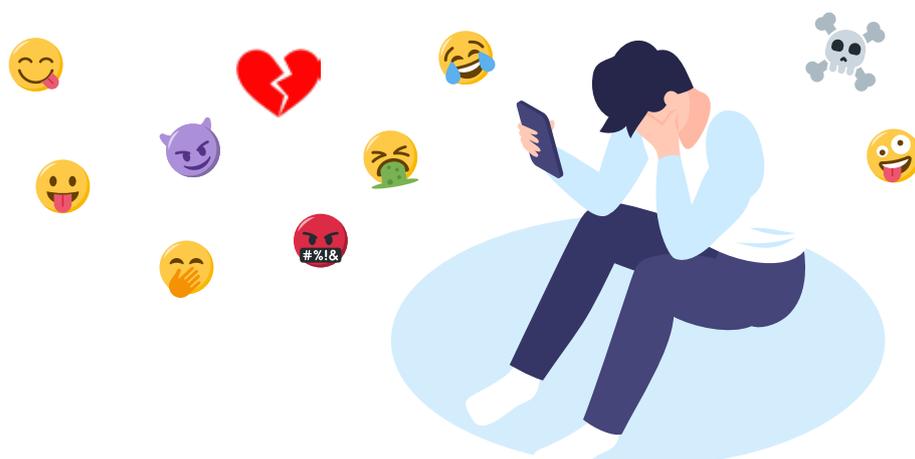
Perbedaan Antara Konsekuensi Logis dan Hukuman

Konsekuensi Logis adalah proses belajar yang timbul dari hubungan hati kecil, dilakukan dengan suara terdengar ramah dan penuh ketenangan, hingga mendorong anak lebih mudah menyesuaikan diri, dan belajar untuk mematuhi peraturan.

Hukuman adalah tindakan penghukuman, bersifat paksaan, hubungannya dengan sikap-sikap yang salah serta akibat-akibatnya hanya bersifat seadanya, suara keras, melengking, dan menjengkelkan sehingga anak menjadi membenci kedisiplinan, dan mendorong peserta didik menyakiti diri sendiri, dan belajar untuk menyembunyikan kesalahan. Akibat yang ditimbulkan dari hukuman adalah sikap marah, rasa bersalah, dipermalukan, dan merasa tak dihargai.

Tabel 5.2. Perbedaan hukuman dan disiplin positif

Disiplin Positif dan Konsekuensi Logis	Hukuman yang tidak logis/tepat
Memberikan alternatif lain pada anak.	Hanya melarang
Mengakui dan menghargai upaya peserta didik dan tingkah laku mereka yang baik.	Merespon perilaku peserta didik dengan cara yang kasar
Anak menaati aturan apabila mereka diajak berdiskusi dan menyetujui peraturan tersebut.	Peserta didik menaati peraturan karena mereka diancam atau dimarahi
Konsisten, bimbingan yang tegas.	Mengendalikan, mempermalukan dan melecehkan.
Positif dan menghargai peserta didik.	Negatif dan tidak menghargai
Tidak mengandung kekerasan baik secara fisik maupun verbal.	Mengandung kekerasan fisik ataupun verbal



Tabel 5.3. Contoh Perbedaan Konsekuensi Logis dan Hukuman

Situasi	Konsekuensi Logis	Hukuman
Anak secara tidak sengaja merusak pot tanaman.	Anak diminta untuk membersihkan sisa-sisa pot tanaman dan sisa tanah yang berserakan.	Anak dijewer kupingnya dan diomeli.
Anak tidak melaksanakan kewajiban belajar di rumah karena asyik bermain handphone.	Hak anak untuk menggunakan handphone dicabut sementara waktu dengan kesepakatan bersama.	Orang tua menyita handphone anak tanpa memberikan alasan.
Anak terlambat masuk sekolah	Guru memberikan waktu tambahan belajar kepada si anak sesuai jumlah waktu keterlambatannya	Anak diberi hukuman membersihkan WC



Ramlah Lukman:
Shelter Bangkala/2023



Ramlah Lukman:
Shelter Bangkala/2023



Tindakan Orang Tua Ketika Terjadi OCSEA



6

Bagian 6: Tindakan Orang Tua Ketika Terjadi OCSEA

A. Deskripsi

Bagian ini akan mengantarkan peserta untuk memahami pentingnya merespon dan melaporkan OCSEA yang terjadi pada anak. Di bagian ini juga peserta akan diajak untuk berdiskusi tentang

respon atau laporan seperti apa yang harus dilakukan, dan siapa saja pihak yang bisa dijadikan rujukan dalam melaporkan OCSEA.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta mengetahui prinsip-prinsip dan metode pelaporan serta rujukan kasus OCSEA
2. Peserta mengetahui dan bisa mempraktikkan fitur laporan dan blokir di aplikasi.

C. Waktu: 90 menit

D. Skema Modul



E. Pokok Bahasan

1. Prinsip penanganan OSCEA
2. Metode penanganan OSCEA
3. Pemanfaatan pihak-pihak yang terkait dengan pencegahan dan penanganan OCSEA

F. Lembar Kerja

Respon orang tua dan pengasuh

Alat Pendukung

1. Alat tulis (pensil, buku, atau spidol)
2. Buku catatan
3. Kertas plano
4. Metaplan, *sticky notes*, atau *post it* kecil
5. Isolasi kertas
6. Proyektor (LCD)

Proses Belajar/Langkah

1. Pendahuluan:

- Fasilitator menyapa peserta dan memulai dengan sedikit menyegarkan ingatan peserta terkait materi di sesi sebelumnya.
- Fasilitator akan menyampaikan pengantar tentang tujuan dari sesi ini dan memulai materi tentang respon orang tua/pendamping terhadap kasus OCSEA.
- Fasilitator memperkenalkan layanan aduan apabila menemukan kasus OCSEA.
- Fasilitator juga akan mengungkit cerita orang tua atau pengasuh yang memutuskan tidak melaporkan kasus pelecehan pada anak karena merasa itu adalah aib keluarga.

2. Diskusi:

- Diskusikan dengan peserta tentang bagaimana seharusnya orang tua dan pendamping bereaksi ketika terjadi OCSEA. Apakah harus melapor, dan bagaimana proses pelaporannya.

- Fasilitator akan menyiapkan Lembar Kerja 6.1. Pernyataan Setuju/Tidak Setuju yang akan memancing reaksi dari peserta. Pertanyaan ini berisi jawaban, setuju/tidak setuju terhadap satu pernyataan.
- Peserta dipersilakan memilih bagian sesuai dengan pendapat mereka. Misalnya, bila setuju maka peserta akan bergeser ke sebelah kanan. Bila tidak setuju, peserta akan bergeser ke sebelah kiri. Peserta boleh berdiri di tengah bila ragu-ragu.
- Setiap selesai satu pernyataan, peserta akan mendiskusikan jawaban mereka dan kenapa mereka memilih jawaban tersebut.
- Lakukan pencerahan dengan memanfaatkan hasil diskusi. Tekankan pentingnya melaporkan kasus OCSEA karena dampaknya yang sangat berbahaya dan termasuk tindakan kriminal. Fasilitator juga akan menyampaikan alur pelaporan atau pihak yang bisa dijadikan rujukan dalam pelaporan kasus OCSEA.

