

Online Bersama

SANGO





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 menasar 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 memasifkan 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, berkreatifitas, 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

OnLine Bersama

SANGO



[**www.itu.int/cop**](http://www.itu.int/cop)

Buku ini bertujuan untuk mengajarkan anak-anak tentang hak dan keamanan Online mereka. Buku ini berisi enam skenario yang sering dihadapi anak-anak dalam kaitannya dengan lingkungan digital:

1. Hak untuk Bermain Online
2. Mengelola screentime
3. Paparan konten yang tidak pantas
4. Hak menggunakan media digital untuk Belajar
5. Privasi
6. Teladan orang dewasa tentang penggunaan media digital yang positif

Setiap skenario memberi anak Anda satu pertanyaan dan dua kemungkinan jawaban. Membaca buku dengan anak Anda akan menciptakan kesempatan untuk berdiskusi dengan mereka tentang kegiatan online. Anda dapat menemukan jawaban yang benar untuk setiap skenario di bagian belakang buku ini.

Saat Anda membaca buku ini, kami mendorong Anda untuk berdiskusi secara terbuka dengan anak Anda tentang apa yang mereka lihat dan lakukan secara online. Kami juga mendorong Anda untuk meyakinkan anak Anda bahwa mereka dapat berbicara dengan Anda kapan saja tentang hal-hal yang terjadi secara online dan bahwa apa pun yang mereka katakan, mereka tidak akan mendapat masalah.

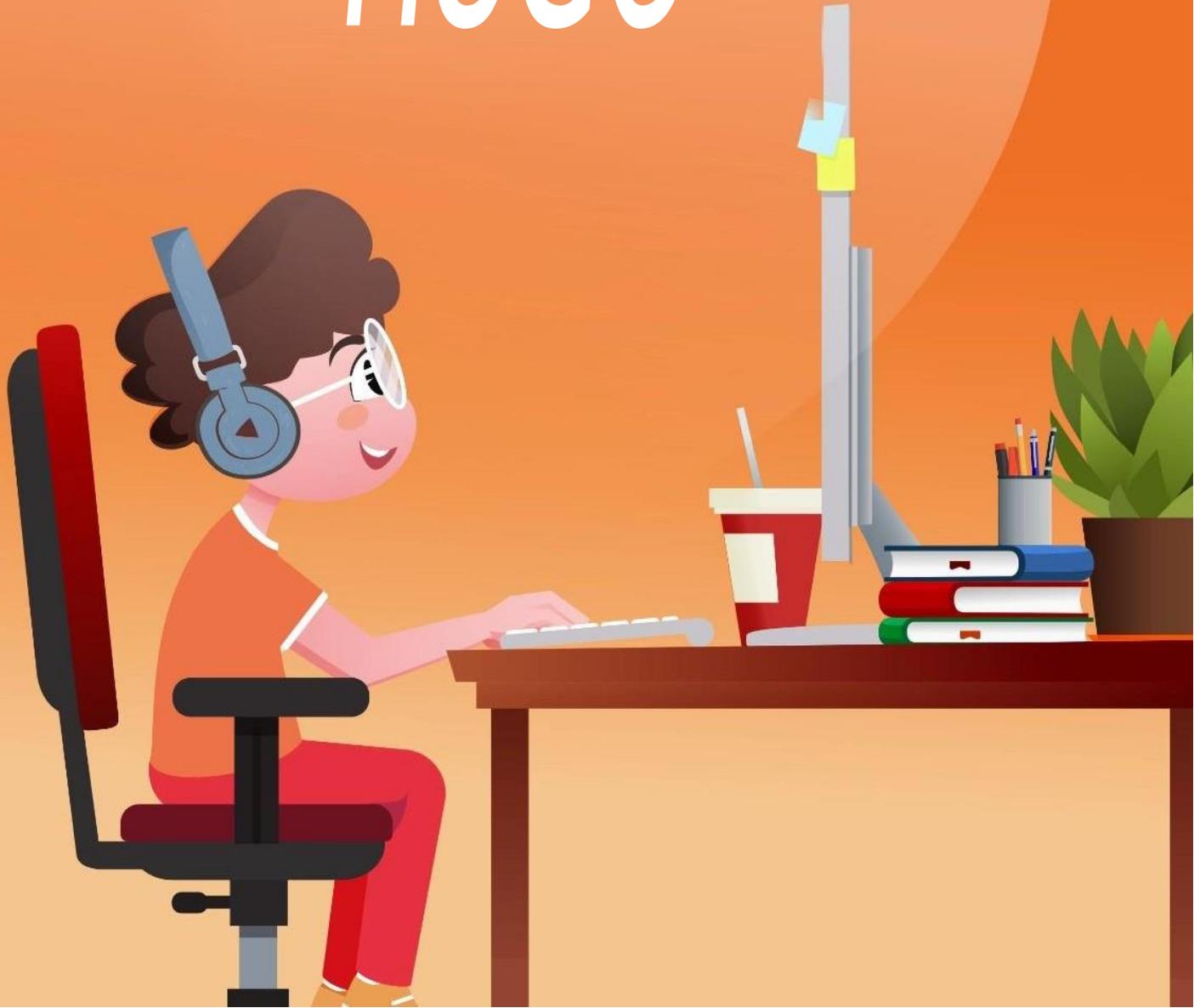
Buku ini dirancang untuk anak di bawah 9 tahun. ITU juga memiliki sumber daya tentang hak dan keamanan online untuk anak-anak yang lebih besar dan untuk anak-anak yang siap belajar lebih banyak: www.itu.int/cop

