

# Pedoman untuk orang tua dan pendidik tentang Perlindungan Online Anak 2020





*Penerjemahan ini didukung pendanaannya oleh UK Aid dari pemerintah Kerajaan Inggris.*

*This translation was funded by UK Aid from the UK government.*

*Terjemahan ini tidak dibuat oleh International Telecommunication Union (ITU) dan tidak dapat diperlakukan sebagai terjemahan resmi ITU.*

*This translation was not created by the International Telecommunication Union (ITU) and should not be considered an official ITU translation.*

*ITU tidak bertanggung jawab atas isi atau sembarang kesalahan dalam terjemahan ini.*

*The ITU shall not be liable for any content or error in this translation.*

## Kata Pengantar Pedoman Perlindungan Online Anak



Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatNYA maka telah diterbitkan suatu rangkaian panduan tentang perlindungan anak online yang khusus menyorot pengambil kebijakan, pelaku industri, guru dan orang tua, dan untuk anak-anak sendiri. Panduan ini ikut memperkaya proses penyusunan kebijakan tentang perlindungan anak di ranah daring.

Kemajuan teknologi saat ini membuat dunia sudah tanpa batas dan berpengaruh besar pada masyarakat termasuk anak. Bersama dengan potensi manfaatnya, akses konektivitas juga membawa peluang timbulnya pengaruh yang buruk terhadap anak. Maka diperlukan upaya-upaya untuk mengantisipasi dan melaksanakan perlindungan anak di ranah daring.

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) saat ini tengah menyusun peta jalan perlindungan anak di ranah daring yang penting untuk segera diselesaikan demi mendorong terbentuknya regulasi untuk dipatuhi, dipedomani, dan dijadikan acuan oleh semua pihak dalam pencegahan dan penanganan eksekutif konektivitas ke ranah daring. Ini termasuk kekerasan siber, screentime berlebihan yang tidak berimbang, dan perundungan siber.

Terima kasih saya sampaikan kepada International Telecommunication Union (ITU) yang membantu mendapatkan akses, dan Foreign and Commonwealth Development Organization dari Pemerintah Kerajaan Inggris (FCDO) atas dukungan pendanaan untuk penerbitan panduan-panduan yang penting ini. Penghargaan juga kepada Kementerian Komunikasi dan Informatika serta ID-COP dan lembaga-lembaga jejaringnya yang telah melaksanakan berbagai kegiatan untuk mengawal dan mengkoordinasi upaya berbagai pihak dalam penerbitan panduan-panduan ini.

Semoga panduan-panduan ini dapat memberikan manfaat dalam mewujudkan Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak di Indonesia.

Deputi Bidang Perlindungan Khusus Anak  
Kementerian Pemberdayaan Perempuan  
dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA)

Nahar, SH, MSi

## Kata Pengantar

### Kementerian Komunikasi dan Informatika



Pandemi Covid-19 telah mendorong seluruh kalangan untuk bermigrasi, berinteraksi, juga melakukan berbagai aktivitas di ruang digital secara aktif, termasuk pula anak-anak. Tidak dapat dipungkiri juga, teknologi digital telah menghadirkan banyak solusi baru di tengah keterbatasan sumber belajar dan fasilitas pembelajaran khususnya di era post-COVID-19. Hadirnya produk-produk pembelajaran yang dikemas secara digital membuka pintu-pintu terhadap berbagai ilmu dan pustaka yang lebih luas dan juga gratis untuk diakses oleh anak-anak kita.

Namun, layaknya pisau bermata dua, penggunaan teknologi yang tidak dibarengi dengan etika dan pemahaman yang komprehensif tentang ruang digital akan menimbulkan dampak buruk bagi anak-anak. Oleh sebab itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika RI terus berupaya memfasilitasi edukasi literasi digital yang mencakup pada empat pilar literasi digital, yakni digital skills, digital ethics, digital culture, dan digital safety kepada seluruh lapisan masyarakat, khususnya kepada anak-anak hingga remaja.

Terbitnya serial buku ini tidak lain merupakan salah satu wujud nyata upaya kita dalam memberikan perlindungan anak di ranah daring, serta menjadi “amunisi baru” pada Program Nasional Literasi Digital. Apresiasi yang setinggi-tingginya kami sampaikan kepada International Telecommunication Union (ITU), Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA), Foreign and Commonwealth Development Office dari Pemerintah Kerajaan Inggris (FCDO), ID-COP, GNLD Siberkreasi, dan seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan pedoman ini. Semoga serial buku ini dapat menjadi pedoman bagi kita semua dalam mengedukasi anak tentang perkembangan teknologi digital, sekaligus menjadi perisai yang selalu siap melindungi mereka dari kejahatan siber.

Salam literasi digital.

Jakarta, Oktober 2022

Semuel Abrijani Pangerapan  
Direktur Jenderal Aplikasi Informatika, Kominfo

## Kata Pengantar

### Indonesia Child Online Protection (ID-COP)



Internet saat ini sudah digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat di dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Bahkan sebagian besar anak-anak di Indonesia sudah mengenal dengan baik internet dan menjadi pengguna aktif. Internet merupakan dunia tersendiri bagi aktifitas online anak-anak untuk bermain, belajar, berkreaitifitas, berbagi dan berinteraksi satu sama lain. Apa yang ada di internet seakan merupakan dunia baru yang menarik untuk di eksplorasi oleh anak-anak kita. Dunia yang penuh tantangan dan peluang dalam tumbuh kembang anak-anak kita.

Apa yang ditawarkan di internet sejatinya adalah dunia tanpa batas, dimana kreatifitas, pengetahuan bisa diraih dengan kesungguhan anak untuk belajar dan mengembangkan diri. Sayangnya dunia online ini juga memiliki sisi rentan yang sering disalah gunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Dan menjadi perangkap bagi anak-anak yang tidak memiliki pengetahuan memadai dalam beraktifitas di online dengan baik.

Sering kali kita menunjuk satu pihak sebagai pihak yang paling berperan dan bertanggung jawab memiliki kewajiban dalam melakukan perlindungan online anak. Namun sejatinya hal ini merupakan kewajiban semua pihak, tidak hanya di bebankan kepada orang tua sebagai pengasuh utama anak, pemerintah sebagai institusi yang memiliki kewenangan dan bertanggung jawab, industry digital yang memfasilitasi aktifitas anak dengan produk digital online nya ataupun tenaga pendidik yang setiap hari berinteraksi mengedukasi anak anak di sekolah, namun menjadi kewajiban seluruh komponen masyarakat.

Memahami kompleksitas dari upaya perlindungan anak online akan membangun kepekaan kita untuk mengupayakan yang terbaik dalam melindungi anak, mendorong peran industri, menggerakkan tenaga pendidik dan mengkapasitasi orang tua dalam mencari formula terbaiknya dalam melindungi anak saat online. Ditengah kekhawatiran orang tua, masyarakat, aparaturnegara dan juga industry IT, serial buku ini mengingatkan akan peran apa yang semestinya kita lakukan dalam melindungi anak kita agar tetap aman saat online.

Kami menyambut baik dan berterima kasih atas dedikasi International Telecommunication Union (ITU) dalam menerbitkan serial buku pedoman ataupun panduan mengenai perlindungan online anak yang ditujukan ke berbagai kalangan dalam versi bahasa indonesia. Semoga dapat menambah khasanah pengetahuan seluruh komponen masyarakat akan pentingnya upaya perlindungan online anak di Indonesia.

Terakhir, ID-COP sebagai sebuah wadah dari multi stakeholder dalam mengurus utamakan agenda perlindungan anak di dunia siber percaya bahwa membangun kolaborasi dengan semua pihak, menyediakan sumber daya dan literatur untuk perlindungan online anak, dan upaya edukasi serta advokasi akan mampu mewujudkan masyarakat Indonesia yang berdaya secara informasi sehingga mandiri dalam membangun dunia internet ramah anak. Kami berharap apa yang telah di lakukan ITU dapat memberikan dorongan dan menginspirasi pihak lain untuk melanjutkan dan meningkatkan upaya perlindungan online anak di Indonesia.

Jakarta, September 2022

Andy Ardian  
Koordinator ID-COP



# **Panduan untuk orang tua dan pendidik tentang Perlindungan Online Anak**

2020





Daftar Isi	vi
Ringkasan eksekutif	1
1. Pendahuluan	3
2. Apa itu perlindungan online anak?	6
3. Anak-anak dan remaja di dunia yang terhubung	7
4. Anak-anak dengan kerentanan	19
5. Risiko dan tantangan baru dan yang muncul	22
6. Memahami risiko dan bahaya	29
7. Peran orang tua, pengasuh dan wali dapat dimainkan	34
8. Pedoman untuk orang tua, pengasuh dan wali	38
9. Peran pendidik	44
10. Pedoman untuk pendidik	50
11. Kesimpulan	52
Terminologi	53

## Daftar tabel dan gambar

### Tabel

Tabel 1:	Bidang pertimbangan utama bagi orang tua, pengasuh, dan wali	39
Tabel 2:	Bidang pertimbangan utama bagi pendidik	50

### Angka

Gambar 1:	Anak-anak (%) yang bermain game online setidaknya setiap minggu berdasarkan jenis kelamin dan usia	9
Gambar 2:	Anak-anak (%) yang melakukan tiga atau lebih aktivitas sosial secara online setidaknya mingguan, berdasarkan jenis kelamin	10
Gambar 3:	Anak-anak (%) yang melakukan setidaknya satu aktivitas kreatif secara online mingguan, berdasarkan jenis kelamin dan usia	12
Gambar 4:	Anak-anak (%) yang melakukan tiga atau lebih kegiatan mencari informasi aling tidak mingguan, berdasarkan jenis kelamin dan usia	13
Gambar 5:	Anak-anak (%) yang pernah mengalami bahaya saat online, berdasarkan jenis kelamin dan usia	17
Gambar 6:	Anak-anak (%) yang menggunakan Internet di rumah setidaknya setiap minggu, berdasarkan jenis kelamin dan usia	19
Gambar 7:	Klasifikasi risiko online untuk anak-anak	29
Gambar 8:	Anak-anak yang menyatakan bahwa mereka telah diberiinformasi atau saran tentang cara menggunakan internet safely, di antara mereka yang online di rumah (2012) atau di tempat lain (2017, 2018, 2019), menurut usia	46

## Ringkasan eksekutif

Menurut data ITU, diperkirakan ada 4,1 miliar orang yang menggunakan Internet pada tahun 2019, yang mencerminkan peningkatan 5,3 persen dibandingkan dengan perkiraan tahun 2018.

Anak-anak dan remaja menggunakan Internet untuk berbagai tujuan, mulai dari mendapatkan informasi untuk proyek sekolah hingga mengobrol dengan seorang teman. Mereka sangat mahir dalam menguasai program dan aplikasi yang kompleks, terhubung ke Internet menggunakan ponsel, tablet, dan perangkat genggam lainnya seperti jam tangan, iPod Touch, pembaca e-book, dan konsol game.<sup>1</sup>

Internet juga telah bertindak sebagai alat penting dalam kehidupan berbagai kelompok anak-anak dan remaja dengan kerentanan. Untuk anak-anak migran, mereka mempertahankan hubungan dengan keluarga dan teman-teman dan menawarkan jendela ke dalam budaya rumah baru mereka. Ini memungkinkan anak-anak dan remaja penyandang disabilitas untuk bersosialisasi dan terlibat dalam kegiatan yang tidak tersedia secara offline, dan memberikan kesempatan untuk sejajar dengan teman sebaya secara online, dengan kemampuan yang lebih terlihat daripada disabilitas.

Namun, Internet menyediakan akses dan peluang juga memberikan risiko dan bahaya, dengan beberapa lebih rentan daripada yang lain. Misalnya, untuk anak-anak migran dan remaja, konsekuensi dari pelanggaran informasi rahasia online bisa sangat dramatis - di tangan yang salah, data dapat digunakan untuk mengidentifikasi, dan menargetkan orang berdasarkan etnis, status imigrasi, atau penanda identitas lainnya<sup>2</sup>; untuk anak-anak dan remaja dengan gangguan spektrum autisme (ASD), tantangan sosial seperti kesulitan dalam memahami niat orang lain, dapat membuat kelompok ini rentan terhadap "teman" dengan intensi yang buruk; dan anak-anak dan remaja penyandang disabilitas lebih rentan terhadap pengucilan, stigmatisasi, dan ipulasi manusia.

Banyak orang tua dan wali berada di bawah kesalahpahaman umum bahwa anak mereka lebih aman jika mereka menggunakan komputer di rumah, atau di sekolah, daripada di tempat lain. Ini adalah kesalahpahaman yang berbahaya karena Internet dapat membawa anak-anak dan remaja hampir di mana saja di dunia, dan dalam prosesnya, mereka dapat diekspos ke risiko yang berpotensi berbahaya, seperti yang mereka bisa di dunia fisik. Namun, anak-anak dan remaja memang mengalami sedikit peningkatan risiko bahaya saat mengakses Internet melalui smartphone, tablet, atau perangkat genggam lainnya. Ini karena perangkat genggam ini memberikan akses instan ke Internet dari mana saja dan kecil kemungkinannya untuk dipantau oleh orang tua atau pengasuh.

---

<sup>1</sup> ITU, (2019), Measuring digital development. Facts and figures 2019, <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/FactsFigures2019.pdf>.

<sup>2</sup> UNICEF(2017), *The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World*, <https://www.unicef.org/uzbekistan/media/711/file/SOWC:%20Children%20in%20a%20Digital%20World.pdf>.

Pedoman ini telah dikembangkan dalam inisiatif perlindungan online anak (COP), sebagai bagian dari Agenda Keamanan Siber Global ITU <sup>3</sup>, dengan tujuan mendirikan yayasan untuk dunia maya yang aman dan terjamin tidak hanya untuk kaum muda saat ini tetapi juga untuk generasi mendatang. Pedoman ini juga berfokus pada anak-anak dengan kerentanan, terutama, anak-anak migran, anak-anak dengan ASD dan anak-anak penyandang disabilitas.

Pedoman ini dimaksudkan untuk bertindak sebagai cetak biru yang dapat diadaptasi dan digunakan dengan cara yang konsisten dengan national atau adat istiadat dan hukum setempat dan mengatasi masalah yang mungkin mempengaruhi semua anak-anak dan remaja di bawah usia 18 tahun.

Konvensi PBB tentang Hak-Hak Anak mendefinisikan seorang anak sebagai setiap orang di bawah usia 18 tahun. Pedoman ini membahas masalah yang dihadapi semua orang di bawah usia 18 tahun di seluruh belahan dunia. Namun, pengguna Internet muda berusia tujuh tahun sangat tidak mungkin memiliki kebutuhan atau minat yang sama dengan anak berusia 12 tahun yang baru mulai dari Sekolah Menengah Atas atau 17 tahun di ambang kedewasaan. Pedoman ini telah disesuaikan untuk memberikan saran atau rekomendasi untuk konteks yang berbeda karena kebutuhan spesifik memerlukan pertimbangan individu dan karena faktor lokal, hukum, dan budaya yang berbeda memiliki pengaruh penting tentang bagaimana pedoman ini dapat digunakan atau ditafsirkan di negara atau wilayah tertentu.

<sup>3</sup> ITU (2020), *Global Cybersecurity Agenda (GCA)*, <https://www.itu.int/en/action/cybersecurity/Pages/qca.aspx>.

## 1. Pendahuluan

Di tingkat global, satu dari tiga pengguna Internet berusia di bawah 18<sup>4</sup> tahun, jumlah yang mengejutkan mengingat bahwa pada tahun 2018, lebih dari setengah populasi dunia menggunakan Internet. Di negara-negara berkembang, anak-anak memimpin penggunaan Internet, tumbuh dengan Internet, terhubung dengan seluler terlebih dahulu.<sup>5</sup>

Dengan semakin banyaknya anak di seluruh dunia yang mendapatkan akses, pemenuhan hak-hak mereka akan semakin dibentuk oleh apa yang terjadi secara online. Akses internet sangat penting untuk realisasi hak-hak anak.

Dengan satu dari tiga anak menjadi pengguna Internet, masih ada sekitar 346 juta anak di seluruh dunia yang tidak terhubung.<sup>6</sup> Mereka yang paling bisa secara khusus mendapat manfaat dari peluang yang ditawarkan Internet seringkali adalah yang paling tidak terhubung. Kami melihat bahwa di kawasan Afrika sekitar 60 persen anak-anak tidak online, dibandingkan dengan 4 persen di Eropa.<sup>7</sup>

Dalam hal akses ke Internet, ada juga perbedaan yang signifikan berdasarkan jenis kelamin. Penelitian<sup>8</sup> menunjukkan bahwa di setiap wilayah kecuali Amerika, pengguna Internet pria melebihi jumlah pengguna perempuan. Di banyak negara, anak perempuan tidak memiliki kesempatan akses yang sama dengan anak laki-laki, dan bahkan di mana mereka melakukannya, anak perempuan sering dipantau dan dibatasi dalam penggunaan Internet mereka to tingkat yang jauh lebih besar.

Kesenjangan digital melampaui masalah akses. Anak-anak yang mengandalkan ponsel daripada komputer mungkin hanya mendapatkan pengalaman online terbaik kedua, dan mereka yang tidak memiliki keterampilan digital atau berbicara bahasa minoritas seringkali tidak dapat menggunakan konten yang relevan secara online. Anak-anak dari daerah pedesaan lebih mungkin mengalami pencurian kata sandi atau uang. Mereka juga cenderung memiliki keterampilan digital yang lebih rendah, menghabiskan lebih banyak waktu online (terutama bermain game), dan menerima lebih sedikit mediasi dan pemantauan orang tua.<sup>9</sup>

<sup>4</sup> Livingstone, S., Carr, J., and Byrne, J. (2015) *One in three: The task for global internet governance in addressing children's rights*. Global Commission on Internet Governance: Paper Series. London: CIGI and Chatham House, <https://www.cigionline.org/publications/one-three-internet-governance-and-childrens-rights>

<sup>5</sup> ITU (2020), *Measuring the Information Society Report*, [https://www.itu.int/dms\\_pub/itu-d/opb/ind/D-IND-ICTOI-2018-SUM-PDF-E.pdf](https://www.itu.int/dms_pub/itu-d/opb/ind/D-IND-ICTOI-2018-SUM-PDF-E.pdf).

<sup>6</sup> UNICEF (2017), *The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World*, <https://www.unicef.org/uzbekistan/media/711/file/SOWC:%20Children%20in%20a%20Digital%20World.pdf>.

<sup>7</sup> UNICEF.

<sup>8</sup> Araba Sey and Nancy Hafkin (2019), *REPORT OF EQUALS RESEARCH GROUP, LED BY THE UNITED NATIONS UNIVERSITY (United Nations University and EQUALS Global Partnership)*, <https://i.unu.edu/media/cs.unu.edu/attachment/4040/EQUALS-Research-Report-2019.pdf>.

<sup>9</sup> UNICEF (2019). *Growing up in a connected world*. UNICEF Office of Research- Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>.

Baik anak-anak maupun orang dewasa melaporkan bahwa kesenjangan digital adalah masalah yang berkelanjutan dan membutuhkan investasi khusus dan solusi kreatif. Anak-anak dalam pengaturan ini datang secara online dalam jumlah yang semakin besar tetapi banyak yang tidak mendapat manfaat dari bentuk bimbingan yang tepat dari orang tua, guru, dan orang dewasa penting lainnya. Ini terus menempatkan anak-anak dalam risiko.

Internet telah menjadi teknologi yang sangat memperkaya dan memberdayakan. Anak-anak dan remaja telah menjadi penerima manfaat utama internet dan teknologi digital terkait.

Teknologi ini mengubah cara kita semua berkomunikasi satu sama lain dan telah membuka banyak cara baru untuk bermain game, menikmati musik, dan terlibat dalam beragam kegiatan budaya dan partisipasi, melarutkan banyak hambatan. Anak-anak dapat memperluas wawasan mereka secara online, dengan memanfaatkan kesempatan untuk mengumpulkan informasi dan memelihara hubungan. Akses ke TIK menawarkan keterampilan literasi anak-anak yang memajukan bentuk partisipasi lain secara offline. Internet menyediakan akses ke layanan kesehatan, pendidikan, dan informasi tentang topik yang penting bagi kaum muda tetapi mungkin tabu dalam masyarakat mereka. Anak-anak dan remaja sangat sering berada di garis depan dalam mengadopsi dan beradaptasi dengan kemungkinan yang disediakan oleh Internet.

Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa Internet telah membawa berbagai tantangan bagi keselamatan anak-anak dan remaja, yang perlu ditangani, baik karena mereka penting dalam hak mereka sendiri tetapi juga karena penting untuk mengkomunikasikan kepada semua orang yang bersangkutan bahwa Internet adalah media yang dapat dipercaya. Demikian pula, sangat penting bahwa kepedulian untuk melindungi anak-anak dan remaja secara online tidak diperbolehkan menjadi platform untuk membenarkan serangan terhadap kebebasan berbicara, kebebasan berekspresi atau kebebasan berserikat.

Sangat penting bagi generasi berikutnya untuk merasa percaya diri menggunakan Internet agar mereka dapat, pada gilirannya, terus mendapat manfaat dari perkembangannya. Jadi, ketika membahas keselamatan anak-anak dan remaja secara online, sangat penting untuk mencapai keseimbangan yang tepat.

Sangat penting untuk membahas secara terbuka risiko yang ada bagi anak-anak dan remaja secara online, untuk mengajari mereka cara mengenali risiko, dan mencegah atau menangani bahaya jika mereka terwujud, tanpa terlalu menakutkan atau melebih-lebihkan bahaya.

Pendekatan apa pun yang hanya berhubungan atau sebagian besar dengan aspek negatif dari teknologi ini sangat tidak mungkin dianggap serius oleh anak-anak dan remaja. Orang tua dan guru seringkali dapat menemukan diri mereka pada posisi yang kurang menguntungkan karena kaum muda akan sangat sering tahu lebih banyak tentang teknologi dan kemungkinannya daripada generasi yang lebih tua.

Penelitian telah menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak dapat membedakan cyberbullying dari bercanda atau menggoda secara online, mengakui bahwa cyberbullying dirancang untuk membahayakan. Di banyak bagian dunia, anak-anak memang memiliki pemahaman yang baik tentang beberapa risiko yang mereka hadapi secara online<sup>10</sup>.

Namun, meskipun dapat disimpulkan bahwa upaya untuk melatih anak-anak untuk mengelola risiko online efektif, masih ada ruang untuk meningkatkan kesadaran lebih banyak anak di seluruh dunia, terutama di antara kelompok rentan, dan upaya bersama harus fokus pada anak-anak ini, terutama untuk meningkatkan kesadaran akan layanan dukungan bagi korban cyberbullying dan bentuk risiko online lainnya.

Ada banyak tantangan di depan. Tidak hanya akses ke dunia yang terhubung menimbulkan masalah. Tingkat perubahan teknologi menghadirkan tantangan bagi keselamatan anak-anak secara online. Banyak anak menavigasi lanskap media digital yang kompleks. Perkembangan dalam kecerdasan buatan dan pembelajaran mesin, virtual dan augmented reality, big data, pengenalan wajah, robotika, dan Internet of Things diatur untuk mengubah media anak-anak berlatih lebih jauh lagi.

Sangat penting bahwa semua pemangku kepentingan merencanakan dan memikirkan konsekuensi dari perkembangan ini bagi anak-anak dan menemukan cara untuk mendukung mereka mengembangkan literasi digital yang diperlukan tidak hanya untuk bertahan hidup tetapi untuk berkembang di masa depan digital. Lebih lanjut diperlukan dalam keterampilan digital dan literasi orang tua dan guru untuk mendukung anak-anak mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan evaluatif untuk memungkinkan mereka menavigasi aliran informasi yang serba cepat dengan berbagai kualitas, dan dari orang tua dan pendidik hingga anak-anak, hingga menjadi warga negara digital.<sup>11</sup>

Konsultasi ITU telah menunjukkan bahwa beberapa negara berjuang untuk mengalokasikan sumber daya yang cukup untuk mengatasi literasi digital dan keamanan anak-anak secara online. Namun, anak-anak melaporkan bahwa orang tua, guru, perusahaan teknologi, dan pemerintah semuanya adalah pemain penting dalam mengembangkan solusi untuk mendukung keamanan online mereka. Survei ITU terhadap Negara-negara Anggota menunjukkan bahwa ada dukungan yang signifikan untuk peningkatan berbagi pengetahuan dan upaya terkoordinasi untuk mengamankan keselamatan lebih banyak anak online.

