

Media Sosial & Anak

PERLINDUNGAN ANAK ATAS PORNOGRAFI DI MEDIA SOSIAL



Dr. Nynda Fatmawati Octarina, S.H., M.H.
Dr. Amirul Faqih Amza, S.H., M.H.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. **Setiap Orang** yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

MEDIA SOSIAL & ANAK

*Perlindungan Anak
atas Pornografi
di Media Sosial*

**Dr. Nynda Fatmawati Octarina, S.H., M.H.
Dr. Amirul Faqih Amza, S.H., M.H.**



MEDIA SOSIAL & ANAK

Perlindungan Anak atas Pornografi di Media Sosial

Diterbitkan pertama kali oleh CV Amerta Media
Hak cipta dilindungi oleh undang-undang *All Rights Reserved*
Hak penerbitan pada Penerbit Amerta Media
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa seizin tertulis dari Penerbit

Anggota IKAPI
Cetakan Pertama: Juli 2021
15 cm x 23 cm
ISBN
978-623-6385-51-7

Penulis:
Dr. Nynda Fatmawati Octarina, S.H., M.H.
Dr. Amirul Faqih Amza, S.H., M.H.

Editor:
Mardika, S.H.

Desain Cover:
Adji Azizurrachman

Tata Letak:
Ladifa Nanda

Diterbitkan Oleh:
CV. Amerta Media

NIB. 0220002381476

Jl. Raya Sidakangen, RT 001 RW 003, Kel. Kebanggan, Kec. Sumbang,
Banyumas 53183, Jawa Tengah. Telp. 081-356-3333-24
Email: mediaamerta@gmail.com
Website: www.penerbitbuku.id
Whatsapp : 081-356-3333-24

Isi di luar tanggung jawab penerbit Amerta Media

KATA PENGANTAR

Dalam beberapa platform media social, semakin banyak kita lihat anak jadi bagian dari konten. Tidak jarang anak juga dibuatkan akun oleh orangtuanya. Alasannya untuk kenang-kenangan, dokumentasi foto dan video anak pada setiap tahap perkembangan diunggah disana. Yang memegang akun anak tersebut adalah orangtuanya dan bila anak ingin melihat-lihat cukup meminjam gadget orangtuanya.

Di sisi lain kita baca berita, semakin banyak kejahatan yang melibatkan, baik sebagai korban ataupun pelaku. Tidak jarang kejahatan-kejahatan yang terjadi akibat dari kelalaian orang tua.

Menilai anak sudah atau belum boleh bermain media social serigkali dilakukan orangtua dengan penilaian subyektif dan tidak berdasar. Hanya karena terlihat bertubuh besar atau sudah melek teknologi maka anak dianggap sudah pantas untuk bermain media social. Faktanya, semua platform media social sudah menentukan batas usia penggunaannya, yang menjadi patokan adalah usia, sebagaimana rekomendasi WHO. Keengganan untuk memahami dan atau kelalaian orangtua mengenai aturan hukum perlindungan anak kerap menjadikan anak sebagai korban.

Untuk itu, melalui buku ini kami ingin memberikan gambaran tentang media social dan aturan penggunaannya untuk anak-anak. Semoga dapat membuka wawasan orangtua dan masyarakat supaya dapat saling menjaga dan mengingatkan. Anak-anak adalah penerus bangsa, tumbuh kembang mereka adalah tanggung jawab kita Bersama.

Selamat membaca, semoga berkenan.

Salam,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	_____	i
TENTANG BUKU	_____	iv
KATA PENGANTAR	_____	v
DAFTAR ISI	_____	vi
DAFTAR TABEL	_____	viii
DAFTAR BAGAN	_____	ix
I. NAMANYA JUGA ANAK-ANAK	_____	1
- Definisi Anak Menurut UNICEF, WHO, dan Hukum Nasional	_____	1
- Tahap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak	_____	15
II. MEMINJAMKAN HP KE ANAK, APA BAHAYANYA?	_____	33
- Akun-nya Punya Ibu sehingga explore Video yang Ditawarkan Sesuai Usia yang Terdaftar	_____	34
- Syarat Usia Bermain Media Sosial	_____	40
III. DIA MASIH GAK NGERTI GAMBAR-GAMBAR GITUAN KOK	_____	71
- Apa itu pornografi?	_____	72
- Kasus Kejahatan Seksual Anak Akibat Melihat Gambar Porno	_____	94
- Berita Tentang Pornografi dan Anak	_____	102
IV. TAPI KAN, DIA BISA BELAJAR DARI MEDIA SOSIAL	_____	107
- Kebutuhan Anak Main Media Sosial	_____	108
- Hak dan Kewajiban Masyarakat Digital	_____	117
- Kebijakan Child Lock and Parental Guide	_____	124

V. BEGINI CARA MENYIKAPI ANAK	
MAIN MEDIA SOSIAL _____	131
- Kesimpulan _____	131
- Tips and Tricks _____	132
DAFTAR PUSTAKA _____	134
INDEKS _____	145
PROFIL PENULIS _____	146

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Kriteria Kelompok Usia Terbaru Menurut WHO	4
Tabel 1.2. Batasan Usia Anak dalam Berbagai Hukum Nasional	5
Tabel 2.1. Peringkat Situs atau <i>Website</i> Menurut SimilarWeb (Data Diperbarui Pada Tanggal 1 Oktober 2020)	47
Tabel 2.2. Peringkat Aplikasi Menurut SimilarWeb (Data Diperbarui Pada Tanggal 22 November 2020)	48

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1.	Pemetaan Tindakan Mengatasi Pornografi Anak Dalam UU Pornografi _____	81
Bagan 3.2.	Status dan Kedudukan Hukum Peraturan Teknis Penanggulangan Tindak Pidana Pornografi di Media Sosial (<i>Cyberporn</i>) _____	83
Bagan 3.3.	Pola Permasalahan Regulasi dan Rekomendasi Terhadap Pemutusan Akses atau Pemblokiran Media Sosial Bermuatan Pornografi _____	93
Bagan 4.1.	Kegiatan Komunikasi Pada Proses Pembelajaran Menurut Laswell _____	110
Bagan 4.2.	Kewajiban dan Tanggung Jawab Para Pihak dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak Menurut UU Perlindungan Anak _____	126

I

“Namanya juga anak-anak”

Definisi Anak Menurut UNICEF, WHO, dan Hukum Nasional

Anak adalah keturunan yang lahir dari rahim seorang wanita, akibat hubungan biologis yang dilakukannya dengan seorang pria. Anak adalah anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan aset berharga bagi suatu bangsa karena keberadaannya meningkatkan potensi sumber daya manusia yang memajukan bangsa itu sendiri.

Lalu, siapa *sib* yang dikatakan anak?

“Aku juga anak *lboo*. Iya, kan? Anak dari Ayah dan Ibuku.”

“Aku juga *dong*. Sebagai generasi muda, juga anak murid dari Bapak dan Ibu Guru.”

Definisi anak selalu diidentikkan dengan “status dan kedudukan” yang ditentukan berdasarkan kriteria batasan usia tertentu, maka anak dapat juga diartikan sebagai seseorang yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas (yang dapat dilihat dari adanya perubahan fisik, psikis, ataupun fungsi seksual). Ternyata dunia internasional, pemerintah, dan berbagai disiplin ilmu lainnya memiliki kriterianya sendiri-sendiri, sehingga definisi anak pun menjadi bervariasi.

Definisi Anak Menurut UNICEF



Gambar 1.1.

https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:UNICEF_Logo.png

SEKILAS TENTANG “UNICEF”

United Nations Children’s Fund (UNICEF) adalah sebuah organisasi internasional yang bertanggung jawab untuk melindungi hak-hak setiap anak, membantu anak-anak bertahan hidup, berkembang, serta memenuhi kebutuhan dasar dan potensinya dari masa kanak-kanak hingga remaja. Atas nama perlindungan hak asasi manusia yang juga mesti memperhatikan hak-hak anak, UNICEF juga memberikan bantuan bagi anak-anak yang kurang beruntung akibat korban perang, bencana, kemiskinan, berbagai bentuk kekerasan dan eksploitasi, serta anak berkebutuhan khusus (disabilitas).

UNICEF yang berpedoman pada *Convention on the Rights of the Child* Tahun 1989 (unicef.org) mengakui bahwa: “....., *a Child means every human being below the age of eighteen years unless under the law applicable to the child, majority is attained earlier.*” Jadi, anak menurut UNICEF adalah seseorang yang berusia di bawah 18 tahun kecuali ditentukan lain oleh aturan tertentu (lihat Pasal 1 *Convention on the Rights of the Child*/Konvensi Hak-Hak Anak).

Definisi Anak Menurut WHO



Gambar 1.2.

<https://www.who.int/>

SEKILAS TENTANG “WHO”

World Health Organization (WHO) adalah organisasi internasional yang bergerak di bidang kesehatan, memiliki tujuan utama untuk mewujudkan kesehatan yang lebih baik bagi semua orang dan dimana saja, termasuk memerangi bersama penyakit-penyakit menular dan tidak menular, memastikan keamanan udara, ketersediaan makanan, air, obat-obatan, dan vaksin yang dibutuhkan. Prinsip utama WHO dijabarkan melalui keharusan bagi semua orang untuk menikmati hak atas kesehatan, termasuk standar kesehatan tertinggi tanpa memandang ras, agama, politik, kondisi ekonomi atau sosialnya.

Beda usia, beda permasalahan kesehatan yang dialami, maka berbeda pula cara penanganannya yang juga dilihat dari tingkat rentannya suatu kelompok manusia. Misalnya: kelompok lanjut usia yang lebih rentan tertular berbagai penyakit akibat lemahnya sistem kekebalan (imunitas) tubuh, atau sebaliknya kelompok remaja yang tingkat kesehatannya jauh lebih baik dibandingkan dengan kelompok lanjut usia. WHO berpandangan, pengklasifikasian kelompok manusia berdasarkan usianya adalah standardisasi global yang dapat dijadikan pedoman bagi negara-negara pihak untuk memudahkan pemerintah dalam menyusun kebijakan di bidang kesehatan pada masing-masing wilayahnya.

Usia 0-1 Tahun	Bayi (<i>infants</i>)
Usia 2-10 Tahun	Anak-Anak (<i>children</i>)
Usia 11-19 Tahun	Remaja (<i>adolescents</i>)

Usia 20-60 Tahun	Dewasa (<i>adult</i>)
Usia >60 Tahun	Lanjut Usia (<i>elderly</i>)

Menurut WHO, batasan anak adalah sejak anak di dalam kandungan sampai mencapai usia 19 tahun (sebelum memasuki kelompok usia dewasa), atau dengan kata lain anak adalah mereka yang berada pada rentang usia 0-19 tahun.