Tabel 5.3. Contoh Perbedaan Konsekuensi Logis dan Hukuman

Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
<p>Ada kasus OCSEA yang saya tahu, tapi saya pikir itu hanya kasus ringan. Ada anak yang terus menerus mendapatkan konten pornografi dari orang yang lebih tua. Saya pikir itu tidak perlu dilaporkan karena masih kasus ringan. Toh dia juga masih tetap bersekolah seperti biasa.</p> <p>Kasus ringan, tidak perlu dilaporkan</p>		
<p>Anak tetangga saya, umurnya masih 15 tahun, menjadi korban OCSEA. Dia dieksploitasi secara seksual oleh lelaki yang lebih tua hingga hamil. Saya sudah menyarankan kepada orang tuanya untuk melapor, tapi mereka menolak. Katanya itu aib keluarga, takutnya nanti malah lebih luas diketahui orang. Lebih baik dia dinikahkan saja dengan pelaku, toh pelakunya juga mau bertanggung jawab.</p> <p>Korban dinikahkan dengan pelaku, agar aib tidak meluas.</p>		
<p>Saya melihat ada perubahan pada anak laki-laki saya yang masih 14 tahun. Saya menemukan fakta kalau dia ternyata jadi korban OCSEA hingga mulai sering melihat konten pornografi. Saya bilang ke suami saya untuk melaporkan kondisi ini, tapi suami saya menolak. Kata dia, "Ah namanya juga anak laki-laki, itu biasa."</p> <p>Suami tidak mau melaporkan, kata dia itu hal biasa untuk anak laki-laki</p>		

Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
<p>Ponakan saya yang masih berusia 15 tahun menjadi korban OCSEA. Dia diperas oleh laki-laki yang selama ini menjadi pacarnya. Si laki-laki meminta uang dengan ancaman kalau tidak dipenuhi, foto-foto dan video ponakan saya akan disebar. Saya mau menemaninya untuk melapor, tapi kata dia tidak usah. Dia takut kontennya akan semakin tersebar dan membuat dia semakin malu.</p> <p>Anak tidak mau melapor, takut kasusnya semakin tersebar dan makin banyak yang tahu.</p>		
<p>Anak pak Robby tetangga saya korban OCSEA. Dia jadi korban eksploitasi seksual oleh laki-laki yang lebih tua. Saya mengajak pak Robby untuk melaporkan hal tersebut ke UPTD PPA di kota saya, tapi pak Robby menolak. Percuma saja, kata dia.</p> <p>Pak Robby malas melapor, karena katanya percuma saja.</p>		

G. Bahan Bacaan

Alur koordinasi dan pelaporan respons OCSEA

Penanganan OCSEA secara menyeluruh mencakup sebab, faktor, dan dampak OCSEA terhadap anak. Ini terkait dengan pencegahan primer (faktor dan sebab), pencegahan sekunder (gejala dan konsekuensi awal) dan pencegahan tertier mencakup penanganan dan respons terhadap dampak atau konsekuensi OCSEA. Dalam menangani OCSEA banyak pihak yang terlibat yang secara umum dapat dibagi menjadi tiga kategori utama yaitu pihak keluarga, pihak-pihak di tingkat komunitas, dan pemerintah atau lembaga terkait, termasuk lembaga swadaya atau organisasi masyarakat yang peduli terhadap anak.

Bagi orang tua, fasilitator masyarakat, relawan, dan masyarakat pada umumnya dalam melakukan koordinasi dan pelaporan penanganan perlu mengetahui pihak-pihak tersebut dan memahami fungsinya masing-masing, sehingga pelaporan dan koordinasi bisa efektif, dengan mempertimbangkan jenis atas masalah yang dilaporkan atau koordinasikan, termasuk penting tidaknya jenis dan masalah itu dikoordinasikan atau dilaporkan, terutama tingkatan konsekuensi atau dampaknya.

Secara umum jika ada kasus OCSEA, terutama pada kasus-kasus anak yang sudah menjadi korban dan merasakan konsekuensi atau dampak, baik mental-psikologis, kesehatan, hukum ataupun sosial maka sebaiknya anak melaporkan kondisinya kepada orang tua, kemudian menyusul ke pihak terkait baik di tingkat komunitas, dan penyedia layanan. Menempatkan keluarga atau orang tua sebagai sumbu koordinasi dan pelaporan dimaksudkan untuk menjamin kepentingan terbaik buat anak dan keluarga yang mengedepankan pada prinsip-prinsip dan hak-hak anak.

Koordinasi dan pelaporan OCSEA sedini mungkin mempertimbangkan:

1. Tingkatan kasus yang dilaporkan dengan mempertimbangkan dampak atau konsekuensi kasus OCSEA terhadap anak dan keluarga baik psikis, mental, kesehatan, hukum, sosial dan dampaknya dalam ranah daring, apakah itu berat, sedang maupun ringan. Pertimbangan ini penting untuk menentukan kepada pihak mana tujuan koordinasi dan laporan, serta rujukan kasus OCSEA perlu ditangani oleh masing-masing pihak.

- Mengetahui pihak-pihak yang terkait dengan penanganan OCSEA dan fungsinya masing-masing, termasuk kedekatan dan pengaruhnya masing-masing pihak tersebut dalam penanganan OCSEA baik di tingkat komunitas maupun pemerintah.
- Menempatkan keluarga dan anak sebagai sumbu utama koordinasi dan pelaporan pada setiap jenis kasus baik ringan, sedang maupun berat. Kepentingan anak dan keluarga adalah hal utama, dengan mengedepankan prinsip-prinsip hak-hak anak.

Setiap orang bisa melaporkan tindak kekerasan pada anak dan perempuan dengan menelepon ke nomor 129 atau nomor WhatsApp layanan pengaduan **SAPA 129 di 08111129129**. Selain itu, layanan SAPA 129 juga dapat diakses melalui surat, aplikasi **S4PN** Laporn, dan pengaduan langsung.

Layanan *call center* **SAPA 129** mencakup 6 layanan utama, yaitu:

- Pelayanan pengaduan
- Pelayanan penjangkauan
- Pelayanan pengelolaan kasus
- Pelayanan akses penampungan sementara
- Pelayanan mediasi
- Pelayanan pendampingan korban

Melaporkan Konten atau Akun ke Layanan Aplikasi

Pada dasarnya, setiap aplikasi yang dipercaya atau aplikasi yang memiliki banyak pengguna sudah memiliki mekanisme yang melindungi penggunaannya dari kekerasan seksual, apalagi kekerasan seksual pada anak (OCSEA).

Berikut ini adalah beberapa cara melaporkan konten yang dianggap melakukan OCSEA di beberapa aplikasi.

Tabel 6.1. Melaporkan konten ke penyedia aplikasi

Aplikasi	Cara Melaporkan
Facebook 	<ol style="list-style-type: none"> Buka postingan yang akan dilaporkan. Klik titik tiga di bagian kanan atas dari postingan tersebut. Klik "laporkan". Untuk melengkapi laporan, klik opsi yang menjelaskan dengan detail alasan kenapa postingan itu dilaporkan. Laporan Anda akan dimasukkan ke <i>database</i> Facebook dan akan dijadikan acuan untuk melakukan pemblokiran atau penurunan konten.
Instagram 	<ol style="list-style-type: none"> Kunjungi postingan yang ingin kamu laporkan. Lalu, pilih ikon 3 titik yang ada di samping kanan atas postingan tersebut. Jika sudah, silahkan klik menu 'Laporkan'. Setelah itu, kamu akan menemukan dua pilihan yang sama dari cara <i>me-report</i> akun, yaitu 'Ini Spam' dan 'Ini Tidak Pantas'. Pilih alasan yang sesuai dengan permasalahan kamu. Apabila opsi 'Ini Spam' yang dipilih, kamu akan tetap bisa melihat postingan yang di-report. Namun, jika kamu memilih opsi 'Ini Tidak Pantas', maka postingan itu tidak akan dapat ditemukan lagi setelah di-report. Kamu tidak perlu khawatir apabila postingan tersebut adalah postingan dari <i>following</i> kamu, meskipun dilaporkan, akun terkait tidak akan <i>unfollow</i> dan kamu tetap bisa melihat postingan lain dari akun tersebut.