Menyeimbangkan peluang dan risiko online anak-anak tetap menjadi tantangan. Negara-negara Anggota ITU juga mengindikasikan bahwa sementara upaya untuk mempromosikan peluang bagi anak-anak secara online harus terus menjadi prioritas, ini harus diimbangi dengan hati-hati dengan hak-hak untuk kondisi aman di mana mereka dapat berpartisipasi dan mendapatkan manfaat dari dunia digital.<sup>12</sup>

<sup>10</sup> Sejak 2016, ITU melakukan konsultasi dalam COP dengan pemangku kepentingan anak-anak dan orang dewasa tentang isu-isu yang relevan seperti cyberbullying, literasi digital, dan aktivitas anak-anak secara online.

<sup>11</sup> Council of Europe (2016), *Digital Citizenship Education*, <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/home>.

<sup>12</sup> ITU News (2018), *Celebrating 10 Years of Child Online Protection*, <https://news.itu.int/celebrating-10-years-child-online-protection/>.

## 2. Apa itu perlindungan online anak?

Teknologi online menghadirkan banyak kemungkinan bagi anak-anak dan remaja untuk berkomunikasi, mempelajari keterampilan baru, menjadi kreatif dan berkontribusi untuk membangun masyarakat yang lebih baik. Tetapi mereka juga dapat membawa risiko baru seperti mengekspos mereka pada masalah privasi, konten ilegal, pelecehan, cyberbullying, penyalahgunaan data pribadi, grooming dan bahkan pelecehan seksual anak-anak.

Pedoman ini mengembangkan pendekatan holistik untuk menanggapi semua potensi ancaman dan bahaya yang mungkin dihadapi anak-anak dan remaja ketika memperoleh literasi digital. Mereka menyadari bahwa semua pemangku kepentingan terkait memiliki peran dalam ketahanan, kesejahteraan, dan perlindungan digital mereka sambil mendapatkan manfaat dari peluang yang dapat ditawarkan internet.

Melindungi anak-anak adalah tanggung jawab bersama dan terserah kepada semua pemangku kepentingan terkait untuk memastikan masa depan yang berkelanjutan bagi semua. Agar hal itu terjadi, pembuat kebijakan, sektor swasta, orang tua, pengasuh, pendidik, dan pemangku kepentingan lainnya, harus memastikan bahwa anak-anak dapat memenuhi potensi mereka – online dan offline.

Orang tua, wali, dan pendidik juga memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa anak-anak dan remaja memanfaatkan situs Internet dengan aman dan bertanggung jawab.

Dalam beberapa tahun terakhir, akses Internet seluler telah meningkat pesat dan tidak ada solusi peluru perak untuk melindungi anak-anak dan remaja secara online. Ini adalah masalah global yang membutuhkan respons global dari semua sektor masyarakat, termasuk anak-anak dan remaja itu sendiri.

Untuk menanggapi tantangan yang berkembang ini dalam menghadapi perkembangan pesat TIK, Child Online Protection (COP) Initiative<sup>13</sup>, sebuah inisiatif internasional multi-stakeholder yang diluncurkan oleh ITU pada November 2008, terus menyatukan mitra dari semua sektor komunitas global untuk menciptakan pengalaman online yang aman dan memberdayakan bagi anak-anak dan remaja orang-orang di seluruh dunia. Ini menetapkan pedoman untuk semua pemangku kepentingan terkait termasuk anak-anak dan remaja di semua bagian dunia tentang cara menjaga diri mereka sendiri dan orang lain tetap aman saat online. Pedoman ini bertindak sebagai cetak biru, yang dapat diadaptasi dan digunakan dengan cara yang konsisten dengan adat istiadat dan hukum nasional atau lokal.

Laporan ini telah disusun dalam COP Initiative oleh kelompok kerja ahli multi-stakeholder dan bertujuan untuk memberikan informasi, saran, dan tips keselamatan bagi orang tua, wali, dan pendidik tentang perlindungan online anak.

<sup>13</sup> ITU (2020), *Child Online Protection*, <https://www.itu.int/en/cop/Pages/default.aspx>.



Sebuah kelompok kerja ahli ITU ikut menulis pedoman dalam laporan ini, membangun Pedoman COP ITU pertama, yang dikeluarkan pada tahun 2009 dan diperbarui pada tahun 2016. Atas permintaan Negara-negara Anggota ITU, ITU meluncurkan proses peninjauan pada tahun 2019 yang bertujuan untuk mengembangkan versi kedua dari pedoman tersebut.

Pedoman baru ini mencakup situasi khusus anak-anak penyandang disabilitas dalam hal risiko dan bahaya online serta masalah seputar perkembangan teknologi baru seperti seluler Internet, aplikasi, Internet of Things, mainan yang terhubung, game online, robotika, pembelajaran mesin, dan kecerdasan buatan.

### 3. Anak-anak dan remaja di dunia yang terhubung <sup>14</sup>

Di tingkat global, diperkirakan bahwa satu dari tiga anak adalah pengguna Internet dan bahwa satu dari tiga pengguna Internet adalah orang di bawah usia 18 tahun. <sup>15</sup> Pada tahun 2017, setengah dari populasi dunia menggunakan Internet; di antara kelompok usia 15 hingga 24 tahun, proporsinya naik menjadi sekitar dua pertiga.

"Kami tumbuh dengan Internet. Maksud saya, Internet selalu ada bersama kami. Orang dewasa seperti 'Wow Internet muncul', sementara itu sangat normal bagi kami." - Anak laki-laki, 15 tahun, Serbia

Di kalangan anak-anak dan remaja, perangkat paling populer untuk mengakses Internet adalah ponsel. Ini merupakan perubahan penting selama dekade terakhir. Di Eropa dan Amerika Utara, generasi pertama pengguna Internet masuk melalui komputer desktop, tetapi pola di sebagian besar negara berkembang adalah pengguna Internet 'mobile-first'.

Anak-anak dan remaja lebih suka menggunakan ponsel karena mereka dapat membawanya ke mana-mana; mereka tidak harus membaginya dengan anggota rumah tangga lainnya; itu dapat memenuhi beberapa fungsi pada saat yang sama, seperti sms, berbicara, mengklik dan berbagi gambar, dan berselancar; dan selalu aktif.

<sup>14</sup> Bab ini terutama diambil dari sumber berikut: UNICEF (2019). *Tumbuh di dunia yang terhubung*. Kantor Penelitian UNICEF - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>. Penelitian comprehensive, sebagai bagian dari karya bukti berkualitas tinggi yang sebanding dari Global Kids Online, mengumpulkan suara dari anak-anak di 11 negara, di 4 wilayah, dari tahun 2016 hingga 2018 (14.733 anak berusia 9-17 tahun). Laporan ini berfokus pada efek positif TIK untuk anak-anak dan bertanya pada saat yang sama ketika penggunaan TIK menjadi masalah dalam kehidupan anak-anak. Semua angka bab 4 di bawah ini diambil dari laporan ini. Metodologi kualitatif dan kuantitatif yang menjadi dasar temuan ini dapat ditemukan di Livingstone, S., Kardefelt Winther, D., dan Saeed, M. (2019). *Laporan Komparatif Online Anak-Anak Global, Laporan Penelitian Innocenti*. Kantor Penelitian UNICEF - Innocenti, Florence. Online di bawah: <https://www.unicef-irc.org/publications/1059-global-kids-online-comparative-report.html> Informasi lebih lanjut tentang proyek research internasional Global Kids Online dapat ditemukan secara online di bawah: [http:// globalkidsonline.net](http://globalkidsonline.net).

<sup>15</sup> Livingstone, S., Carr, J., and Byrne, J. (2015) *One in three: The task for global internet governance in addressing children's rights*. Global Commission on Internet Governance: Paper Series. London: CIGI and Chatham House, <https://www.cigionline.org/publications/one-three-internet-governance-and-childrens-rights>

"Teleponnya entah bagaimana lebih sederhana. Kita bisa membawanya ke mana saja, lebih kecil dan lebih mudah untuk mengerjakannya. Saya lebih menyukainya dengan cara ini [menggunakannya] dengan jari dan bukan dengan keyboard." Anak perempuan, berusia 12 tahun, Serbia Survei telah menunjukkan bahwa di antara anak-anak dan remaja yang memiliki akses ke Internet, anak perempuan dan laki-laki memiliki tingkat penggunaan ponsel yang sama untuk online. Komputer desktop, sebagai perbandingan, biasanya lebih banyak digunakan oleh anak laki-laki.

Dalam praktiknya, sebagian besar anak-anak dan remaja mengakses Internet melalui lebih dari satu perangkat dan ada kecenderungan anak laki-laki untuk menggunakan lebih banyak perangkat daripada anak perempuan di setiap negara yang disurvei.

Anak-anak dan remaja menghabiskan rata-rata sekitar dua jam sehari online selama seminggu dan kira-kira dua kali lipat dari itu setiap hari di akhir pekan. Beberapa merasa terhubung secara permanen. Tetapi banyak orang lain masih belum memiliki akses ke Internet di rumah - atau hanya memiliki akses terbatas. Namun, statistik sangat bervariasi dan ada spektrum pandangan tentang berapa banyak waktu yang dihabiskan anak-anak secara online. Beberapa penelitian terbaru dari DQ Institute menunjukkan bahwa di Australia anak-anak dan remaja dapat menghabiskan sebanyak 38 jam seminggu secara online.

"Saya pergi ke kafe karena kami tidak memiliki komputer di rumah. Kami tidak memiliki akses ke Internet di sekolah." Anak laki-laki, berusia 15–17 tahun, Afrika Selatan

"[Saya terhubung] Sepanjang hari, tetapi bukan karena saya menggunakannya sepanjang hari." Anak laki-laki, berusia 13–14 tahun, Argentina.

Terlepas dari temuan dari Global Kids Online (GKO) bahwa jumlah keseluruhan anak perempuan dan laki-laki yang serupa memiliki akses ke Internet, namun, di beberapa negara, anak laki-laki memiliki lebih banyak kebebasan atas Penggunaan internet daripada anak perempuan dan bahwa anak perempuan lebih sering dipantau dan dibatasi dalam penggunaan Internet mereka.

### Dunia yang menyenangkan

Anak-anak dan remaja sering online karena berbagai alasan positif dan menyenangkan. Di 11 negara yang disurvei, aktivitas paling populer – baik untuk anak perempuan maupun laki-laki – adalah menonton klip video. Lebih dari tiga perempat anak-anak dan remaja yang menggunakan internet mengatakan mereka menonton video online setidaknya setiap minggu, baik sendiri atau dengan anggota keluarga.

"Ketika ibu saya membeli laptop, kami mulai menghabiskan lebih banyak waktu bersama; setiap akhir pekan kami memilih film dan menontonnya bersama nenek saya." Anak perempuan, berusia 15 tahun, Uruguay.

Anak-anak dan remaja juga senang bermain game online, sehingga menggunakan hak mereka untuk bermain dan terkadang hak mereka untuk belajar. Anak laki-laki jauh lebih mungkin untuk bermain game online di semua negara yang disurvei. Namun demikian, banyak anak perempuan yang menggunakan Internet memang bermain game online; misalnya, mayoritas anak

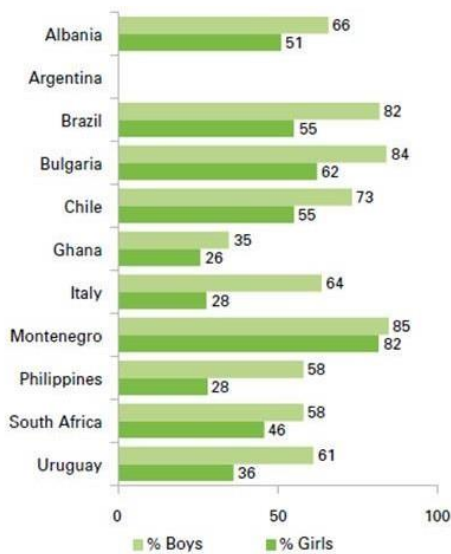
<sup>16</sup> DQ Institute (2020), Child Safety Index, <https://www.dqinstitute.org/child-online-safety-index/>

perempuan bermain game online di Bulgaria (60%) dan Montenegro (80%). Seperti halnya menonton video, anak-anak dan remaja lebih cenderung bermain game online ketika mereka memiliki akses yang lebih mudah ke Internet.

"Saya bermain game online dan menghasilkan uang dari mereka." Anak laki-laki, berusia 17 tahun, Filipina.

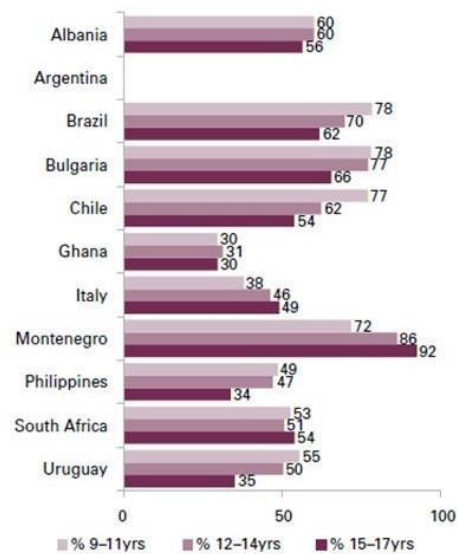
Orang dewasa khawatir tentang *screen time* anak-anak dan remaja yang berlebihan atau percaya bahwa mereka hanya membuang-buang waktu untuk hiburan online. Menurut Global Kids Online, kegiatan hiburan arus utama ini dapat memberikan peluang entry-level yang berguna bagi anak-anak dan remaja, yang dapat membantu mereka mengembangkan minat dan keterampilan untuk maju lebih jauh menuju pengalaman online yang lebih mendidik, informatif, dan sosial.

Gambar 1: Anak-anak (%) yang bermain game online setidaknya setiap minggu berdasarkan jenis kelamin dan usia<sup>17</sup>



Question C4z-aa: How often have you played online games alone or with other people in the past month? Base: All children who use the internet.

Sumber: UNICEF



Question C4z-aa: How often have you played online games alone or with other people in the past month? Base: All children who use the internet.

## Membuat koneksi baru

Internet, dengan alat pesan instan dan jejaring sosialnya, telah menjadi titik pertemuan penting di mana anak-anak dan remaja dapat menggunakan hak mereka atas kebebasan berekspresi dengan terhubung dengan teman dan keluarga mereka dan dengan anak-anak dan remaja lain yang memiliki minat yang sama.

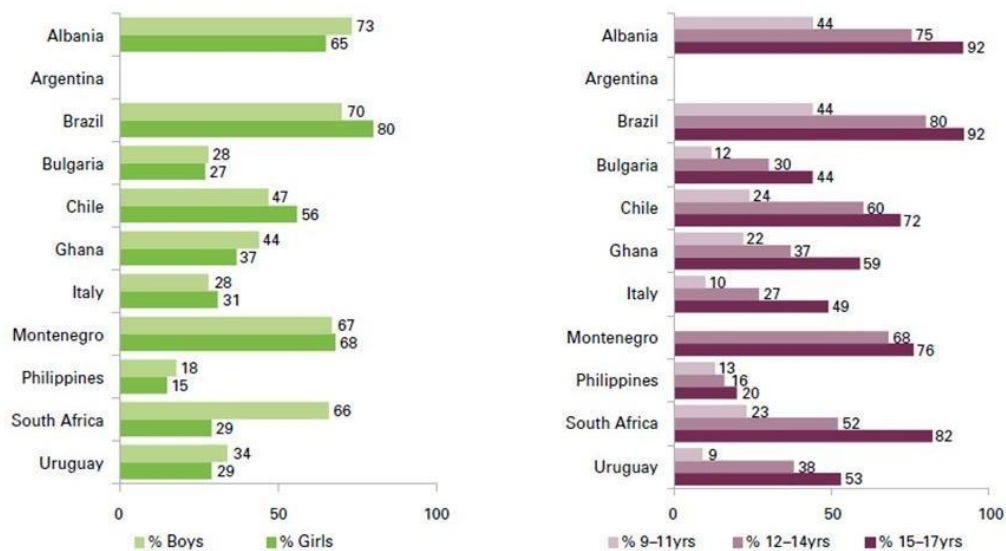
<sup>17</sup> Angka ini diambil dari: UNICEF (2019). *Growing up in a connected world*. UNICEF Office of Research-Innocenti, Florence, <https://www.unicefirc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>

Di 11 negara yang disurvei, banyak anak dan kaum muda dapat dianggap sebagai 'sosialisator aktif', karena mereka mengambil bagian dalam berbagai kegiatan sosial online setiap minggu - seperti mengobrol dengan teman dan keluarga, menggunakan berbagai alat perpesanan dan berjejaring dengan orang-orang yang memiliki interests yang serupa. Beberapa anak juga melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah untuk mengekspresikan diri mereka yang sebenarnya secara online.

"Secara online, saya dapat menunjukkan diri saya yang sebenarnya, tidak ada aturan ... Saya memiliki lebih dari 5.000 teman online". Anak laki-laki yang mengidentifikasi diri sebagai gay, berusia 15 tahun, Filipina

Interaksi sosial online juga meningkat seiring bertambahnya usia karena berbagai alasan. Misalnya, beberapa situs web media sosial memiliki batas usia minimum untuk anak-anak dan remaja, biasanya mendapatkan lebih banyak kebebasan seiring bertambahnya usia.

Gambar 2: Anak-anak (%) yang melakukan tiga atau lebih aktivitas sosial online setidaknya setiap minggu, berdasarkan jenis kelamin dan usia<sup>18</sup>



Question C4: How often have you done these social activities online in the past month? Base: All children who use the internet.

Question C4: How often have you done these social activities online in the past month? Base: All children who use the internet.

Catatan: Anak-anak dan remaja ditanya seberapa sering mereka telah melakukan kegiatan sosial berikut secara online dalam sebulan terakhir: menggunakan Internet untuk mengobrol dengan orang-orang dari tempat atau latar belakang yang berbeda dengan mereka; mengunjungi situs jejaring sosial; berbicara dengan keluarga atau teman yang tinggal lebih jauh; pesan instan bekas; berpartisipasi dalam situs web tempat orang berbagai minat atau hobi mereka.

Sumber: UNICEF

<sup>18</sup> Angka ini diambil dari: UNICEF (2019). *Growing up in a connected world*. UNICEF Office of Research-Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>,

Jelas dari data di atas bahwa Internet membuka dimensi baru untuk bersosialisasi, meskipun orang tua sering mengeluh bahwa interaksi online anak-anak dan remaja mengurangi kontak pribadi di dunia nyata.

"Dalam sebuah pesta, mereka duduk di meja. 10 dari mereka masing-masing dengan perangkat kecil mereka." Orang tua dari remaja berusia 15-17 tahun, Chili

Perilaku seperti itu tidak eksklusif untuk anak-anak dan remaja. Beberapa orang tua melakukan panggilan telepon atau menjelajahi Internet selama pertemuan sosial - sesuatu yang mengganggu banyak anak dan remaja .

"Di meja, saat kita makan, dan Papa menggunakan teleponnya. Itu adalah satu-satunya saat ketika kita semua bersama, dan itu benar-benar mengganguku." Anak perempuan, berusia 14 tahun, Uruguay

Dengan akses yang lebih besar ke Internet, anak-anak dan remaja dapat memperluas wawasan mereka, mengumpulkan informasi dan memperluas hubungan mereka. Dengan lebih banyak interaksi sosial, baik online atau tatap muka, mereka membangun pengalaman dan keterampilan mereka. Penelitian GKO menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja

orang-orang yang bersosialisasi lebih aktif di Internet lebih baik dalam mengelola privasi online mereka, yang membantu menjaga mereka tetap aman.

#### Sukacita penciptaan

Beberapa konten online yang ditemukan anak-anak dan remaja, dan dihargai telah diproduksi oleh anak-anak dan remaja lainnya. Biasanya, di 11 negara yang disurvei oleh Global Kids Online, 10 hingga 20 persen anak-anak dan remaja membuat dan mengunggah video atau musik mereka setiap minggu, atau menulis blog, atau cerita, atau buat halaman web selam minggu.

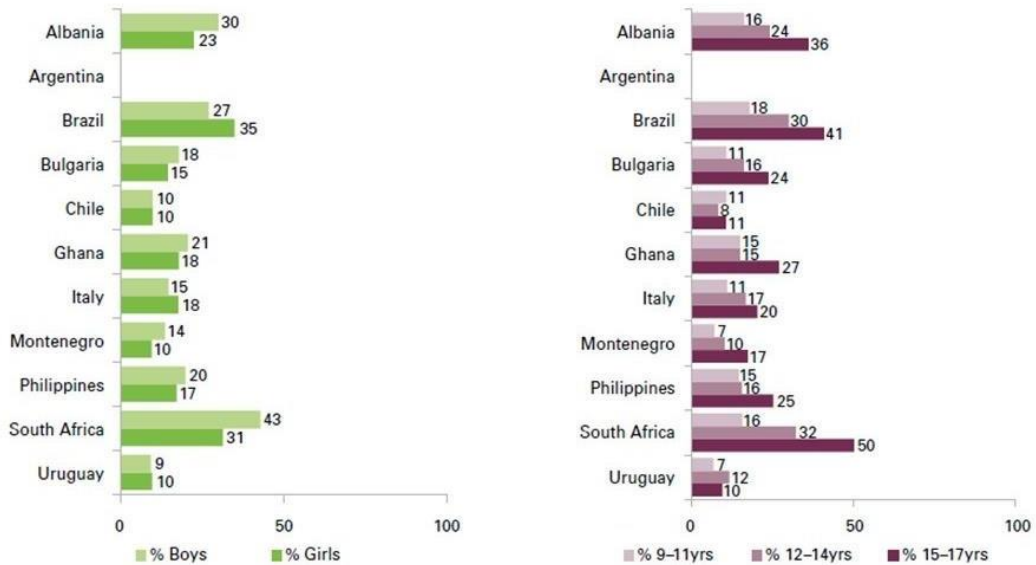
"Saya punya blog dan memperbaruinya secara teratur." Anak perempuan, berusia 15–17 tahun, Filipina

"Anda dapat berbagi video dan game. Anda dapat berbagi musik. Anda juga dapat berbagi gambar, ide, permainan." Anak perempuan, berusia 9–11 tahun, Ghana

"Saya membuat kartu DIY; Saya mempostingnya secara online. Teman-temanku menyukai mereka." Anak perempuan, berusia 15–17 tahun, Filipina

"Ya, saya tahu cara [meretas computers], tetapi jangan lakukan itu lagi." Anak laki-laki, berusia 15–17 tahun, Filipina.

Gambar 3: Anak-anak (%) yang melakukan setidaknya satu aktivitas kreatif online setidaknya setiap minggu, berdasarkan jenis kelamin dan usia<sup>19</sup> tahun



Question C4m-n: How often have you done creative activities online in the past month? Note: In Uruguay, children were not asked about creating blogs online. Base: All children who use the internet.

Question C4m-n: How often have you done creative activities online in the past month? Note: In Uruguay, children were not asked about creating blogs online. Base: All children who use the internet.

Catatan: Anak-anak dan remaja ditanya seberapa sering mereka telah melakukan aktivitas kreatif berikut secara online dalam sebulan terakhir: membuat video atau musik mereka sendiri dan dibagikan secara online; membuat blog atau cerita atau situs web online; memposting video atau musik yang dibuat oleh orang lain.

Sumber: UNICEF

### Selera akan informasi

Seperti orang dewasa, anak-anak dan remaja memanfaatkan Internet untuk menikmati hak mereka atas informasi. Antara seperlima dan dua perlima anak-anak dan remaja dapat dianggap sebagai 'pencari informasi', di mana mereka melakukan berbagai bentuk pencarian informasi secara online setiap minggu – untuk mempelajari sesuatu yang baru, untuk mencari tahu tentang pekerjaan atau peluang belajar, untuk mencari berita, untuk mencari informasi kesehatan atau untuk menemukan peristiwa di lingkungan mereka.

Banyak anak-anak dan remaja dari segala usia menggunakan Internet untuk pekerjaan rumah, atau bahkan untuk mengejar ketinggalan setelah ketinggalan kelas.