*Hi Namaku Sango,
telepon ninja! Saya TINGGAL di Jepang bersama
keluarga saya. Adalah tugas saya untuk membantu
anak-anak agar aman dan BERSENANG-senang
saat online. Saya ingin membantu Anda juga!
Jika Anda mendengarkan dengan seksama apa
yang dikatakan Sango dalam buku ini, saya akan
membantu Anda menemukan
jawaban yang benar!*

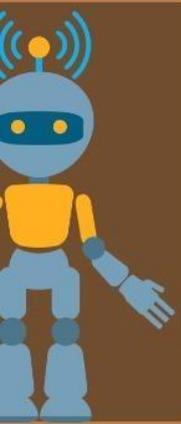


Kenalkan

HUGO



Hugo sedang bermain
di komputernya. Tapi
adik perempuannya
juga ingin bermain.



Apa yang harus
Hugo lakukan?



A

Katakan
"tidak"
pada
adiknya

B

Biarkan adiknya
bermain juga, itu
menyenangkan bagi
semua orang untuk
bermain

SANGO BERKATA...

*Semua anak perlu
bermain dan
bersenang-senang!*

*Kapan sebaiknya Anda
membiarkan adik
perempuan atau laki-
laki Anda bermain
game online juga?*

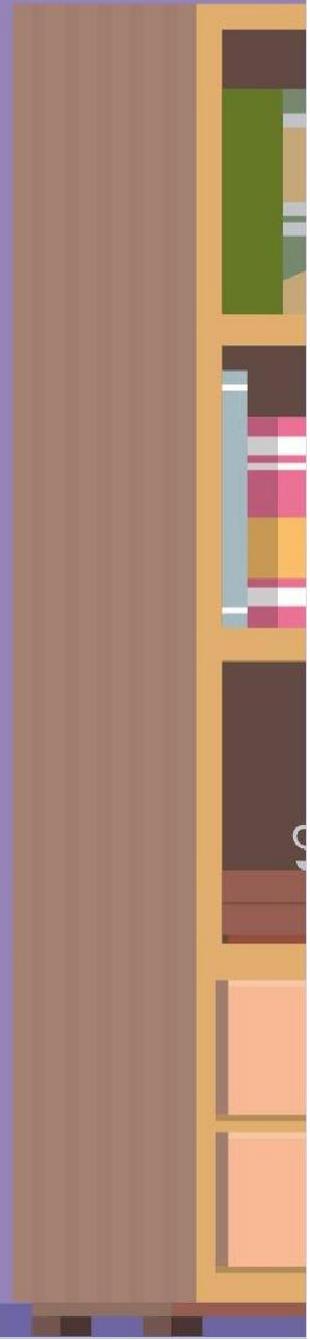


Kenalkan

AMAL



Amal telah menonton
kartun sepanjang
sore. Sekarang dia
merasa matanya sakit.



Apa yang harus Amal lakukan?



A

Pergi ke toko dan beli mata baru

B

Matikan kartun dan bermain dengan kakaknya

SANGO BERKATA...

Ada banyak permainan menyenangkan untuk dimainkan tanpa TV, ponsel, dan komputer!



Apa game FAVORIT Anda untuk dimainkan bersama orang lain?