Aplikasi	Cara Melaporkan
<p>Twitter</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Telusuri Tweet yang ingin Anda laporkan di twitter.com atau dari aplikasi Twitter untuk iOS atau Twitter untuk Android. 2. Klik atau sentuh ikon tiga titik di sebelah kanan atas konten tersebut 3. Pilih Laporkan Tweet. 4. Pilih Menampilkan gambar sensitif. 5. Selanjutnya, kami akan memberikan saran tindakan tambahan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengalaman ber-Twitter Anda.
<p>TikTok</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka video yang perlu Anda laporkan. 2. Tekan dan tahan video. 3. Pilih Laporkan dan ikuti perintah yang disediakan.
<p>WhatsApp</p> 	<p>Cara Melaporkan Kontak di WhatsApp</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buka chat dengan pengguna yang ingin Anda laporkan 2. Pilih Opsi Lainnya dengan ikon titik tiga 3. Pilih Laporkan (report) 4. Ketuk Laporkan untuk konfirmasi <p>Cara Melaporkan Konten Foto atau Video di WhatsApp</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buka foto atau video yang ingin Anda laporkan 2. Pilih Opsi Lainnya dengan ikon titik tiga 3. Pilih Laporkan (report) 4. Ketuk Laporkan untuk konfirmasi
<p>Telegram</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka aplikasi Telegram di ponsel Anda. 2. Lakukan <i>login</i> kalau diperlukan. 3. Di halaman utama aplikasi Telegram, buka <i>chat</i> atau obrolan dengan akun yang ingin Anda laporkan. 4. Lalu buka profil pengguna tersebut. Langkah berikutnya temukan username dari akun tersebut dan ketuk di atasnya. 5. Tahan hingga menu <i>pop-up</i> baru muncul. Satu-satunya opsi di menu itu adalah opsi Salin, jadi klik di atasnya. 6. Proses selanjutnya yang harus Anda lakukan adalah, buka Gmail di ponsel Anda. Buka akun <i>email</i> Anda. 7. Tuliskan secara detail mengapa Anda ingin melaporkan pengguna tersebut di bagian pesan. Buat pesan sepanjang mungkin dengan detail sebanyak mungkin. Pertimbangkan untuk mengambil tangkapan layar obrolan Anda dengan orang itu dan menembarkannya ke <i>email</i> sebagai lampiran. Sertakan juga username dari akun tersebut. 8. Setelah itu kirim laporan tersebut ke alamat email: abuse@telegram.org. Sisanya serahkan kepada pihak Telegram untuk menilai apakah akun tersebut sudah melanggar pedoman komunitas atau tidak.

Situasi	Cara Mvelaporkan
---------	------------------

YouTube



1. Pada video yang Anda anggap bermasalah, klik ikon tiga titik horizontal (elipsis)
2. Pilih opsi "Report" atau laporkan
3. Pilih alasan mengapa video itu Anda laporkan
4. Masukkan waktu kapan adegan yang tak pantas terjadi sebagai bukti. Anda juga bisa menambahkan penjelasan terkait video yang
5. Anda laporkan. Satu hal yang harus Anda ingat, penjelasan itu terbatas. Anda hanya bisa menggunakan 500 karakter.

Melaporkan video bermasalah di YouTube melalui aplikasi Android juga sama mudahnya

1. Buka video yang ingin Anda laporkan
2. Ketuk ikon tiga titik vertikal di kanan atas
3. Pilih "Report"
4. Pilih alasan Anda melaporkan



Gambar:
Anggi Puji Setio/BaKTI/2023



Gambar:
Anggi Puji Setio/BaKTI/2023



Berinternet yang Aman



7

Bagian 7: Berinternet yang Aman

A. Deskripsi

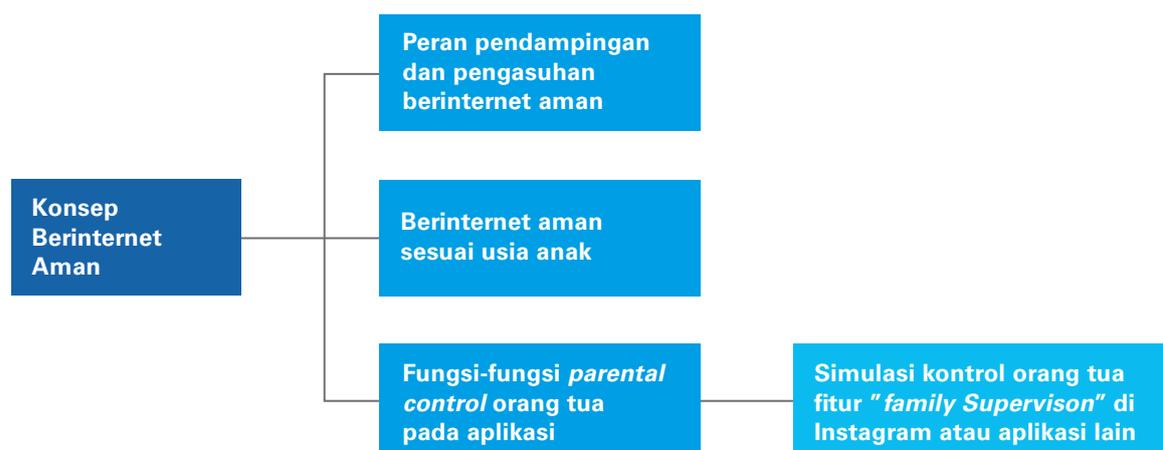
Bagian ini memberikan informasi dan pengetahuan kepada peserta untuk mengetahui memahami konsep berinternet yang aman, termasuk mengetahui fungsi *parental control* atau pengawasan orang tua pada beberapa aplikasi.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta memahami arti dan pentingnya berinternet yang aman.
2. Peserta memahami peran pendampingan dan pengasuhan anak dalam bermedia sosial.
3. Peserta memahami bermedia sosial sesuai usia anak.
4. Peserta memahami dan terampil menggunakan fungsi-fungsi *parental control* pada aplikasi media sosial.

C. Waktu: 90 menit

D. Skema Modul



E. Pokok Bahasan

1. Apa itu berinternet dan bermedia sosial yang aman.
2. Peran pendampingan/pengasuhan anak dalam berinternet dan bermedia sosial yang aman.
3. Berinternet dan bermedia sosial yang aman sesuai usia anak.
4. Fungsi–fungsi *parental control* di aplikasi.

F. Lembar Kerja Aktivitas Anak di Ranah Daring

Aktivitas dan strategi berinternet yang aman

Alat Pendukung

1. Alat tulis (pensil, buku, atau spidol)
1. Buku catatan
3. Kertas plano
4. Metaplan, *sticky notes*, atau *post it* kecil
5. Isolasi kertas
6. Proyektor/LCD

Proses Belajar/Langkah Strategi Aman di Internet

1. Pendahuluan

1. Fasilitator membuka sesi dengan menyapa peserta dan mengingatkan peserta tentang materi di sesi sebelumnya.
2. Fasilitator menceritakan sisi positif dan negatif dari internet.
3. Fasilitator kemudian menegaskan pentingnya berinternet yang aman.

2. Diskusi

- Fasilitator membagi peserta ke dalam beberapa kelompok, satu kelompok minimal 5 orang.
- Fasilitator menyiapkan Lembar Kerja 7.1. Strategi Aman di Internet sebagai bahan diskusi kelompok.
- Fasilitator meminta setiap kelompok untuk mengisi bagian “strategi aman” sesuai dengan pemahaman mereka. Misalnya: tidak gampang memberikan data pribadi, tidak gampang percaya pada orang asing.
- Setelah diskusi, setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka. Kelompok lain bisa memberi masukan, tambahan, atau pendapat.
- Fasilitator menggunakan hasil diskusi dan presentasi itu sebagai bahan untuk memperjelas tentang strategi aman di internet.

Proses Belajar/Langkah Menggunakan Fitur Parental Control

1. Pendahuluan

- Fasilitator melanjutkan sesi dengan mempresentasikan tentang beragam fungsi *parental control* di beberapa aplikasi yang paling sering digunakan oleh anak.
- Fasilitator juga menyampaikan batasan umur minimal untuk beberapa aplikasi.

2. Praktik

- Fasilitator mengajak peserta untuk mempraktikkan bagaimana cara menggunakan fungsi *parental control* di beberapa aplikasi.
- Gunakan tabel 7.1. Beberapa Contoh Fungsi Kontrol Pengasuhan di Media Sosial.