"Mereka meminta kami untuk mencari nama-nama menteri di Ghana, untuk mencari tentang negara-negara dan mata uang mereka. Anda bisa mendapatkan berita tentang negara lain." Anak perempuan, berusia 12–14 tahun, Ghana

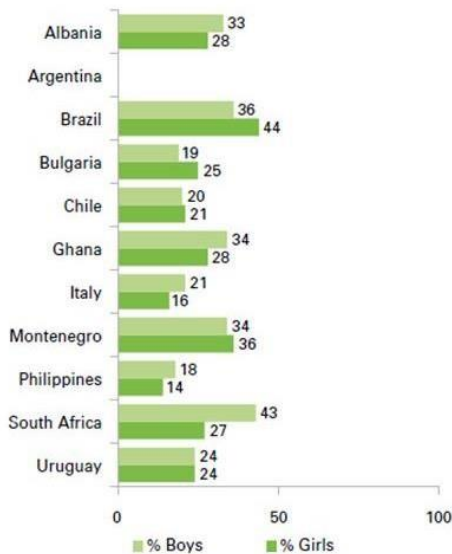
"Di Internet, kita dapat mencari semua hal yang kita butuhkan untuk sekolah, dan kita tidak dapat menemukannya di buku." Anak perempuan, berusia 9 tahun, Serbia

<sup>19</sup> Angka ini diambil dari: UNICEF (2019). *Growing up in a connected world*. UNICEF Office of Research-Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>

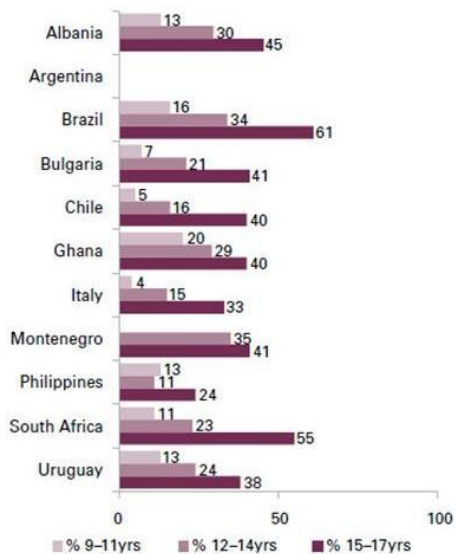
"Saya gagal matematika, jadi saya menonton beberapa video [video] di mana mereka menjelaskan apa yang harus saya pelajari." Anak laki-laki, berusia 15–17 tahun, Argentina

"Jika kita tidak pergi ke sekolah, kamu dapat berbicara dengan temanmu dan mencari tahu apa yang kamu lewatkan dan hal-hal lain. Jadi, penting untuk, seperti, memiliki WhatsApp teman Anda." Anak perempuan, berusia 16-17 tahun, Afrika Selatan

Gambar 4: Anak-anak (%) yang melakukan tiga atau lebih kegiatan mencari informasi setidaknya setiap minggu, berdasarkan jenis kelamin dan usia<sup>20</sup>



Question C4: How often have you done information-seeking activities online in the past month? Base: All children who use the internet.



Question C4: How often have you done information-seeking activities online in the past month? Base: All children who use the internet.

Catatan: Anak-anak dan remaja ditanya seberapa sering mereka telah melakukan kegiatan pencarian informasi berikut dalam sebulan terakhir: belajar sesuatu yang baru dengan mencari secara online; mencari informasi tentang peluang kerja atau belajar; menggunakan Internet untuk tugas sekolah; mencari sumber daya atau acara tentang lingkungan lokal mereka; mencari berita online; mencari informasi kesehatan untuk diri mereka sendiri atau seseorang yang mereka kenal. Argentina dihilangkan karena data yang hilang. Sumber: UNICEF

Beberapa anak-anak dan remaja lebih cenderung menggunakan Internet daripada yang lain untuk mencari informasi. Data menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja yang menggunakan Internet untuk berbagai kegiatan mencari informasi cenderung lebih tua dengan kapasitas untuk terlibat dalam berbagai kegiatan online yang lebih luas secara umum dan memiliki orang tua dengan sikap mendukung dan memungkinkan terhadap penggunaan Internet mereka.

<sup>20</sup> Angka ini diambil dari: UNICEF (2019). *Growing up in a connected world*. UNICEF Office of Research-Innocenti, Florence, <https://www.unicefirc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>

Ini menunjukkan bahwa seiring bertambahnya usia anak-anak dan remaja dengan jenis dukungan orang tua yang tepat, mereka cenderung mendapatkan lebih banyak pengalaman online dan memanfaatkan Internet untuk keuntungan mereka.

Dengan begitu banyak informasi yang tersedia secara online, anak-anak dan remaja harus memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menemukan konten yang tepat dan memeriksa kebenaran dari apa yang mereka temukan.

Ada beberapa perbedaan antara anak perempuan dan laki-laki dalam hal ini, dengan anak-anak dan remaja semakin ahli dalam menemukan apa yang mereka butuhkan secara online pada masa remaja mereka. Anak-anak dan remaja yang menonton lebih banyak klip video online tampaknya memiliki keterampilan mencari informasi yang lebih baik, mungkin karena mereka belajar bagaimana menemukan apa yang mereka butuhkan dengan mencari konten online lebih sering.

Kualitas dan kuantitas informasi yang dikumpulkan anak-anak dan remaja secara online akan tergantung pada minat dan motivasi mereka. Tetapi apa yang mereka temukan juga akan dipengaruhi oleh sejauh mana informasi yang tersedia, yang akan lebih tinggi untuk bahasa lisan yang paling luas. Namun, minoritas juga dapat memperoleh manfaat dari peluang mencari informasi – bahkan jika jumlahnya lebih terbatas.

"Terkadang, karena tidak ada yang berbicara bahasa kami di sekolah ini, saya mengetik sesuatu dalam bahasa Rumania ke YouTube dan mendengar suara kami, dan itu bagus, saya bisa mengerti semuanya." Anak laki-laki Roma, berusia 12 tahun, Serbia

Adalah satu hal untuk mahir mencari informasi di Internet dan hal lain untuk dapat memeriksa apakah informasi yang ditemukan secara online itu benar.

"Saya menonton berita asing, karena saya suka melihat bagaimana suatu negara melihat situasi dan bagaimana negara lain melihat situasi yang sama. Karena selalu ada dua sisi. Misalnya, Amerika dapat melihat sesuatu yang berbeda dan Rusia mungkin melihat sesuatu yang berbeda." Anak perempuan, 16 tahun, Serbia

Jika dibandingkan dengan proporsi anak-anak dan remaja yang melaporkan memiliki keterampilan mencari informasi yang kuat, hanya ada beberapa anak dan remaja yang mengatakan bahwa mereka pandai mengevaluasi secara kritis informasi yang mereka temukan.

"Ada begitu banyak berita palsu online." Anak laki-laki, berusia 15 tahun, Filipina

Secara keseluruhan, anak-anak dan remaja tampaknya belum memanfaatkan sepenuhnya peluang untuk mencari dan memeriksa information online. Untuk melakukannya, anak-anak yang lebih kecil khususnya akan membutuhkan lebih banyak dukungan, baik dari orang tua, sekolah atau penyedia digital mereka, untuk mendorong dan membantu mereka memajukan hak-hak mereka di dunia digital.

### Menjadi warga negara yang aktif

Selain mencari informasi dan membuat konten, anak-anak dan remaja juga dapat terlibat dalam kegiatan sipil atau politik melalui Internet. Menurut Konvensi Hak-Hak Anak, seorang anak memiliki hak-hak sipil, termasuk hak untuk didengar, untuk mengekspresikan diri dan untuk bertemu orang lain.



Tetapi jelas dari penelitian Global Kids Online bahwa relatif sedikit anak-anak dan remaja yang memanfaatkan peluang keterlibatan sipil secara online.

Kaum muda kemungkinan besar akan terlibat secara politik secara online.

"Politik ... mungkin dia tidak mencarinya secara khusus. Tapi putri saya, misalnya, membacanya di Facebook." Orang tua dari anak berusia 13-14 tahun, Argentina

"Tetapi mereka juga memberikan pendapat mereka s ... di Twitter ... dan itu adalah bagian dari hal itu." Orang tua dari anak berusia 15-17 tahun, Argentina

### Menjalankan risiko dan menderita bahaya

Anak-anak dan remaja terpapar risiko baru saat online, yang dapat menyebabkan mereka terluka. Mereka mungkin menemukan informasi tentang cara menyakiti diri sendiri atau bunuh diri. Mereka juga dapat dihadapkan dengan ujaran kebencian atau materi yang bersifat kekerasan atau seksual. Survei yang dilakukan oleh Global Kids Online di seluruh negara menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja yang terlibat dalam berbagai aktivitas online yang lebih luas telah mengalami lebih banyak risiko online, dan mungkin sebagai konsekuensi dari paparan mereka yang meningkat atau eksplorasi Internet mereka yang lebih percaya diri.

Penting untuk diingat bahwa risiko tidak selalu menyebabkan bahaya. Anak-anak dan remaja yang terpapar risiko online mungkin tidak menderita kerugian jika mereka memiliki pengetahuan dan ketahanan untuk mengatasi pengalaman tersebut. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi siapa di antara mereka yang paling rentan terhadap bahaya online dan apa yang diperlukan agar risiko diterjemahkan ke dalam bahaya untuk secara efektif melindungi anak-anak dan remaja secara online tanpa terlalu membatasi peluang mereka.

Secara keseluruhan, sekitar 20 persen anak-anak dan remaja yang disurvei oleh Global Kids Online mengatakan bahwa mereka telah melihat, pada tahun lalu, situs web atau diskusi online tentang orang-orang yang secara fisik menyakiti atau melukai diri mereka sendiri, sementara sekitar 15 persen anak-anak dan remaja telah melihat konten yang terkait dengan bunuh diri. Hal itu juga menunjukkan bahwa children dan anak muda telah terpapar ujaran kebencian .

Di Chili, hampir setengah dari remaja dalam kelompok usia 15-17 tahun melaporkan sesuatu yang terjadi secara online dalam setahun terakhir yang telah mengganggu atau membuat mereka kesal. Ketika diminta untuk menguraikan, mereka menyebutkan berbagai masalah, termasuk penipuan Internet, iklan pop-up pornografi, perilaku menyakitkan, berita atau gambar yang tidak menyenangkan atau menakutkan, diskriminasi dan pelecehan. Di Bulgaria, anak-anak dan remaja berisiko dari situs web yang mempromosikan kehilangan berat badan yang cepat, yang telah dilihat oleh seperempat responden survei.

"Ada komentar jelek tentang orang lain." Anak perempuan, berusia 13-14 tahun, Afrika Selatan

Antara seperempat dan sepertiga anak-anak dan remaja yang disurvei tentang masalah ini telah dihadapkan dengan konten kekerasan online atau konten seksual dalam segala bentuk media.

Kadang-kadang anak-anak dan remaja menemukan isi yang bersifat seksual secara tidak sengaja; pada kesempatan lain, teman-teman telah merekomendasikan konten seksual, atau mereka telah dikirim oleh orang lain, termasuk orang asing. Beberapa anak dan remaja telah meminta gambar seksual dari yang lain.

"Saya benar-benar kesal ketika pria itu mengirim saya gambar-gambar porno." Anak perempuan, berusia 12-14 tahun, Ghana.

"Saya pernah mengalami orang asing yang meminta 'harga saya' - yang berarti berapa biaya untuk melakukan aktivitas seksual." Anak laki-laki, berusia 16 tahun, Filipina.

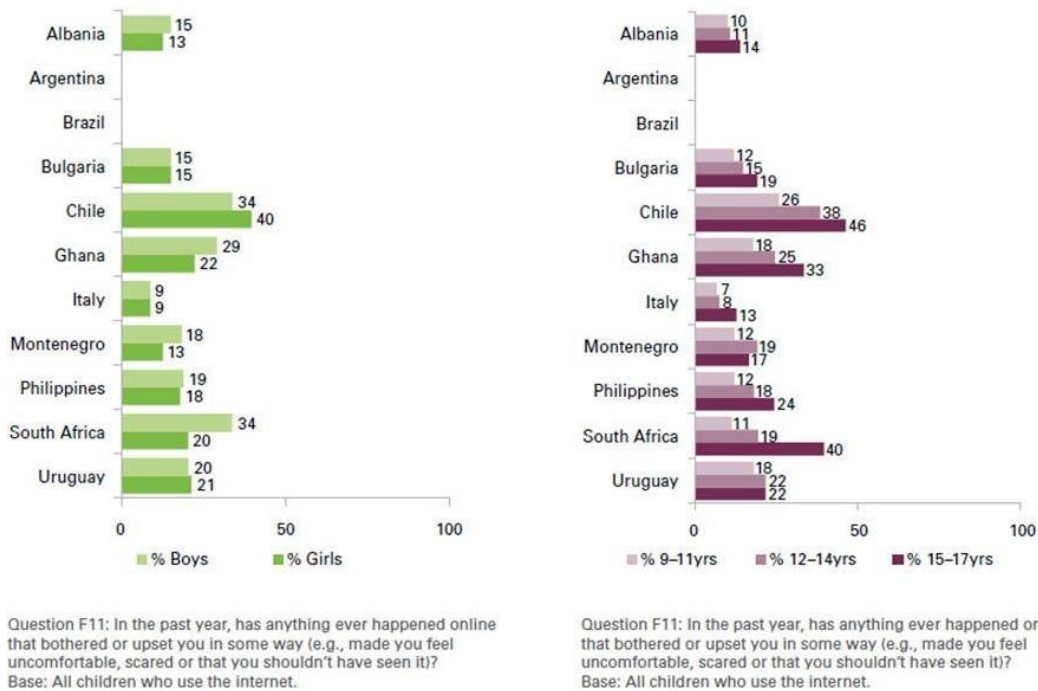
Di beberapa negara, banyak anak-anak dan remaja telah mengalami berbagai risiko online, tetapi jauh lebih sedikit laporan yang merasa dirugikan sebagai akibatnya. Temuan ini bervariasi menurut negara, dan kaum muda agak lebih mungkin mengalami bahaya daripada anak-anak yang lebih muda, mungkin karena mereka menghabiskan lebih banyak waktu online dan cenderung terlibat dalam berbagai aktivitas online yang lebih luas.

"Saya berada di Instagram dan saya mengklik komentar dan itu sangat lucu, jadi saya ingin melihat apa yang orang lain katakan dan saya mengklik tautan dan tiba-tiba perempuan telanjang muncul." Anak laki-laki, berusia 10 tahun, Serbia.

"Saya suka kuda, semua orang tahu itu. Saya sedang mencari beberapa gambar untuk wallpaper saya dan menemukan gambar mengerikan tentang seorang pria yang memotong kuda." Anak perempuan, berusia 10 tahun, Serbia.

"Saya sangat takut ... Saya melihat foto seorang anak laki-laki yang ditembak mati." Boy, berusia 12-14 tahun, Ghana.

Gambar 5: Anak-anak (%) yang pernah mengalami bahaya saat online, berdasarkan jenis kelamin dan usia<sup>21</sup>



Sumber: UNICEF

Anak-anak dan remaja dapat diperlakukan dengan cara yang menyakitkan baik secara online maupun offline. Di platform online, kerusakan dapat disebabkan baik oleh pesan yang menyakitkan atau jahat atau dengan dikeluarkan dari aktivitas kelompok atau dengan diancam. Pengalaman ini sering disebut sebagai 'cyberbullying'. Tetapi anak-anak dan remaja dapat sama-sama terluka dalam interaksi sehari-hari mereka secara offline. Proporsi yang kira-kira sama dari children dan orang muda yang diintimidasi oleh orang lain mengalami hal ini secara langsung dan online.

"Semua orang mulai menggoda dan bercanda pada seorang anak laki-laki. Dia akhirnya meninggalkan grup." Anak laki-laki, berusia 13-14 tahun, Argentina.

" Saya khawatir tentang cyberbullying karena dapat menyebabkan saya banyak kerusakan emosional." Anak perempuan, berusia 14 tahun, Uruguay.

Bagaimana anak-anak dan remaja menanggapi pengalaman yang menyakitkan secara online? Awalnya, mereka beralih ke teman atau saudara kandung mereka. Kemudian mereka mungkin memberi tahu orang tua mereka. Sangat sedikit anak-anak dan people kecil di negara-negara yang disurvei akan mencari dukungan dari guru mereka. Meskipun kaum muda menghadapi lebih banyak risiko daripada anak-anak yang lebih muda, mereka tidak menderita kerugian yang lebih besar – menunjukkan bahwa dengan pengalaman datanglah ketahanan.

Perlu dicatat bahwa anak-anak dan remaja tidak selalu mengenali 'online' dan 'offline' sebagai ruang yang berbeda. Untuk anak-anak dan remaja, pengalaman online – baik atau buruk – terkait dengan aspek-aspek lain dari kehidupan mereka.

<sup>21</sup> Angka ini diambil dari: Global Kids Online (2019). Global Kids Online: Laporan Komparatif, Kantor Penelitian UNICEF – Innocenti.

### Privasi adalah prioritas

Privasi adalah hak seorang anak, menurut Konvensi Hak-Hak Anak. Hal ini penting untuk mencapai otonomi dan penentuan nasib sendiri dan terkait dengan hak anak atas informasi, kebebasan berekspresi dan partisipasi. Anak-anak dan remaja dapat melindungi diri dari eksploitasi dengan membela privasi mereka. Mereka perlu mengelola identitas digital mereka dengan hati-hati dan melindungi data pribadi mereka sejauh mungkin.

Banyak anak-anak dan remaja melaporkan keterampilan privasi yang kuat dalam mengelola hubungan interpersonal mereka secara online - misalnya, mereka menyadari informasi yang harus dan tidak boleh mereka bagikan secara online atau Anda tahu cara mengubah pengaturan privasi media sosial mereka atau menghapus orang dari daftar kontak mereka. Ini menunjukkan bahwa upaya awal untuk mempromosikan keamanan internet di kalangan anak-anak dan remaja telah cukup berhasil. Banyak anak-anak dan remaja telah mengembangkan strategi untuk melindungi diri mereka sendiri secara online dan sadar bahwa mereka perlu mempertimbangkan risiko tertentu saat menggunakan Internet.

"Saya memiliki satu akun Facebook untuk teman sejati saya dan satu lagi untuk teman-teman yang baru saja saya temui secara online." Anak perempuan, berusia 14 tahun, Filipina.

"Ketika saya terhubung, saya sendiri bertanggung jawab atas apa yang saya lakukan." Anak perempuan, berusia 17 tahun, Uruguay.

Lebih bermasalah lagi, anak-anak dan remaja secara online dapat mengekspos informasi pribadi, foto, dan komunikasi mereka terhadap potensi pelecehan dan kontak yang tidak pantas dan tidak diinginkan.

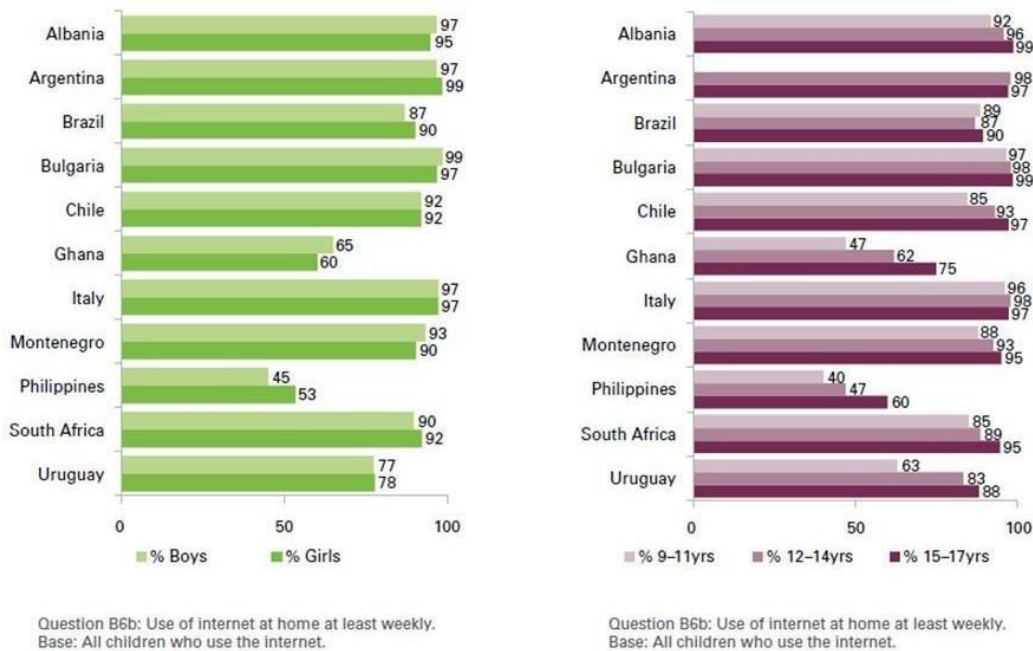
Anak-anak dan remaja juga dapat melakukan kontak dengan orang-orang online yang kemudian mereka temui secara langsung, meskipun ini masih relatif jarang. Kurang dari seperempat anak-anak dan remaja di semua negara telah bertemu langsung dengan seseorang yang pertama kali mereka kenal secara online.

Mungkin mengejutkan, anak-anak dan remaja kebanyakan menikmati pertemuan tatap muka ini dan melaporkan perasaan bahagia setelahnya - menunjukkan bahwa mereka mendapat manfaat dari menumbuhkan lingkaran pertemanan mereka dengan cara ini. Di sisi lain, bahkan dalam sejumlah kecil kasus di mana anak-anak dan remaja melaporkan kesal dengan pertemuan ini, ada alasan untuk khawatir.

Orang tua yang berbagi konten tentang anak-anak dan remaja mereka perlu mempertimbangkan bagaimana hal ini dapat memengaruhi anak. Ada kekhawatiran bahwa 'berbagi' (orang tua berbagi informasi dan foto anak-anak mereka secara online) dapat melanggar privasi anak, menyebabkan bullying, menyebabkan rasa malu, atau memiliki konsekuensi negatif di kemudian hari.<sup>22</sup> Orang tua dari anak-anak penyandang disabilitas dapat membagikan informasi tersebut untuk mencari dukungan atau saran, menempatkan anak-anak penyandang disabilitas pada risiko yang lebih tinggi untuk hasil yang merugikan.

<sup>22</sup> UNICEF dan Kantor Penelitian-Innocenti (2017), *Privasi Anak di Era Web 2.0 dan 3.0: Tantangan dan Peluang untuk Kebijakan*, [https://www.unicefirc.org/publications/pdf/Child\\_privacy\\_challengesopportunities.pdf](https://www.unicefirc.org/publications/pdf/Child_privacy_challengesopportunities.pdf)

Gambar 6: Anak-anak (%) yang menggunakan Internet di rumah setidaknya setiap minggu, berdasarkan jenis kelamin dan usia<sup>23</sup>



Sumber: UNICEF

Salah satu alasan mengapa orang tua ragu-ragu untuk terlibat dalam penggunaan Internet anak-anak dan remaja mereka adalah karena mereka sendiri tidak memiliki keahlian.

#### 4. Anak-anak dengan kerentanan

Anak-anak dan remaja dapat menjadi rentan karena berbagai alasan yang berbeda. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2019<sup>24</sup> menyatakan "*bahwa kehidupan digital anak-anak yang rentan jarang menerima perhatian bernuansa dan sensitif yang sama dengan yang cenderung menarik oleh kesulitan "kehidupan nyata". Selain itu, laporan tersebut melanjutkan dengan mengatakan bahwa paling banter mereka [anak-anak dan remaja] menerima saran keamanan online generik yang sama seperti semua anak-anak dan remaja lainnya orang, sementara intervensi spesialis diperlukan*".

Meskipun tiga contoh kerentanan spesifik disorot di sini, (anak-anak migran, anak-anak dengan gangguan spektrum autisme dan anak-anak penyandang disabilitas), ada banyak lainnya.

<sup>23</sup> Angka ini diambil dari: Global Kids Online (2019). Global Kids Online: Laporan Komparatif, Kantor Penelitian UNICEF – Innocenti.

<sup>24</sup> Adrienne Katz (2018), Vulnerable Children in a Digital World, <https://pwxp5srs168nsac2n3fnjyaa-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2019/02/Vulnerable-Children-in-a-Digital-World-FINAL.pdf>.