Baru-baru ini, WHO melakukan penelitian tentang kualitas kesehatan dan harapan hidup rata-rata manusia di dunia, yang berujung pada penetapan standardisasi global terbaru. Kriteria baru ini terbagi menjadi 5 kelompok usia ([obsessionnews.com](#)), ([nasionalisme.co](#)), ([jernihnews.com](#)):

Tabel 1.1. Kriteria Kelompok Usia Terbaru Menurut WHO

1.	Usia 0-17 Tahun	Anak-Anak di bawah umur (<i>underage</i>)
2.	Usia 18-65 Tahun	Pemuda (<i>youth/young people</i>)
3.	Usia 66-79 Tahun	Setengah Baya (<i>middle-age</i>)
4.	Usia 80-99 Tahun	Orang Tua (<i>elderly/senior</i>)
5.	Usia >100 Tahun	Orang Tua Berusia Panjang (<i>long-lived elderly</i>)

Definisi Anak Menurut Hukum Nasional

Kesepakatan mengenai batasan usia untuk dikatakan sebagai anak belum juga memperlihatkan titik temu. Setelah Indonesia meratifikasi Konvensi Hak-Hak Anak melalui Keputusan Presiden No. 36 Tahun 1999, maka merujuk pada Pasal 1 Konvensi Hak-Hak Anak (seperti yang telah disebutkan) mempertegas bahwa: Anak adalah setiap orang dibawah usia 18 tahun, kecuali berdasarkan hukum yang berlaku terhadap anak, kedewasaan telah diperoleh sebelumnya. Artinya, yang dimaksud dengan anak adalah mereka yang belum dewasa dan yang menjadi dewasa karena peraturan tertentu, sedangkan secara mental dan fisik masih belum dewasa.

Secara yuridis, anak didefinisikan berbeda-beda antara satu bidang hukum tertentu dengan bidang hukum lainnya. Misalnya, kedudukan anak dalam hukum perdata memberikan akibat hukum berupa hak dan kewajiban, seperti halnya: masalah anak yang sah,

kekuasaan orang tua atau perwalian (pengampunan), pengangkatan anak, dan lain-lain yang berhubungan dengan sifat keperdataan akibat status dan kedudukan anak, yang tentu saja berbeda apabila diterapkan dalam bidang hukum pidana, yang lebih cenderung membicarakan mengenai pertanggungjawaban pidana bagi anak (Sambas 2013, 4). Dengan kata lain, ditentukannya definisi anak yang berdasarkan kriteria batasan usia tertentu tidak begitu mutlak, tetapi tergantung dari tujuan dan kepentingan tertentu yang hendak dicapai dalam bidang hukum tersebut(Sambas 2013, 5).

Tabel 1.2. Batasan Usia Anak dalam Berbagai Hukum Nasional

Bidang Hukum	Aturan Khusus	Deskripsi
Hukum Perdata	Pasal 330 Ayat (1) dan Ayat (2) KUH-Perdata	<p>(1) <i>Belum dewasa adalah mereka yang <u>belum mencapai umur genap dua puluh satu tahun dan tidak lebih dahulu telah kawin.</u></i></p> <p>(2) <i>Apabila perkawinan dibubarkan sebelum umur mereka genap dua puluh satu tahun, maka mereka tidak kembali lagi dalam kedudukan belum dewasa.</i></p>
	Pasal 47 Ayat (1) UU No. 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan	<i>Anak yang <u>belum mencapai umur 18 (delapan belas) tahun atau belum pernah melangsungkan perkawinan</u> ada di bawah kekuasaan orang tuanya selama mereka tidak dicabut dari kekuasaannya.</i>
	Pasal 50 Ayat (1) UU No. 1 Tahun 1974 tentang	<i>Anak yang <u>belum mencapai umur 18 (delapan belas) tahun atau belum pernah melangsungkan perkawinan,</u> yang tidak berada di</i>

	Perkawinan <i>juncto</i> Pasal 7 Ayat (1) UU No. 16 Tahun 2019 (Perubahan Atas UU Perkawinan)	<i>bawah kekuasaan orang tua, berada di bawah kekuasaan wali.</i> <i>Perkawinan hanya diizinkan apabila pria dan wanita sudah <u>mencapai umur 19 (sembilan belas)</u> <u>tahun.</u></i>
	Pasal 1 Angka 2 UU No. 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak	<i>Anak adalah seseorang yang <u>belum mencapai umur 21 (dua puluh satu) tahun dan belum pernah kawin.</u></i>
	Pasal 131 Ayat (2) UU No. 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan	<i>Upaya pemeliharaan kesehatan anak dilakukan <u>sejak anak masih dalam kandungan, dilahirkan, dan sampai berusia 18 (delapan belas)</u> <u>tahun.</u></i>
Hukum Pidana Umum	Pasal 45 KUH- Pidana	<i>Dalam hal penuntutan pidana terhadap orang yang belum dewasa karena melakukan suatu perbuatan <u>sebelum umur enam belas tahun</u>, hakim dapat menentukan: memerintahkan supaya yang bersalah dikembalikan kepada orang tuanya, walinya, atau pemeliharanya, tanpa pidana apapun; atau memerintahkan supaya yang bersalah diserahkan kepada pemerintah tanpa pidana apapun, jika perbuatan merupakan kejahatan atau satu pelanggaran berdasarkan Pasal- Pasal 489, 490, 492, 496, 497, 503-505, 514, 517-519, 526,</i>

	<p>531, 532, 536, dan 540, serta belum lewat dua tahun sejak dinyatakan bersalah karena melakukan kejahatan atau salah satu pelanggaran tersebut di atas, dan putusannya telah menjadi tetap; atau menjatuhkan pidana kepada yang bersalah.</p>
<p>Pasal 72 Ayat (1) KUH-Pidana</p>	<p>Selama orang yang terkena kejahatan yang hanya boleh dituntut atas pengaduan, dan orang itu umurnya <u>belum cukup enam belas tahun dan lagi belum dewasa atau selama ia berada di bawah pengampuan</u> yang disebabkan oleh hal lain daripada keborosan, maka wakilnya yang sah dalam perkara perdata yang berhak mengadu.</p>
<p>Pasal 82 Ayat (4) KUH-Pidana</p>	<p>Ketentuan-ketentuan dalam pasal ini tidak berlaku bagi orang yang <u>belum dewasa yang pada saat melakukan perbuatan belum cukup berumur enam belas tahun.</u></p>
<p>Pasal 283 Ayat (1) KUH-Pidana</p>	<p>Diancam dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan atau pidana denda paling banyak sembilan ribu rupiah, barang siapa menawarkan, memberikan untuk terus maupun untuk sementara waktu, menyerabkan, atau memperlihatkan tulisan, gambaran, atau benda yang melanggar kesusilaan, maupun alat untuk mencegah atau menggugurkan kehamilan kepada seorang yang <u>belum dewasa, dan yang diketahui atau sepatutnya harus diduga</u></p>

		<i><u>bahwa umurnya belum tujuh belas tahun, jika isi tulisan, gambaran, benda atau alat itu telah diketahuinya.</u></i>
	Pasal 287 Ayat (1) KUH-Pidana	<i>Barang siapa bersetubuh dengan seorang wanita di luar perkawinan, padahal diketahuinya atau sepatutnya harus diduganya bahwa umurnya <u>belum lima belas tahun</u>, atau kalau umurnya tidak jelas, bahwa belum waktunya untuk dikawin, diancam dengan pidana penjara paling lama sembilan tahun.</i>
	Pasal 153 Ayat (5) UU No. 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP)	<i>Hakim ketua sidang dapat menentukan bahwa anak yang <u>belum mencapai umur tujuh belas tahun</u> tidak diperkenankan menghadiri sidang.</i>
	Pasal 171 huruf a UU No. 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP)	<i>Yang boleh diperiksa untuk memberi keterangan tanpa sumpah ialah: a. anak yang umurnya <u>belum cukup lima belas tahun dan belum pernah kawin.</u></i>
	Pasal 1 Angka 3, 4, dan 5 UU No. 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Anak	<p>3. <i>Anak yang Berkonflik dengan Hukum yang selanjutnya disebut dengan Anak adalah anak yang telah <u>berumur 12 (dua belas) tahun, tetapi belum berumur 18 (delapan belas) tahun</u> yang diduga melakukan tindak pidana.</i></p> <p>4. <i>Anak yang Menjadi Korban Tindak Pidana yang selanjutnya disebut Anak</i></p>

		<p><i>Korban adalah anak yang <u>belum berumur 18 (delapan belas) tahun</u> yang mengalami penderitaan fisik, mental, dan/ atau kerugian ekonomi yang disebabkan oleh tindak pidana.</i></p> <p>5. <i>Anak yang Menjadi Saksi Tindak Pidana yang selanjutnya disebut Anak Saksi adalah anak yang <u>belum berumur 18 (delapan belas) tahun</u> yang dapat memberikan keterangan guna kepentingan penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di sidang pengadilan tentang suatu perkara pidana yang didengar, dilihat, dan/ atau dialaminya sendiri.</i></p>
	<p>Pasal 20 UU No. 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Anak</p>	<p><i>Dalam hal tindak pidana dilakukan oleh Anak <u>sebelum genap berumur 18 (delapan belas) tahun</u> dan diajukan ke sidang pengadilan <u>setelah Anak yang bersangkutan melampaui batas umur 18 (delapan belas) tahun, tetapi belum mencapai umur 21 (dua puluh satu) tahun</u>, Anak tetap diajukan ke sidang Anak.</i></p>
	<p>Pasal 1 Angka 8 huruf a, b, dan c UU No. 12 Tahun 1995 tentang Pemyarakatan</p>	<p>a. <i>Anak Pidana yaitu anak yang berdasarkan putusan pengadilan menjalani pidana di LAPAS Anak paling lama sampai <u>berumur 18 (delapan belas) tahun</u>;</i></p>