Kenalkan

TOM



Tom sedang menonton Youtube Kids. Tapi sesuatu muncul di layar yang membuatnya merasa tidak yakin dan aneh.



Apa yang harus
Tom lakukan?



A

Matikan tablet
dan beri tahu
orang dewasa

B

Buang tabletnya
ke tempat
sampah

SANGO BERKATA...

*Meminta bantuan
orang dewasa
bisa membuatmu
merasa lebih baik!*

*Orang dewasa mana
yang bisa Anda mintai
bantuan?*



Kenalkan

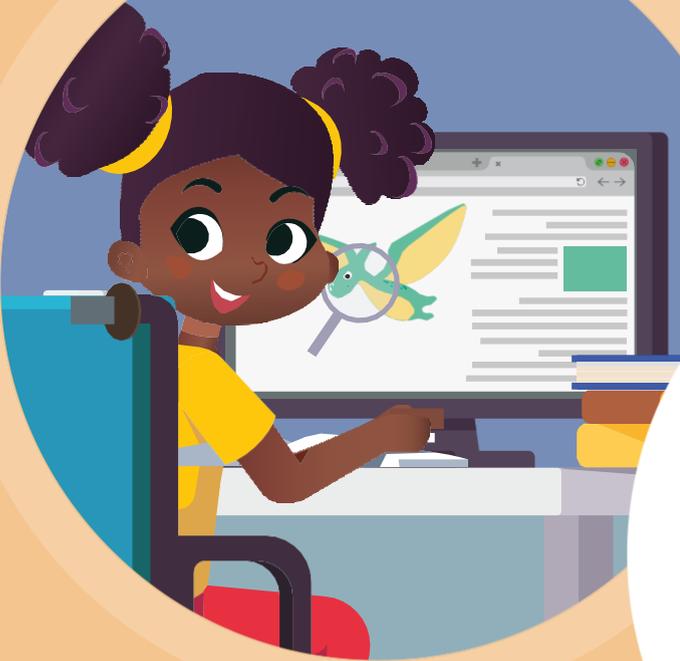
ZOLA



Zola menyukai dinosaurus dan ingin mempelajari lebih lanjut tentang mereka.



Apa yang harus
Zola lakukan?



A

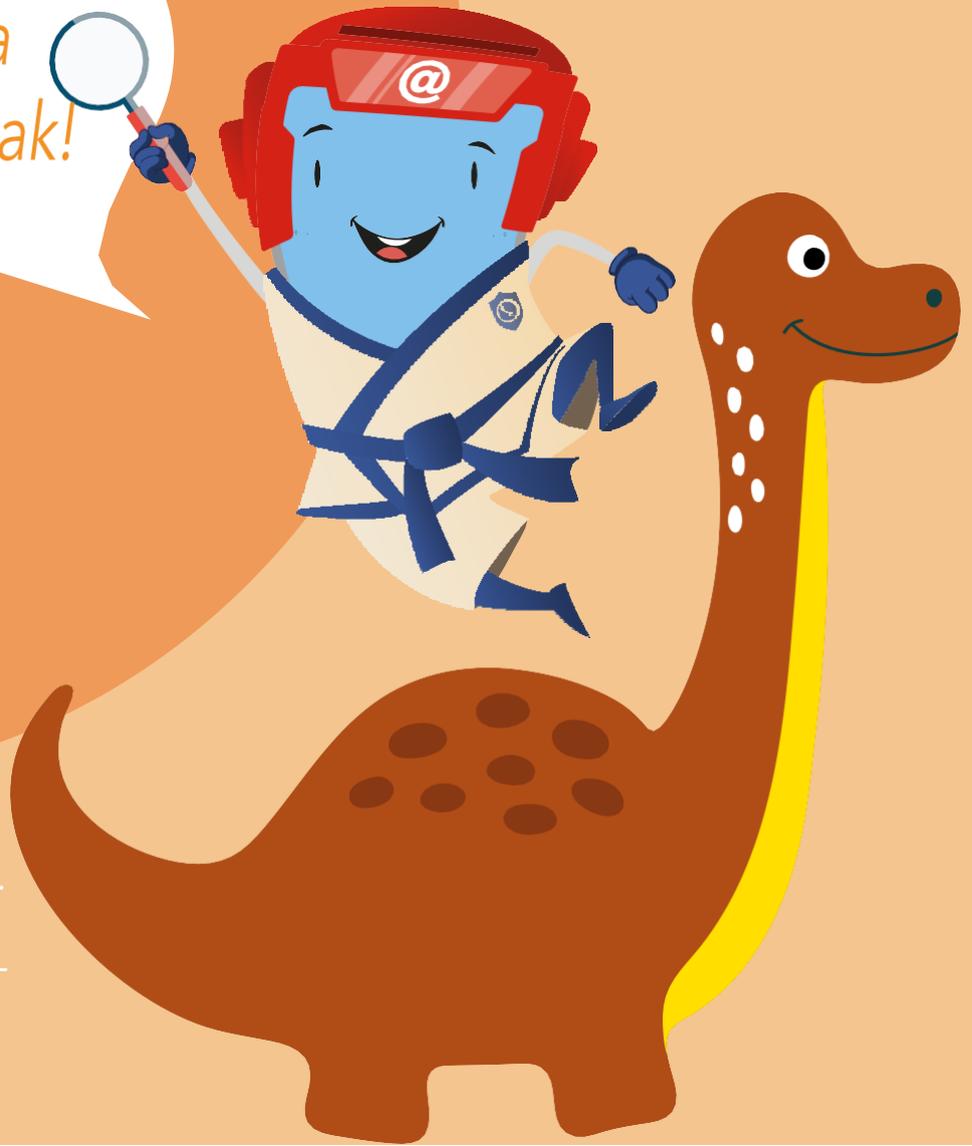
Temukan dinosaurus
hidup yang nyata
untuk diajak bicara