Lembar Kerja 7.1. Strategi Aman di Internet

Aktivitas	Strategi Aman
Belajar terpola (Ruangguru, Dualingo, dll)	
Media sosial (Facebook, Twitter, Instagram, TikTok, dll)	
<i>Browsing</i> (menggunakan Google, membuka <i>website</i>)	
<i>Game online</i> (Mobile Legend, PUBG, dll)	
Komunikasi/ <i>chatting</i> (WhatsApp, Line, Telegram, dll)	
<i>Video conference</i> (Zoom, Google Meet)	
Hiburan (YouTube, Netflix, Viu, dll)	
<i>Live streaming</i> (Bigo, Twitch, Streamlabs, Ometv, dll)	
<i>Upload /download</i>	

G. Bahan Bacaan

Berinternet Yang Aman

a. Apa Itu Berinternet dan Bermedia Sosial yang Aman

Berinternet dan bermedia sosial yang aman adalah melindungi diri dan orang lain dalam melakukan aktivitas digital. Menjadi aman saat *online* berarti menjaga diri sendiri dan orang lain dari bahaya dan risiko *online*, menjaga yang dapat membahayakan informasi dan identitas pribadi anak: menjaga yang bisa menyebabkan

komunikasi yang tidak aman atau bahkan mempengaruhi kehidupan mental anak. Bagi anak, berinternet aman adalah aktivitas digital anak yang membutuhkan perlindungan melalui pengasuhan dan pendampingan yang menerapkan dan mengembangkan prinsip: tidak diskriminatif; prioritas pada kepentingan anak; kelangsungan hidup dan tumbuh kembang anak, dan pandangan anak. Anak membutuhkan

jaminan perlindungan digital sehingga internet aman bisa menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan anak. Berinternet aman bagi anak adalah segala aktivitas anak dalam dunia digital untuk memenuhi hak-hak mereka dan terjamin dari segala bentuk pelanggaran atas hak-hak itu, terutama bahaya, konsekuensi atau akibat yang ditimbulkan oleh internet dan media sosial.

b. Peran Pengasuhan Anak dalam Berinternet dan Bermedia Sosial yang Aman

Setiap situs atau aplikasi media sosial memiliki sistem keamanan sendiri dalam mengakses dan memanfaatkan situs atau media tersebut melalui fitur-fitur sistem keamanan yang disiapkan. *System* keamanan dan perlindungan internet dan aplikasi media sosial biasa disebut *parental/parenting control* atau *guide*, atau petunjuk pengasuhan anak secara digital. Bahkan *platform digital* seperti google menyiapkan aplikasi khusus untuk perlindungan anak yaitu "*family link*". Sejumlah platform media juga menyediakan fitur pelayanan langsung untuk kebutuhan pendampingan atau pengasuhan dengan menciptakan fitur khusus kepada anak dan orang tua misalnya "*family supervision*" di instagram, atau "*family pairing*" di tiktok.

Bagaimana praktik berinternet yang aman buat anak? Bagaimana pengasuhan anak dalam berinternet? Menjawab pertanyaan ini, harus dimulai dengan menempatkan pengasuhan anak yang lebih utama didukung dengan pengetahuan dan kemampuan menggunakan, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Seperti dikemukakan sebelumnya, bahwa teknologi digital tidak boleh menggantikan pengasuhan anak dalam keluarga, karena itu berinternet aman adalah pengasuhan yang didukung dengan pengetahuan dan keterampilan digital dalam mengajari dan menuntun anak melakukan berbagai aktivitas digital. Bagi orang tua, kemampuan digital dan pengasuhan itu telah disiapkan oleh berbagai internet dan media sosial dalam bentuk *parenting control*.

Berbicara atau berdiskusi dengan anak-anak anda sesering mungkin terkait dengan penggunaan *handphone*, penggunaan aplikasi, hingga aktivitas - aktivitas yang dilakukan

terkait dengan *handphone* dan aplikasi yang digunakan adalah peran pengasuhan yang utama. Berbicara atau mengobrol dengan anak jauh lebih mengasuh dibandingkan dengan sekedar melarang atau menyuruh anak terkait dengan *handphone* dan kegiatan mereka dalam ber-*handphone*. Lakukan percakapan tentang cara menghindari orang asing, cara mencegah mengungkapkan terlalu banyak tentang diri mereka sendiri, dan keamanan internet secara umum. Ajari mereka tentang beberapa tips keamanan media sosial untuk membantu mereka belajar tentang apa yang baik dan buruk dalam menggunakan *handphone* atau beraktivitas dalam internet dan media sosial. Dorong anak untuk selalu datang kepada orang tua untuk mendapatkan bimbingan ketika ada sesuatu atau situasi yang perlu dipertanyakan.

c. Berinternet dan Bermedia Sosial yang Aman Sesuai Usia Anak

Tidak ada rentang usia tertentu yang mensyaratkan berinternet atau bermedia sosial, melainkan orang tua yang harus mempertimbangkan kesesuaian, tanggung jawab atau tingkat kedewasaan anak dan keluarga masing-masing, **yang pasti usia anak 18 tahun ke bawah wajib mendapatkan perlindungan dan pengasuhan secara digital dari orang tua dan keluarga**. Namun demikian pada umumnya *platform* internet terutama media sosial mensyaratkan usia minimal 13 tahun. Anak-anak di bawah 13 tahun tidak diperkenankan membuka akun di platform media sosial populer seperti YouTube, Twitter, Facebook, Instagram, TikTok dan seterusnya. Karena itu, sebaiknya anak berusia di bawah 13 tahun mendapat pengasuhan penuh dari orang tua jika berinternet atau bermedia sosial. Maksimalkan fungsi pengawasan orang tua "*parental control*" pada setiap aplikasi yang diminati anak. Jika perlu bimbing anak untuk menggunakan aplikasi yang direkomendasikan untuk anak seperti "Youtube kid"; atau media lainnya.

Usia 13 hingga 17 tahun adalah usia di mana anak secara sosial cenderung berkembang hingga mencapai kematangan sebagai anak remaja. Pada fase awal anak memungkinkan tertarik pada relasi atau interaksi yang lebih termasuk dalam dunia *online*. Ini juga

merupakan fase ketika banyak anak mulai mengeksplorasi dan mengekspresikan minat pada masalah seksual. Adalah wajar bagi mereka untuk ingin tahu tentang lawan jenis, atau bahkan ingin melihat foto, video dan menjelajahi subjek seksual. Anak-anak pada usia ini juga cenderung tertarik dengan game yang dapat mereka unduh dari internet untuk dimainkan baik secara *online* maupun *offline*. *Game* ini bisa jadi memuat konten yang tidak pantas dan aman bagi anak. Selama periode ini, anak sangat penting untuk mengetahui bahwa orang tua mereka ada di sekitar dan menyadari apa yang mereka lakukan. Orang tua mungkin tidak perlu berada di samping atau di ruangan yang sama dengan anak sepanjang waktu ketika anak berinternet atau bermedia sosial, tapi anak perlu menyadari bahwa orang tua dan anggota keluarga lainnya dapat saja dekat atau masuk dan keluar ruangan kapan saja, dan akan bertanya kepada anak tentang aktivitas yang dilakukan secara *online*. Penting untuk mengetahui dan menyadari apa yang dilakukan anak di *handphone* atau komputer, bahkan ketika anak sedang *offline* atau tidak terhubung dengan Internet.

Pada fase ini juga anak dan orang tua cenderung banyak berkomunikasi, termasuk hal-hal atau masalah seksual. Orang tua perlu memanfaatkan periode itu untuk selalu berkomunikasi dan berbicara dengan anak, terutama kemungkinan anak terjaring atau terpapar dengan pelanggaran hak-hak anak, kekerasan dan pelecehan seksual secara

digital. Berbicaralah sesering mungkin dengan anak untuk memastikan mereka mengerti akan privasi, identitas dan informasi pribadi, termasuk berbagai gambar atau video, dan dengan siapa anak berkomunikasi dan berteman secara *online*. Tekankan bahwa ada batasan-batasan privasi yang harus dijaga dan dihindari dalam dunia digital. Tekankan untuk berhati-hati dengan orang tak dikenal yang bisa saja datang secara tiba-tiba dalam dunia *online*.

Selanjutnya fase akhir hingga mencapai 17 tahun, adalah periode paling menarik dan menantang dalam kehidupan seorang anak dan orang tua. Anak mulai matang secara fisik, emosional, dan intelektual dan ingin sekali mengalami peningkatan kemandirian dari orang tua. Remaja juga lebih cenderung terlibat dalam perilaku berisiko baik *online* maupun *offline*. Sampai batas tertentu orang tua melonggarkan kendali, tetapi bukan berarti meninggalkan peran pengasuhan orang tua. Remaja dilematis karena menuntut kemandirian dan bimbingan pada saat yang bersamaan. Sangat penting bagi remaja untuk memahami bahwa orang yang dijumpai secara *online* belum tentu seperti yang terlihat. Remaja perlu memahami bahwa mengendalikan diri berarti waspada, waspada terhadap orang-orang yang mungkin menyakiti mereka. Beresiko buat remaja ketika akan berkumpul secara *offline* dengan seseorang yang dia kenal secara *online*. Jika dia bertemu seseorang yang ingin dia ajak bersama, penting buat anak untuk tidak pergi sendiri dan bertemu di tempat yang sifatnya tertutup.