		<p>b. <i>Anak Negara yaitu anak yang berdasarkan putusan pengadilan diserahkan pada negara untuk dididik dan ditempatkan di LAPAS Anak paling lama sampai <u>berumur 18 (delapan belas) tahun</u>;</i></p> <p>c. <i>Anak Sipil yaitu anak yang atas permintaan orang tua atau walinya memperoleh penetapan pengadilan untuk dididik di LAPAS Anak paling lama sampai <u>berumur 18 (delapan belas) tahun</u>.</i></p>
Hukum Pidana Khusus	Pasal 2 Ayat (1) UU No. 23 Tahun 2004 tentang Penghapusan Kekerasan Dalam Rumah Tangga	<p><i>Lingkup rumah tangga dalam Undang-Undang ini meliputi:</i></p> <p>a. <i>suami, isteri, dan anak;</i></p> <p>b. <i>orang-orang yang mempunyai hubungan keluarga dengan anak sebagaimana dimaksud pada huruf a karena hubungan darah, perkawinan, persusuan, pengasuhan, dan perwalian, yang menetap dalam rumah tangga dan/ atau;</i></p> <p>c. <i>orang yang bekerja membantu rumah tangga dan menetap dalam rumah tangga tersebut.</i></p> <p><u>Tidak ditentukan batasan usia</u> untuk dikatakan sebagai anak. Artinya, anak dalam Undang-Undang ini murni dilihat dari status dan kedudukannya sebagai “anak” dalam lingkup sebuah rumah tangga.</p>

<p>Pasal 1 Angka 1 UU No. 23 Tahun 2002 <i>juncto</i> UU No. 35 Tahun 2014 (Perubahan Atas UU Perlindungan Anak)</p>	<p><i>Anak adalah seseorang yang <u>belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.</u></i> Undang-Undang ini mengatur mengenai berbagai perlindungan anak, yang berwujud hak, kewajiban, dan tanggung jawab anak, termasuk pula hak di bidang keagamaan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan khusus lainnya.</p>
<p>Pasal 1 Angka 5 UU No. 21 Tahun 2007 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang</p>	<p><i>Anak adalah seseorang yang <u>belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.</u></i></p>
<p>Pasal 1 Angka 4 UU No. 44 Tahun 2008 tentang Pornografi</p>	<p><i>Anak adalah seseorang yang <u>belum berusia 18 (delapan belas) tahun.</u></i></p>
<p>Pasal 9 huruf c, beserta penjelasannya UU No. 26 Tahun 2000 tentang Pengadilan Hak Asasi Manusia</p>	<p><i>Kejahatan terhadap kemanusiaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 huruf b adalah salah satu perbuatan yang dilakukan sebagai bagian dari serangan yang meluas atau sistematis yang diketahuinya bahwa serangan tersebut ditujukan secara langsung terhadap penduduk sipil berupa: c. perbudakan</i> <i>Penjelasan:</i></p>

		<p><i>Yang dimaksud dengan “perbudakan” dalam ketentuan ini termasuk perdagangan manusia, khususnya perdagangan wanita dan anak-anak.</i></p> <p>Undang-Undang ini tidak memberikan definisi mengenai anak-anak (dalam bentuk jamak), sehingga anak-anak yang dimaksud dapat <u>merujuk pada definisi anak berdasarkan UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak juncto UU No. 35 Tahun 2014 (Perubahan Atas UU Perlindungan Anak).</u></p>
	<p>Pasal 1 Angka 26 UU No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan</p>	<p><i>Anak adalah setiap orang yang <u>berumur di bawah 18 (delapan belas) tahun.</u></i></p>
	<p>Pasal 69 Ayat (1) UU No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan</p>	<p><i>Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 (larangan mempekerjakan anak) dapat <u>dikecualikan bagi anak yang berumur antara 13 (tiga belas) tahun sampai dengan 15 (lima belas) tahun untuk melakukan pekerjaan ringan sepanjang tidak mengganggu perkembangan dan kesehatan fisik, mental, dan sosial.</u></i></p>
<p>Hukum Administrasi</p>	<p>Pasal 63 Ayat (1) UU No. 24 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas UU No. 23</p>	<p><i>Penduduk Warga Negara Indonesia dan Orang Asing yang memiliki <u>Izin Tinggal Tetap yang telah berumur 17 (tujuh belas) tahun atau telah kawin atau</u></i></p>

Tahun 2006 tentang Administrasi Kependudukan	<u>pernah kawin</u> wajib memiliki KTP-el.
Pasal 81 Ayat (2) dan Ayat (3) UU No. 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan	<p>(2) Syarat usia sebagaimana dimaksud pada ayat (1)-untuk mendapatkan Surat Izin Mengemudi ditentukan paling rendah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. <u>usia 17 (tujuh belas) tahun</u> untuk Surat Izin Mengemudi A, Surat Izin Mengemudi C, dan Surat Izin Mengemudi D; b. <u>usia 20 (dua puluh) tahun</u> untuk Surat Izin Mengemudi B I; dan c. <u>usia 21 (dua puluh satu) tahun</u> untuk Surat Izin Mengemudi B II. <p>(3) Syarat administratif sebagaimana dimaksud pada ayat (1)-untuk mendapatkan Surat Izin Mengemudi meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. identitas diri berupa Kartu Tanda Penduduk (<u>lihat UU Administrasi Kependudukan</u>); b. pengisian formulir permohonan; dan c. rumusan sidik jari.
Pasal 1 Angka 34 UU No. 7 Tahun 2017 tentang	Pemilih adalah Warga Negara Indonesia yang <u>sudah genap berumur 17 (tujuh belas) tahun atau lebih, sudah kawin, atau sudah pernah kawin.</u>

	Pemilihan Umum	
	Pasal 1 Angka 21 <i>juncto</i> Pasal 27 Ayat (1) UU No. 42 Tahun 2008 tentang Pemilihan Umum Presiden dan Wakil Presiden	<i>Pemilih adalah Warga Negara Indonesia yang telah genap berumur 17 (tujuh belas) tahun atau lebih atau sudah/pernah kawin.</i> <i>Warga Negara Indonesia yang pada hari pemungutan suara telah genap berumur 17 (tujuh belas) tahun atau lebih atau sudah pernah kawin mempunyai hak memilih</i>
	Pasal 1 Angka 6 UU No. 8 Tahun 2015 <i>juncto</i> UU No. 1 Tahun 2015 tentang Pemilihan Gubernur, Bupati, dan Walikota	<i>Pemilih adalah penduduk yang berusia paling rendah 17 (tujuh belas) tahun atau sudah/pernah kawin yang terdaftar dalam Pemilihan.</i>
Hukum Islam	Pasal 1 huruf g Kompilasi Hukum Islam	<i>Pemeliharaan anak atau hadhonah adalah kegiatan mengasuh, memelihara, dan mendidik anak hingga dewasa atau mampu berdiri sendiri.</i>
	Pasal 98 Ayat (1) Kompilasi Hukum Islam	<i>Batas usia anak yang mampu berdiri sendiri atau dewasa adalah 21 tahun, sepanjang anak tersebut tidak bercacat fisik maupun mental atau belum pernah melangsungkan perkawinan.</i>
	Pasal 105 huruf a Kompilasi Hukum Islam	<i>Dalam hal terjadinya perceraian: a. pemeliharaan anak yang belum mumayyiz atau belum berumur 12 tahun adalah hak ibunya.</i>

	Pasal 107 Ayat (1) Kompilasi Hukum Islam	<i>Perwalian hanya terhadap anak yang belum mencapai umur 21 tahun dan/atau belum pernah melangsungkan perkawinan.</i>
--	--	--

Tahap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Pada masa kanak-kanak hingga menuju dewasa, yang dikategorikan sebagai “definisi anak” memiliki tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda, tergantung dari kemampuan individu secara umum pada kelompok usia tertentu. Istilah pertumbuhan berbeda dengan perkembangan, walaupun keduanya seringkali dipersamakan. Pertumbuhan adalah perubahan ukuran dan bentuk tubuh, seperti bertambahnya berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala, lingkaran lengan, tumbuhnya gigi, ataupun perubahan-perubahan fisik lainnya yang dapat diamati dan diukur secara kuantitatif (Susanto 2011, 21). Sedangkan, perkembangan adalah menyangkut perubahan mental, psikologis, kecerdasan, serta kemampuan lainnya yang berlangsung secara bertahap dan dalam kurun waktu tertentu atau tidak terbatas, yang dapat diamati dan dinilai secara kualitatif. Misalnya: perkembangan motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, perkembangan mental, ataupun berbagai bentuk perkembangan lain menuju pendewasaan (Wiarso 2015, 4).

**PERATURAN MENTERI KESEHATAN NO. 66
TAHUN 2014 TENTANG PEMANTAUAN
PERTUMBUHAN, PERKEMBANGAN, DAN
GANGGUAN TUMBUH KEMBANG ANAK**

Pasal 1 Angka 5:

“Pertumbuhan adalah bertambahnya ukuran dan jumlah sel serta jaringan interselular, berarti bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh sebagian atau keseluruhan, sehingga dapat diukur dengan satuan panjang dan berat”

Pasal 1 Angka 6:

“Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara, bahasa serta sosialisasi dan kemandirian.”

Menurut Ahmad Susanto (2020), dalam bukunya yang berjudul *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* disebutkan beberapa tahapan pertumbuhan anak sejak awal dalam kandungan, dilahirkan, hingga mencapai usia 18 tahun (Susanto 2011, 7):

1. *Masa Pralahir atau Masa Konsepsi*, adalah masa *mudghab* yaitu: sejak pembuahan, pembentukan *zigot* dan *embrio*, hingga membentuk janin dalam rahim seorang wanita (Ibu);
2. *Masa Bayi*, sejak anak dilahirkan hingga berusia 1 tahun;
3. *Masa Balita* (usia 1-3 tahun);
4. *Masa Pra-Sekolah* (usia 4-5 tahun);
5. *Masa Sekolah Dasar* (usia 6-12 tahun); dan
6. *Masa Remaja* (usia 12-18 tahun).