## Anak-anak migran

Anak-anak dan remaja dari latar belakang migran sering datang ke satu negara (atau sudah tinggal di sana) dengan serangkaian pengalaman dan harapan sosial-budaya tertentu. Sementara teknologi biasanya dianggap sebagai fasilitator untuk terhubung dan berpartisipasi, risiko dan peluang online dapat sangat berbeda di seluruh konteks. Selanjutnya, temuan empiris dan penelitian<sup>25</sup> menunjukkan fungsi vital media digital secara umum:

- Penting untuk orientasi (saat bepergian ke negara baru).
- Ini adalah fungsi sentral untuk apropriasi dan berkenalan dengan masyarakat / budaya negara penerima.
- Media sosial dapat memainkan peran kunci dalam menjaga kontak dengan keluarga dan teman sebaya, dan untuk mengakses informasi umum .

Di samping banyaknya aspek positif, media digital juga dapat membawa tantangan bagi para pendatang diantaranya:

- Infrastruktur – penting untuk memikirkan ruang aman online sehingga anak-anak dan remaja migran dapat memperoleh manfaat dari privasi dan keamanan.
- Sumber daya – migran menghabiskan sebagian besar uang mereka untuk kartu telepon prabayar.
- Integrasi – selain memiliki akses ke teknologi, anak-anak migran dan remaja juga perlu menerima pendidikan digital yang baik.

## Anak-anak dengan Gangguan Spektrum Autisme (ASD)

Spektrum autisme merangkum dua domain inti dalam proses diagnostik perilaku DSM-5<sup>26</sup>.

- Perilaku terbatas dan berulang (kebutuhan akan kesamaan).
- Kesulitan dengan perilaku sosial dan komunikatif.
- Sering terjadi bersama dengan disabilitas intelektual, masalah bahasa dan sejenisnya.

Teknologi dan Internet menawarkan peluang tanpa akhir bagi anak-anak dan remaja ketika belajar, berkomunikasi, dan bermain. Namun, di samping manfaat ini ada banyak risiko bahwa anak-anak dan remaja dengan ASD mungkin lebih rentan terhadap, seperti:

- Internet dapat memberi anak-anak dan remaja dengan autisme kesempatan untuk bersosialisasi dan minat khusus yang mungkin tidak mereka miliki secara offline.
- Tantangan sosial, seperti kesulitan memahami niat orang lain, dapat membuat kelompok ini rentan terhadap 'teman' dengan intensi yang buruk.
- Tantangan online sering kali terkait dengan karakteristik inti autisme: panduan konkret dan spesifik dapat meningkatkan pengalaman online individu, tetapi tantangan yang mendasarinya tetap ada.

<sup>25</sup> Better Internet for Kids (2017), Report on the proceedings of the Safer Internet Forum 2017, <https://www.betterinternetforkids.eu/documents/167024/1738388/Report+on+the+proceedings+of+the+Safer+Internet+Forum+2017/fa4db409-4fae-45b1-96ec-35943b7d975d>

<sup>26</sup> Cardwell C. Nuckols (2013), *The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, [https://dhss.delaware.gov/dsamh/files/si2013\\_dsm5foraddictionsmhandcriminaljustice.pdf](https://dhss.delaware.gov/dsamh/files/si2013_dsm5foraddictionsmhandcriminaljustice.pdf)

## Anak-anak penyandang disabilitas

Menurut beberapa penelitian konsultatif pertama tentang pengalaman anak-anak penyandang disabilitas di lingkungan digital, anak-anak ini merasa bahwa, dalam banyak hal, kehidupan digital dan online mereka adalah sangat mirip dengan anak-anak tanpa disabilitas. Namun demikian, ada sejumlah perbedaan yang berbeda dan penting.<sup>27</sup> Sementara mempertimbangkan ini, adalah penting untuk diingat bahwa tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh anak-anak penyandang disabilitas sangat bervariasi, sesuai dengan jenis dan sifat gangguan. Kebutuhan khusus mereka harus dipertimbangkan secara individual.<sup>28</sup>

Anak-anak dan remaja penyandang disabilitas menghadapi risiko online yang mirip dengan anak-anak dan remaja tanpa disabilitas, tetapi mereka mungkin juga menghadapi risiko khusus yang terkait dengan disabilitas mereka. Mereka 12 persen lebih mungkin mengalami cyberbullying daripada anak-anak dan remaja tanpa disabilitas. Beberapa anak dan remaja penyandang disabilitas mungkin kurang terampil dalam mengelola hubungan interpersonal mereka secara online atau membedakan antara informasi benar dan salah. Beberapa juga dapat dengan mudah dimanipulasi dalam membelanjakan uang, berbagi info yang tidak pantas, dll.

Anak-anak dan remaja penyandang disabilitas sering menghadapi pengucilan, stigmatisasi, dan hambatan (fisik, ekonomi, sosial dan sikap) dalam berpartisipasi dalam komunitas mereka. Pengalaman-pengalaman ini dapat berdampak negatif pada seorang anak penyandang disabilitas yang mencari interaksi sosial dan persahabatan di ruang online, yang sebaliknya bisa positif, membantu dalam membangun harga diri, dan menciptakan jaringan dukungan. Bagaimanapun, itu juga dapat menempatkan mereka pada risiko yang lebih tinggi untuk insiden grooming, ajakan online, dan / atau pelecehan seksual.

Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja yang mengalami kesulitan offline dan mereka yang terkena dampak kesulitan psikososial berada pada risiko yang lebih besar dari insiden tersebut.<sup>29</sup>

Pelaku grooming, ajakan online, dan/atau pelecehan seksual terhadap anak-anak dan remaja penyandang disabilitas dapat mencakup tidak hanya pelaku kekerasan istimewa yang menargetkan anak-anak dan remaja, tetapi juga mereka yang menargetkan anak-anak dan remaja people penyandang disabilitas. Pelanggar tersebut mungkin termasuk 'pemuja' – orang yang tidak dapat dibedakan yang tertarik secara seksual kepada penyandang disabilitas (paling sering diamputasi dan orang yang menggunakan alat bantu mobilitas), beberapa di antaranya bahkan berpura-pura menjadi disabilitas sendiri.<sup>30</sup> Tindakan oleh orang-orang uch dapat mencakup mengunduh foto dan video anak-anak dan remaja penyandang disabilitas (yang sifatnya tidak berbahaya), dan/atau membagikannya melalui forum khusus atau akun media sosial. Alat pelaporan di forum dan media sosial seringkali tidak memiliki jalur yang tepat untuk menangani tindakan tersebut.

<sup>27</sup> Lundy et al.(2019), *TWOCLICKSFORWARDANDONECLICKBACK: Reportonchildren withdisabilities in the digital environment*, <https://rm.coe.int/two-clicks-forward-and-one-click-back-report-on-children-with-disabili/168098bd0f>.

<sup>28</sup> ibid.

<sup>29</sup> Andrew Schrock et al. (2008), *Solicitation, Harassment, and Problematic Content*, [https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/ISTTF-LitReviewDraft\\_0.pdf](https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/ISTTF-LitReviewDraft_0.pdf).

<sup>30</sup> Richard L Bruno (1997), *Devotees, Pretenders and Wannabes: Two Cases of Factitious Disability Disorder, Sexual and Disability*, <https://link.springer.com/content/pdf/10.1023/A:1024769330761.pdf>

Beberapa anak dan remaja penyandang disabilitas mungkin menghadapi kesulitan dalam menggunakan, atau bahkan mengecualikan dari lingkungan online karena desain yang tidak dapat diakses (misalnya aplikasi yang tidak mengizinkan ukuran teks ditingkatkan), penolakan akomodasi yang diminta (misalnya perangkat lunak pembaca layar atau kontrol komputer adaptif), atau kebutuhan akan dukungan yang sesuai (misalnya pelatihan dalam cara menggunakan peralatan, dukungan satu lawan satu untuk menavigasi interaksi sosial).

<sup>31</sup>

Beberapa orang tua dari anak-anak dan remaja penyandang disabilitas mungkin terlalu protektif karena kurangnya pengetahuan mereka tentang cara terbaik untuk memandu penggunaan Internet oleh anak mereka atau melindungi mereka dari intimidasi atau pelecehan.<sup>32</sup>

Beberapa orang tua dari anak-anak dan remaja penyandang disabilitas dapat berbagi informasi atau media (foto, videos) anak mereka untuk mengejar dukungan atau saran, menempatkan anak mereka pada risiko pelanggaran privasi baik sekarang maupun di masa depan. Ini juga membawa risiko orang tua tersebut menjadi sasaran orang yang tidak mendapat informasi atau tidak bermoral yang menawarkan grooming, terapi, atau 'penyembuhan' untuk kedisabilitas anak mereka.<sup>33</sup>

## 5. Risiko dan tantangan baru yang muncul

### Internet of Things

Internet telah mengubah cara orang hidup. Ini menyediakan akses ke seluruh jumlah pengetahuan manusia, kapan saja, di mana saja. Bagi sebagian orang, hidup jauh lebih mudah dan jauh lebih 'nyaman' daripada sebelumnya. Namun pergeseran ini juga telah menghancurkan beberapa gaya hidup tradisional baik dalam bisnis maupun kehidupan pribadi. Misalnya, beberapa model bisnis sebelumnya telah sepenuhnya diubah atau dinegasikan dan, pada tingkat pribadi, interaksi wajah-wajah tampaknya telah berkurang oleh munculnya Internet.

Penting untuk mempertimbangkan Internet terbuka dan Internet of Things: Internet terbuka hanyalah virtual; itu tidak ada dalam kenyataan sehari-hari dan itu adalah pilihan untuk berinteraksi dengannya. Ini tidak benar dengan Internet of Things di mana benda-benda fisik dijiwai dengan kehidupan konektivitas, yang dimaksudkan untuk meningkatkan kehidupan kita – [tweeting toaster](#) hanyalah salah satu contoh seperti itu!

<sup>31</sup> UNO (2008), *Convention on the Rights of Persons with Disabilities and Optional Protocol*, <https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-e.pdf>. For guidelines on these rights, see Article 9 on Accessibility and Article 21 on Freedom of expression and opinion, and access to information

<sup>32</sup> Lundy et al. (2019), *TWO CLICKSFORWARDANDONECLICKBACK: Report on children with disabilities in the digital environment*, <https://rm.coe.int/two-clicks-forward-and-one-click-back-report-on-children-with-disabili/168098bd0f>.

<sup>33</sup> Sonia Livingstone et al. (2019), *UNICEF Innocenti Research Brief: Is There a Ladder of Children's Online Participation?*, [https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRB\\_2019-02%2013-2-19.pdf](https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRB_2019-02%2013-2-19.pdf)



Kemungkinan Internet of Things (IoT) tidak terhitung banyaknya. Sudah IoT tersedia dalam perangkat yang dapat dikenakan, lampu di rumah, kamera, mobil, toilet, kemasan, meter energi, sensor medis ... daftarnya tidak ada habisnya. IoT memiliki potensi untuk mengubah segalanya menjadi lebih baik. Memang, beberapa orang menganggapnya tertanam dalam 'revolution industri keempat'.

Ketika barang-barang ini digunakan di sekitar anak-anak (yaitu di rumah mereka) mereka dapat terkena risiko seperti yang terkait dengan penggunaan perangkat yang dapat dikenakan atau pakaian pintar, yang berpotensi berbagi lokasi mereka.

Ada peluang pasar yang sangat besar. Namun, ada juga beberapa potensi masalah:

#### *Masalah teknis/privasi*

- Keamanan perangkat – keamanan yang tepat bisa relatif mahal; rentan terhadap virus/malware.
- Keamanan komunikasi – enkripsi lebih lemah karena energi adalah faktor pembatas. Rentan terhadap manipulasi oleh pihak ketiga / pencurian identitas dll.
- Komunikasi yang selalu aktif – ada peningkatan ketergantungan pada perangkat yang selalu mengandalkan komunikasi.
- Keamanan data di cloud – secara realistis Anda tidak tahu siapa yang menggunakan data Anda.

#### *Masalah sosial*

- Pengucilan orang.
- Potensi penyalahgunaan data.
- Potensi teknologi untuk memfasilitasi situasi kekerasan dalam rumah tangga.<sup>34</sup> tahun

#### *Masalah ekonomi*

- Kehilangan pekerjaan.

#### *Masalah lingkungan*

- Polusi di setiap tahap (50 miliar perangkat dalam waktu lima tahun dari sekarang).

#### Mainan dan robotika yang terhubung

Dengan pertumbuhan kemajuan teknologi, ada perubahan mendasar dalam kehidupan manusia yang cenderung tidak hanya berlaku untuk orang dewasa tetapi, berkat munculnya "Internet mainan", untuk anak-anak dan remaja juga. Karena semakin banyak aspek kehidupan kita yang diubah menjadi data terkomputerisasi, pertimbangan perlu diberikan pada bagaimana melindungi anak-anak dan remaja dan memberi mereka peluang untuk tumbuh di dunia digital yang aman dan terjamin.

<sup>34</sup> Julie Inman Grant, 2019, When "smart" is not necessarily safe: the rise of connected devices extending domestic violence, <https://www.esafety.gov.au/about-us/blog/when-smart-not-necessarily-safe-rise-connected-devices-extending-domestic-violence>.

Pendapat tentang robotika telah berubah dan ada banyak perdebatan seputar 'robotifikasi' masa kanak-kanak.<sup>35</sup> Setelah dilihat sebagai membosankan, kotor dan berbahaya, industri dan ancaman terhadap tenaga kerja di lingkungan pabrik, robot telah berevolusi menjadi alat yang dianggap canggih, suportif dan sosial, dan sesuatu yang dapat berinteraksi dengan di rumah dan di waktu senggang. Sementara mainan telah lama dibuat sebagai robot, ada perubahan luar biasa yang membuat robot lebih canggih. Mereka tidak lagi hanya mengambil bentuk dan bentuk robot fiksi ilmiah klasik, tetapi sekarang menjadi hidup dalam mainan berjalan, berbicara, dan berpikir.

Ada beberapa perubahan teknologi yang signifikan di balik *robotifikasi*, yang dapat diringkas sebagai berikut:

- Peningkatan eksponensial dalam daya komputasi.
- Konektivitas seluler.
- Datafikasi dan informasi jaringan .
- Miniaturisasi sensor, mikrofon, dan kamera.
- Komputasi awan robotik.
- Kemajuan dalam kecerdasan buatan dan pembelajaran mesin.

Mungkin salah satu robot paling umum yang berinteraksi dengan anak-anak dan remaja saat ini adalah Siri; lucu sebagai percakapan dengan asisten digital mungkin, ini menunjukkan kedalaman kedewasaan di balik kecerdasan buatan (AI) dan algoritma yang mendorongnya. Robot sosial dapat didefinisikan sebagai "*Perangkat buatan yang diwujudkan yang dapat merasakan lingkungan (sosial) dan dengan sengaja dan otonom berinteraksi dengan (agen di) lingkungan itu mengikuti aturan sosial yang melekat pada perannya.*" Robot sosial mungkin sangat menarik bagi anak-anak dan remaja karena mereka adalah pengadopsi awal teknologi baru dan sering ditargetkan juga sebagai pengguna teknologi baru. Selain itu, anak-anak dan remaja biasanya memiliki bidang minat yang berbeda yang muncul tetapi tersebar. Akibatnya, bagaimanapun, anak-anak dan remaja mungkin lebih rentan terhadap efek berinteraksi dengan robot.

Fitur khas interaksi anak-robot meliputi:

- Mobilitas.
- Interaktivitas/Timbal Balik.
- "Naturalisasi" (ucapan, gerak tubuh, dan penglihatan daripada teks).
- Penyesuaian interaksi.
- Personalisasi.
- (Dis-)Embodiment.

Sementara proses mencerminkan:

- Antropomorfisme (menampilkan karakteristik atau perilaku manusia).
- Kehadiran sosial.
- Keterlibatan.
- Kesamaan yang dirasakan.

<sup>35</sup> Jochen Peter di Safer Internet Forum 2017: Better Internet for Kids (2017), Report on the proceedings of the Safer Internet Forum 2017, <https://www.betterinternetforkids.eu/documents/167024/1738388/Report+on+the+proceeding+of+the+Safer+Internet+Forum+2017/> f a4db409 -4fae-45b1 -96ec-35943b7d975d

Ada berbagai konsekuensi potensial untuk perkembangan kognitif anak-anak dan remaja, yang berasal dari interaksi mereka dengan robot, baik positif maupun negatif. Hasil positif termasuk peningkatan pembelajaran, yang dipersonalisasi untuk anak, terus diperbarui dan fasilitas belajar mandiri. Hasil yang kurang positif berasal dari "gelembung pendidikan" yang mirip dengan "gelembung filter" di Internet di mana konten dibatasi. Dalam kasus seperti itu, ada risiko fragmentasi dalam pengetahuan anak dan delivery dari banyak fakta, sedangkan gaya mengajar didasarkan murni pada pembelajaran algoritmik. Misalnya, ketika seorang anak mengajukan pertanyaan kepada Alexa (sebanyak mereka mungkin mengajukan pertanyaan kepada Google atau Bing), mereka hanya menerima satu jawaban, sehingga sulit bagi mereka untuk dapat menilai secara kritis konten yang disajikan kepada mereka.

Kekhawatiran serupa juga berlaku untuk perkembangan identitas anak. Studi berbasis penelitian<sup>36</sup> telah menunjukkan bahwa robot dapat memainkan peran penting dalam kehidupan anak-anak dan remaja dengan membantu mereka memperluas dan meningkatkan pencarian identitas mereka sepanjang masa remaja mereka. Namun, robot mengangkat masalah privasi, dan ada risiko bahwa mereka dapat digunakan sebagai mesin pengawas misalnya, menggunakannya untuk merekam siapa pun dalam jarak dekatnya dan karenanya menimbulkan masalah keamanan yang signifikan bagi orang tua dan anak-anak dan remaja.

Ketika datang ke aspek relasional, hubungan dengan robot mungkin tidak selalu mencerminkan hubungan nyata dalam kehidupan nyata. Di satu sisi, ini dapat menyebabkan anak-anak dan remaja terisolasi dari masyarakat, menemukan kenyamanan dalam algoritma yang menenangkan sendiri dan menghiburnya. Namun, itu juga bisa berarti bahwa robot dapat memberikan retret untuk "mendiskusikan" hal-hal yang sulit untuk diangkat dalam percakapan dengan orang tua dan teman sebaya. Hubungan kita dengan robot akan selalu menjadi hubungan pelayan / tuan, tetapi robot dapat semakin "berpura-pura merasakan" dan oleh karena itu, anak-anak dan remaja mungkin jatuh ke dalam perangkap mempertimbangkan hubungan ini otentik dan saling menguntungkan.

Seperti yang dinyatakan Jochen Peter, "robot memiliki lebih banyak hal untuk ditawarkan daripada mainan tradisional tetapi mereka juga menghadirkan risiko besar bagi pengguna termuda".<sup>37</sup>

### Permainan Online

Industri game telah melampaui film dan musik dalam hal pelanggan dan pendapatan. Selain itu, dengan munculnya game seluler yang dapat diakses di perangkat seluler kecil, lebih banyak orang yang bermain game daripada sebelumnya.

<sup>36</sup> Van Straten, C. L., Peter, J., & Kühne, R. (2019). Child-robot relationship formation: A narrative review of empirical research. *International Journal of Social*

<sup>37</sup> Van Straten, C. L., Peter, J., & Kühne, R. (2019). Child-robot relationship formation: A narrative review of empirical research. *International Journal of Social*

Penelitian State of Online Gaming 2019 menyoroiti bahwa 51,8 persen adalah gamer pria dan 48,2 persen adalah gamer wanita, berdasarkan tanggapan dari 4.500 konsumen di Prancis, Jerman, India, Italia, Jepang, Singapura, Republik Korea, Inggris, dan Amerika Serikat, usia 18 tahun ke atas yang bermain video game setidaknya sekali seminggu.<sup>38</sup> Dan 21 persen pemain video game berusia di bawah 18 tahun di Amerika Serikat sejak 2010.<sup>39</sup>

Penelitian terbaru di Prancis, Jerman, Spanyol, dan Inggris menemukan bahwa 54 persen dari semua orang berusia antara 6 dan 64 tahun bermain video game dengan 77 persen di antaranya bermain setidaknya selama satu jam seminggu. Selain itu, tiga perempat dari anak berusia 6 hingga 15 tahun di Jerman, Spanyol, Italia, Inggris, dan Prancis adalah pemain video game, ini menyumbang lebih dari 24 juta di lima GameTrack Pasar Eropa. Mereka memainkan berbagai perangkat tetapi sekitar 7 dari 10 gamer bermain di konsol atau perangkat pintar.<sup>40</sup>

Di seluruh dunia, ada lebih dari 2,5 miliar gamer video. Game PUBG memiliki jumlah pemain puncak tertinggi dengan 3 juta pemain dalam 1 jam.<sup>41</sup>

Salah satu platform terkemuka untuk melihat konten video game di seluruh dunia adalah Twitch yang menyumbang 54 persen dari pendapatan platform konten video game pada tahun 2017.

Pembelian dalam game adalah bagian yang semakin penting dari game online. Dengan konektivitas dan kecepatan Internet yang ditingkatkan, lebih banyak pemain mengunduh game mereka daripada membeli salinan fisik.

Di Afrika Selatan, transaksi online telah meningkat sebesar 13 persen untuk gamer dari 2018 hingga 2019.<sup>42</sup>

Meskipun penonton melakukan diversifikasi, industri game masih didominasi oleh pengembang pria dan sering melayani audiens pria heteroseksual yang diduga. Sayangnya, ini seringkali dapat menyebabkan karakter wanita yang terlalu seksual dan kurangnya karakter non-laki-laki, non-kulit putih untuk dimainkan sebagai.

Di samping rangkaian game seluler, ada juga pertumbuhan besar dalam game online. Tidak semua game dapat dimainkan secara online tetapi semua konsol game dapat online sekarang. Bermain game online juga berarti bahwa pengguna dapat bermain game bersama orang lain di Internet. Beberapa game hanya mengizinkan pengguna untuk bermain dengan orang-orang yang dengannya mereka adalah "teman", tetapi yang lain dapat mengelompokkan Anda dengan pemain lain dari across dunia – terkadang secara acak dan terkadang berdasarkan tingkat keterampilan atau preferensi.

<sup>38</sup> Limelight Networks (2019), *Market Research: The State of Online Gaming*, [http://img03.en25.com/Web/LLNW/%7B02ca9602-173c-43a4-9ee1-b8980c1ea459%7D\\_SOOG2019\\_MR\\_8.5x11.pdf](http://img03.en25.com/Web/LLNW/%7B02ca9602-173c-43a4-9ee1-b8980c1ea459%7D_SOOG2019_MR_8.5x11.pdf).

<sup>39</sup> Statista.com (2019), *U.S. Average Age of Video Gamers in 2019* | Statista, <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010/>.

<sup>40</sup> Isfe.eu (2019), *GameTrack In-Game Spending in 2019*, <https://www.isfe.eu/wpcontent/uploads/2019/12/GameTrack-In-Game-Spending-2019.pdf>.

<sup>41</sup> WEPC (2018), *2018 Video Game Industry Statistics, Trends & Data - The Ultimate List*, <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>.

<sup>42</sup> Chris Cleverly (2019), *Mobile Gaming in Africa*, <https://medium.com/kamari-coin/mobile-gaming-in-africa-cc8bb6d7c49b>

Ada sejumlah jenis permainan yang tersedia dan ini terus berubah. Beberapa game dan genre populer tercantum di bawah ini:

First-person shooter (FPS) – game aksi yang berfokus pada pertempuran berbasis senjata atau proyektil melalui sudut pandang orang pertama misalnya Call of Duty, Overwatch, BioShock, Battlefield

Aksi – petualangan – game di mana pemaintr menolok dan menjelajahi lingkungan yang sering kali melibatkan pertempuran dan pemecahan teka-teki misalnya Grand Theft Auto (GTA), Super Mario, Uncharted, The Legend of Zelda, God of War

Olahraga – Game yang merangsang strategi dan fisika olahraga profesional dunia nyata misalnya FIFA, Madden NFL, NBA

Sandbox/Open World – Game yang melibatkan penceritaan atau batasan minimal atau tanpa batasan, memungkinkan pemain bebas berkeliaran dan mengubah dunia virtual sesuka hati misalnya Minecraft, Terraria, Skyrim, Fallout

Multiplayer Online Battle Arena (Moba) – game online dimainkan sebagai dua tim yang bersaing yang mencoba menangkap atau menghancurkan markas satu sama lain misalnya Dota 2, League of Legends, Heroes of the Storm, Paragon

Ada kekhawatiran tentang kecanduan game online yang didefinisikan sebagai *gangguan permainan* oleh Organisasi World Health pada tahun 2018.<sup>43</sup> Ini telah didefinisikan dalam revisi ke-11 dari Klasifikasi Penyakit Internasional sebagai *pola perilaku bermain game ("digital-gaming" atau "video-gaming") yang ditandai dengan gangguan kontrol atas game, meningkatkan prioritas yang diberikan pada game daripada aktivitas lain sejauh game lebih diutamakan daripada minat lain dan aktivitas sehari-hari, dan kelanjutan atau eskalasi game meskipun terjadi konsekuensi negatif.*

Penting untuk dicatat bahwa agar gangguan permainan dapat didiagnosis, pola perilaku yang terkait dengannya perlu dilihat setidaknya selama 12 bulan.