Fungsi - Fungsi Parental Kontrol di Aplikasi

Setiap aplikasi media sosial memiliki sistem pengaturan untuk kerahasiaan dan keamanan pengguna, walau pengaturan kerahasiaan dan pengamanan itu berbeda pada setiap aplikasi. Sejumlah aplikasi menyebut dan menyematkan pengaturan secara khusus fungsi-fungsi

pengasuhan berupa pengawasan atau supervisi orang tua. Misalnya Instagram menyebutnya dengan '*supervision on instagram*'; Sanpchat dengan nama layanan "*family center*"; Tiktok dengan nama "*family pairing*" atau Google Play menyebut "*parental control*."

Tabel 7.1 Beberapa Contoh Fungsi Kontrol Pengasuhan di Media Sosial *)

Media Sosial	Layanan Fungsi Privacy
<p>Instagram</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka Aplikasi Instagram pada handphone Anak 2. Klik tanda "orang" bagian sudut bawah <i>handphone</i>, kemudian klik tanda tiga garis sudut bagian atas. 3. Klik pengaturan '<i>Setting</i>' 4. Klik "supervision" muncul "<i>supervison on instagram</i>" 5. Klik lanjut "<i>next</i>", kemudian mengatur "<i>set up supervision</i>" 6. Setelah itu muncul perintah klik ditujukan kepada orang tua, pilih akun orang tua anak (orang tua dan anak sudah berteman di Instagram), dan kirim <i>link</i> lewat ke email atau media sosial 7. Whatsapp, klik kirim (<i>sent</i>) 7. Kemudian buka aplikasi Instagram di <i>Handphone</i> orang tua, atau buka <i>link</i> yang sudah dikirim oleh Anak 8. Klik lanjut (<i>next</i>) -> terima undangan (<i>accept invite</i>) 9. Setelah itu cek instagram anak pada <i>Handphone</i> orang tua. Orang tua bisa melihat waktu yang digunakan anak ber-Instgram perhari, mengatur batas waktu anak melakukan aktivitas di instagram, melihat siapa <i>follower</i> dan kepada siapa anak berteman. 10. Di samping menggunakan layanan supervisi orang tua di Instagram, dapat juga melakukan pengaturan langsung di <i>handphone</i> anak (<i>privacy and security</i>)
<p>Tiktok</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atur pasangan sambungan dari Handphone orang tua ke anak "<i>family pairing</i>" <ul style="list-style-type: none"> • Klik Gambar profil pada TikTok Hp Anak • Disudut kanan atas klik "tanda tiga garis" kemudian Klik Pengaturan/setelan dan pengamanan (<i>Setting dan privacy</i>) • Klik '<i>Family pairing</i>' > lanjutkan (<i>continue</i>) • Klik "anak-anak" (<i>teens</i>) • Selanjutnya buka Tiktok <i>handphone</i> orang tua, klik profil gambar • Di sudut kanan atas klik "tanda tiga garis" kemudian Klik Pengaturan/setelan dan pengamanan (<i>Setting dan privacy</i>) • Klik '<i>Family pairing</i>' > lanjutkan (<i>continue</i>) • Klik "orang tua" (<i>Parent</i>) • Selanjutnya <i>Scan QR handphone</i> anak 2. Mengatur akun anak <ol style="list-style-type: none"> a. Atur layar tampilan anak <ul style="list-style-type: none"> • Klik gambar profil Anak dari handphone orang tua. • Klik pengelolaan layar (<i>screen time management</i>) • Pilih waktu tersedia '40 menit', • Kemudian Klik "On" <i>screen time</i> b. Aktifkan mode pembatasan "<i>restricted mode</i>" Klik profil gambar anak > mode pembatasan (<i>rescticted mode</i>) c. Aktifkan pembatasan pencarian "<i>Search</i>"

Media Sosial	Layanan Fungsi Privacy
	<p>d. Aktifkan privacy dan pengmanan (privacy and safety)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klik privacy "on" • Klik kepada siapa akun anak bisa direkomendasikan ke orang lain. Off > tidak direkomendasikan, On -> direkomendasikan • Atur siapa yang bisa mengirim pesan langsung ke akun anak • Atur siapa yang bisa lihat video anak • Atur siapa yang bisa berkomentar terhadap video anak <p>3. Mengatur privasi (privacy) melalui handphone Anak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klik akun profil gambar anak • Klik tanda tiga garis pojok atas • Klik privasi (privacy) <ul style="list-style-type: none"> - Atur konten yang bisa dan tidak bisa diunduh anak - Atur siapa yang bisa berkomentar dan memberi pesan terhadap video anak.
<p>Youtube</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klik aplikasi You Tube 2. Klik <i>profile picture</i> (gambar), pojok kanan atas 3. Klik pengaturan (<i>setting</i>) 4. Klik General 5. Klik Mode pembatasan (<i>Restricted mode</i>) <p>Jika handphone anak dengan <i>Handphone</i> orang tua tersambung dengan "<i>Google family link</i>", orang tua dapat mengatur "<i>restricted mode</i>" dari <i>handphone</i> orang tua", tapi khusus anak di bawah 13 tahun.</p> <p>Gunakan aplikasi "You Tube Kids" lebih aman untuk anak</p>
<p>Google Play</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka aplikasi Google Play . 2. Di kanan atas, ketuk ikon profil. Ketuk Pengaturan > keluarga (<i>family</i>)> Kontrol Orang Tua (<i>parent control</i>) 3. Aktifkan Kontrol orang tua (<i>Parent Control</i>) 4. Untuk melindungi kontrol orang tua, buat PIN yang tidak diketahui anak anda. 5. Pilih tipe konten yang ingin anda filter. 6. Pilih cara memfilter atau membatasi akses (<i>restricted mode</i>)

Sumber: Dolah dan disadur dari Aplikasi Masing-Masing 2023

Catatan: *) Akan dicetak dalam pelatihan agar bisa dibawa pulang oleh orang tua

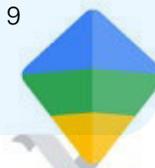


Aplikasi pengasuhan digital yang direkomendasikan

Google Family Link

Google Family Link adalah aplikasi kontrol orang tua (*parental control*) yang sengaja dibuat oleh google untuk pengasuhan anak secara digital. Orang tua dapat menggunakan aplikasi ini untuk membatasi waktu aktivitas digital anak-anak, memantau aktivitas internet mereka, dan menjaga mereka tetap

aman dari situs yang tidak pantas. Family Link mengharuskan setiap anggota memiliki akun Google. Dirancang khusus untuk anak-anak terutama yang berusia 13 tahun ke bawah. Aplikasi Family Link cocok dengan perangkat Android dan iOS 9 atau versi lebih baru.



TIPS Aman Berinternet

1. Pikirkan dulu sebelum kamu menerima sebuah permintaan

Cek dulu profil orang yang mengirimkan permintaan teman kepada kamu dan cari tahu siapa mereka. Ingat, ada orang yang suka berpura-pura menjadi orang lain, dan terkadang sulit untuk tahu apakah mereka berkata jujur atau tidak. Apakah kalian memiliki teman yang sama? Apakah kalian berasal dari kota yang sama? Jangan merasa tertekan untuk menerima permintaan teman dari orang yang tidak dikenal. Periksa kembali pengaturan privasimu agar orang yang tidak kamu kenal tidak bisa mendapatkan informasi yang kamu tidak ingin mereka tahu.

2. Pikirkan dulu sebelum kamu mengirimkan sesuatu

Hal yang kamu anggap sebagai lelucon bisa jadi menyakitkan bagi orang lain. Pikirkan baik-baik sebelum kamu menekan tombol 'kirim', terutama ketika kamu sedang marah atau kesal.

Begitu kamu membagikan pesan, foto, atau video, sulit untuk mengontrol apa yang terjadi selanjutnya. Menghapus postinganmu hampir tidak mungkin. Dan ingatlah, kamu memiliki hak atas privasi – dan begitu pula orang lain. Kita tidak dianjurkan untuk masuk ke dalam akun orang lain atau menggunakan ponsel mereka tanpa izin.