Tidak jauh berbeda, namun secara lebih rinci dalam Lampiran II Peraturan Menteri Kesehatan No. 66 Tahun 2014 disebutkan fase tumbuh kembang anak yang terbagi ke dalam beberapa masa, yaitu:

1. *Masa Prenatal atau Masa Intra Uterin*, istilah sehari-harinya adalah anak yang masih di dalam kandungan (janin) yang tumbuh dan

berkembang di dalam rahim seorang wanita (Ibu) selama ± 9 bulan atau 40 minggu (Wiarso 2015, 23-32) sejak:

- a. proses pembuahan yang mempertemukan sel telur (Ibu) dengan sel sperma (Ayah) dan proses pembentukan *zigot*, terjadi pada minggu ke- 1 sampai dengan minggu ke- 3;
 - b. proses membelah diri yang dilakukan oleh *zigot* secara terus-menerus hingga membentuk *embrio*, terjadi pada minggu ke- 4 sampai dengan minggu ke- 9; dan
 - c. proses membentuk janin/*fetus* yang menetap, tumbuh, dan berkembang dalam rahim Ibu selama ± 31 minggu, kemudian menjadi janin yang siap dilahirkan.
2. *Masa Bayi (Infancy)*, yaitu anak yang berada pada rentang usia 0-11 bulan sejak kelahirannya. Pada masa ini terbagi lagi ke dalam 2 masa, yaitu:
- a. masa neonatal atau bayi baru lahir (*new born*), dalam rentang usia 0-28 hari, dan
 - b. masa post-neonatal, dalam rentang usia 29 hari-11 bulan.
3. *Masa Anak di Bawah Lima Tahun (Anak Balita)*, yaitu anak yang berada dalam rentang usia 12-59 bulan, atau apabila dibulatkan dalam masa tahunan adalah anak usia 1 tahun (≥ 1 tahun) sampai dengan kurang dari 5 tahun (< 5 tahun). Pendapat lain menyebut masa ini sebagai “Masa Anak Pra-Sekolah” (Sudirjo 2018, 8), walaupun pada aturan yuridisnya disebutkan tersendiri mengenai kelompok usia yang termasuk dalam kelompok Anak Pra-Sekolah tersebut. Ada juga yang menyebutnya dengan “Masa Kanak-Kanak Awal (*Early Childhood*),” yang berkisar dalam rentang usia 1-4 tahun (Perdani 2018, 5).
4. *Masa Anak Pra-Sekolah*, yaitu anak yang berada dalam rentang usia 60-72 bulan (5-6 tahun). Anak disiapkan untuk menempuh pendidikan di sekolah, maka Pendidikan Usia Dini (PAUD), Kelompok Belajar (KB), Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK), atau *pendidikan* pra-sekolah sederajat lainnya sangat dianjurkan (lihat Pasal 1 Angka 14 *juncto* Pasal 28 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Masa ini lebih tepat dikatakan sebagai “Masa Anak Usia Dini” atau “Masa Kanak-Kanak Awal (*Early Childhood*).”

Pada masa selanjutnya anak mulai memasuki usia sekolah.

1. *Masa Anak Usia Sekolah adalah anak usia lebih dari 6 tahun sampai sebelum berusia 18 tahun* (Pasal 1 Angka 6 Peraturan Menteri Kesehatan No. 25 Tahun 2014 tentang Upaya Kesehatan Anak). Pada masa ini terbagi menjadi 2 kelompok usia, yaitu:
 - a. *Masa Kanak-Kanak Akhir (Later Childhood)*, yaitu anak berusia 6-12 tahun (Sudirjo 2018, 9); dan
 - b. *Masa Remaja Awal (Early Teens)*, yang menurut Hurlock (1964) pada umumnya adalah anak berusia 12/13-17/18 tahun (Wiarso 2015, 80).
2. *Masa Remaja Akhir (Later Teens)*, menurut Seifert dan Hoffnung (1987) merupakan anak remaja yang berusia antara 17/18-21 tahun bagi wanita dan 17/18-22 tahun bagi pria (Wiarso 2015, 79). Pada masa ini merupakan masa peralihan (transisi) menuju masa dewasa, yang umumnya di usia akhir masa ini (antara 21-22 tahun) remaja telah menyelesaikan pendidikan menengah atas dan menempuh Pendidikan Tinggi atau memulai jenjang karirnya.

Pada ke-enam masa di atas, terjadi perkembangan kemampuan anak yang beragam dan cukup signifikan. Misalnya, dari masa bayi menuju masa balita, anak menunjukkan perkembangan yang begitu pesatnya, seperti: kemampuan merangkak, berdiri, berjalan, berbicara, berlari, bahkan melompat yang sebelumnya bayi tersebut tidak memiliki kemampuan untuk melakukan hal itu. Ataupun kemampuan memahami, menafsirkan, mengingat, bahkan menirukan suatu gerakan dan suara yang mulai dimiliki anak-anak pada kelompok usia tertentu, dan begitu seterusnya dalam masa-masa perkembangan anak selanjutnya hingga menuju masa dewasa. Secara garis besarnya, perkembangan-perkembangan anak tersebut meliputi 5 jenis, yaitu sebagai berikut:

1. Perkembangan Fisik-Motorik

Perkembangan fisik seringkali dikaitkan dengan perkembangan motorik, sebab keduanya memang saling terintegrasi dalam hubungan kausalitas (sebab-akibat). Artinya, perkembangan fisik anak memberikan pengaruh yang cukup

besar terhadap perkembangan motoriknya Mengapa demikian? Karena perkembangan fisik yang baik-baik saja memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya, termasuk kemampuan motorik halus dan motorik kasar (Susanto 2011, 33). Misalnya, bayi yang berusia 6 bulan dapat saja merangkak (perkembangan motorik), tetapi akibat kondisi fisik otot yang belum cukup kuat untuk menopang tubuh mungilnya sehingga ketika merangkak mungkin saja bayi akan terguling. Disinilah perkembangan fisik menjadi faktor pendorong utama yang sangat berpengaruh terhadap kemampuan gerak bayi, maka secara langsung faktor kesehatan anak yang baik akan mengakibatkan perkembangan fisik yang baik sehingga tentu saja mempengaruhi perkembangan motorik yang baik pula.

Menurut Hurlock (1964), motorik adalah perkembangan atas pengendalian tubuh untuk melakukan suatu gerakan atas instruksi saraf-saraf, otot, dan otak yang terkoordinasi (Khadijah 2020, 10). Perkembangan motorik anak perlu diasah pada kelompok usia tertentu, sehingga bermain dan belajar adalah metode pendekatan yang sering digunakan pada masa kanak-kanak. Tidak mengherankan, apabila anak-anak yang perkembangan motoriknya baik juga mempengaruhi perkembangan lainnya yang baik pula, seperti halnya: perkembangan kognitif yang terlihat dari respon cepat otak untuk melakukan gerakan-gerakan aktifnya. Ataupun perkembangan sosial yang juga terjadi ketika si anak dapat bermain bersama dengan teman-teman sebayanya, berlari, melompat, bertepuk tangan, bernyanyi, dan sebagainya (Khadijah 2020, 13).

Keterampilan motorik justru sangat mudah diajarkan pada masa kanak-kanak, karena pada masa itu anak-anak sering mengulang-ulang melakukan sesuatu yang disenanginya, memiliki tingkat keberanian yang tinggi saat melakukan sesuatu, tubuhnya yang masih lentur sehingga mudah sekali untuk diajarkan dan dilatih melakukan gerakan-gerakan (misalnya: menari, senam, pencak silat atau karate, dan lain-lain), serta merasa selalu tertantang untuk melakukan hal-hal baru (Wiarso 2015, 57-58).

2. Perkembangan Kognitif dan Bahasa

Perkembangan bahasa berkaitan erat dengan kemampuan kognitif, bahasa adalah alat atau media yang dapat digunakan untuk memperoleh ilmu pengetahuan (*language is a tool or medium to know something*). Teori Linguistik Kognitif termasyhur datang dari tokoh populer George Lakoff (1987), yang membenarkan bahwa peran utama bahasa terhadap pengetahuan yang diperoleh manusia menjadikannya wujud bahasa dan pengetahuan terangkum dalam satu-kesatuan, dan itu tidak dapat dipisahkan (Prayudha 2015, 1).

Perkembangan kognitif juga mencakup kemampuan intelegensi (tingkat kecerdasan anak) dan kemampuan berbahasa anak, dimana dari aspek konseptual pun memang dijelaskan bahwa kognitif adalah segala kemampuan yang melibatkan kognisi, atau kemampuan untuk memperoleh pengetahuan dengan berbagai cara, seperti: mengenali, memahami, serta mengingatnya (kbbi.kemdikbud.go.id).

Pada usia 12-18 bulan, anak mulai memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, ia melakukan kegiatan menyelidiki untuk menemukan hal-hal baru. Beberapa tingkah laku yang ditunjukkan, seperti (Wiarso 2015, 46):

1. Anak memiliki keinginan keras untuk mencapai sesuatu (sifat ambisius), keinginan yang bervariasi, dan mencoba untuk merekayasa lingkungan sekitar;
2. Mengenali dan memahami simbol, benda, ruang, waktu, dan peristiwa di sekelilingnya; serta
3. Semakin beraneka ragam cara yang digunakan untuk mencapai tujuannya.

Perkembangan lebih lanjut, yaitu di usia 18-24 bulan anak mulai menunjukkan variasi yang semakin banyak dalam bertingkah laku, ia berusaha menemukan cara-cara baru sesuai dengan situasi baru yang dihadapinya (Wiarso 2015, 46). Misalnya, karena pengalaman dan ingatannya tajam, ia mampu mengenali dan memahami simbol, benda, ruang, waktu, dan peristiwa. Selanjutnya, anak juga memiliki kemampuan membayangkan dan mengandai-andai hubungan kausalitas

(sebab-akibat) yang akan didapatkan, di benaknya akan timbul seutas pemikiran: “kalau Aku berlari kencang, pasti aku jatuh!?” atau “kalau Aku tidak mau makan, dimarahi Mama *deh!*”

Anak balita di usia 24-59 bulan sering menanyakan, mencari, dan menyelidiki sendiri hal-hal yang dianggap menarik baginya. Tidak jarang mereka menanyakan: “*kok bisa sih*, jadi seperti itu?” atau “Bagaimana mungkin ini bisa terjadi?” terhadap setiap peristiwa yang terjadi di sekelilingnya.

Lalu, bagaimana dengan perkembangan bahasa pada anak? Bahasa menyangkut kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, dimana pikiran dan perasaan seseorang diungkapkan melalui simbol-simbol tertentu (bahasa), baik secara verbal maupun non-verbal (Jahja 2011, 53). Perkembangan bahasa berhubungan dengan faktor lingkungan dan sosial, yang karena kebiasaan mendengarkan perkataan orang-orang di sekelilingnya mengucapkan sesuatu sehingga reaksi-reaksi bawaan atau *reflex* si anak untuk memahami bahasa terus berlangsung. Bahasa membawa ilmu-ilmu pengetahuan yang menuntut si anak untuk memahaminya. Peristiwa ini terus berlanjut, bahkan anak akan terus-menerus mengalami kemajuan berbahasa hingga ia mampu mendengar, memahami, menelaah, dan merespon atau menanggapi lawan bicaranya.