B

Minta orang dewasa
untuk membantunya
mencari hal-hal
menyenangkan tentang
dinosaurus di
komputernya

SANGO BERKATA...

*Ada situs web
keren hanya
untuk anak-anak!*



*Apa situs web FAVORIT
Anda hanya untuk anak-
anak?*

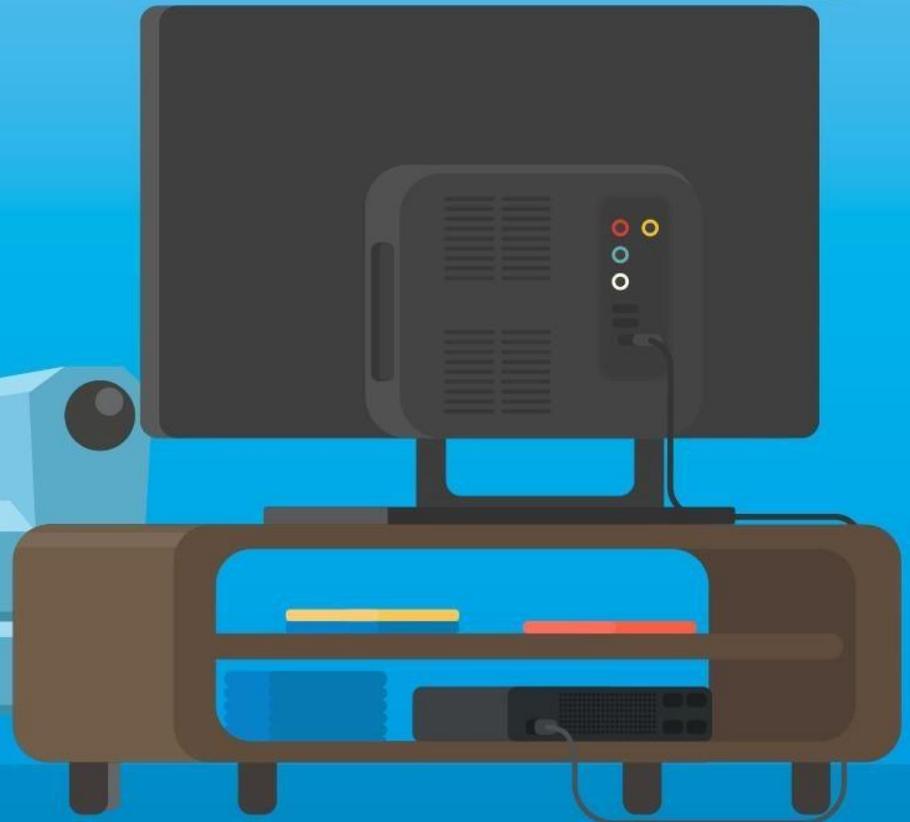
Kenalkan

KAYLA



Kayla sedang bermain game. Pemain lain memintanya untuk mengirim selfie.

Bisakah Anda mengirimi saya selfie?



Apa yang harus
Kayla lakukan?