Perhatian utama lainnya dengan game adalah tautan ke perjudian online. Beberapa game mendorong pengguna untuk mengambil kesempatan pada kotak jarahan misalnya, di mana pemain membeli kotak menggunakan mata uang dalam game (mata uang dalam game dibeli menggunakan uang sungguhan) di memerintahkan untuk menerima hadiah acak.<sup>44</sup>

Penelitian terbaru telah menemukan bahwa pasar kotak jarahan global diperkirakan bernilai £ 20 miliar.<sup>45</sup>

### Kecerdasan buatan dan pembelajaran mesin

Kecerdasan buatan menghasilkan banyak minat dari media. Aplikasi AI yang sedang diuji menjadi lebih luas. AI juga memicu kekhawatiran dan kekhawatiran tentang bias negatif yang dapat dimiliki AI.

<sup>43</sup> WHO (2018), WHO | Gaming Disorder, <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

<sup>44</sup> Parentzone.org.uk (date?), What Are Loot Boxes?, <https://parentzone.org.uk/article/what-are-loot-boxes>.

<sup>45</sup> RSPH(2019), Skins in the Game A High-Stakes Relationship between Gambling and Young People's Health and Wellbeing? <https://www.rsph.org.uk/uploads/assets/uploaded/a9986026-c6d7-4a76b300ba35676d88f9.pdf>

Penting untuk mendefinisikan AI dan pembelajaran mesin tetapi tidak ada definisi universal dan serbaguna yang tersedia. Itu tergantung pada tujuan, fokus dan tugas-tugas spesifik. Variasi definisi ini juga mencerminkan beragam definisi "kecerdasan manusia". Ada juga perbedaan antara tugas spesifik dan umum: manusia pandai dalam tugas-tugas umum, sedangkan untuk tugas-tugas tertentu, AI benar-benar maju.

Pembelajaran mesin paling sering mengacu pada metode di mana mesin dapat belajar berdasarkan data. Ini bertujuan untuk menggeneralisasi data untuk membuat model. Pembelajaran mesin mewakili 80 persen dari aplikasi AI saat ini.

Ada sejumlah masalah yang perlu dipertimbangkan, dalam hal AI:

- Masalah yang tidak jelas – definisi masalah adalah kunci kesuksesan.
- Ketersediaan data – sangat sering, datanya salah, tidak sesuai, "kotor", atau tidak cukup. Data yang digunakan untuk melatih dan mengembangkan AI dan layanan algoritmik kemungkinan akan diperoleh dari pengguna dewasa. Ini mungkin berarti bahwa sistem pengambilan keputusan algoritmik dan pengenalan pola yang menggunakan AI mungkin sangat berpusat pada orang dewasa dan oleh karena itu menghasilkan layanan yang misunderstand/ salah mengkategorikan risiko/perilaku oleh anak-anak. Dengan cara yang sama, kumpulan data dan model yang digunakan untuk membentuk dan menginformasikan proses pengambilan keputusan AI mungkin tidak secara akurat mewakili atau mempertimbangkan kebutuhan beberapa orang karena etnis, jenis kelamin, kedisabilitas, dll. Oleh karena itu, anak-anak dalam kelompok yang kurang terwakili ini mungkin mengalami kerugian tambahan, intersectional yang selanjutnya diperparah atau dieksploitasi oleh AI.
- Mengabaikan pemahaman – terkadang, hal-hal bekerja secara kebetulan atau model itu baik, tetapi untuk sesuatu selain masalah awal – misalnya, ada cerita di media yang menunjukkan ketika AI memiliki gambar yang salah diidentifikasi dalam pencarian.<sup>46</sup>
- Biaya kesalahan.

Kecerdasan buatan adalah perkembangan yang luar biasa, tetapi teka-teki yang dihasilkannya mirip dengan mobil self-driving.<sup>47</sup>

<sup>46</sup> James Vincent (2019), *If You Can Identify What's in These Images, You're Smarter than AI*, <https://www.theverge.com/2019/7/19/20700481/ai-machine-learning-vision-system-naturally-occurring-adversarial-examples>.

<sup>47</sup> Amy Maxmen (2018), *Self-Driving Car Dilemmas Reveal That Moral Choices Are Not Universal*, <https://www.nature.com/articles/d41586-018-07135-0>

## 6. Memahami risiko dan bahaya

Gambar 7 menunjukkan klasifikasi risiko online terhadap anak-anak. Diakui bahwa ada juga risiko terkait kesehatan dan kesejahteraan (penggunaan berlebihan, kurang tidur, dll.).

Gambar 7: Klasifikasi risiko online terhadap children<sup>48</sup>

Table 3: A classification of online risks to children

	<b>Content</b> Child as receiver (of mass productions)	<b>Contact</b> Child as participant (adult-initiated activity)	<b>Conduct</b> Child as actor (perpetrator / victim)
<b>Aggressive</b>	Violent / gory content	Harassment, stalking	Bullying, hostile peer activity
<b>Sexual</b>	Pornographic content	'Grooming', sexual abuse on meeting strangers	Sexual harassment, 'sexting'
<b>Values</b>	Racist / hateful content	Ideological persuasion	Potentially harmful user-generated content
<b>Commercial</b>	Advertising, embedded marketing	Personal data exploitation and misuse	Gambling, copyright infringement

Source: EU Kids Online (Livingstone, Haddon, Görzig, & Ólafsson, 2010)

Sumber: EU Kids Online (Livingstone, Haddon, Görzig, dan Ólafsson (2011)

### Studi kasus 1

Ini adalah contoh seorang anak laki-laki yang menonton video yang menunjukkan pembunuhan seorang pilot maskapai Yordania oleh ISIS<sup>1</sup>. Anak laki-laki itu mendengar cerita itu dan apa yang terjadi di berita yang disiarkan di radio dalam perjalanan pulang-pulang dari sekolah bersama ibunya. Dia mengajukan pertanyaan tentang ini, tetapi dia tidak siap untuk membicarakannya. Dia mematikan radio dan mereka pulang dalam diam. Bocah itu benar-benar khawatir tentang apa yang dia dengar – pilot telah dibakar hidup-hidup – dan ketika dia sampai di rumah, dia melakukan pencarian online untuk mencari tahu lebih banyak dan mencoba dan memahami apa yang telah terjadi. Salah satu hal yang ditawarkan kepadanya oleh mesin pencari adalah video yang menunjukkan apa yang telah terjadi - itu diposting oleh saluran berita. Anak laki-laki itu mengatakan dia tahu bahwa dia harus berhenti menonton saya tidak segera setelah dia mulai tetapi tidak bisa dan dia menonton seluruh video. Itu telah membuatnya kesal; dia mengalami mimpi buruk dan sangat tertekan oleh seluruh pengalaman – namun dia tidak memberi tahu siapa pun karena dia takut dengan reaksi mereka dan benar-benar merasa dia akan disalahkan.

<sup>1</sup> CBS News (2015), *ISIS Video Shows Jordanian Pilot Being Burned to Death*, <https://www.cbsnews.com/video/isis-video-shows-jordanian-pilot-being-burned-to-death/>

<sup>48</sup> Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., and Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full findings*. LSE, London: EU Kids Online, <http://eprints.lse.ac.uk/33731/>

Mungkin tanggapan dari ibu dapat dimengerti dan menunjukkan bahwa orang dewasa akan sering berjuang untuk berurusan dengan beberapa konten yang dapat tersedia secara online. Tidak peduli seberapa menantang dan sulitnya untuk melakukan percakapan ini, penting untuk memilikinya. Orang tua harus bersedia mendengarkan anak-anak mereka dan menciptakan lingkungan di mana diskusi dapat terjadi tentang masalah apa pun yang meresahkan bagi mereka.

### Konten

- Paparan terhadap konten ilegal dan/atau berpotensi berbahaya, seperti pornografi, perjudian, situs web yang membahayakan diri sendiri, dan konten lain yang tidak pantas untuk anak-anak dan remaja. Dalam kebanyakan kasus, operator situs web ini tidak mengambil langkah-langkah efektif untuk membatasi akses anak-anak dan remaja.
- Paparan kontak dengan pengguna lain.
- Perilaku menyakiti diri sendiri, merusak, dan kekerasan .
- Paparan radikalisme dan rasisme serta ucapan dan gambar diskriminatif lainnya.
- Mengandalkan atau menggunakan informasi yang tidak akurat atau tidak lengkap yang ditemukan secara online, atau informasi dari sumber yang tidak diketahui atau tidak dapat diandalkan.
- Pembuatan, penerimaan, dan penyebaran konten ilegal dan berbahaya.

### Manipulasi online

Anak-anak dan remaja semakin hadir di lingkungan online seperti jejaring sosial di mana mereka dihadapkan pada berbagai konten, disaring secara algoritmik, dengan tujuan untuk memanipulasi mereka dengan satu atau lain cara.

Contohnya termasuk manipulasi politik (mempromosikan sudut pandang politik tertentu), berita palsu (menyebarkan informasi palsu dengan niat politik, komersial atau lainnya), iklan (menciptakan lampiran awal anak-anak dan remaja terhadap merek atau produk tertentu).

Lingkungan yang disesuaikan secara algoritmik ini dapat sangat memengaruhi perkembangan, pendapat, preferensi, nilai, dan kebiasaan anak muda yang sehat dengan mengisolasi mereka dalam "gelembung filter" dan mencegahnya menjelajahi dan mengakses berbagai pendapat dan konten secara bebas.

### Kontak

- Berpura-pura menjadi orang lain, seringkali anak lain, sebagai bagian dari upaya yang disengaja untuk menyakiti, melecehkan, atau menindas orang lain.

### Ajakan atau grooming online

Konvensi Dewan Eropa tentang Perlindungan Anak-anak terhadap Eksploitasi Seksual dan Pelecehan Seksual (Konvensi Lanzarote) menetapkan bahwa grooming (ajakan anak-anak untuk pesta seksual) adalah proposal yang disengaja, melalui teknologi informasi dan komunikasi, dari orang dewasa untuk bertemu dengan seorang anak yang belum mencapai usia legal untuk aktivitas seksual, untuk tujuan melakukan tindakan pelecehan seksual atau menghasilkan materi pelecehan seksual terhadap anak <sup>49</sup>.

<sup>49</sup> Council of Europe (1957), *Article 23 of the Treaty No. 201: Convention on the Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <https://www.coe.int/en/web/conventions/full-list> .



Ajakan itu tidak serta merta menghasilkan pertemuan secara langsung. Ini mungkin tetap online dan tetap menyebabkan bahaya serius bagi anak, misalnya melalui produksi, kepemilikan, dan transmisi materi pelecehan seksual anak.<sup>50</sup>

Dalam konteks ajakan seksual, atau grooming, ada lebih banyak fokus pada proses viktimisasi karena penelitian ini sebagian besar melibatkan anak-anak dan remaja itu sendiri.

#### Studi kasus 2

Ini adalah contoh seorang Anak perempuan berusia 13 tahun yang sedang being mengirim foto-foto yang tidak pantas dari seorang pria di Instagram. Pria itu membagikan foto-foto telanjang dirinya dan juga meminta Anak perempuan itu untuk mengirim foto telanjang dirinya kepadanya. Anak perempuan itu tidak mewajibkan, dia memblokir pria itu, melaporkannya ke Instagram dan juga berbicara ke beberapa temannya jika hal yang sama terjadi pada mereka, dan itu terjadi. Meskipun dia telah melakukan semua hal yang benar, Anak perempuan itu tidak memberi tahu orang tuanya karena takut akan reaksi mereka. Dia yakin bahwa mereka akan memberitahunya bahwa dia tidak dapat menggunakan Instagram lagi dan baginya ini bukanlah pilihan. Dia menjelaskan bahwa Instagram adalah tempat semua temannya berbagi berita, gosip dan membuat pengaturan sosial mereka, membahas apa yang terjadi di sekolah hari itu dan sebagainya. Anak perempuan itu benar-benar marah bahwa orang tuanya (dalam keinginan untuk melindunginya) akan memberitahunya bahwa dia harus berhenti menggunakan platform (Instagram). Masalahnya adalah bahwa Anak perempuan itu tidak melakukan kesalahan apa pun - pria yang mengirim gambar adalah orang yang berperilaku tidak pantas. Ini adalah reaksi yang dapat dimengerti bagi orang tua untuk ingin melindungi anak-anak mereka tetapi tentunya tidak benar untuk menghukum anak Anda atas sesuatu yang telah dilakukan orang lain. Kita harus berasumsi bahwa sebagian besar atau semua dari apa yang dilakukan Anak perempuan ini di Instagram baik-baik saja. Penting bagi orang tua untuk memikirkan reaksi mereka ketika anak-anak mereka memberi tahu mereka tentang masalah yang mereka temui secara online. Mereka juga perlu mendengarkan dan memberikan dukungan mereka kepada anak-anak mereka.

Intimidasi dan pelecehan.

Bullying atau perundungan dimanapun dan bagaimanapun, itu terjadi. Perundungan online bisa sangat mengecewakan dan merusak karena cenderung menyebar lebih luas, dengan tingkat publisitas yang lebih besar. Selain itu, konten yang beredar secara elektronik dapat muncul kembali kapan saja, yang membuat korban bullying lebih sulit untuk mendapatkan penutupan atas insiden tersebut; mungkin berisi gambar visual yang merusak atau kata-kata yang menyakitkan; konten tersedia 24 jam sehari. Bullying dengan cara elektronik dapat terjadi 24/7, sehingga dapat menyerang privasi korban bahkan di tempat-tempat yang 'aman' seperti di rumah, informasi pribadi dapat dimanipulasi, gambar visual diubah, dan diteruskan ke orang lain. Selanjutnya, itu dapat dilakukan secara anonim.<sup>51</sup>

<sup>50</sup> Committee of the Parties to the Convention on the Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse (2015), *Opinion on Article 23 of the Lanzarote Convention and its explanatory note*, <http://rm.coe.int/coermpubliccommonsearchservices/displaydctmcontent?documentid=090000168064de98>

<sup>51</sup> Dr Tanya Byron (2008), *The Report of the Byron Review: Safer Children in a Digital World*, <https://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20120107041050/>, <https://www.education.gov.uk/publications/eorderingdownload/dcsf-00334-2008.pdf>.

Anak-anak dan remaja yang menjadi korban secara offline kemungkinan akan menjadi korban secara online<sup>52</sup>. Menurut penelitian terbaru, anak-anak penyandang disabilitas lebih mungkin mengalami pelecehan dalam bentuk apa pun<sup>53</sup>, dan secara khusus lebih mungkin mengalami viktimisasi seksual<sup>54</sup>, menempatkan mereka pada risiko yang lebih tinggi secara online.

Viktimisasi dapat mencakup perundungan, pelecehan, pengucilan, dan diskriminasi berdasarkan disabilitas aktual atau yang dirasakan anak, atau pada aspek-aspek yang terkait dengan disabilitas mereka seperti cara mereka berperilaku atau berbicara, atau peralatan atau layanan mereka menggunakan. Beberapa risiko dapat melibatkan:

- Pencemaran nama baik dan kerusakan reputasi.
- Penggunaan kartu kredit yang tidak sah: kartu kredit orang tua atau orang lain yang dapat digunakan untuk membayar biaya keanggotaan, biaya layanan lainnya, dan barang dagangan.
- Upaya kriminal untuk menyamar sebagai pengguna Internet, terutama untuk keuntungan finansial. Dalam beberapa kasus, ini mungkin termasuk pencurian identitas, meskipun ini biasanya dikaitkan dengan upaya untuk menipu orang dewasa.
- Iklan yang tidak diinginkan: beberapa perusahaan mengirim spam kepada anak-anak melalui situs web untuk menjual produk. Ini menimbulkan masalah persetujuan pengguna dan bagaimana hal ini harus diperoleh. Ada undang-undang yang tidak mencukupi di bidang ini, dan sangat sulit untuk menentukan kapan anak-anak dan remaja dapat memahami transaksi data. Memang, bagaimana menerapkan aturan-aturan ini di Internet sudah menjadi perhatian utama, dan akses ponsel menonjolkan masalahnya.
- Kontak yang tidak diinginkan, terutama dengan penipu dewasa yang menyamar sebagai anak-anak dan remaja.

### Tingkah laku

- Pengungkapan informasi pribadi yang mengarah pada risiko cedera fisik.
- Kerusakan fisik melalui pertemuan kehidupan nyata dengan kenalan online, dengan kemungkinan pelecehan fisik dan seksual.
- 'Sexting', berbagi gambar intim, yang dapat mengakibatkan pelecehan seksual, sextortion, grooming dan pelecehan berbasis gambar.<sup>55</sup>

### Sexting

Perilaku umum oleh remaja adalah 'sexting' (berbagi gambar atau teks seksual melalui ponsel). Gambar dan teks ini sering dibagikan antara mitra dalam suatu hubungan atau dengan calon mitra, tetapi terkadang akhirnya dibagikan dengan audiens yang jauh lebih luas. Diperkirakan tidak mungkin bahwa remaja muda memiliki pemahaman yang memadai tentang implikasi dari perilaku ini dan potensi risiko yang ditimbulkannya.<sup>56</sup>

<sup>52</sup> Schrock et al. (2008), *Online Threats to Youth: Solicitation, Harassment, and Problematic Content*, [https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/RAB\\_Lit\\_Review\\_121808\\_0.pdf](https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/RAB_Lit_Review_121808_0.pdf)

<sup>53</sup> UNICEF (2013), *State of the World's Children Report: Children with Disabilities*, [https://www.unicef.org/publications/files/sowc2013\\_exec\\_summary\\_eng\\_lo\\_res\\_24\\_apr\\_2013.pdf](https://www.unicef.org/publications/files/sowc2013_exec_summary_eng_lo_res_24_apr_2013.pdf).

<sup>54</sup> Mueller-Johnson, Eisner and Obsuth (2014), *Sexual Victimization of Youth With a Physical Disability: An Examination of Prevalence Rates, and Risk and Protective Factors*, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0886260514534529><sup>55</sup> Lanzarote Committee (2019), *Opinion on child sexually suggestive or explicit images and/or videos generated, shared and received by children*, <https://rm.coe.int/opinion-of-the-lanzarote-committee-on-child-sexually-suggestive-or-exp/168094e72c>

<sup>56</sup> UNICEF (2011), *Child Safety Online: Global Challenges and Strategies*, [http://www.unicef.it/allegati/child\\_safety\\_online\\_1.pdf](http://www.unicef.it/allegati/child_safety_online_1.pdf).

Kekhawatiran serius dengan sexting adalah bahwa anak-anak dan remaja mungkin menciptakan materi pelecehan seksual anak ilegal, yang dapat menyebabkan sanksi hukum yang serius. Beberapa bahayanya antara lain:

- Penargetan melalui spam dan iklan dari perusahaan yang menggunakan situs Internet untuk mempromosikan produk yang ditargetkan usia dan/atau minat.
- Perilaku yang mengakibatkan risiko kesehatan seperti waktu layar: Penggunaan Internet dan/atau game online yang kompulsif dan berlebihan, sehingga merugikan aktivitas sosial dan/atau luar ruangan yang penting untuk kesehatan, pembangunan kepercayaan diri, perkembangan sosial, dan kesejahteraan umum.
- Pelanggaran hak mereka sendiri atau hak orang lain melalui plagiarisme dan mengunggah konten (terutama foto) tanpa izin. Mengambil dan mengunggah foto yang tidak pantas tanpa izin telah terbukti berbahaya bagi orang lain.
- Pelanggaran hak cipta orang lain misalnya dengan mengunduh musik, film, atau acara TV yang harus dibayar.
- Representasi yang salah tentang usia seseorang: baik anak yang berpura-pura menjadi lebih tua untuk mendapatkan akses ke situs web yang tidak pantas usia atau oleh orang tua yang berpura-pura menjadi anak-anak.
- Penggunaan akun email orang tua tanpa persetujuan: persetujuan orang tua diperlukan untuk mengaktifkan beberapa akun online, yang mungkin sulit dihapus oleh orang tua setelah diaktifkan. Anak-anak dan remaja menggunakan metode ini untuk menghindari izin.

Survei EU Kids Online 2020 menggambarkan bagaimana anak-anak dan remaja menggunakan media baru – berbeda dengan bagaimana orang berpikir mereka menggunakannya.<sup>57</sup> Penelitian lain mengeksplorasi bagaimana anak-anak berpikir bahwa hak-hak mereka harus dilindungi di lingkungan digital<sup>58</sup> serta bekerja pada pengalaman anak-anak penyandang disabilitas.<sup>59</sup>

Tujuan utama dari kampanye keamanan online adalah untuk mengubah perilaku, termasuk mendorong perilaku online yang lebih aman oleh anak-anak dan remaja, mendorong pengasuhan online yang efektif dan mendorong orang lain yang berinteraksi dengan anak-anak dan remaja untuk mengajari mereka agar tetap aman saat online (anggota keluarga besar, guru, dll.).

Keamanan Internet anak-anak dan remaja tidak boleh dilihat secara terpisah melainkan sebagai salah satu yang memiliki kesamaan dalam berbagai inisiatif mengenai anak-anak dan remaja, keamanan mereka dan Internet.

<sup>57</sup> Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., and Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online, <http://www.jise.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/eu-kids-online/reports/EU-Kids-Online-2020-10Feb2020.pdf>.

<sup>58</sup> Council of Europe (2017), *It is Our World: Children's Views on How to Protect Their Rights in the Digital World*, <https://rm.coe.int/it-s-our-world-children-s-views-on-how-to-protect-their-rights-in-the-1680765dff>.

<sup>59</sup> Lundyet al.(2019), *TWOCLICKSFORWARDANDONECLICKBACK: Report on children with disabilities in the digital environment*, <https://rm.coe.int/two-clicks-forward-and-one-click-back-report-on-children-with-disabili/168098bd0f>

## 7. Peran orang tua, pengasuh, dan wali dapat dimainkan

Orang tua perlu mendukung anak-anak dan remaja agar mereka dapat memperoleh manfaat dari teknologi dengan aman. Mereka harus memiliki pendekatan yang seimbang dan mengakui berbagai manfaat yang dapat diberikan oleh Internet. Orang tua mungkin cenderung untuk fokus pada banyak manfaat pendidikan / keterampilan positif yang dapat diperoleh secara online tetapi penting bahwa mereka juga mempertimbangkan dan menghargai manfaat sosial yang mungkin diperoleh anak-anak - bermain dan mengeksplorasi minat pribadi dapat menjadi motivator utama bagi anak-anak untuk menggunakan Internet. Memiliki pemahaman tentang hal ini dapat membantu orang tua untuk lebih melibatkan dan mendukung anak-anak. Untuk memastikan bahwa anak-anak dan remaja menggunakan situs Internet dengan aman dan bertanggung jawab, orang tua, pengasuh, dan wali harus menyadari hal-hal berikut:

1. Biasakan diri mereka dengan risiko dan peluang yang mungkin dihadapi anak-anak dan remaja mereka secara online. Penting untuk dapat mengenali potensi ancaman yang mungkin dihadapi anak-anak mereka, sambil mengingat bahwa risikonya mungkin tidak mengakibatkan bahaya.
2. Tetap aktif terlibat dalam apa yang dilakukan anak-anak mereka secara online, jenis konten yang mereka tonton, bagikan atau buat, layanan, platform, dan permainan yang mereka gunakan, dan orang-orang yang terhubung dengan mereka. Selalu membantu bagi orang tua untuk mencoba layanan yang digunakan anak-anak mereka.
3. Orang tua harus membiasakan diri dengan situs web dan permainan yang bagus untuk pembelajaran dan hiburan yang dapat mereka gunakan dengan anak-anak mereka. Situs web atau permainan yang baik akan memiliki halaman keamanan khusus dengan tautan yang jelas, mekanisme pelaporan dan panduan untuk anak-anak dan remaja dan orang tua / pengasuh mereka.
4. Lakukan dialog yang teratur, jujur dan terbuka dengan anak-anak dan remaja yang sesuai dengan usia dan perubahan dari waktu ke waktu.
  - a. Pastikan anak-anak dan remaja memahami risiko yang mungkin mereka temui dan menyetujui tindakan yang akan mereka ambil jika mereka bertemu dengan mereka – ini bisa jadi hanya berbicara dengan Anda.
  - b. Dorong anak-anak dan remaja untuk berpikir tentang bagaimana mereka dapat menjadi warga digital yang baik, memikirkan apa yang mereka bagikan tentang diri mereka sendiri dan orang lain, membantu mereka mengadopsi cara yang positif berperilaku online.
  - c. Dorong pemikiran kritis tentang apa yang mereka lihat secara online, bicarakan tentang bagaimana tidak semua orang adalah siapa yang mereka katakan, atau apa yang mereka lihat mungkin tidak benar. Bicara tentang manipulasi citra diri, dan berita palsu yang berusaha mengeksploitasi orang.
  - d. Bicara tentang tekanan teman sebaya dan ketakutan kehilangan dan mengelola persahabatan secara online.
  - e. Bicara tentang iming-iming teknologi adiktif dan imersif, terutama pada layanan gratis, di mana waktu yang mereka habiskan untuk online dan data yang mereka bagikan adalah mata uang atau model bisnis.