Pada masa kanak-kanak pertengahan atau akhir dalam rentang usia 5-11 tahun, anak sudah mampu berpikir secara logis dan kemampuan berbahasa juga terlihat semakin kompleks (Perdani 2018, 6). Seiring bertambahnya usia, kemampuan kognitif dan bahasa juga terus meningkat. Misalnya, kemampuan untuk mencari dan menemukan solusi, atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru, maka dengan metode pembelajaran yang dilakukan dalam Sistem Pendidikan Nasional berjenjang dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan kemampuan berbahasa pada anak.

3. Perkembangan Sosial Emosional

Secara konseptual, emosional merupakan suatu cara untuk menyatakan kata sifat “emosi,” yang diidentikkan dengan sifat marah (kemarahan). Emosi adalah luapan perasaan; keadaan dan

reaksi psikologis-fisiologis, seperti: kegembiraan, kesedihan, keharuan, kecintaan, atau keberanian (kbbi.kemdikbud.go.id). Terdapat 2 pendapat utama yang berbeda mengenai definisi emosi (Mashar 2011, 15-16), pendapat pertama memaknai emosi sebagai sebuah unsur yang terkandung dalam perasaan atau keadaan fisiologis seseorang. Pendapat kedua, mengidentikkan emosi dengan kondisi dan keadaan seseorang dalam merespon atau menanggapi suatu peristiwa tertentu.

Secara etimologis, istilah emosi berasal dari bahasa Latin *movere* yang berarti menggerakkan atau bergerak, maka dapat pula dimaknai bahwa emosi merupakan perasaan yang mampu memberikan dorongan seseorang untuk melakukan sesuatu (Mashar 2011, 16), baik menyampaikan perasaan melalui mimik wajah, nada suara saat berbicara, sorot mata yang tajam, gerakan dan bahasa tubuh, maupun tindakan-tindakan fisik lainnya yang dapat mengekspresikan perasaan emosional tersebut.

Tidak selamanya emosi dianggap sebagai sesuatu yang bersifat negatif. Menurut Soendjoyo (2002), emosi dapat dijadikan dasar atau pedoman untuk mengembangkan kepribadian dan sosial seseorang (Titayani 2014, 3):

1. Mempertahankan diri, misalnya: bayi yang menangis ketakutan karenanya ia membutuhkan pelukan Ibu untuk memenuhi rasa aman dan nyaman;
2. Membuat keputusan, misalnya: bayi yang menangis karena merasakan haus dan lapar, maka seketika tangisan itu terhenti setelah bayi mendapatkan ASI;
3. Menciptakan batasan, misalnya: anak yang merasa geram ketika terusik karena keusilan dan kejahilan yang dilakukan secara terus menerus oleh teman sebayanya;
4. Berkomunikasi, misalnya: mimik wajah yang ramah saat mendengarkan orang lain bercerita, sehingga menunjukkan rasa kepedulian, empati yang tinggi, dan kesan responsif dalam berinteraksi;
5. Menciptakan kesatuan, misalnya: bermacam-macam emosi yang berkolaborasi mampu membangun rasa kesatuan dan kebersamaan dalam lingkungan tertentu.

Bagaimana hubungan antara perkembangan emosional dan perkembangan sosial dapat terbentuk? Sebenarnya, perkembangan emosional anak tidak hanya dipengaruhi oleh perkembangan sosial semata. Bahkan lebih dari itu, variasi emosi setiap anak yang berbeda-beda dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah sebagai berikut (Mashar 2011, 26-27):

1. *Faktor kondisi fisik anak;*
2. *Faktor reaksi sosial terhadap perilaku emosional;*
3. *Faktor kondisi lingkungan;*
4. *Faktor jumlah anggota keluarga;*
5. *Faktor cara mendidik anak;*
6. *Faktor status sosial-ekonomi keluarga.*

Di sisi lain, perkembangan emosional juga mempengaruhi perkembangan sosial anak. Bagaimana hal ini bisa terjadi? Ketika emosional terbentuk yang juga akibat dari faktor lingkungan dan sosial, maka baik-buruknya emosional tersebut akan mempengaruhi reaksi sosial bagi si anak. Perkembangan emosional yang buruk seperti sikap egosentris (mementingkan diri sendiri) dan labil (emosi yang meledak-ledak) pada diri si anak, nyatanya menyulitkan pola kerja sama, gotong royong, kebersamaan, atau menghilangkan rasa empati anak dalam lingkup kelompok belajarnya.

Hal ini justru menimbulkan buruknya hubungan sosial dan reaksi sosial yang diterima si anak, misalnya: teman kelompok belajar yang tidak menyukainya, enggan berteman dengannya, bahkan si anak tersebut merasa dikucilkan karena tidak memiliki teman atau sahabat di kelasnya. Disinilah terlihat bahwa perkembangan sosial anak menjadi terhambat, karena perkembangan emosional anak yang terbentuk cukup buruk.

Perkembangan sosial emosional jauh lebih terlihat pada anak di masa remaja, akibat dari tumbuh kembang fisik yang terjadi lebih cepat daripada masa-masa di kelompok usia lainnya, termasuk perubahan psikologi anak karena masa pubertas yang dialaminya. Masa remaja adalah masa puncak emosionalitas tertinggi selama masa perkembangan manusia, dimana masa ini dikatakan sebagai (Wiarso 2015, 85-86):

1. *Masa yang penting*, karena terjadi kompleksitas perkembangan pada remaja, baik perkembangan fisik (termasuk perubahan seksual primer dan sekunder), psikologis, maupun mental akibat masa pubertas yang dialaminya.
2. *Masa peralihan*, atau disebut juga masa transisi yang dilihat dari kriteria batasan usia anak, maka masa remaja adalah masa peralihan dari masa kanak-kanak (pertengahan atau akhir) menuju masa dewasa.
3. *Masa perubahan dalam berbagai hal*, sehingga mengakibatkan berubahnya pola perilaku yang terlihat begitu labil akibat faktor psikis.
4. *Masa yang menjadi identitasnya*, akibat perubahan di segala aspek maka remaja akan terus melakukan penyesuaian melalui pencarian jati diri, seperti halnya: meniru pola perilaku idolanya atau bereksplorasi mencari tantangan baru yang terlihat menyenangkan baginya.
5. *Masa yang tidak realistis*, misalnya dalam hal cita-cita: remaja hanya berambisi untuk mencapai cita-cita seperti yang ia inginkan tanpa melihat kenyataan yang ada, maka remaja juga terlihat labil dan terombang-ambing dalam menentukan cita-citanya.
6. *Masa awal sebagai manusia dewasa*, dimana remaja akan terjebak pada 2 kondisi yang bertolak-belakang. Semakin dekat dengan usia kematangannya, namun ia enggan meninggalkan pola perilaku yang melekat selama masa kanak-kanak. Di sisi lain, remaja dituntut untuk menjadi dewasa, maka tidak jarang para remaja seringkali menirukan pola perilaku yang dianggap sebagai kebiasaan orang dewasa tanpa mempertimbangkan baik-buruknya. Misalnya: merokok, minum-minuman keras, menggunakan narkoba dan obat-obatan terlarang, ataupun terlibat dalam perbuatan seks bebas, yang kesemuanya itu dianggap mampu memberikan citra seperti yang ia inginkan.

Tidak dapat dipungkiri, bahwa tugas besar di masa remaja adalah mencapai kematangan emosional, yang dalam perkembangannya dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan faktor eksternal, utamanya adalah faktor kondisi sosial emosional

lingkungannya, yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan pertemanan yang paling dekat dengannya (Estuningtyas 2018, 10-11). Perkembangan sosial emosional yang buruk dan jauh dari pantauan orang tua, biasanya mengakibatkan kenakalan anak, terutama pada masa remaja yang lebih dikenal sebagai kenakalan remaja (*juvenile delinquency*).

4. Perkembangan Psiko-Sosial

Psiko-Sosial merupakan singkatan dari psikologi sosial (*social psychologist*), yaitu salah satu metode pendekatan yang menggunakan 2 disiplin ilmu yang berbeda dalam mengamati perilaku anak. Pada ilmu psikologi, para ahli menggunakan “analisis individual” yang memfokuskan aspek kepribadian dan karakteristik individu untuk menjelaskan alasan setiap manusia yang berperilaku berbeda-beda dalam setiap situasi sosial, sedangkan ilmu sosial menggunakan “analisis kemasyarakatan,” dengan cara melihat faktor-faktor kemasyarakatan yang mempengaruhi perilaku sosial anak (Widyastuti 2014, 5).

Fokus utama perkembangan psiko-sosial pada anak adalah mengetahui bagaimana orang-orang di dalam dan luar kelompok sosial saling mempengaruhi anak dalam membentuk pola perilaku, maka tujuannya adalah untuk menemukan dan menjawab “bagaimana” dan “mengapa” seorang anak (remaja) berperilaku dan berpikir hal tertentu dalam konteks situasi sosial tertentu (Widyastuti 2014, 2).

Teori psiko-analisis atau psiko-seksual merupakan salah satu teori perkembangan psiko-sosial yang digagas oleh Sigmund Freud, dan sangat tepat digunakan dalam menganalisis perkembangan seksual pada anak. Prinsip kerja teori ini adalah analisis perilaku sosial dengan cara mengamati konflik antara kebutuhan, keinginan, dan kesenangan anak secara individual dengan tuntutan realitas dalam kehidupan sosial-masyarakat (Sudirjo 2018, 22). Secara garis besarnya, tahapan perkembangan psiko-seksual anak menuju masa dewasa adalah, sebagai berikut (Widyastuti 2014, 12-13):

1. *Tabap Oral*, yang menunjukkan rasa kenikmatan, kesakitan, dan perubahan-perubahan ketegangan pada daerah mulut sebagai pusat kepuasan anak, biasanya bayi menghisap atau menggigit jari-jemarinya untuk menemukan rasa kenikmatan (usia 0-1 atau 1,5 tahun);



Gambar 1.3.

Sumber: <https://www.freepik.com>

2. *Tabap Anal*, yang merupakan awal mula terbentuknya ego anak, atas kemauan dan kesadarannya sehingga anak mampu berpikir, berbicara, menahan atau menunda respon, ditandai dengan munculnya rasa bebas untuk menentukan sendiri kemauannya. Misalnya: buang air besar sesuai kebutuhan dan kemauannya, sehingga tahap ini menunjukkan daerah anus atau dubur sebagai pusat kepuasan anak (usia 1 atau 1,5-4 tahun);



Gambar 1.4.