3. Pikirkan dulu sebelum kamu membagikan sesuatu

Kamu bisa mengubah pengaturan privasi di akun media sosialmu untuk mengontrol siapa yang dapat melihat informasimu – termasuk tempat-tempat yang pernah kamu datangi. Pikirkan baik-baik apa yang kamu bagikan dengan siapa saja. Jangan membagikan informasi pribadi, seperti alamat, nomor telepon, atau data bank. Dan pastikan jangan pernah membagikan kata sandimu kepada siapapun!

Tabel 7.2. Pembatasan Usia Minimal Beberapa Aplikasi

Media Sosial	Minimum Usia
Instagram	13 tahun
WhatsApp	13 tahun, di Uni Eropa 16 tahun
Snapchat	13 tahun
Facebook	13 tahun
TikTok	13 tahun
YouTube	13 Tahun
MiChat	21 Tahun

Kebijakan MiChat Terhadap Anak di Bawah Umur



“Produk dan layanan kami tidak ditujukan untuk individu di bawah 21 tahun, meskipun kami mengizinkan pengguna antara 13 - 21 tahun untuk menggunakannya sesuai dengan ketentuan. Dalam semua kasus, kami tidak mengumpulkan data pribadi dari anak berusia di bawah 21 tahun tanpa persetujuan dari orang tua atau wali sah dari anak. Jika kami mengetahui bahwa ada anak yang berusia di

bawah 21 tahun telah memberi kami data pribadi tanpa persetujuan orang tua atau wali sah mereka, kami akan mengambil langkah-langkah untuk menghapus informasi tersebut. Silakan hubungi Petugas Perlindungan Data kami jika Anda yakin atau sadar bahwa kami telah secara keliru atau tidak sengaja mengumpulkan informasi dari individu di bawah 21 tahun tanpa persetujuan dari orang tua atau individu mereka”

Sumber: <https://www.michat.sg/privacy-policy/>



Sadriana/Shelter Warga Maccini Sombala/2023



Berinternet sehat: Berfokus Pada Manfaat



8

Bagian 8: Berinternet sehat: Berfokus Pada Manfaat

A. Deskripsi

Berinternet yang terarah dan bermanfaat buat anak menjadi bagian dari upaya secara dini mencegah anak terjaring dan terpapar dengan pelanggaran hak-hak anak terutama kekerasan dan eksploitasi seksual. Memahami dan mengenali konten yang diminati anak, termasuk kecenderungan teknologi dan media komunikasi yang digunakan dalam mengakses konten-konten

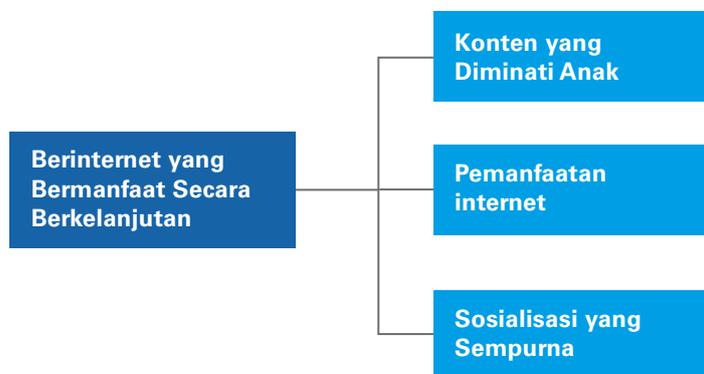
yang diminati adalah upaya awal mendorong dan membimbing anak memanfaatkan internet secara baik, fokus, dan bermanfaat. Di bagian ini juga diperkenalkan bagaimana cara memanfaatkan internet agar dirasakan manfaatnya bagi anak-anak secara berkelanjutan, sekaligus menghindarkan mereka dari penggunaan waktu yang sia-sia dan tidak bermanfaat di dunia daring.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta mampu mengenali, memahami, dan mempraktikkan (mengarahkan dan membimbing) konten yang diminati anak.
2. Peserta mampu mengenali, memahami, dan mempraktikkan (mengarahkan dan membimbing) pemanfaatan internet untuk anak.
3. Peserta mampu mendorong fungsi keluarga/ orang tua sebagai agen sosialisasi berinternet yang aman dan bermanfaat untuk mendukung tumbuh kembang anak.

C. Waktu: 60 menit

D. Skema Modul



E. Pokok Bahasan

1. Konten yang diminati anak dalam dunia digital
2. Mendorong anak memanfaatkan internet
3. Sosialisasi yang sempurna

F. Lembar Kerja Aktivitas Anak di Ranah Daring

Manfaat dari aktivitas di dunia daring.

Alat Pendukung

1. Alat tulis (pensil, buku, atau spidol)
2. Buku catatan
3. Kertas plano
4. Metaplan, *sticky notes*, atau *post it* kecil
5. Isolasi kertas
6. Proyektor/LCD

Proses Belajar/Langkah

1. Pendahuluan:

- Fasilitator membuka sesi dengan menyapa peserta, lalu menyegarkan ingatan peserta tentang sesi sebelumnya.
- Fasilitator menyampaikan tujuan dari sesi ini dan mulai membawakan materi tentang fokus pada manfaat dari internet.

2. Diskusi

- Fasilitator membagi peserta ke beberapa kelompok.
- Fasilitator menyiapkan Lembar Kerja 8.1. Aktivitas Daring dan Manfaatnya.
- Fasilitator meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan manfaat dari setiap aplikasi yang ada di Lembar Kerja 8.1. Aktivitas Daring dan Manfaatnya.

Lembar Kerja 8.1. Aktivitas Daring dan Manfaatnya

Aktivitas	Manfaat
Belajar	
Belajar mandiri	
Komunikasi/ <i>chatting</i>	
Hiburan	
<i>Media sosial</i>	
<i>Live streaming</i>	
<i>Gaming</i>	
<i>Browsing/upload/download</i>	
Berbelanja <i>online</i>	

- Setelah diskusi selesai, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Kelompok lain boleh memberikan tanggapan.
- Fasilitator kembali menegaskan materi berfokus pada manfaat.

G. Bahan Bacaan

Berinternet yang Baik: Berfokus pada Manfaat

1. Konten yang Diminati Anak dalam Dunia Digital

SEPERTIGA pengguna internet di dunia adalah kelompok anak, terutama usia 13- 17 tahun. Di Indonesia sebagaimana yang diungkap oleh ECPAT Indonesia (2021) 92% usia 12 – 17 tahun sudah menggunakan internet melalui berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi terutama melalui *smartphone*. Ini beralasan, mengingat rentan usia ini merupakan masa perkembangan ketika anak cenderung tertarik bereksplorasi dan mencari hal-hal baru, termasuk tertarik dan mencari dalam dunia digital. Minat dan pencarian konten mayoritas anak 12 – 17 tahun terutama dimungkinkan karena ketersediaan konten atau pesan-pesan yang diminati dan dicari oleh anak dalam dunia digital.

Lalu konten apa yang diminati dan dinikmati oleh anak dalam dunia digital? Anak pada umumnya menggunakan teknologi seluler *smartphone* secara *online*, terutama pada media-media sosial yang sudah populer seperti Whatsapp, Instagram, Tiktok, Facebook dan Youtube. Anak memanfaatkan media itu untuk jejaring sosial dan berhubungan dengan teman sebaya, hiburan, dan juga untuk pendidikan dan mengakses informasi. Anak juga sering memanfaatkan situs atau aplikasi untuk bermain game (*gaming*). Anak terkadang mengakses konten yang berbahaya seperti pornografi, gambar kekerasan, dan situs yang beresiko lainnya. Anak dalam beberapa hal juga saling mengganggu dalam jejaring dan pertemanan media dengan memposting atau mengatakan hal-hal yang menyakitkan seperti ujaran kebencian dan diskriminasi (*cyberbullying*).

Jika dilihat dari segi bentuk konten yang cenderung diminati, audio dan video adalah yang paling disenangi anak. Berbagai macam jenis konten bisa diminati dalam bentuk audio dan video seperti hiburan (lagu dan film), termasuk konten-konten status, *story*, dan peristiwa. Konten lain terkait dengan pendidikan dan informasi, terutama pelajaran dan tutorial seperti kerajinan tangan, memasak,

menggambar, dan melukis. Hiburan sekaligus bermain (*gaming*) adalah jenis konten lain yang banyak diminati anak, seperti permainan perang, petualang, olah raga (sepak bola, dan balapan). *Gaming* agak berbeda dengan konten lain, sebab menuntut anak untuk terlibat langsung secara aktif melakukan permainan dengan orang lain atau dengan aplikasi sendiri secara *online*. Berkompetisi atau bersaing dengan orang lain adalah hal biasa dalam game online, sehingga anak dalam taraf tertentu harus semakin aktif dan menghabiskan waktu dalam melakukan permainan.