5. Pastikan bahwa anak tahu kapan dan di mana mendapatkan bantuan. Ini bisa berupa orang tua atau pengasuh mereka, seorang guru atau orang dewasa tepercaya lainnya. Menumbuhkan sikap bahwa jika mereka mengalami sesuatu yang mengganggu secara online, mereka harus mendiskusikannya dengan orang dewasa yang tepercaya.
6. Setujui aturan family untuk penggunaan perangkat yang terhubung, memahami bahwa orang tua atau pengasuh adalah panutan untuk perilaku online.
7. Pastikan bahwa anak-anak memiliki diet digital yang seimbang, sehingga waktu mereka secara online adalah waktu yang dihabiskan dengan baik dan mengandung campuran kegiatan yang mencakup belajar, berkreasi, dan terhubung dengan cara positif. Gunakan alat bawaan untuk meninjau pola penggunaan seputar berapa banyak waktu yang dihabiskan untuk aplikasi dan layanan.
8. Pastikan Anda dan anak-anak Anda adalah pengguna alat yang cakap. Ada banyak alat yang dapat membantu orang tua dengan 'manajemen' teknologi yang terhubung baik di dalam maupun di luar rumah.
  - a. Pertimbangkan semua perangkat yang terhubung, bukan hanya smartphone, tablet, dan PC yang jelas. Sertakan konsol game, asisten pribadi, televisi yang terhubung, dan perangkat lain yang terhubung secara online.
  - b. Gunakan rating usia untuk membantu memutuskan konten, game, aplikasi, dan layanan apa yang dapat diakses oleh anak-anak dan remaja. Ketahuilah bahwa peringkat usia mungkin berbeda di toko aplikasi dan platform aktual itu sendiri. Pertimbangkan untuk menggunakan pengaturan untuk mengontrol aplikasi dan game apa yang dapat diunduh dan digunakan.
  - c. Lihat untuk menggunakan pemfilteran jaringan, sering disebut sebagai kontrol orang tua, dan mesin telusur atau kontrol yang aman untuk memfilter konten yang dapat diakses anak-anak dan remaja secara online.
  - d. Sebagai sebuah keluarga, pahami bagaimana dan kapan harus melaporkan konten apa pun yang tidak mereka sukai, khawatirkan, atau khawatirkan atau yang mereka rasa melanggar syarat dan ketentuan. Ketahui cara memblokir kontak yang tidak diinginkan atau tidak diminta.
  - e. Pikirkan dengan sangat hati-hati tentang penggunaan aplikasi dan teknologi pemantauan yang melacak penggunaan Internet anak . Mereka dapat memiliki konsekuensi yang tidak diinginkan dari mendorong perilaku yang lebih rahasia secara online dan juga dapat menyebabkan kerusakan dalam situasi kekerasan dalam rumah tangga dan keluarga. Jika Anda menggunakannya, jelaskan kepada anak Anda apa yang Anda pantau dan mengapa.
  - f. Yang penting, seiring bertambahnya usia anak-anak dan remaja dan dewasa, menilai kembali penggunaan kontrol dan pembatasan untuk memastikan mereka sesuai dengan usia; penting untuk menumbuhkan ketahanan pada anak Anda untuk dapat berkembang secara online.
9. Ajari anak-anak Anda untuk tidak membagikan kata sandi akses mereka dengan teman atau saudara kandung. Pikirkan tentang kapan dan di mana mereka membagikan informasi pribadi, misalnya profil yang dapat dilihat secara global mungkin ingin menggunakan gambar profil non-pribadi dan meminimalkan informasi pribadi seputar usia, sekolah, dan lokasi.

10. Jangan berasumsi bahwa semua orang di Internet menargetkan anak Anda. Secara umum, situs web anak-anak dapat aman dan dapat memberikan pengalaman sosial dan pendidikan yang luar biasa dan kreatif untuk anak Anda, tetapi ingatlah untuk tetap terlibat dan sadar.
11. Tetap tenang dan jangan langsung mengambil kesimpulan jika Anda mendengar atau melihat sesuatu yang mengkhawatirkan Anda tentang perilaku anak Anda atau perilaku salah satu teman online mereka. Hindari mengancam untuk menghapus atau menyita perangkat karena dapat menjadi penyelamat sosial bagi sebagian anak muda. Jika anak Anda takut bahwa Anda akan menghapusnya, mereka cenderung enggan untuk berbagi masalah atau kekhawatiran yang mungkin mereka miliki.
12. Pemulihan dan pembelajaran dari pengalaman adalah elemen penting untuk mengembangkan ketahanan digital. Jika anak mengalami risiko atau bahaya secara online, orang tua dapat membantu anak-anak mereka untuk menemukan cara untuk pulih sehingga mereka dapat dengan aman mendapatkan manfaat dari aspek positif bila perlu dan hindari pengecualian jika memungkinkan.

### Ke mana harus pergi untuk meminta bantuan?

Banyak negara memiliki saluran bantuan di mana anak-anak dan remaja dapat melaporkan masalah. Ini dipublikasikan secara luas dan negara yang berbeda memiliki pendekatan yang berbeda untuk menyampaikan pesan ini. Sangat penting bahwa anak-anak dan remaja menyadari bahwa tidak ada kata terlambat untuk melaporkan masalah dan bahwa dengan melakukan itu mereka dapat membantu orang lain.

Sementara anak-anak dan remaja mengakui bahwa mereka kadang-kadang membiarkan diri mereka terlibat dalam perilaku berisiko, mereka tidak menunjukkan banyak kecemasan tentang risiko yang melekat pada jenis perilaku ini dan menunjukkan preferensi untuk mencoba memecahkan masalah sendiri atau dalam kelompok sebaya mereka. Ini menunjukkan bahwa mereka beralih ke orang tua mereka atau orang dewasa lain only dalam kasus-kasus masalah yang berpotensi 'dramatis'. Ini adalah masalah terutama dengan anak laki-laki yang lebih tua yang mungkin lebih mungkin hanya menggunakan tombol 'Laporkan Penyalahgunaan'<sup>60</sup> (seperti yang dikembangkan oleh Virtual Global Task Force) alih-alih juga menjangkau orang tua atau orang dewasa lainnya. Namun, ini tidak terjadi pada semua anak dan remaja. Kita dapat melihat bahwa anak-anak dan remaja yang sadar akan risiko, melakukan kegiatan mereka sendiri tetapi seringkali tidak memiliki pandangan yang sama tentang teknologi baru yang menyiratkan bahwa orang dewasa harus menjadi titik fokus untuk menilai dan memantau perilaku anak-anak dan remaja.<sup>61</sup>

<sup>60</sup> Europol (2019), *2019 Virtual Global Taskforce Releases Environmental Scan*, <https://www.europol.europa.eu/newsroom/news/2019-virtual-global-taskforce-releases-environmental-scan>.

<sup>61</sup> Manida Naebklang (2019), *Report of the World Congress III against Sexual Exploitation of Children & Adolescents*, [https://www.ecpat.org/wp-content/uploads/legacy/ECPATWCIIIReport\\_FINAL.pdf](https://www.ecpat.org/wp-content/uploads/legacy/ECPATWCIIIReport_FINAL.pdf).

Ada kebutuhan untuk berhati-hati dalam membuat perbedaan sederhana antara dunia offline dan online, karena ini, tidak lagi captures bagaimana kehidupan kita sehari-hari telah menjadi, semakin terkait dengan teknologi online. Bagi banyak anak-anak dan remaja, ini berarti negosiasi yang cermat antara peluang yang ditawarkan teknologi (seperti mengeksplorasi identitas mereka, membangun hubungan dekat dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi) dan risiko (mengenai privasi, kesalahpahaman, dan practices yang kasar) yang diberikan oleh komunikasi yang dimediasi internet.<sup>62</sup>

Orang tua dan pendidik harus menyadari bahwa jika mereka mencurigai pelecehan seksual online maka pelaku harus diblokir dan komunikasi dipertahankan sebagai bukti. Orang tua tidak boleh melihat gambar seksual yang dibuat oleh anak mereka atau anak-anak lain. Materi-materi ini harus diserahkan kepada penegak hukum, dan pelecehan atau eksploitasi online terhadap anak-anak harus dilaporkan kepada otoritas yang sesuai. Orang tua tidak boleh berpose sebagai anak mereka untuk "membuktikan" pelecehan.

Informasi lebih lanjut dapat ditemukan tentang cara melaporkan gambar seksual anak-anak di

sini: Internet Watch Foundation – <https://www.iwf.org.uk/>

NCMEC - <https://report.cybertip.org/>

Europol – <https://www.europol.europa.eu/report-a-crime/law-enforcement-reporting-channels-anak-seksual-paksaan-dan-pemerasan>

---

<sup>62</sup> Livingstone (2008), *Taking Risky Opportunities in Youthful Content Creation: Teenagers' Use of Social Networking Sites for Intimacy, Privacy and Self-Expression*, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444808089415> (last visited 16 January 2020).

## 8. Pedoman untuk orang tua, pengasuh, dan wali

Kiat keamanan mengacu pada analisis data yang dikumpulkan dan penelitian yang tersedia. Bagian laporan ini dimaksudkan untuk memberikan pedoman kepada orang tua, pengasuh, dan wali (dan pendidik dalam daftar terpisah) untuk membantu mereka mengajar anak-anak dan remaja bagaimana untuk mendapatkan pengalaman yang aman, positif, dan berharga saat online.

Orang tua, pengasuh, dan wali harus mempertimbangkan sifat situs yang tepat, dan anak mereka memahamibahaya dan kemungkinan bahwa orang tua dapat mengurangi risiko, sebelum memutuskan lingkungan mana yang tepat untuk anak mereka.

Internet memiliki potensi besar sebagai sarana untuk memberdayakan anak-anak dan remaja untuk membantu dan menemukan sesuatu untuk diri mereka sendiri. Mengajarkan bentuk perilaku online yang positif dan bertanggung jawab adalah tujuan utama. Tabel 1 memisahkan masalah menjadi area utama untuk dipertimbangkan oleh orang tua dan wali.



Tabel 1: Bidang pertimbangan utama bagi orang tua, pengasuh, dan wali

Orang tua, wali			
	#	Area Utama untuk dipertimbangkan	Deskripsi
Keselamatan dan keamanan teknologi Anda.	1.	Lakukan diskusi dengan anak-anak Anda. Cobalah untuk melakukan beberapa aktivitas online dengan mereka.	<p>Tertarik pada apa yang mereka lakukan secara online, lakukan percakapan dengan mereka. Adalah penting bahwa anak-anak dan remaja tidak merasa bahwa orang tua mereka tidak mempercayai mereka. Memfilter, memantau, dan membatasi akses adalah penting tetapi harus terjadi bersamaan dengan dialog dan diskusi. Kapan anak-anak dan remaja menghabiskan waktu bersama orang lain di luar rumah, mereka akan memiliki akses ke perangkat lain (mungkin tidak terbatas), oleh karena itu, kebutuhan akan komunikasi yang baik - akankah mereka memberi tahu Anda jika ada yang tidak beres? Penting untuk tidak bereaksi berlebihan jika anak-anak dan remaja memberi tahu Anda tentang sesuatu yang telah terjadi secara online. Yang penting adalah bahwa mereka telah memberi tahu Anda dan bereaksi dengan cara yang benar cenderung membuat mereka merasa yakin bahwa Anda dapat membantu mereka, dan mereka akan kembali di masa depan.</p> <p>Akan sangat membantu bagi anak-anak dan remaja untuk memiliki pemahaman tentang apa itu Internet, sehingga mereka memiliki kesadaran yang lebih baik tentang "ruang" Internet di mana platform favorit mereka seperti Instagram, Snapchat atau YouTube ada.</p> <p>Internet seringkali dapat tampak seperti tempat abstrak bagi anak-anak dan remaja dan tanpa pemahaman tentangnya, mereka dapat merasa lebih sulit untuk membingkai risiko dan mengenali / memvisualisasikannya. Analogi yang mungkin bisa berupa kota besar yang memiliki banyak tempat bagus dan orang-orang yang indah tetapi juga daerah yang tidak akan Anda kunjungi karena mereka bisa berisiko. Ini akan membantu anak-anak dan remaja untuk merefleksikan "audiens" yang berbeda yang mungkin mereka temui ketika mereka online dan bagaimana informasi dapat mengalir, dll.</p> <p>Sewapa harus tertarik pada apa yang dilakukan anak-anak mereka secara online dan bersiap untuk berbagi pengalaman digital dengan mereka sebagai cara untuk menumbuhkan kepercayaan dan membuka dialog.</p>

Orang tua, wali		
#	Area utama untuk dipertimbangkan	Deskripsi
2.	Identifikasi teknologi, perangkat, dan layanan di seluruh keluarga / rumah tangga Anda.	<p>Dimulai dengan perangkat, identifikasi semua perangkat di rumah Anda yang terhubung, termasuk ponsel, laptop, tablet serta televisi pintar, konsol game, pelacak kebugaran yang digunakan di seluruh keluarga.</p> <p>Identifikasi layanan dan aplikasi online yang digunakan di seluruh keluarga di semua perangkat ini.</p>
3.	<p>Instal firewall dan perangkat lunak antivirus di semua perangkat.</p> <p>Pertimbangkan apakah pemfilteran dan pemblokiran atau program pemantauan dapat membantu mendukung dan cocok untuk keluarga Anda.</p>	<p>Pastikan perangkat Anda memiliki perlindungan antivirus dan malware yang terinstal dan selalu diperbarui.</p> <p>Ajari anak-anak Anda dasar-dasar keamanan Internet. Misalnya, apakah sistem operasi Anda sudah diperbarui, apakah Anda menggunakan aplikasi versi terbaru? Apakah patch keamanan terbaru diinstal?</p> <p>Memfilter dan memantau produk berguna – tetapi masalah kepercayaan dan privasi juga harus dipertimbangkan. Orang tua harus berbicara dengan anak-anak mereka tentang mengapa mereka menggunakan produk semacam itu untuk menjaga keamanan keluarga.</p>
Aturan	<p>4. Setujui harapan sebagai keluarga tentang penggunaan Internet dan perangkat pribadi, memberikan perhatian khusus pada masalah privasi, situs web yang tidak pantas usia, aplikasi dan game, intimidasi, waktu layar, dan bahaya orang asing.</p> <p>Pastikan juga ada budaya support di rumah sehingga anak-anak dan remaja merasa mampu mencari dukungan dari orang tua/pengasuh.</p>	<p>Segera setelah anak-anak dan remaja mulai menggunakan teknologi, diskusikan dan buat daftar aturan yang disepakati. Aturan-aturan ini harus mencakup kapan anak-anak dan remaja dapat menggunakan Internet dan bagaimana mereka harus menggunakannya, serta harapan waktu layar.</p> <p>Digital Role Model - Penting bahwa parents memberikan contoh yang tepat untuk anak-anak mereka. Mereka lebih cenderung mengadopsi perilaku yang benar jika ini dicontohkan oleh orang tua / pengasuh.</p> <p>Ini mungkin diperluas untuk mengambil dan berbagi foto - persetujuan harus dicari sebelum memposting gambar apa pun secara online. Pertimbangan penggunaan internet dan media sosial oleh orang tua sendiri dalam kaitannya kepada anak mereka, seperti berbagi cerita pribadi atau foto tentang anak tersebut. Pertimbangkan privasi anak baik sekarang maupun untuk masa depan.</p> <p>Anak-anak dan remaja harus dapat datang dan berbicara tentang tekanan dan tantangan online (dan offline) apa pun yang mereka hadapi. Salah satu cara untuk memungkinkan diskusi adalah dengan menggunakan peluang di mana cerita tentang internet / fitur perilaku online di media. Ini akan menghilangkan personalisasi masalah tetapi akan memungkinkan anak-anak dan remaja untuk mengungkapkan pendapat.</p>

Orang tua, wali			
	#	Area utama untuk dipertimbangkan	Deskripsi
Pendidikan orang tua dan Wali	5.	Waspada layanan online dan seluler yang digunakan oleh anak-anak Anda (yaitu media sosial, situs web, aplikasi, game, dll.) dan memiliki pemahaman yang baik tentang bagaimana anak-anak menghabiskan waktu mereka secara online	<p>Memiliki pemahaman tentang cara memastikan bahwa anak-anak dan remaja menggunakan aplikasi dan platform seaman mungkin, termasuk menjadikan akun pribadi, mengetahui batasan usia, dll.</p> <p>Manfaatkan alat yang disertakan dengan perangkat seluler seperti Family Link atau kontrol orang tua lainnya. Periksa untuk melihat apakah ada produk yang dijual atau pembelian dalam aplikasi disertakan.</p> <p>Cobalah untuk memiliki pemahaman tentang motivasi anak-anak dan remaja ketika mereka online. Mengapa mereka menggunakan situs web dan layanan tertentu? Apa arti situs web dan layanan yang berbeda dalam hal kelompok pertemanan, rasa identitas, dan kepemilikan? Pemahaman ini juga akan Anda pahami dengan lebih baik tantangan sosial dan emosional yang mungkin dihadapi anak-anak dan remaja, (yang terkadang dapat mengakibatkan risiko perilaku).dan memberi mereka wawasan tentang bagaimana membangun ketahanan.</p>
Ulasan fitur situs internet	6.	Pertimbangkan usia persetujuan digital	<p>Beberapa negara memiliki undang-undang yang menentukan usia minimum di mana perusahaan atau situs web dapat meminta anak muda untuk memberikan informasi pribadi tentang diri mereka sendiri tanpa terlebih dahulu mendapatkan persetujuan orang tua yang dapat diverifikasi. Usia 'persetujuan digital' ini biasanya berkisar pada 13 dan 16 tahun. Di beberapa negara dianggap sebagai praktik yang baik untuk meminta persetujuan orang tua sebelum meminta data pribadi mereka kepada orang yang lebih muda sementara di negara lain, itu diabadikan dalam undang-undang (lihat GDPR pasal 8 untuk negara-negara anggota UE). Banyak situs web yang melayani anak-anak yang lebih kecil akan meminta persetujuan orang tua sebelum mengizinkan pengguna baru untuk bergabung. Periksa setiap layanan untuk persyaratan usia minimum.</p>

Orang tua, wali		
#	Area utama untuk dipertimbangkan	Deskripsi
7.	Mengontrol penggunaan kartu kredit dan mekanisme pembayaran lainnya	Banyak perangkat, aplikasi, dan layanan dapat digunakan untuk melakukan pembelian dan mengelola akses ke akun orang tua dengan hati-hati dengan mekanisme pembayaran dan kartu kredit yang tersimpan. Penting untuk menjaga keamanan kartu kredit dan debit Anda, dan tidak mengungkapkan nomor pin Anda untuk mencegah akses yang tidak sah.
8.	Pelaporan	Ketahui cara melaporkan masalah pada platform yang digunakan anak-anak Anda dan cara menghapus atau membuat perubahan pada profil — seiring bertambahnya usia anak-anak, pastikan mereka tahu cara melakukannya. Perhatikan juga saluran bantuan pelaporan lokal .
9.	Iklan, misinformasi, dan disinformasi	Ketahui bahwa iklan dapat menjadi tidak pantas atau menyesatkan. Bicaralah dengan anak-anak Anda tentang bagaimana mereka dapat melaporkan iklan dan mengambil kontrol lebih besar atas apa yang mereka lihat secara online. Penting untuk menyadari bahwa apa yang dilihat anak-anak dan kaum muda secara online dapat memengaruhi pandangan mereka. Terlibat dengan mereka untuk membantu mereka mengembangkan literasi media online mereka.
Pendidikan 10 anak-anak	Ciptakan budaya dukungan	<p>Anak-anak dan remaja perlu memahami bahwa dunia online adalah cerminan dari dunia offline – dengan pengalaman yang baik dan buruk. Adalah penting bahwa anak-anak dan remaja merasa yakin bahwa mereka dapat meminta bantuan dan dukungan Anda jika ada yang salah juga untuk dapat memberikan dukungan bagi orang lain secara online.</p> <p>Tergantung pada usia anak-anak Anda, mungkin bermanfaat untuk memahami konten yang telah mereka posting dan profil online apa pun.</p> <p>Anak-anak dan remaja harus dapat mengenali risiko online - beberapa jelas tetapi yang lain kurang begitu - seperti paksaan, pemerasan, memermalukan. Mekanisme ini semuanya digunakan oleh pelaku dan penjahat.</p> <p>Anak-anak dan remaja juga perlu memahami bahwa akses online datang dengan tanggung jawab. Mereka perlu tahu bahwa hukum berlaku baik online maupun offline dan bahwa mereka harus berperilaku dengan cara yang benar.</p>

Orang tua dan wali		
#	Area utama untuk dipertimbangkan	Deskripsi
11.	Saat anak-anak dan remaja belajar lebih banyak tentang dunia online, mereka mungkin berharap untuk bertemu dengan orang-orang yang tidak mereka kenal dalam kehidupan nyata, tetapi dengan siapa mereka telah menjalin hubungan dengan online. Itu penting bagi Anda untuk mengambil langkah-langkah yang tepat untuk mendidik mereka tentang bahaya bertemu dengan orang asing yang mereka ajak bicara secara online.	<p>Anak-anak dan remaja bisa berada dalam bahaya nyata jika mereka bertemu langsung dengan orang asing yang hanya berkomunikasi dengan mereka secara online. Orang-orang online mungkin bukan siapa yang mereka katakan. Namun, jika persahabatan online yang kuat memang berkembang dan anak Anda ingin mengadakan pertemuan, daripada mengambil risiko mereka pergi sendiri atau tidak tahu apa-apa, jelaskan bahwa Anda lebih suka pergi bersama mereka, atau memastikan orang dewasa tepercaya lainnya pergi. Jelas ini akan tergantung pada usia anak.</p> <p>Penting juga untuk diwaspadai bahwa telah terdapat peningkatan pelanggaran non-kontak dengan penjahat dan pelaku yang berusaha untuk tidak bertemu dengan seorang anak, tetapi untuk mendapatkan konten seksual eksplisit dari mereka.</p>
12.	Pentingnya informasi pribadi.	Bantu anak-anak Anda memahami dan mengelola informasi pribadi mereka. Jelaskan bahwa anak-anak dan remaja hendaknya hanya memposting informasi bahwa Anda – dan mereka – merasa nyaman dengan orang lain melihatnya. Mereka seharusnya tidak berbagi informasi yang dapat diidentifikasi secara pribadi. Ingatkan anak-anak dan remaja bahwa mereka memiliki reputasi online yang perlu dikelola. Setelah konten dibagikan, mungkin sulit untuk mengubah/beradaptasi.