<https://www.freepik.com>

3. *Tabap Phallic*, yang ditandai dengan perhatian anak kepada alat kelaminnya dan mulai memahami perbedaan antara alat kelamin wanita dan pria. Anak menunjukkan ketertarikannya untuk bersentuhan tubuh dengan anggota keluarga yang berlawanan jenisnya. Anak terdorong melakukan *eksibisionisme*, yaitu anak memperlihatkan alat kelaminnya kepada orang lain, atau juga sering memegang alat kelaminnya untuk memuaskan dirinya (usia 3-4 atau 5 tahun);



Gambar 1.5.

<https://www.google.com/search>

4. *Tahap Laten*, dimana anak tidak terlalu memberikan perhatian pada diri dan bagian tubuhnya (alat kelamin), hasrat seksual pada orang tuanya diwujudkan menjadi rasa menghormati dan menghargai (usia 6-12 tahun);



Gambar 1.6.

<https://www.freepik.com>

5. *Tahap Genital*, yaitu tahap terjadinya kematangan terhadap seksual primer dan sekunder anak (masa pubertas), sehingga *meningkatkan* dorongan seksual untuk tertarik pada lawan jenis, emosionalitas yang tinggi ditandai dengan adanya kemauan untuk mandiri, pemberontakan melawan orang tua, serta pikiran-pikiran bingung dan mudah terombang-ambing, mulai merasakan jatuh cinta pada lawan jenis, dan sebagainya (usia > 12 tahun).



Gambar 1.7.

<https://www.freepik.com>

Menurut Hurlock (1999), dorongan seksual dipengaruhi oleh (Estuningtyas 2018, 37):

1. Faktor internal, yaitu stimulus yang berasal dari dalam diri individu, termasuk bekerjanya hormon-hormon pada alat reproduksi yang menuntut untuk segera dipenuhi.
2. Faktor eksternal, yaitu stimulus yang berasal dari luar diri individu sehingga memberikan dorongan seksual, bahkan perilaku seksual. Misalnya: informasi dan diskusi mengenai seksualitas, pengaruh orang dewasa, pengaruh buku bacaan, ataupun pengaruh gambar dan video porno.

Dalam perkembangan psiko-seksual dapat mengakibatkan kenakalan anak atau kenakalan remaja, dan ini berhubungan dengan perilaku-perilaku sosial anak yang cenderung bersifat negatif, misalnya: akibat pergaulan bebas maka remaja terjebak melakukan hubungan seksual yang ilegal, perkosaan, pengguguran janin, atau bahkan pembunuhan bayi baru lahir. Masa remaja menjadi sorotan umum dalam perkembangan anak, dimana perkembangan-perkembangan yang terjadi termasuk berbagai faktor yang mempengaruhinya dapat memicu perilaku remaja yang “mengkhawatirkan dan bersifat negatif,” terutama perkembangan psiko-seksual anak yang tanpa pengawasan dari orang tua, guru, maupun masyarakat di sekelilingnya.

5. Perkembangan Moral dan Keagamaan

Bagaimana proses terbentuknya nilai-nilai moral bagi perkembangan anak? Secara etimologis, moral berasal dari bahasa Latin *mos (moris)*, yang berarti adat-istiadat, nilai-nilai, dan tata cara kehidupan (Jahja 2011, 50), maka moral adalah suatu hal yang dapat dinilai dari baik-buruknya berdasarkan adat-istiadat dan kebiasaan masyarakat setempat. Perkembangan moral anak ditandai dengan adanya kesadaran dan kemauan anak untuk menaati norma-norma yang ada dan berkembang dalam masyarakat. Artinya, terlebih dahulu anak akan mengenal dan memahami konsep-konsep moralitas atau nilai-nilai moral, seperti kejujuran, keadilan, kesopanan, dan kedisiplinan (Susanto 2018, 162). Selanjutnya, anak diajarkan dan dituntut untuk

menerapkan nilai-nilai moral tersebut, beberapa di antaranya adalah (Jahja 2011, 50):

1. Himbauan berbuat baik kepada orang lain, memelihara ketertiban dan keamanan lingkungan sekitar, menjaga kebersihan tempat tinggal dan lingkungan sekitarnya, serta tidak mengambil sesuatu milik (hak) orang lain;
2. Larangan mencuri, kebut-kebutan di jalan, berkelahi, tawuran, membunuh, berzina, minum-minuman keras, berjudi, serta tindakan-tindakan buruk lainnya.

Bagaimana model perkembangan keagamaan pada anak? Perkembangan keagamaan menyangkut keyakinan dan kepercayaan anak untuk memeluk agama, menjalankan perintah-perintah dan anjuran-anjuran, serta menjauhi larangan-larangan yang ditetapkan oleh Tuhan Yang Maha Esa melalui kitab suci *Al. Qur'an*, *Hadist*, dan pedoman-pedoman lain dalam beragama. Perkembangan kesadaran beragama anak cenderung labil, tidak menentu, dan mengalami kegoncangan yang sangat kentara. Misalnya pada masa remaja, kebanyakan anak tekun menjalankan ibadah, namun terkadang pula mereka malas dan enggan menjalankan ibadah, di lain hari mereka kembali tekun menjalankan ibadah, dan begitu seterusnya (Susanto 2018, 163). Ketidak-stabilan beragama pada remaja ini biasanya terjadi akibat kondisi emosionalnya yang labil, sering merasa cemas, gelisah, khawatir, sedih, bahagia, yang bergantian secara tiba-tiba.

Faktor lain yang mempengaruhi ketidak-stabilan para remaja dalam beragama, adalah perkembangan psikologi anak yang ingin merasakan dan menikmati kebebasan, serta kondisi sosial dalam pergaulannya, seperti: banyaknya gambar-gambar dan video-video porno di dunia maya, apalagi adanya fasilitas-fasilitas yang memudahkan anak untuk mengaksesnya.

Pemikiran abstrak dan kritis anak juga turut mempengaruhi perkembangan keagamaan. Pada kelompok usia tertentu, anak mulai menanyakan kepercayaan yang dianutnya sejak kecil, serta segala hal yang menyangkut kegiatan peribadahan. Disinilah peran orang tua, guru, tokoh keagamaan, teman-teman, serta lingkungan dimana anak sering berinteraksi di dalamnya menjadi

sangat dibutuhkan, agar anak dapat mengenali dan memahami agama yang diajarkan dan dianutnya.



Gambar 1.8.

<https://www.freepik.com>

Mengapa nilai moral dan agama menjadi penting bagi perkembangan anak? Moral dan Agama merupakan aspek kehidupan yang menyangkut keberlakuan norma kesusilaan, kesopanan, dan keagamaan yang tumbuh, berkembang, dan berlaku di tengah-tengah lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Norma agama mencakup aturan kehidupan yang berasal dari Tuhan Yang Maha Esa, norma kesusilaan dan kesopanan merupakan aturan yang berasal dari kebiasaan dalam pergaulan hidup suatu kelompok manusia (Mangku 2020, 45-47). Ketiganya merupakan norma yang bertujuan untuk memberikan pengaturan terhadap baik-buruknya perilaku manusia, sedangkan moral dan agama adalah wujud konkretisasi yang secara umum memberikan pembatasan perkembangan anak agar tidak terjebak dalam kenakalan anak atau kenakalan remaja.

Di samping berbagai jenis perkembangan anak, maka perkembangan moral dan keagamaan menjadi bagian penyempurna yang sangat penting dalam jiwa anak, terutama bagi remaja (Mulyatiningsih 2004, 8). Moral keagamaan memiliki peranan penting bagi setiap kehidupan individu manusia, Rode & Smith menyatakan: *“Tanpa peningkatan diri dalam moral*

keagamaan, remaja muda akan gagal dalam menentukan diri dan merumuskan suatu filsafat kehidupan dengan tujuan hidup yang penuh arti? (Gunarsa 2008, 262).

II

"Meminjamkan hp ke anak, apa bahayanya?"



Gambar 2.1.

<https://www.freepik.com>

Perkembangan anak nyatanya juga dipengaruhi oleh kondisi berubahnya dunia, dimana kecanggihan teknologi yang ditawarkan dari hari ke hari menjadikannya sebagai *main-stream* menuju era revolusi industri 4.0 yang kini menjadi isu secara global. Terjadi tepat pada abad ke-21, yang ditandai dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, seperti: kecerdasan buatan, robot, *blockchain*, teknologi nano, komputer kuantum, bioteknologi, *Internet of Things* (IoT), percetakan 3D, dan kendaraan tanpa awak (Fonna 2019, 11), maka tren industri yang diperkenalkan adalah dengan menggabungkan teknologi otomatisasi dan teknologi *cyber*

(Yudhanto 2019, 2). Terlepas dari bidang industri yang menuju era digitalisasi, hal lain justru menunjukkan telah terjadi pertukaran data (*transfer data*) melalui jaringan *wifi* (Yudhanto 2019, 17), maka disinilah terjadi pertukaran informasi yang saling terhubung secara global yang mengakibatkan kondisi dunia tanpa batas (*borderless*).

Pada dasarnya, kecanggihan teknologi yang dimiliki *gadget-gadget* masa kini dapat bersifat positif sekaligus negatif secara bersamaan. Hal ini tergantung tontonan atau tayangan yang tersebar dan dikonsumsi oleh anak melalui penggunaan *gadget* tersebut, maka unsur-unsur negatif, misalnya: video yang mengandung adegan-adegan tidak baik, pornografi, atau mengabaikan nilai-nilai kesusilaan sudah seharusnya dihindari.

Upaya pendampingan dan pengawasan terhadap anak yang sedang memainkan *gadget* ataupun pengawasan di lingkup keluarga dan sekolah dalam bentuk apapun ternyata belum cukup untuk dapat mencegah dan menanggulangi “kenakalan anak atau kenakalan remaja,” serta bentuk penyalahgunaan *gadget* lainnya yang dilakukan oleh anak. Bagaimana pun juga penggunaan *gadget* harus diatur sedemikian rupa, yang tentu saja ditujukan untuk pengembangan anak ke arah yang lebih baik lagi. Kemudian, pertanyaan yang mendasar berkaitan dengan penggunaan *gadget* oleh anak adalah: Apakah penggunaan *gadget* oleh anak diperbolehkan? Bagaimana kebijakan pemerintah dan pihak-pihak terkait mengenai penggunaan *gadget* bagi anak apabila dilihat dari kriteria batasan usia anak, beserta perkembangan-perkembangan yang lazimnya terjadi pada anak?