Konten yang diminati anak bervariasi dan dipengaruhi oleh sejumlah faktor, seperti usia, jenis kelamin, dan tentu ketersediaan teknologi komunikasi dan aplikasi yang dimiliki oleh anak. Usia menentukan minat anak, ada kecenderungan usia 13 tahun ke bawah lebih senang dengan hiburan dan permainan. Permainan atau game anak dalam bentuk kartun, simbol, angka, dan huruf yang sederhana adalah *game* yang sering dimainkan anak pada usia ini. Sementara pada usia 13 tahun ke atas, anak sudah mulai bereksplorasi dengan konten tertentu, misalnya audio dan video hiburan atau film, serta permainan yang lebih kompleks. Anak pada usia ini juga memulai mengenal sejumlah aplikasi media sosial populer yang memungkinkan menemukan konten yang diminati, seperti konten-konten yang ada di Youtube, Instagram, TikTok, Facebook, dan lain-lain. Anak-anak pada usia ini juga sudah mulai berjejaring secara online melalui media sosial tersebut, terutama di Whatsapp, bersama dengan teman sebaya seperti teman sekolah dan tetangga.

Perbedaan jenis kelamin juga menentukan minat pada konten tertentu, misalnya perbedaan memilih konten hiburan (lagu dan film), berbagai status dan *story* gambar dan video, perbedaan memilih *game*, dan seterusnya. Sementara pendidikan dan informasi sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah yang terkait dengan mata pelajaran sekolah, walaupun sejumlah anak juga memanfaatkan konten-konten pendidikan dan informasi yang berisi tutorial seperti membuat kerajinan tangan, menggambar

dan melukis, termasuk memasak. Permainan game juga berbeda, ada kecenderungan anak laki-laki senang bermain *game*, walau anak perempuan juga berminat. Anak laki-laki senang bermain game online terutama konten perang, petualang, dan olahraga seperti sepak bola dan balapan.

Kaspersky Safe Kids (2022) secara global melaporkan bahwa selain tayangan program atau acara yang paling diminati oleh anak, anak-anak juga memiliki minat yang tinggi terhadap berbagai hal yang terkait dengan peranti lunak (aplikasi), audio, dan video (43,6%), komunikasi internet (17,2%), dan web e-commerce (16,1%). Laporan ini juga mencatat aplikasi paling populer di Android yang dipakai kelompok anak yaitu YouTube (31,6%), TikTok (19%) dan WhatsApp (18,3%). Sementara itu untuk program Windows yang banyak digunakan adalah Google Chrome (44,7%), Microsoft Edge (12,6%), dan Discord (9,8%).

Bagaimana dengan minat anak terhadap konten dewasa? Bagi anak ini sangat terbuka dalam dunia *online* mulai dari berbagi, menonton, bergaul atau bahkan meminati dan menikmati konten-konten yang diperuntukkan untuk orang dewasa, seperti di Youtube, TikTok, Instagram, atau aplikasi *game* dan film. Bahkan tidak menutup kemungkinan anak meminati konten-konten yang bisa melanggar hak-hak mereka sebagai anak, terutama yang berhubungan dengan kekerasan dan pelecehan seksual. Walaupun secara formal belum ada penelitian secara mendalam, namun ECPAT Indonesia (2021) mengatakan bahwa anak-anak Indonesia menjadi sasaran pelecehan dan eksploitasi seksual *online*.

Data Disrupting Harm in Indonesia menunjukkan bahwa 2% anak-anak pengguna internet berusia 12-17 tahun melaporkan mengalami pelecehan seksual dan eksploitasi *online*, seperti anak-anak diancam atau diperas untuk terlibat dalam aktivitas seksual. Jumlah ini kemungkinan kurang dari fakta sebenarnya, karena anak-anak merasa tidak nyaman mengungkapkan pengalamannya. Fakta ini bisa diduga bahwa anak-anak Indonesia suka bereksplorasi mencari dan berminat yang terkait dengan konten-konten yang berhubungan dengan aurat-seksual, baik dalam bentuk teks, gambar dan video.

2. Mendorong Anak Memanfaatkan Internet

Fungsi internet yang terus berkembang, bahkan telah mengambil alih sebagian besar aktivitas sehari-hari (*luring*) ke media berbasis internet (*daring*), seperti untuk berkomunikasi, hiburan, pendidikan, dan bahkan untuk berjejaring dan membentuk kelompok sosial khusus. Karenanya, seperti halnya dalam aktivitas *luring*, apa yang dilakukan di internet juga berkemungkinan dua: bermanfaat atau berdampak buruk.

Untuk membantu anak-anak memanfaatkan internet, orang tua bisa mengambil peran di dalamnya. Berdasarkan panduan "*How to Talk to Your Children about the Internet*"; berikut adalah cara menggunakan internet secara benar:

a. Menggunakan internet untuk belajar dan mencari informasi

Internet kini bagaikan sebuah kumpulan perpustakaan dan pusat data yang sangat besar. Ada sangat banyak informasi yang tersedia di internet, dengan sedikit keterampilan menjalankan mesin pencari seperti Google, Bing, atau Yahoo!, maka halaman informasi yang dibutuhkan itu seketika tersedia di depan kita. Ketersediaan informasi yang sangat kaya tersebut segera bisa dimanfaatkan untuk menambah pengalaman dan belajar tentang berbagai hal.

b. Menggunakan internet untuk terhubung satu sama lain

Berbagai aplikasi internet yang memungkinkan keterhubungan itu adalah email, media sosial, jejaring sosial, berbagai forum *daring*, dan banyak lagi lainnya. Kemudahan terhubung satu sama lain ini lalu memungkinkan dibangunnya hubungan yang bermanfaat, seperti kemudahan seorang siswa menemukan beasiswa yang diharapkannya. Atau kemudahan seorang anak yang berbakat memainkan biola menemukan mentor yang sesuai baginya.

c. Menggunakan internet untuk hiburan yang positif

Apa yang sebelumnya bisa ditemukan di berbagai siaran radio, televisi, game, dan lainnya, kini dengan mudah bisa diakses di internet. Kelebihannya dibanding media hiburan sebelumnya, kita bisa mengakses setiap saat konten hiburan yang dibutuhkan

tanpa menunggu jadwal penayangannya. Dan jika konten yang diinginkan tidak tersedia pada suatu aplikasi, maka tersedia banyak aplikasi lain untuk alternatif. Beberapa aplikasi yang menyediakan konten hiburan seperti YouTube, *media streaming*, media tersemat seperti Windows Media Player dan iTunes, dan lain-lain. Karena jenis hiburan di internet sangat banyak tersedia untuk berbagai kalangan, maka anak-anak perlu didampingi dan dibekali kemampuan untuk memilih hiburan yang sesuai usia dan perkembangannya.

d. Menggunakan Internet untuk menciptakan peluang

Informasi dan jejaring yang tersedia di internet memungkinkan dimanfaatkan sebagai peluang pengembangan diri. Sebagai contoh, peluang kerja bisa dibangun melalui berbagai situs atau aplikasi penjualan *online*, penerbitan artikel, pembuatan konten video yang potensial dimonetisasi, dan lain-lain. Peluang seperti itu bisa dilakukan pada situs dan aplikasi seperti LinkedIn, Amazon, Blogger, Bukalapak, YouTube, dan banyak lainnya.

3. Sosialisasi yang Sempurna

Sebagai bentuk budaya yang relatif baru dalam masyarakat, ranah daring memerlukan dukungan nilai, keterampilan, dan kebiasaan yang sesuai untuk mendukungnya berfungsi dengan baik. Dikatakan berfungsi dengan baik jika bisa dimanfaatkan sebesar-besarnya bagi kemaslahatan penggunaannya, dan mampu menekan sekecil mungkin akibat buruknya.