Orang tua dan wali			
	#	Area utama untuk dipertimbangkan	Deskripsi
Pendidikan anak-anak	13.	Pastikan anak-anak dan remaja memahami apa artinya memposting foto di Internet, termasuk foto diri mereka sendiri dan teman-teman mereka	Jelaskan kepada anak-anak Anda bahwa foto dapat mengungkapkan banyak informasi pribadi. Anak-anak dan remaja harus memahami risiko menggunakan kamera dan mengunggah konten. Idealnya gambar orang lain tidak boleh diunggah tanpa persetujuan mereka. Ini harus mencakup orang tua yang mengambil dan mengunggah gambar anak-anak mereka. Sama halnya penting bahwa anak-anak dan remaja memahami bahwa kadang-kadang mungkin orang lain, dalam jaringan keluarga teman mereka and yang dapat mengeluarkan informasi, sehingga mereka harus berbicara dengan mereka teman dan keluarga juga mendidik mereka tentang berbagi berlebihan. Dorong anak-anak Anda untuk tidak memposting foto diri mereka sendiri atau teman-teman mereka dengan detail yang dapat diidentifikasi dengan jelas seperti rambu-rambu jalan, plat nomor di mobil, atau nama sekolah mereka di kaus mereka.

## 9. Peran pendidik

Sangat penting bahwa pendidik tidak membuat asumsi apa pun tentang apa yang mungkin atau mungkin tidak diketahui oleh anak-anak dan remaja tentang masalah keamanan online, misalnya, peran penting bagi pendidik adalah untuk mengajar anak-anak dan remaja tentang pentingnya kata sandi, cara menjaganya tetap aman dan cara membuat kata sandi yang kuat: banyak remaja berbagi kata sandi satu sama lain, dan ini sering dilihat sebagai tanda persahabatan sejati.

Ada banyak perdebatan tentang privasi anak-anak dan remaja secara online dan tinjauan bukti yang dilakukan oleh London School of Economics menemukan bahwa anak-anak dan remaja menghargai privasi mereka dan terlibat dalam strategi perlindungan, tetapi mereka juga menghargai kemampuan untuk dapat terlibat secara online. Demikian pula, tinjauan tersebut menemukan bahwa *mediasi yang memungkinkan orang tua* penting dalam memberdayakan anak-anak dan remaja, karena memungkinkan mereka untuk mengalami beberapa risiko sambil mempelajari perilaku perlindungan independen. Laporan itu juga mencatat bahwa " *sumber daya literasi media dan pelatihan untuk orang tua, pendidik, dan pekerja pendukung anak dipertimbangkan, karena bukti menunjukkan bahwa ada yang signifikan kesenjangan dalam pengetahuan orang dewasa tentang risiko dan strategi perlindungan mengenai data dan privasi anak-anak dan remaja secara online*".

63

<sup>63</sup> Sonia Livingstone, Mariya Stoilova, dan Rishita Nandagiri (2018), *Data dan Privasi Anak-anak Online: Tumbuh di Era Digital*, <http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/projects/childrens-privacy-online/Evidence-review-final.pdf>.

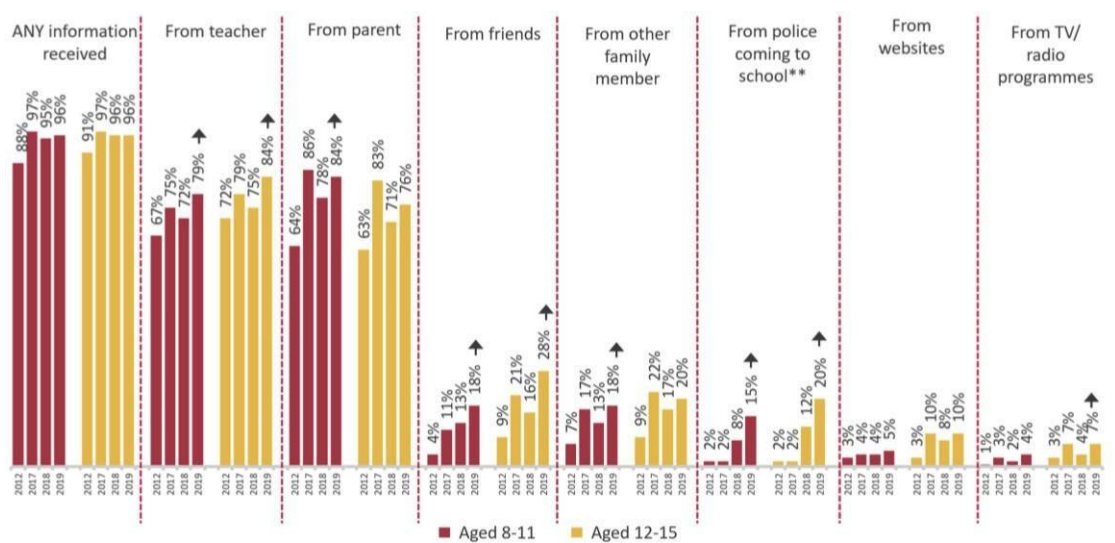
Sekolah memiliki kesempatan untuk mengubah pendidikan dan membantu siswa untuk memenuhi potensi mereka dan untuk meningkatkan standar dengan TIK. Namun, penting juga bagi anak-anak dan remaja untuk belajar bagaimana menjadi aman ketika mereka menggunakan teknologi baru ini, terutama teknologi yang lebih kolaboratif seperti sebagai platform dan layanan jejaring sosial, yang merupakan aspek penting dari pembelajaran sosial yang produktif dan kreatif. Anak-anak dan remaja sekarang dengan mudah dapat membuat konten mereka sendiri dan membagikannya secara luas melalui platform media sosial, yang sebagian besar juga memungkinkan streaming langsung.

Pendidik dapat membantu anak-anak dan remaja menggunakan teknologi dengan bijak dan aman:

- Memastikan bahwa sekolah memiliki serangkaian kebijakan dan praktik yang kuat dan bahwa efektivitasnya ditinjau dan dievaluasi secara teratur .
- Berkontribusi dalam pengembangan keterampilan digital dan literasi digital dengan memasukkan pendidikan kewarganegaraan digital dalam kurikulumnya. Penting untuk memasukkan konsep pembelajaran sosial dan emosional dalam pendidikan keamanan online karena ini akan mendukung pemahaman dan manajemen emosi siswa untuk memiliki hubungan yang sehat dan penuh hormat, baik online maupun offline.
- Memastikan bahwa setiap orang mengetahui kebijakan penggunaan yang dapat diterima (AUP) dan penggunaannya. Penting untuk memiliki AUP, yang harus sesuai dengan usia.
- Memeriksa bahwa kebijakan anti-intimidasi sekolah mencakup referensi tentang intimidasi melalui Internet dan melalui ponsel atau perangkat lain dan bahwa ada sanksi efektif yang diberlakukan karena melanggar kebijakan tersebut.
- Menunjuk koordinator keamanan online .
- Memastikan bahwa jaringan sekolah aman dan terjamin.
- Memastikan bahwa penyedia layanan Internet terakreditasi digunakan.
- Menggunakan produk penyaringan/pemantauan .
- Memberikan pendidikan keamanan online kepada semua anak dan remaja dan menentukan di mana, bagaimana dan kapan itu akan disampaikan.
- Memastikan bahwa semua staf (termasuk staf pendukung) telah dilatih secara memadai dan bahwa pelatihan mereka diperbarui secara teratur.
- Memiliki satu titik kontak di sekolah dan dapat mengumpulkan dan merekam insiden keamanan online yang akan memberi sekolah gambaran yang lebih baik tentang masalah atau tren apa pun yang perlu dibenahi.
- Memastikan bahwa tim manajemen dan gubernur sekolah memiliki kesadaran yang memadai tentang keamanan online di sekolah.
- Memiliki audit rutin terhadap semua tindakan keamanan online.
- Menghargai efek pendidikan dan psikologis yang dapat ditimbulkan oleh internet dan teknologi online pada anak-anak dan remaja.

- Penggunaan teknologi Internet oleh anak-anak dan remaja telah meningkat secara dramatis dalam beberapa tahun terakhir dan telah disertai dengan kekhawatiran yang berkembang tentang masalah online keamanan. Secara historis, ada kepanikan moral yang berulang tentang potensi bahaya teknologi komunikasi, dan ini terutama terjadi pada wanita muda. Namun, telah diperdebatkan bahwa ketika bahaya seperti itu benar-benar diselidiki, tampaknya sangat sering bukan teknologi seperti itu yang menjadi pelakunya tetapi lebih banyak peningkatan aktivitas anak-anak dan remaja yang menggunakan teknologi, lebih banyak kecemasan tentang hilangnya kontrol orang tua. Pendidik telah dianggap memiliki peran penting dalam mempromosikan dan memastikan keamanan Internet. Orang tua di seluruh dunia tampaknya percaya bahwa sekolah harus memiliki peran sentral dalam mendidik anak-anak dan remaja dalam penggunaan teknologi yang aman, tetapi juga jelas dari penelitian bahwa sumber utama informasi tentang masalah online untuk anak-anak dan anak muda berasal dari sekolah dan dari orang tua.<sup>64</sup> Panduan lebih lanjut tentang kompetensi yang harus dimasukkan dalam jenis pendidikan ini diidentifikasi sebagai bagian dari Dewan Eropa Pendidikan kewarganegaraan digital proyek.<sup>65</sup>

Gambar 8: Anak-anak yang menyatakan bahwa mereka telah diberi informasi atau saran apa pun tentang cara menggunakan Internet dengan aman, di antara mereka yang online di rumah (2012) atau di tempat lain (2017, 2018, 2019), menurut usia<sup>66</sup>



Sumber: Ofcom

<sup>64</sup> Ofcom (2020), Anak-anak dan Orang Tua: Penggunaan Media dan Laporan Sikap 2019, [https://www.ofcom.org.uk/data/aset/pdf\\_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf](https://www.ofcom.org.uk/data/aset/pdf_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf).

<sup>65</sup> Dewan Eropa (2018), Pedoman untuk Menghormati, Melindungi, dan Memenuhi Hak-Hak Anak di Lingkungan Digital, Rekomendasi CM/Rec(2018)7 dari Komite Menteri, Membangun Eropa untuk dan dengan Anak-anak, <https://rm.coe.int/guidelines-to-respect-protect-and-fulfil-the-rights-of-the-child-in-th/16808d881a>.

<sup>66</sup> Ofcom (2020), Anak-anak dan Orang Tua: Laporan Penggunaan media dan Sikap 2019, [https://www.ofcom.org.uk/data/aset/pdf\\_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf](https://www.ofcom.org.uk/data/aset/pdf_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf)



- Pendekatan awal untuk keamanan online sebagian besar berfokus pada solusi teknologi, seperti penggunaan perangkat lunak penyaringan, tetapi dalam beberapa tahun terakhir, telah terjadi peningkatan mobilitas teknologi informasi dan sebagai hasilnya, komputer desktop yang lebih tradisional tidak lagi menjadi satu-satunya titik akses ke Internet. Semakin banyak ponsel, tablet, asisten digital pribadi, dan konsol game menawarkan koneksi broadband dan anak-anak dan remaja dapat mengakses Internet saat di sekolah, di rumah, di perpustakaan, di warnet, outlet makanan cepat saji, klub pemuda atau bahkan bepergian ke sekolah dengan transportasi umum. Sekolah menawarkan kesempatan untuk bekerja di Internet, secara kolaboratif dalam jaringan tertutup atau hanya dikelilingi oleh anak-anak dan remaja lainnya. Langkah-langkah awal yang jelas termasuk menyiapkan keamanan yang efektif dalam jaringan. Children dan kaum muda mungkin memiliki perangkat pribadi yang tidak tercakup oleh perlindungan jaringan dan inilah mengapa pendidikan, diskusi, dan dialog sangat penting.
- Kebijakan keamanan online perlu dirancang dan diterapkan untuk melibatkan berbagai kelompok kepentingan dan pemangku kepentingan. Ini termasuk:
  - kepala sekolah;
  - pemegang kuasa;
  - manajemen senior;
  - guru kelas;
  - staf pendukung;
  - orang tua atau pengasuh;
  - otoritas lokal personnel;
  - jika memungkinkan, penyedia layanan Internet dan mereka yang menyediakan layanan Internet dan broadband ke sekolah.

Karena semua kelompok ini memiliki wawasan yang dapat membantu menetapkan kebijakan sekolah, penting bagi mereka semua untuk dikonsultasikan. Namun, hanya memiliki kebijakan saja tidak cukup dan, setiap orang yang terlibat dengan anak-anak dan remaja harus melakukan praktik aktif yang membantu staf untuk mengidentifikasi dan mencapai keamanan perilaku. Dengan melibatkan semua kelompok ini sejak awal, setiap orang harus merasakan relevansi kebijakan tersebut serta tanggung jawab pribadi mereka untuk mewujudkannya.

Menciptakan lingkungan belajar TIK yang aman memiliki beberapa elemen penting, yang meliputi:

- infrastruktur kesadaran seluruh situs ;
- tanggung jawab, kebijakan, dan prosedur;
- berbagai alat teknologi yang efektif;
- pendidikan e-safety yang komprehensif ;
- program untuk semua orang di perusahaan;
- proses peninjauan yang terus memantau efektivitas lingkungan belajar TIK.

Ini semua harus tertanam dalam kebijakan keselamatan anak yang ada di dalam sekolah, daripada dilihat sebagai sesuatu yang dikelola semata-mata oleh tim TIK. Tidak masuk akal untuk menganggap bullying melalui Internet atau melalui ponsel sebagai sesuatu yang berbeda dari bullying di dunia offline.

Namun, ini tidak berarti bahwa teknologi juga tidak dapat menjadi bagian penting dari solusi melalui pengaturan:

- pencegahan dan perlindungan virus;
- sistem pemantauan untuk melacak siapa yang mengunduh apa, kapan itu dimuat, dan komputer mana yang digunakan;
- pemfilteran dan kontrol konten untuk meminimalkan konten yang tidak pantas melalui jaringan sekolah.

Masalah yang muncul dalam kaitannya dengan teknologi baru tidak berlaku untuk semua anak dan remaja, dan ketika masalah muncul, mereka tergantung pada usia anak-anak dan kaum muda menggunakan teknologi ini. Pada akhir tahun 2008, Satuan Tugas Teknis Keamanan Internet di Amerika Serikat membuat laporan tentang peningkatan keselamatan anak dan online teknologi yang memberikan tinjauan literatur yang berguna tentang aslinya, penelitian yang diterbitkan addressing ajakan seksual online, pelecehan dan intimidasi online, dan paparan konten bermasalah.<sup>67</sup> Dalam laporan ini dicatat bahwa, "Ada beberapa kekhawatiran bahwa media arus utama memperkuat ketakutan ini, membuatnya tidak proporsional dengan risiko yang dihadapi kaum muda." Lebih dari sepuluh tahun kemudian dan ini masih terjadi dengan orang tua dan pendidik yang dibombardir dengan berita utama yang menarik perhatian yang lebih cenderung mendorong orang dewasa untuk membatasi akses ke layanan online daripada mendidik dan memberdayakan anak-anak untuk menggunakannya dengan aman.

Ini menciptakan bahaya bahwa risiko yang diketahui akan tetap tersembunyi dan mengurangi kemungkinan bahwa masyarakat akan mengatasi faktor-faktor yang mengarah pada mereka, yang secara tidak sengaja dapat berbahaya. Liputan media tentang kejahatan yang dimediasi internet terhadap anak-anak dan remaja sering kali tampaknya mencerminkan posisi terpolarisasi para profesional dan akademisi yang bekerja di daerah tersebut, dengan pendulum berayun di antara mereka yang merasa bahwa ada bahaya mendistorsi ancaman yang ditimbulkan kepada anak-anak dan remaja, dan mereka yang tampaknya bahwa ancaman telah diremehkan.

Namun, ada kekhawatiran bahwa teknologi yang dimediasi internet dapat membuat beberapa anak dan remaja rentan dan bahwa pendidik, bersama dengan orang tua dan wali, memiliki tanggung jawab sehubungan dengan hal ini. Berbagai cara di mana anak-anak dan remaja dapat menjadi korban secara online meliputi:

- ajakan atau grooming anak ;
- paparan materi bermasalah atau ilegal;
- paparan media yang dapat menumbuhkan perilaku berbahaya di pihak kaum muda;
- cyberbullying.

Cara yang berguna untuk mengklasifikasikan risiko online kepada anak-anak disajikan pada Gambar 7.

<sup>67</sup> ISTTF (2008), *Meningkatkan Keselamatan Anak dan Teknologi Online: Laporan Akhir Satuan Tugas Teknis Keamanan Internet kepada Kelompok Kerja Multi-Negara tentang Jejaring Sosial Jaksa Negara Jenderal Amerika Serikat*, [https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/ISTTF\\_Final\\_Report.pdf](https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/ISTTF_Final_Report.pdf).

### Pengaturan pendidikan informal

Di samping sekolah dan rumah, anak-anak cenderung mengakses Internet dan menggunakan layanan dalam pengaturan non-formal misalnya klub pemuda atau kelompok gereja. Jalinan kehidupan online dan offline untuk anak-anak dan remaja berarti bahwa mereka yang bekerja dengan anak-anak dalam pengaturan seperti itu cenderung memiliki pengaruh pada anak-anak lingkungan digital dan keamanan online mereka, bahkan jika itu bukan fokus utama mereka. Oleh karena itu, semua orang yang bekerja di lingkungan yang lebih informal harus memiliki pemahaman tentang risiko dan peluang dan dapat mendukung anak-anak dengan tepat atau mengakses bantuan dan pelatihan yang mereka butuhkan.

Pertimbangan dan prinsip utama dari pedoman untuk pendidik juga berlaku dalam pengaturan tersebut namun mungkin ada beberapa perbedaan kontekstual atau pertimbangan tambahan.

### Mengelola perangkat, pemfilteran, dan komunikasi

Staf pendukung, sukarelawan, dan anak-anak mungkin lebih cenderung mengakses layanan melalui perangkat mereka sendiri dalam pengaturan atau sistem informal untuk mengelola perangkat, dan konten yang difilter mungkin lebih kecil tersedia atau kurang kuat daripada di sekolah. Oleh karena itu, memastikan bahwa praktisi dan anak-anak memahami cara mengamankan dan mengelola perangkat mereka sendiri mungkin memerlukan fokus yang lebih besar dalam pengaturan informal. Sama halnya dengan opsi penyaringan yang kurang canggih yang tersedia, pendidik dan anak-anak tidak boleh terlalu bergantung pada mereka untuk perlindungan.

Pengaturan informal harus tetap memiliki kebijakan dan pedoman perlindungan anak yang kuat dan didukung dengan baik - namun di beberapa pengaturan pendidik atau sukarelawan mungkin tidak memiliki akses ke perangkat organisasi atau akun email dalam pengaturan ini. Oleh karena itu, pertimbangan tambahan harus diberikan pada penggunaan perangkat pribadi dan jika/bagaimana hal ini dipantau/dikelola dengan aman dalam kebijakan dan dalam praktiknya.

Demikian pula, tanpa akses ke teknologi, peralatan, dan dukungan 'pendidikan', kemungkinan besar media sosial arus utama dan layanan perpesanan lebih sering digunakan dalam pengaturan informal daripada di sekolah. Oleh karena itu, pertimbangan tambahan mungkin diperlukan dalam kebijakan, praktik, dan pelatihan organisasi untuk mengidentifikasi apakah/bagaimana ini digunakan dan dikelola dengan aman.

### Pelatihan dan dukungan

Pendidik dan sukarelawan yang bekerja di lingkungan informal mungkin memiliki lebih sedikit kesempatan untuk terlibat dengan pelatihan, memperbarui keterampilan mereka, atau mengakses berbagai dukungan yang mungkin tersedia bagi pendidik di pengaturan formal. Bagaimana organisasi informal menemukan, memberikan, dan mendanai pelatihan dan dukungan semacam ini mungkin perlu dipertimbangkan.

Tabel 2 mengidentifikasi beberapa bidang pertimbangan utama bagi pendidik.

## 10. Pedoman untuk pendidik

Diakui bahwa masing-masing guru/pendidik tidak akan memiliki kendali atas beberapa bidang untuk dipertimbangkan dalam Tabel 2 di bawah ini, seperti penyaringan dan pemantauan. Diharapkan tindakan ini akan diambil oleh sekolah atau lingkungan pendidikan.

Tabel 2: Bidang pertimbangan utama bagi pendidik

	#	Area utama untuk dipertimbangkan	Deskripsi
Keselamatan dan keamanan perangkat	1	Pastikan semua perangkat aman dan dilindungi kata sandi.	Guru sama rentannya dengan orang lain terhadap serangan dunia maya, malware, virus, dan peretasan. Penting bagi guru untuk memastikan bahwa perangkat apa pun yang mereka gunakan dilindungi dengan benar (dengan kata sandi yang kuat) dan dikunci saat tidak digunakan. (misalnya jika seorang guru perlu meninggalkan kelas, maka perangkat apa pun yang mereka gunakan harus dikunci atau pengajar harus logoff / sign out).
	2	Instal perangkat lunak anti-virus dan firewall.	Pastikan bahwa semua perangkat memiliki firewall dan perangkat lunak anti-virus yang diinstal dan ini selalu diperbarui.
Kebijakan	3	Semua sekolah harus memiliki kebijakan yang mengatur di mana dan bagaimana teknologi dapat digunakan di dalam sekolah oleh berbagai pemangku kepentingan dan bagaimana insiden perlindungan anak dikelola - termasuk online.	Guru perlu memastikan bahwa mereka mengikuti kebijakan mengenai penggunaan teknologi seluler dan perangkat elektronik lainnya. Penting bagi guru untuk memodelkan perilaku yang benar saat menggunakan perangkat. Sekolah harus menentukan di mana dan kapan perangkat seluler dapat digunakan.
	4	Gambar murid.	Sekolah harus memiliki kebijakan yang merinci apakah foto siswa dapat diambil. Apakah staf dapat mengambil foto untuk tujuan pendidikan? Apakah izin yang relevan telah diberikan oleh orang tua/ pengasuh/ murid itu sendiri? Idealnya kebijakan tersebut harus menyatakan bahwa perangkat pribadi tidak boleh digunakan untuk tujuan ini untuk melindungi murid dan staf.

	#	Area utama untuk dipertimbangkan	Deskripsi
Pemfilteran dan pemantauan	5	Pastikan bahwa umpan Internet yang disediakan oleh sekolah disaring dan dipantau.	<p>Siswa tidak boleh dapat mengakses konten berbahaya atau tidak pantas dari sistem TI sekolah. Tidak ada sistem penyaringan yang dapat 100 persen efektif dan penting untuk mendukung solusi teknis ini dengan pengajaran dan pembelajaran yang baik serta pengawasan yang efektif. Minimal pemfilteran harus mencegah akses ke konten ilegal serta konten yang dianggap tidak pantas atau berbahaya. Sebagai contoh, kategori konten berbahaya berikut harus dipertimbangkan:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Diskriminasi</li><li>• Ujaran kebencian</li><li>• Penyalahgunaan narkoba atau zat</li><li>• Ekstremisme</li><li>• Pornografi</li><li>• Pembajakan dan pencurian hak cipta</li><li>• Konten yang mencelakai diri sendiri atau bunuh diri</li><li>• Kekerasan ekstrem</li></ul>
Reputasi online/jejak digital	6	Untuk menghargai pentingnya jejak digital dan reputasi online.	<p>Guru perlu menyadari bahwa apa yang mereka katakan dan lakukan secara online dapat mempengaruhi reputasi mereka dan juga reputasi sekolah / perguruan tinggi.</p> <p>Guru harus selalu bertindak secara profesional secara online. Anak-anak juga harus diajari tentang pentingnya reputasi online dan bagaimana mengelolanya secara efektif.</p>

	#	Area utama untuk dipertimbangkan	Deskripsi
Cara berkomunikasi dengan aman secara profesional	7	Untuk menyadari pentingnya komunikasi online profesional dengan siswa, orang tua, dan pemangku kepentingan lainnya.	<p>Harus selalu ada batasan yang jelas antara kehidupan pribadi seorang guru dan kehidupan profesional mereka - ini termasuk aktivitas online .</p> <p>Alamat email sekolah harus selalu digunakan untuk komunikasi apa pun antara staf dan murid atau orang tua. Sekolah mungkin ingin memastikan kebijakan komunikasi atau kode etik melarang komunikasi satu lawan satu dan komunikasi apa pun tanpa tujuan pendidikan atau di platform sekolah.</p> <p>Idealnya perangkat pribadi tidak boleh digunakan untuk berkomunikasi dengan murid atau orang tua / pengasuh.</p> <p>Komunikasi digital satu lawan satu harus dihindari.</p> <p>Jika konferensi video atau pembelajaran jarak jauh sedang berlangsung, sekolah harus jelas tentang harapan staf dan murid. (misalnya memikirkan di mana pembelajaran/komunikasi digital berlangsung yaitu tidak di kamar tidur – pertimbangkan orang lain yang mungkin ada di sekitarnya di rumah/ruang kelas.)</p>
Perilaku dan kerentanan murid secara online dan dampaknya pada pengamanan dan kesejahteraan	8	Untuk memahami risiko dan manfaat yang dapat diberikan oleh siswa terpapar ketika mereka online	Guru perlu memiliki pemahaman tentang apa yang dilakukan anak-anak dan remaja ketika mereka online dan risiko serta manfaat yang dapat mereka hadapi.