A

Kirim foto anjing
peliharaannya
sebagai gantinya

B

Diskusikan
dengan orang
dewasa

SANGO BERKATA...

Mengirim selfie bisa berisiko, yang terbaik adalah memeriksanya dengan orang dewasa!

Siapa orang dewasa yang bisa Anda tanyai kapan boleh mengirim selfie?



Kenalkan

LUCAS



Lucas sedang membangun menara besar. Dia ingin ayahnya membantu, tetapi ayahnya sedang bermain di teleponnya.



Apa yang harus
Lucas lakukan?



A

Tanya secara sopan
ke ayahnya untuk
membangun
menara bersama

B

*Marah dan
lempar balok ke
mana-mana*

SANGO BERKATA...

*Melakukan hal-hal
bersama sebagai
sebuah keluarga bisa
menyenangkan!*





Skenario 1: Hak untuk Bermain online

Jawaban yang benar adalah: B

Semua anak berhak untuk bermain. Ini dapat mencakup bermain game, menonton video, dan terhubung dengan teman dan keluarga secara online, sesuai dengan usia mereka.

Skenario 2: Mengelola screen time

Jawaban yang benar adalah: B

Penting untuk kesehatan dan kesejahteraan anak bahwa *screen time* mereka seimbang dengan aktivitas offline. Kegiatan offline yang menyenangkan dapat mencakup bermain imajinatif di dalam atau di luar, membaca buku, melakukan seni, dan berolahraga.

Skenario 3: Paparan konten yang tidak pantas

Jawaban yang benar adalah: A

Terkadang anak-anak secara tidak sengaja terpapar sesuatu yang menakutkan, menjengkelkan, atau kasar secara online. Penting bagi anak-anak untuk mengetahui bahwa mereka selalu dapat berbicara dengan orang dewasa terpercaya tentang apa yang mereka lihat, bagaimana hal itu memengaruhi mereka, dan apa yang dapat mereka lakukan ketika hal-hal ini terjadi.

Skenario 4: Hak menggunakan media digital untuk Belajar

Jawaban yang benar adalah: B

Semua anak memiliki hak untuk mengakses informasi, belajar, dan mengembangkan keterampilan baru. Media digital dapat mendukung hal tersebut. Misalnya, ada banyak situs web pendidikan yang dibuat khusus untuk anak-anak.

Skenario 5: Privasi

Jawaban yang benar adalah: B

Anak-anak memiliki hak atas privasi. Menyimpan informasi pribadi, termasuk foto, dapat membantu menjaga anak-anak tetap aman saat online. Banyak situs web dan aplikasi memiliki pengaturan privasi yang dapat Anda gunakan untuk membantu menjaga kerahasiaan informasi anak Anda.

Skenario 6: Teladan orang dewasa tentang penggunaan media digital yang positif

Jawaban yang benar adalah: A

Anak-anak belajar dengan memberi contoh, sehingga ITU mendorong orang tua dan orang dewasa untuk memberikan contoh yang baik saat menggunakan media digital. Jika Anda ingin informasi lebih lanjut, ITU memiliki pedoman untuk orang tua, wali dan pendidik:

www.itu.int/cop

Buku cerita ini telah dikembangkan oleh International Telecommunication Union (ITU) dan kelompok kerja yang terdiri dari penulis-penulis kontributor dari lembaga-lembaga terkemuka di sektor hak-hak anak dan perlindungan anak di lingkungan digital.

Buku ini tidak akan mungkin terwujud tanpa waktu, antusiasme, dan dedikasi dari para penulis yang berkontribusi dan tim desain grafis ITU.

ITU berterima kasih kepada semua mitra berikut, yang telah menciptakan sumber daya ini untuk anak-anak dengan menyumbangkan waktu dan wawasan mereka yang berharga: Amy Jones dan Olivia Solari Yrigoyen (Child Rights Connect), John Carr (ECPAT International) serta Lilly Moody dan Amanda Ketiga (Western Sydney University). Terima kasih khusus kepada anak-anak, yang umpan baliknya yang tak ternilai telah membentuk buku cerita ini.



© ITU 2020

International Telecommunication Union
Place des Nations, CH-1211 Geneva, Switzerland.

Beberapa hak dilindungi undang-undang. Tidak ada bagian dari publikasi ini yang boleh direproduksi, dengan cara apa pun, tanpa izin tertulis sebelumnya dari International Telecommunication Union

ISBN 978-92-61-30431-7



9 789261 304317