Sosialisasi dipahami sebagai proses mempelajari norma, nilai, peran, dan semua persyaratan lainnya yang diperlukan untuk memungkinkan berpartisipasi yang efektif dalam kehidupan sosial. Anak-anak perlu terus disosialisasikan tentang dunia daring, apa aturan yang berlaku di dalamnya, peran apa yang sebaiknya dimainkannya, etika yang baik. Saling mendukung dan berkembang bersama usaha memperbaiki pendidikan anak-anak.



Gambar: Anggi Puji Setio/BaKTI/2023

Referensi

2 Jenis Data Pribadi, Apa Saja?

<https://indonesiabaik.id/infografis/2-jenis-data-pribadi-apa-saja>

Adieb, M. (2022). "7 Jenis Media Sosial Beserta Contohnya yang Perlu Kamu Tahu",

<https://glints.com/>. Diskses: 4 Maret 2022.

Aida, N.R. (2022). "Mengenal Apa Itu Twitter dan Mengapa Orang Menggunakannya?,"

Kompas.com. Diakses: 4 Maret 2022.

Anna Lirikna (2022), Kids on the web in 2022, [https://www.kaspersky.com/blog/](https://www.kaspersky.com/blog/children-report-2022/)

[children-report-2022/](https://www.kaspersky.com/blog/children-report-2022/)

Bailey Poland 2016, Haters; Harassment, Abuse, and Violence Online-Potomac Book (book)

BKKBN dan UNICEF 2019, Rangkuman Pesan Kunci untuk Ayah dalam Pengasuhan Anak, BKKBN Jakarta-Aceh

Caffo 2021- Online Child Sexual Exploitation, Treatment and Prevention of Abuse in a Digital World-Springer.

Carly Nyst. 2017. Discussion Paper Series: children's rights and business in a digital world

access to the internet and digital literacy, United nations children's fund (Unicef).

Child Rights Coalition Asia (CRC Asia) and UNICEF 2016. #SafeWeb4Kids : Children's Guide to

Online Safety, CRC Asia , Metro Manila Philippines

Convention on the Rights of the Child (Konvensi Hak –Hak Anak)

Digi and UNICEF Malaysia. (2015). How to Talk to Your Children about the Internet.

Ecpat France (2022). "Deep Dive into the Phenomenon of Live Online Child Sexual Abuse and

Exploitation: How to Better Protect Children?," [https://ecpat-france.fr/www.ecpat-france/wp-content/](https://ecpat-france.fr/www.ecpat-france/wp-content/uploads/2022/06/Recherche-live-streaming_web.pdf)

[uploads/2022/06/Recherche-live-streaming_web.pdf](https://ecpat-france.fr/www.ecpat-france/wp-content/uploads/2022/06/Recherche-live-streaming_web.pdf).

Ecpat International 2021, Disrupting Harm: Melindungi Anak Indonesia Dari Eksploitasi Dan

Pelecehan Seksual Daring: Jalan Ke Depan

ECPAT, INTERPOL and UNICEF. (2022). Disrupting Harm in Indonesia: Evidence on online child

sexual exploitation and abuse. Global Partnership to End Violence Against Children.

Jasmina Byrne & Patrick Burton 2017, Children as Internet users: how can evidence better

inform policy debate? Journal of Cyber Policy, 2:1, pp 39-52, [https://doi.org/10.1080/23738871.2017.12](https://doi.org/10.1080/23738871.2017.1291698)

[91698](https://doi.org/10.1080/23738871.2017.1291698)

Junaidi, A. (2020). Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri

4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Ed. ke-4. Jakarta: Direktorat Pembelajaran

dan Kemahasiswaan, Dirjen Dikti. Kemendikbud.

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak,2019, Modul Dasar Pelatihan

Konvensi Hak Anak Dalam Pencegahan Dan Penanganan Kekerasan Dan Eksploitasi Terhadap Anak,

Bagi Penyedia Layanan Dan Aparat Penegak Hukum, KPPA, Jakarta

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak: Deputi Bidang Perlindungan

Anak, Modul Dasar Pelatihan Dasar Konvensi Hak Anak Bagi Penyedia Layanan dan

Aparat Penegak Hukum dalam Pencegahan dan Penanganan Kekerasan dan Eksploitasi Terhadap

Anak.

Konsekuensi Logis Dalam Penerapan Aturan Kelas [https://asihputera.sch.id/User/ContentDetail/](https://asihputera.sch.id/User/ContentDetail/konsekuensi-logis-dalam-penerapan-aturan-kelas/986)

[konsekuensi-logis-dalam-penerapan-aturan-kelas/986](https://asihputera.sch.id/User/ContentDetail/konsekuensi-logis-dalam-penerapan-aturan-kelas/986)

Kuper, A dan J. Kuper. (2000). Ensiklopedi Ilmu-Ilmu Sosial. Jakarta: PT RadjaGrafindo Persada.

Narwoko, J,D dan Suyanto, S dkk. (2015). Sosiologi: teks Pengantar dan Terapan. Ed. Narwoko,

J,D dan Suyanto, S. Jakarta: Prenadamedia Group.

Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan dan UNICEF, Modul 1 Parenting Skill

Pengguna Internet di Indonesia Makin Tinggi, [https://indonesiabaik.id/infografis/pengguna-](https://indonesiabaik.id/infografis/pengguna-internet-di-indonesia-makin-tinggi)

[internet-di-indonesia-makin-tinggi](https://indonesiabaik.id/infografis/pengguna-internet-di-indonesia-makin-tinggi)

Perlindungan Data Pribadi, <https://indonesiabaik.id/infografis/2-jenis-data-pribadi-apa-saja>

Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak diEra Digital, Cet. I (Juli 2016:14-17)

Tips Aman Berinternet, [https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/tips-aman-](https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/tips-aman-berinternet)

[berinternet](https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/tips-aman-berinternet)

Undang - Undang Nomor 11 tahun 2012 tentang Peradilan Anak

Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang - Undang

Hukum Pidana.

Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022 Tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual

Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2007 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang

UNICEF 2017, The State of The World’s Children 2017, Children In A Digital World

UNICEF 2013, Anak - Anak Adalah Urusan Kita Bersama: Modul 2.0 Panduan Untuk Menggabungkan Hak - Hak Anak Menjadi Sebuah Kebijakan, Kajian Dampak, dan Laporan Berkelanjutan. United Nations Children’s Fund (UNICEF), Jenewa.

UNICEF 2017, Children’s Rights and Business in a Digital World PRIVACY, PROTECTION OF PERSONAL INFORMATION AND REPUTATION: Lessons learned and promising practices in low- and middle-income countries

UNICEF 2020, The State of the World’s Children 2021: On My Mind – Promoting, protecting and caring for children’s mental health, UNICEF, New York, October 2021.

UNICEF 2021 Digital Age Assurance Tools and Children’s Rights Online across the Globe: A Discussion Paper

UNICEF EAPRO 2020, What Works to Prevent Online and Offline Child Sexual Exploitation and Abuse, UNICEF Bangkok

UNICEF EAPRO, Gender and Innovation Building Digital Solutions with A Gender Lens

UNICEF East Asia and the Pacific Regional Office, 2020, Our Lives Online Use of social media by children and adolescents in East Asia - opportunities, risks and harms

UNICEF East Asia and the Pacific Regional Office, 2022 Evaluating Online Safety Initiatives: UNICEF, 2020, What Works to Prevent Online and Offline Child Sexual Exploitation and Abuse? review of national education strategies in East Asia and the Pacific.

UNICEF, Brief-Children-and-Online-Privacy

UNICEF, Our Lives Online: Use of Social Media by Children and Adolescents in East Asia- Opportunities, Risks and Harms.

UNICEF, Tips on Gender Responsive Parenting

UNICEF. December 2021, Ending Online Child Sexual Exploitation and Abuse. Lessons learned and Promising Practices in Low- and Middle-Income Countries

United Nations, 2021. General comment No. 25 (2021) on Children’s Rights in Relation to The Digital Environment.

WePROTECT 2021, Guide For Tech Companies Considering Supporting The “Voluntary Principles to Counter Online Child Exploitation and Abuse”

WeProtect Global Alliance (2021). “Implementing the Global Strategic Response to Eliminate Child Sexual Exploitation and Abuse Online”, <https://www.weprotect.org/library/guidance-for-implementing-the-global-strategic-response/>.



untuk setiap anak