Akun-nya Punya Ibu sehingga *explore* Video Yang Ditawarkan Sesuai Usia Yang Terdaftar

Gadget merupakan perangkat berbasis elektronik yang berukuran relatif kecil (*portable*), sehingga bersifat efektif dan praktis (Anggraini 2019, 5-7). Yang termasuk *gadget* adalah teknologi yang menawarkan kebaruan dan kecanggihan, seperti: *handphone*, *tablet*, ataupun *smartphone* sejenisnya, yang pada umumnya berfungsi sebagai media komunikasi, akses informasi, media hiburan, dan pembentuk gaya hidup (*lifestyle*) seseorang. *Gadget*, misalnya

handphone atau ponsel genggam harus terkoneksi dengan jaringan internet terlebih dahulu, untuk kemudian pengguna dapat menikmati seluruh layanan atau fitur yang ditawarkan dan disediakan.

Seiring dengan berkembangnya zaman, berbagai teknologi juga mengalami kemajuan yang begitu pesatnya. Kini, *handphone* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga sebagai media untuk memperoleh atau mengakses informasi, data, ilmu pengetahuan, dan wawasan di segala bidang dan dalam lingkup lintas dunia, maka jaringan internet merupakan komponen yang menjadi sorotan utama dalam penggunaan *gadget*. Sebagai akibat dari terkoneksi dengan jaringan internet, maka itu berarti kita telah membuka diri terhadap dunia luas (K. Ian 2009, 2) untuk saling berbagi informasi atau data yang tidak terbatas, bersosialisasi dengan teman di seluruh dunia, dan memperoleh hiburan sesuai keinginan (misalnya: film, video, musik, *game*, dan lain-lain).

Apa saja tahapan yang diperlukan agar *gadget* terkoneksi dengan jaringan internet?

1. Pemilihan *provider* penyedia layanan jaringan internet yang disesuaikan dengan kemampuan finansial (biaya) yang dikeluarkan oleh pengguna, keinginan kecepatan akses internet, atau banyaknya *quota* yang dibutuhkan, serta jenis koneksi internet *handphone* (misalnya: GPRS, 3G, atau 4G);
2. Pembuatan akun atau pendaftaran akun pada jasa atau layanan internet yang bersangkutan, umumnya adalah pendaftaran akun *google*;
3. Peng-*instal*an berbagai aplikasi sesuai kebutuhan dan keinginan (misalnya: *facebook*, *instagram*, ataupun aplikasi lainnya) pada *google play store* atau alat peng-*instal* lainnya.

Apa saja persyaratan dan kebijakan yang diberikan *Google* kepada pengguna *gadget* yang akan membuat akun-nya?

Perlu diketahui, *Google, Inc.*, adalah sebuah perusahaan multinasional asal Amerika Serikat yang bergerak di bidang layanan jasa dan produk internet, serta memiliki berbagai layanan, yaitu: teknologi pencarian, komputasi awan, perangkat lunak, kecerdasan buatan, dan periklanan daring. Akun *google* adalah akun yang berfungsi sebagai *master information* untuk memasuki *google*, yang terdiri dari kolom alamat *e-mail* dan kolom sandi tunggal (support.google.com). Agar *gadget* dapat digunakan secara maksimal, maka sebaiknya pengguna memiliki atau mendaftarkan diri untuk mendapatkan akun *google*.

○ **Persyaratan Usia Pengelola Akun *Google***

Google memberikan ketentuan mengenai persyaratan usia bagi pengelola akun *google*, yaitu anak berusia minimal 13 tahun diperkenankan untuk mengelola akun miliknya sendiri, kecuali negara-negara lain yang menentukan tersendiri batasan usia bagi pengelola akun *google* (support.google.com). Indonesia tidak memberikan batasan usia sebagai persyaratan pengelola akun *google*, maka mengikuti kebijakan persyaratan usia yang ditentukan oleh *google*, yaitu ≥ 13 tahun. *Google* dapat menonaktifkan sebuah akun *google* apabila terbukti bahwa akun tersebut tidak memenuhi persyaratan usia yang telah ditentukan, atau pengelola akun terbukti belum cukup umur (support.google.com).

○ **Persyaratan Pembuatan Akun *Google* Untuk Anak**

Batasan usia anak menurut *google* adalah 13 tahun, sebagaimana ditentukan mengenai persyaratan usia pengelola akun *google* di atas. Namun fasilitas berupa akun *google* masih dapat diberikan kepada anak, dikenal dengan “*Google Account for Child*” yang berada di bawah *family link* (support.google.com). Dengan kata lain, anak (berusia berapa pun) dapat menggunakan akun *google*, tetapi tidak dikelolanya sendiri, dimana pengelola akun tersebut adalah orang tua yang masuk dalam *family link*.

○ **Kebijakan Privasi**

Google berusaha mengumpulkan informasi dan data pribadi dari pemilik akun atau pengguna layanan, baik bahasa yang digunakan, aktivitas yang sering dilakukan, layanan yang sering diaplikasikan, konten yang dibuat, diunggah, dan diterima dari pengguna lain dalam menjalankan layanan, komentar yang diberikan pada video *YouTube*, termasuk informasi pribadi pengguna, yang selanjutnya diolah dan digunakan untuk memberikan layanan yang lebih baik bagi semua pengguna (policies.google.com). *Google* menjamin keamanan privasi penggunaannya, untuk tidak menyebarkan informasi dan data apapun kepada khalayak umum. Tampilan yang diperlihatkan *google* pada layanan, umumnya adalah iklan yang berguna, orang yang paling penting dan sering dihubungi, ataupun video *YouTube* yang mungkin disukai oleh pengguna.

Bagaimana bisa pemilik atau pengelola akun google mempengaruhi akses video yang direkomendasikan dalam suatu layanan?

Hal ini berkaitan dengan kebijakan privasi yang diberikan oleh *google* dalam mengelola akun *google*, termasuk juga cara penggunaan layanan dan cara pengelolaan kontrol privasi yang dilakukan oleh pengguna pada menu setelan atau pengaturan.

○ **Informasi Aktivitas Pengguna**

Merekam dan mengumpulkan informasi mengenai aktivitas pengguna layanan adalah cara kerja *google* untuk mengelola, serta memberikan manfaat lebih dalam merekomendasikan video *YouTube* yang mungkin disukai oleh pengguna. Berikut beberapa aktivitas yang biasa dikumpulkan oleh *google* (policies.google.com):

1. Istilah yang dilakukan penelusuran melalui *browser*;
2. Video yang pernah ditonton;
3. Tampilan dan interaksi yang dilakukan dengan konten dan iklan tertentu;
4. Informasi audio dan suara saat menggunakan layanan atau fitur audio tertentu;

5. Aktivitas pembelian;
6. Orang yang (sering) berkomunikasi dan berbagi konten;
7. Aktivitas di situs dan aplikasi pihak ketiga yang menggunakan layanan *google*;
8. Riwayat penelusuran (*history browsing chrome*) yang disinkronisasi dengan akun *google*.

Berbagai aktivitas di atas dijadikan sumber informasi oleh *google*, untuk kemudian merekomendasikan tontonan atau tayangan di *YouTube* yang berkaitan dengan aktivitas tersebut, misalnya: pengguna yang sering menonton video tentang berbagai resep masakan, maka di lain waktu *YouTube* akan merekomendasikan berbagai video tentang resep masakan terbaru atau resep masakan favorit.

- **Informasi Lokasi Pengguna**

Google mengumpulkan informasi tentang lokasi pengguna, pada saat layanan aktif digunakan, misalnya: melalui GPS (*Global Positioning System*), alamat IP, data sensor dari perangkat, informasi titik terdekat atau sekitar perangkat melalui penemuan titik akses *wifi*, *bluetooth*, atau penentu identifikasi lokasi pengguna lainnya. Dengan diketahui dan dikumpulkannya informasi lokasi pengguna layanan, maka *google* dapat merekomendasikan petunjuk arah jalan, jam tayang film di sekitar lokasi pengguna, rekomendasi tempat terdekat (misalnya: restoran, masjid, pusat perbelanjaan) bagi pengguna, dan sebagainya.

- **Informasi Pribadi**

Google juga menampilkan tayangan iklan yang telah dipersonalisasi sesuai dengan informasi-informasi pribadi yang diberikan pengguna akun, misalnya: rentang usia dan jenis kelamin pengguna (ketika ia membuat akun-nya), aktivitas lain pada layanan *google*, serta informasi-informasi lain. Iklan yang ditampilkan *google* biasanya berupa gambar, tulisan, suara, *short video* yang dapat dilihat secara tiba-tiba pada saat pengguna mengakses tontonan atau tayangan *YouTube*, ataupun berbagai bentuk lainnya yang direkomendasikan bagi pengguna akun, yang memungkinkan bahwa tayangan iklan tersebut memang dibutuhkan. Selain itu, *google* tidak menjual informasi-informasi

tersebut, tetapi hanya menghubungkan pengguna akun dengan perusahaan pengiklanan, produsen, atau orang yang mempromosikan produknya, misalnya: tampilan otomatis yang memberikan kemudahan pengguna akun untuk langsung terhubung dengan pemasang iklan tersebut.

Bagaimana konsep istilah pemilik, pengelola, dan pengguna akun google?

Terdapat peristilahan yang berbeda makna antara pemilik, pengelola, dan pengguna akun:

1. Pemilik akun *google*, berarti ia yang memiliki, yang berhak atas kepemilikan akun tersebut. Dalam hukum keperdataan yang merujuk pada istilah *eigendom* (J. I. Efendi 2016, 132), pemilik disebut dengan *eigenaar*, berarti ia yang memiliki hak kebendaan atas objek yang berada dalam kekuasaannya untuk menggunakan dan menikmatinya.
2. Pengelola akun *google*, dapat berbeda dengan pemilik, tetapi dapat juga seseorang yang sama dengan si pemilik akun. Makna pengelola sebenarnya merujuk pada istilah belanda *bezit* atau *beziter* (J. I. Efendi 2016, 88), yang berarti ia yang menguasai, mengelola, dan menikmati objek yang berada dalam kekuasaannya seolah-olah itu miliknya.
3. Pengguna akun *google*, adalah ia yang menggunakan, memanfaatkan, atau menikmati akun, yang bisa jadi ia pemiliknya, pengelolanya, atau tidak kedua-duanya (hanya pengguna saja).

Apa yang terjadi apabila pemilik, pengelola, dan pengguna akun google ternyata berbeda atau lebih dari satu orang, dimana pengguna akun google adalah anak-anak?