## 11. Kesimpulan

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah gaya hidup modern. Mereka telah memberi kami komunikasi waktu nyata, akses tanpa batas dan hampir tak terbatas ke informasi dan berbagai layanan inovatif. Pada saat yang sama, mereka juga telah menciptakan peluang baru untuk eksploitasi dan penyalahgunaan. Tanpa perlindungan yang tepat, anak-anak dan remaja – di antara pengguna terberat internet – berisiko mengalami ajakan seksual yang tidak diinginkan, pelecehan, dan paparan yang tidak diinginkan terhadap materi kekerasan, sosial, dan materi menyedihkan lainnya.

Tanpa mekanisme yang tepat untuk menciptakan lingkungan siber yang aman, anak-anak dan remaja akan tetap rentan.

Meskipun ada peningkatan kesadaran akan risiko yang terkait dengan penggunaan TIK yang tidak aman, masih ada sejumlah besar pekerjaan yang harus dilakukan. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua dan pendidik untuk berdiskusi dan memutuskan dengan anak-anak dan remaja apa yang pantas dan aman untuk mereka gunakan, serta bagaimana berperilaku secara bertanggung jawab menggunakan TIK.

Dalam bekerja sama, orang tua, pendidik, anak-anak dan remaja dapat menuai manfaat dari TIK, sementara pada saat yang sama meminimalkan kemungkinan bahaya bagi anak-anak dan remaja.

## Terminologi

Definisi di bawah ini terutama mengacu pada terminologi yang ada sebagaimana diuraikan dalam Konvensi Hak-Hak Anak, 1989, serta oleh Interagency Working Group on Sexual Exploitation of Children dalam Terminology Guidelines on the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, 201668 (Luxembourg Guidelines), oleh Council of Europe Convention: Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse, 2012<sup>69</sup> serta oleh Report Global Kids Online, 2019<sup>70</sup>.

### *Remaja*

Remaja adalah orang berusia 10-19 tahun. Penting untuk dicatat bahwa *remaja* bukanlah istilah yang mengikat di bawah hukum internasional, dan mereka yang berusia di bawah 18 tahun dianggap sebagai anak-anak, sedangkan anak berusia 19 tahun dianggap dewasa, kecuali mayoritas dicapai lebih awal di bawah hukum nasional.<sup>71</sup>

### *Kecerdasan Buatan (AI)*

Dalam arti luas, istilah ini merujuk secara tidak jelas pada sistem yang merupakan fiksi ilmiah murni (disebut AI "kuat" dengan bentuk sadar diri) dan sistem yang sudah beroperasi dan mampu melakukan tugas-tugas yang sangat kompleks (pengenalan wajah atau suara, mengemudi kendaraan - sistem ini digambarkan sebagai AI "lemah" atau "sedang").<sup>72</sup>

### *Sistem AI*

Sistem AI adalah sistem berbasis mesin yang dapat, untuk serangkaian tujuan tertentu yang ditentukan manusia, membuat prediksi, rekomendasi, atau keputusan yang memengaruhi lingkungan nyata atau virtual, dan dirancang untuk beroperasi dengan berbagai tingkat otonomi.<sup>73</sup>

<sup>68</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>.

<sup>69</sup> Council of Europe (2012), *Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse: Council of Europe Convention*, [https://www.coe.int/t/dg3/children/1in5/Source/Lanzarote%20Convention\\_EN.pdf](https://www.coe.int/t/dg3/children/1in5/Source/Lanzarote%20Convention_EN.pdf).

<sup>70</sup> Globalkidsonline.net (2019), *Done Right, Internet Use Can Increase Learning and Skills*, <http://globalkidsonline.net/synthesis-report-2019/>.

<sup>71</sup> UNICEF and ITU (2015), *Guidelines for Industry on Child Online Protection*, [https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD\\_Broch\\_INDUSTRY\\_0909.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf).

<sup>72</sup> Council of Europe (2020), *What's AI?*, <https://www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/what-is-ai>.

<sup>73</sup> OECD (2019), *Recommendation of the Council on Artificial Intelligence*, <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:hTtMv9k1ak8J:https://legalinstruments.oecd.org/api/print%3Fids%3D648%26lang%3Den+&cd=3&hl=en&ct=clnk&gl=ch&client=safari>.

### *Alexa*

Amazon Alexa, yang hanya dikenal sebagai Alexa, adalah ai asisten virtual yang dikembangkan oleh Amazon. mampu melakukan interaksi suara, pemutaran musik, membuat daftar tugas, mengatur alarm, streaming podcast, memutar buku audio, dan menyediakan cuaca, lalu lintas, olahraga, dan informasi real-time lainnya, seperti sebagai berita. Alexa juga dapat mengontrol beberapa perangkat pintar menggunakan dirinya sebagai sistem otomatisasi rumah. Pengguna dapat memperluas kemampuan Alexa dengan menginstal "keterampilan" (fungsionalitas tambahan yang dikembangkan oleh vendor pihak ketiga, dalam pengaturan lain yang lebih umum disebut aplikasi seperti program cuaca dan fitur audio).<sup>74</sup>

### *Kepentingan terbaik anak*

Menjelaskan semua elemen yang diperlukan untuk membuat keputusan dalam situasi tertentu untuk anak individu atau kelompok anak tertentu.<sup>75</sup>

### *Anak*

Sesuai dengan pasal 1 Konvensi Hak-Hak Anak, seorang anak adalah siapa pun yang berusia di bawah 18 tahun, kecuali mayoritas diperoleh lebih awal berdasarkan hukum nasional.<sup>76</sup>

### *Eksplorasi dan pelecehan seksual terhadap anak (Child sexual exploitation and abuse / CSEA)*

Mendeskripsikan segala bentuk eksploitasi seksual dan pelecehan seksual (CRC, 1989, seni. 34), misalnya "(a) bujukan atau paksaan seorang anak untuk terlibat dalam aktivitas seksual yang melanggar hukum; (b) Penggunaan eksploitatif anak-anak dalam prostitusi atau praktik seksual lain yang melanggar hukum; (c) Penggunaan eksploitatif anak-anak dalam pertunjukan dan materi pornografi" serta "kontak seksual yang biasanya melibatkan kekerasan terhadap seseorang tanpa persetujuan."<sup>77</sup> Eksploitasi dan pelecehan seksual terhadap anak-anak semakin banyak terjadi melalui Internet, atau dengan beberapa koneksi ke lingkungan online.<sup>78</sup>

<sup>74</sup> Amazon (2019), *Alexa Skills Kit Official Site: Build Skills for Voice*, <https://developer.amazon.com/en-US/alexa/alexa-skills-kit>

<sup>75</sup> OHCHR (1990), *Convention on the Rights of the Child*, <https://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/crc.aspx>.

<sup>76</sup> UNICEF and ITU (2015), *Guidelines for Industry on Child Online Protection*, [https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD\\_Broch\\_INDUSTRY\\_0909.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf)

<sup>77</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>.

<sup>78</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>.



*Materi eksploitasi dan pelecehan seksual terhadap anak (Child sexual (exploitation and) abuse material / CSAM)*

Evolusi cepat TIK telah menciptakan bentuk-bentuk baru eksploitasi dan pelecehan seksual anak online, yang dapat terjadi secara virtual dan tidak harus mencakup pertemuan tatap muka fisik dengan anak.<sup>79</sup> Meskipun banyak yurisdiksi masih melabeli gambar dan videos pelecehan seksual anak 'pornografi anak' atau 'gambar tidak senonoh anak-anak', pedoman ini akan merujuk pada subjek secara kolektif sebagai materi pelecehan seksual anak (selanjutnya, CSAM). Hal ini sesuai dengan Pedoman Komisi Broadband dan WePROTECT Global Alliance Model National Response.<sup>80</sup> Istilah ini lebih akurat menggambarkan isinya. Pornografi mengacu pada industri yang sah dan dikomersialkan, dan sebagaimana pedoman Luksemburg menyatakan penggunaan istilah tersebut:

"dapat (secara tidak sengaja atau tidak) berkontribusi untuk mengurangi gravitasi, meremehkan, atau bahkan melegitimasi apa yang sebenarnya pelecehan seksual dan / atau eksploitasi seksual anak-anak [...] istilah 'pornografi anak' berisiko menyindir bahwa tindakan tersebut dilakukan dengan persetujuan anak, dan mewakili materi seksual yang sah".<sup>81</sup>

Istilah CSAM mengacu pada materi yang mewakili tindakan yang bersifat pelecehan seksual dan/atau eksploitatif kepada anak. Ini termasuk, namun tidak terbatas pada, materi yang merekam pelecehan seksual terhadap anak-anak oleh orang dewasa; gambar anak-anak yang termasuk dalam perilaku seksual eksplisit; organ seksual anak-anak ketika gambar diproduksi atau digunakan untuk tujuan seksual terutama.

<sup>79</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf> ;" UNICEF and Global Kids Online (2019), *Global Kids Online Comparative Report*, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT.pdf>.

<sup>80</sup> WePROTECT Global Alliance (2016), *Preventing and Tackling Child Sexual Exploitation and Abuse (CSEA): A Model National Response.*, <https://static1.squarespace.com/static/5630f48de4b00a75476ecf0a/t/582ba50bc534a51764e8a4ec/1479255310190/WePROTECT+Global+Alliance+Model+National+Response+Guidance.pdf> ; Broadband Commission (2019), *Child Online Safety: Minimizing the Risk of Violence, Abuse and Exploitation Online*, [https://broadbandcommission.org/Documents/working-groups/ChildOnlineSafety\\_Report.pdf](https://broadbandcommission.org/Documents/working-groups/ChildOnlineSafety_Report.pdf)

<sup>81</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>

*Anak-anak dan remaja*

Menjelaskan semua orang di bawah usia 18 tahun di mana anak-anak, juga disebut sebagai anak-anak yang lebih muda dalam pedoman mencakup semua orang di bawah usia 15 tahun dan orang muda terdiri dari kelompok usia 15 hingga 18 tahun.

*Mainan yang terhubung*

Mainan yang terhubung ke Internet menggunakan teknologi seperti Wi-Fi dan Bluetooth, dan biasanya beroperasi bersama dengan aplikasi pendamping untuk memungkinkan permainan interaktif bagi anak-anak. Menurut Juniper Research, pada tahun 2015 pasar mainan yang terhubung mencapai USD 2,8 miliar dan diprediksi akan meningkat menjadi USD 11 miliar pada tahun 2020. Mainan ini mengumpulkan dan menyimpan informasi pribadi dari anak-anak termasuk nama, geolokasi, alamat, foto, rekaman audio, dan video.

<sup>82</sup>

*Cyberbullying, juga disebut sebagai Online bullying*

Cyberbullying menggambarkan tindakan agresif yang disengaja yang dilakukan berulang kali oleh kelompok atau individu yang menggunakan teknologi digital dan menargetkan korban yang tidak dapat dengan mudah membela diri.<sup>83</sup> Ini biasanya melibatkan "menggunakan teknologi digital dan Internet untuk memposting kemarahan yang menyakitkan tentang seseorang, dengan sengaja berbagi informasi pribadi, foto atau video dengan cara yang menyakitkan, mengirim pesan yang mengancam atau menghina (melalui email, pesan instan, obrolan, teks), menyebarkan rumor dan palsu informasi tentang korban atau dengan sengaja mengecualikan mereka dari komunikasi online"<sup>84</sup>. Ini mungkin melibatkan langsung (seperti obrolan atau pesan teks), semi-publik (seperti memposting pesan yang melecehkan di daftar email) atau komunikasi publik (seperti membuat situs web yang ditujukan untuk mengolok-olok korban).

<sup>82</sup> Jeremy Greenberg (2017), *Dangerous Games: Connected Toys, COPPA, and Bad Security*, <https://georgetownlawtechreview.org/dangerous-games-connected-toys-coppa-and-bad-security/GLTR-12-2017/>.

<sup>83</sup> Anna Costanza Baldry, Anna Sorrentino, and David P. Farrington (2019), *Cyberbullying and Cybervictimization versus Parental Supervision, Monitoring and Control of Adolescents' Online Activities*, <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2018.11.0058>.

<sup>84</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf> ; UNICEF and Global Kids Online (2019), *Global Kids Online Comparative Report*, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT.pdf>

*Cyberhate, diskriminasi, dan ekstremisme kekerasan*

"Cyberhate, diskriminasi, dan ekstremisme kekerasan adalah bentuk kekerasan dunia maya yang berbeda karena menargetkan identitas kolektif, bukan individu [...] sering berkaitan dengan ras, orientasi seksual, agama, kebangsaan atau status imigrasi, seks/gender, dan politik"<sup>85</sup>.

*Kewarganegaraan digital*

Kewarganegaraan digital mengacu pada kemampuan untuk terlibat secara positif, kritis dan kompeten dalam lingkungan digital, memanfaatkan keterampilan komunikasi dan penciptaan yang efektif, untuk mempraktikkan bentuk-bentuk partisipasi sosial yang menghormati hak asasi manusia dan martabat melalui penggunaan teknologi yang bertanggung jawab.<sup>86</sup>

*Literasi digital*

Literasi digital berarti memiliki keterampilan yang dibutuhkan seseorang untuk hidup, belajar, dan bekerja dalam masyarakat di mana komunikasi dan akses ke informasi semakin meningkat melalui teknologi digital seperti platform Internet, media sosial, dan perangkat seluler.<sup>87</sup> Ini mencakup komunikasi yang jelas, keterampilan teknis dan pemikiran kritis.

*Ketahanan digital*

Istilah ini menggambarkan kapasitas anak untuk secara emosional mengatasi bahaya yang dihadapi secara online. Ketahanan digital termasuk memiliki sumber daya emosional yang dibutuhkan untuk memahami kapan anak berisiko online, tahu apa yang harus dilakukan untuk mencari bantuan, belajar dari pengalaman dan untuk pulih ketika ada yang tidak beres.<sup>88</sup>

*Pendidik*

Seorang pendidik adalah orang yang secara sistematis bekerja untuk meningkatkan pemahaman orang lain tentang subjek tertentu. Peran pendidik mencakup mereka yang mengajar di ruang kelas dan pendidik yang lebih informal yang, misalnya, mereka yang menggunakan platform dan layanan situs jejaring sosial untuk memberikan informasi keamanan online atau menjalankan komunitas atau kursus berbasis sekolah untuk memungkinkan anak-anak dan remaja tetap aman saat online.

Pekerjaan pendidik akan bervariasi tergantung pada konteks di mana mereka bekerja dan kelompok usia anak-anak dan remaja (atau orang dewasa) yang ingin mereka dididik.

<sup>85</sup> UNICEF and Global Kids Online (2019), *Global Kids Online Comparative Report*, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT.pdf>.

<sup>86</sup> Council of Europe (date?), *Digital Citizenship and Digital Citizenship Education*, <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/home>.

<sup>87</sup> Western Sydney University-Claire Urbach (date?), *What Is Digital Literacy?*, [https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/digital\\_literacy/what\\_is\\_digital\\_literacy](https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/digital_literacy/what_is_digital_literacy).

<sup>88</sup> Dr. Andrew K. Przybylski, et al. (2014), *A Shared Responsibility. Building Children's' Online Resilience Report*, <https://parentzone.org.uk/sites/default/files/Building%20Online%20Resilience%20Report.pdf>.

*Pemegang kuasa*

Menjelaskan semua orang yang pernah memegang posisi dalam struktur manajemen/ tata kelola sekolah.

*Grooming/Online Grooming*

Grooming/online grooming sebagaimana didefinisikan dalam Pedoman Luksemburg, mengacu pada proses membangun/membangun hubungan dengan seorang anak baik secara langsung atau melalui penggunaan Internet atau teknologi digital lainnya untuk memfasilitasi kontak seksual online atau online dengan orang tersebut yang membujuk anak untuk melakukan hubungan seksual.<sup>89</sup> Sebuah proses yang dimaksudkan untuk memikat anak-anak ke dalam perilaku seksual atau percakapan dengan atau tanpa sepengetahuan mereka, atau proses yang melibatkan komunikasi dan sosialisasi antara pelaku dan anak untuk membuatnya lebih rentan terhadap pelecehan seksual. Istilah grooming belum didefinisikan dalam hukum internasional; beberapa yurisdiksi, termasuk Kanada, menggunakan istilah 'memikat'.

*Teknologi informasi dan komunikasi (TIK)*

Teknologi informasi dan komunikasi menggambarkan semua teknologi informasi yang menekankan aspek komunikasi. Ini termasuk semua layanan dan perangkat yang menghubungkan Internet seperti antara lain komputer, laptop, tablet, smartphone, konsol game, televisi, dan jam tangan.<sup>90</sup> Ini lebih lanjut mencakup layanan seperti radio serta antara lain broadband, perangkat keras jaringan dan sistem satelit.

*Game online*

'Game online' didefinisikan sebagai memainkan semua jenis game digital komersial tunggal atau multipemain melalui perangkat apa pun yang terhubung ke Internet, termasuk konsol khusus, komputer desktop, laptop, tablet, dan ponsel.

'Ekosistem game online' didefinisikan termasuk menonton orang lain bermain video game melalui platform e-sports, streaming, atau berbagi video, yang biasanya menyediakan opsi bagi pemirsa untuk mengomentari atau berinteraksi dengan pemain dan anggota lain dari penonton.<sup>91</sup>

<sup>89</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>

<sup>90</sup> UNICEF and ITU (2015), *Guidelines for Industry on Child Online Protection*, [https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD\\_Broch\\_INDUSTRY\\_0909.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf).

<sup>91</sup> UNICEF(2019), *Child Rights and Online Gaming: Opportunities & Challenges for Children and the Industry*, [https://www.unicef.org/files/upload/documents/UNICEF\\_CRBDigitalWorldSeriesOnline\\_Gaming.pdf](https://www.unicef.org/files/upload/documents/UNICEF_CRBDigitalWorldSeriesOnline_Gaming.pdf).

### *Alat kontrol orang tua*

Perangkat lunak yang memungkinkan pengguna, biasanya orang tua, untuk mengontrol beberapa atau semua fungsi komputer atau perangkat lain yang dapat terhubung ke Internet. Biasanya, program tersebut dapat membatasi akses ke jenis atau kelas situs web atau layanan online tertentu. Beberapa juga menyediakan ruang lingkup untuk manajemen waktu, yaitu, perangkat dapat diatur untuk memiliki akses ke Internet hanya antara jam-jam tertentu. Versi yang lebih canggih dapat merekam semua teks yang dikirim atau diterima dari perangkat. Program biasanya akan dilindungi kata sandi.<sup>92</sup>

### *Orang tua, pengasuh, wali*

Beberapa situs Internet merujuk pada orang tua dengan cara umum (seperti pada "halaman orang tua" dan merujuk pada "kontrol orang tua") Oleh karena itu mungkin berguna untuk mendefinisikan orang-orang yang idealnya harus memberdayakan anak-anak untuk memaksimalkan peluang yang tersedia secara online, memastikan bahwa anak-anak dan remaja menggunakan situs Internet dengan aman dan bertanggung jawab dan memberikan persetujuan eir untuk memiliki akses ke situs Internet tertentu. Dalam dokumen ini, istilah "orang tua" mengacu pada siapa pun (tidak termasuk pendidik ) yang memiliki tanggung jawab hukum untuk seorang anak. Tanggung jawab orang tua akan bervariasi dari satu negara ke negara lain seperti halnya hak orang tua yang sah.

### *Informasi pribadi*

Istilah ini menjelaskan informasi yang dapat diidentifikasi secara individual tentang seseorang, yang dikumpulkan secara online. Ini termasuk nama lengkap, detail kontak seperti alamat rumah dan email, nomor telepon, sidik jari atau bahan pengenalan wajah, nomor asuransi atau faktor lainnya, yang mengizinkan kontak fisik atau online atau lokalisasi seseorang. Dalam konteks ini selanjutnya mengacu pada informasi apa pun tentang seorang anak dan rombongannya yang dikumpulkan secara online oleh penyedia layanan secara online, termasuk mainan yang terhubung dan Internet of things dan teknologi terhubung lainnya.

### *Privasi*

Privasi sering diukur dalam hal berbagi informasi pribadi secara online, memiliki profil media sosial publik, berbagi informasi dengan orang yang mereka kenal secara online, menggunakan pengaturan privasi, berbagi kata sandi dengan teman-teman, karena khawatir tentang privasi.<sup>93</sup>

<sup>92</sup> UNICEF and ITU (2015), *Guidelines for Industry on Child Online Protection*, [https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD\\_Broch\\_INDUSTRY\\_0909.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf) .

<sup>93</sup> US Federal Trade Commission (1998), *Children's Online Privacy Protection Act*, <https://www.ecfr.gov/cgi-bin/text-idx?SID=4939e77c77a1a1a08c1cbf905fc4b409&node=16%3A1.0.1.3.36&rgn=div5>.

### *Sexting*

Sexting umumnya didefinisikan sebagai pengiriman, penerimaan, atau pertukaran konten seksual yang diproduksi sendiri termasuk gambar, pesan, atau video melalui ponsel dan/atau Internet.<sup>94</sup> Penciptaan, distribusi, dan kepemilikan gambar seksual anak-anak adalah ilegal di sebagian besar negara. Jika gambar seksual anak-anak diungkapkan, orang dewasa tidak boleh melihatnya. Berbagi gambar seksual oleh orang dewasa dengan anak selalu merupakan tindakan kriminal dan bahwa antara anak-anak bahaya dapat terjadi dan pelaporan dan tindakan untuk menghapus bersama gambar mungkin diperlukan.

### *Sextortion atau pemerasan seksual terhadap anak-anak*

Sextortion menggambarkan "pemerasan seseorang dengan bantuan gambar yang dihasilkan sendiri dari orang tersebut untuk memeras bantuan seksual, uang, atau manfaat lain darinya di bawah ancaman membagikan materi di luar persetujuan orang yang digambarkan (misalnya memposting gambar di media sosial)".<sup>95</sup>

### *Internet of Things*

Internet of Things merupakan langkah selanjutnya menuju digitalisasi masyarakat dan ekonomi, di mana objek dan orang saling berhubungan melalui jaringan komunikasi dan melaporkan tentang status mereka dan / atau lingkungan sekitarnya.<sup>96</sup>

### *URL*

Singkatan singkatan dari 'uniform resource locator', alamat halaman Internet.<sup>97</sup>

### *Realitas virtual*

Realitas virtual adalah penggunaan teknologi komputer untuk menciptakan efek dunia tiga dimensi interaktif di mana objek memiliki rasa kehadiran spasial.<sup>98</sup>

### *WI-FI*

Wi-Fi (Wireless Fidelity) adalah kelompok standar teknis yang memungkinkan transmisi data melalui jaringan nirkabel.<sup>99</sup>

<sup>94</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>

<sup>95</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>

<sup>96</sup> Ntantko (2013), *The Internet of Things, Digital Single Market*, <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/internet-of-things>.

<sup>97</sup> UNICEF and ITU (2015), *Guidelines for Industry on Child Online Protection*, [https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD\\_Broch\\_INDUSTRY\\_0909.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf).

<sup>98</sup> NASA (date?), *Virtual Reality*, online under: <https://www.nasa.gov/Software/VWT/vr.html>.

<sup>99</sup> US Federal Trade Commission (1998), *Children's Online Privacy Protection Act*, <https://www.ftc.gov/cgi-bin/textidx?SID=4939e77c77a1a1a08c1cbf905fc4b409&node=16%3A1.0.1.3.36&rgn=div5>.