Hal ini menjadi pemandangan yang tidak asing lagi, anak-anak yang memainkan *handphone* milik Ibu, Ayah, atau Kakaknya. Biasanya orang tua meminjamkan *handphone* miliknya kepada anak, untuk menonton video atau film di *YouTube*, bermain *game*, ataupun

aktivitas lain yang disukainya. Padahal akun *google* yang terdaftar adalah akun milik orang tuanya, yang tentu saja telah didaftarkan sesuai dengan identitas diri dan informasi pribadi orang tua, maka ketika anak memainkan *handphone* milik orang tuanya pada akun *google* tersebut pemilik dan pengelolanya adalah orang tua, dan anak hanya sebagai pengguna akun.

Penggunaan akun *google* oleh anak dapat membahayakan. Cara kerja *google* melalui kebijakan privasi yang mengelola dan merekomendasikan tayangan video atau iklan yang sudah dipersonalisasi sesuai dengan hasil pengumpulan informasi-informasi saat pertama kali pemilik dan pengelola akun mendaftarkan dirinya, hingga aktivitas-aktivitas yang dilakukan pada suatu layanan sesuai dengan kadar intensitasnya, termasuk riwayat laman yang sering dikunjungi.

Tanpa disadari justru membahayakan bagi anak sebagai pengguna akun, dimana hal ini memungkinkan *explore* tayangan, video, iklan, dan segala bentuk rekomendasi *google* sesuai dengan informasi yang dibutuhkan orang tua. Dikhawatirkan, video-video yang tidak layak ditonton anak, kini menjadi mudah diakses, dilihat, dan dikonsumsi oleh anak, misalnya: film bertajuk percintaan, gambar-gambar yang mengandung unsur pornografi, ataupun iklan-iklan produk alat kontrasepsi, dan sebagainya. Hal ini berbeda dengan *google account for child*, yang lebih bersifat “ramah terhadap anak,” maka anak dapat menjadi pemilik sekaligus pengguna akun, tetapi upaya pengendalian dan pengawasan tetap dilakukan oleh orang tua sebagai pengelola akun-nya.

Syarat Usia Bermain Media Sosial

Apa yang dimaksud dengan media sosial?

Akibat kecanggihan teknologi, media sosial menempati posisi sebagai *trend* terkini yang paling diminati oleh semua kalangan, terutama para remaja. Sesuai dengan namanya, media sosial adalah alat yang diciptakan dan digunakan sebagai media atau perantara dalam melakukan sosialisasi, untuk berkomunikasi, saling berinteraksi, berbagi informasi, menciptakan atau memperluas

relasi, atau sekadar saling sapa secara *online* di dunia maya. Dalam KBBI (kbbi.kemdikbud.go.id), media sosial diartikan sebagai laman atau aplikasi yang memungkinkan pengguna dapat membuat dan saling berbagi suatu konten, juga terlibat dalam jaringan sosial.

Untuk lebih memahami secara mendalam, media sosial (dalam Bahasa Inggris: *social media*) perlu didefinisikan secara terpisah (Luttrell 2016, 19):

1. Sosial (*social*), diartikan sebagai sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat manusia, interaksi individu dan kelompok, interaksi antar-teman sebagai anggota masyarakat yang cenderung membentuk hubungan kerjasama dan saling bergantung satu sama lain.
2. Media, yaitu saluran komunikasi melalui berita, hiburan, pendidikan, data, atau pesan promosi yang disebarluaskan, mencakup media penyiaran, seperti: koran, majalah, televisi, radio, papan reklame, surat, telepon, faksimili, dan internet.

Menurut Christ Brogen (Nabila 2020, 7), *social media is a new set of communication and collaboration tools that enable many types of interactions that were previously not available to the common person* (media sosial adalah seperangkat alat baru untuk berkomunikasi dan berkolaborasi yang memungkinkan banyak jenis interaksi yang sebelumnya orang tidak mengetahuinya dan tidak tersedia). Pada kesimpulannya, media sosial merupakan perangkat, alat, atau media baru yang digunakan oleh manusia untuk melakukan kegiatan sosialisasi atau berbagai interaksi sosial dalam suatu jaringan sosial.

Dalam konteks pembahasan ini, media sosial diidentikkan dengan media *online* atau *daring* yang terkoneksi dengan jaringan internet, baik berbentuk *platform*, aplikasi, maupun situs atau *website* yang berwujud jejaring sosial.

Bagaimanakah karakteristik media sosial?

Melihat definisi media sosial di atas, maka dapat ditarik satu benang merah yang lebih diperjelas mengenai apa itu media sosial, berikut karakteristiknya (pendidikan.co.id):

1. Adanya partisipasi, dorongan, kontribusi, atau *feedback* antar-pengguna media;
2. Media sosial biasanya bersifat terbuka dengan memberikan kemudahan bagi pengguna atau partisipan untuk berkomentar, berbagi, dan sebagai sarana *voting*, ataupun segala aktivitas yang tujuannya adalah mengekspresikan apa yang ada dalam akal, pikiran, dan hati nurani;
3. Media sosial menghendaki perbincangan, interaksi, serta komunikasi secara dua arah;
4. Media sosial biasanya memberikan layanan yang mampu memfasilitasi koneksi antar-pengguna, baik dengan menggunakan fasilitas tautan (*links*) ke *website*, ataupun sumber informasi lainnya.

Adapun pendapat lain, mengenai karakteristik media sosial, adalah (pakarkomunikasi.com):

1. Berbasis pengguna (*user based*);
2. Bersifat interaktif (*interactive*);
3. Berkonsep komunitas;
4. Menghubungkan orang;
5. Isi konten tidak terbatas;
6. Isi konten biasanya mampu mengekspresikan emosional seseorang;
7. Konten yang dibagikan tidak terbatas;
8. Konten yang dipublikasikan bersifat *real-time* dan tersebar dengan cepat;
9. Biaya konten yang murah;
10. Pengguna yang menentukan waktu interaksi;
11. Konten biasanya memiliki catatan waktu publikasi;
12. Sebagai tempat aktualisasi minat, bakat, dan potensi diri;
13. Digunakan untuk membangun profil (*image*) seseorang.

Apakah *google* merupakan jenis media sosial?



Gambar 2.2.

https://id.wikipedia.org/wiki/Logo_Google

Google lebih dikenal sebagai *search engine* untuk melakukan pencarian informasi di internet, yang dapat diakses melalui laman URL www.google.co.id versi Bahasa Indonesia atau www.google.com versi Bahasa Inggris (Sopyan 2005, 4-5), atau apabila melalui *personal computer* maupun *handphone* lebih dikenal sebagai aplikasi penelusuran *google chrome*. Walaupun *google* diidentikkan dengan mesin pencarian informasi, namun ternyata *google* tidak hanya memberikan layanan atau fitur itu saja, misalnya: *e-mail*, *blog*, penyimpanan foto atau video, *chatting* dan masih banyak lagi, sehingga orang-orang lebih akrab menyebutnya dengan julukan “Mbah *Google*” (Zaenal 2011, 1). *Google* dapat dikatakan sebagai *master of online activities* yang menyediakan berbagai layanan atau fitur, baik dalam bentuk aplikasi maupun situs atau *website* yang menaungi media sosial dan jejaring sosial.

Google yang berada dalam naungan perusahaan multinasional *Google, Inc.* merupakan sejenis *platform* atau program sebagai sistem operator perangkat lunak termasuk operator selular, dimana *google* memang memfokuskan diri membuat perangkat lunak untuk *handphone Android*, yang kemudian mempromosikannya hingga digunakan oleh beberapa produsen perangkat keras sejenis *handphone* atau *smartphone*, misalnya: “*Samsung*” (Vogelstein 2013, 4-5).

Senada dengan *google*, *gadget iPhone* yang berbasis *apple (iOS)* juga merupakan kembaran *google* yang terus bersaing ketat meskipun jenis usahanya jelas terlihat berbeda (Vogelstein 2013, 4). *Apple, Inc.* merupakan salah satu perusahaan multinasional yang bergerak di bidang produsen perangkat lunak (*iOS*) dan perangkat keras (*iPhone*) yang telah dirakit menjadi satu-kesatuan, maka luaran yang dihasilkan, dijual, dan didistribusikan adalah *smartphone iPhone, iPad*,

dan *iPoud Touch* yang berlogo *apple*. Pada intinya, *google* dan *apple* bukan merupakan jenis media sosial, melainkan sistem operator perangkat elektronik, khususnya pada *handphone* atau *smartphone*.

Apa saja yang termasuk media sosial?

Berdasarkan fungsi pemakaiannya, media sosial dapat dikategorikan menjadi (progresstech.co.id):

1. *Relationship Networks*, yang digunakan sebagai penghubung untuk berkomunikasi dan bersosialisasi, membentuk dan memperluas jaringan sosial, misalnya: *facebook*, *instagram*, *twitter*, *linkedin*, *google plus*;
2. *Media Sharing Networks*, yang digunakan sebagai media untuk berbagi konten, seperti: *YouTube*, *facebook*, *twitter*, *e-mail*, dan sebagainya;
3. *Online Reviews*, aplikasi yang memiliki *features review*, yang memungkinkan pengguna atau pelanggan dapat memberikan penilaian, kritik, dan saran, misalnya: aplikasi layanan jasa transportasi *online*, seperti *Gojek* dan *Grab* atau aplikasi layanan jasa pariwisata *Traveloka*;
4. Forum Diskusi, yang memungkinkan media sosial memiliki fitur *group*, seperti *facebook*;
5. *Social Publishing Platforms*, seperti *blogger*, *wordpress*, dan sejenisnya yang dapat digunakan untuk berbagi tulisan (artikel) dengan tema tertentu;
6. *Bookmarking Sites, web service* seperti: *StumbleUpon*, *Pinterest*, dan *Flipboard* yang digunakan untuk mengumpulkan konten dari berbagai sumber, untuk kemudian menyimpannya dalam akun;
7. *Interest-Based Networks*, yang berfungsi sebagai wadah untuk mengumpulkan orang-orang yang memiliki kesamaan minat dan bakat, hampir sama dengan forum diskusi namun lebih fokus terhadap persamaan hobi hingga membentuk sebuah komunitas;
8. *E-Commerce*, aplikasi yang berorientasi terhadap keuntungan atau *profit*, seperti aplikasi belanja *online* *Shopee*, *Tokopedia*, *Lazada*, *Bukalapak*, dan sebagainya.

Berdasarkan jangkauan bisnis, maka Kaplan and Haelein membagi media sosial ke dalam 6 skema mendasar, yaitu (Tella 2015, 76):

1. *Collaborative Projects*, (misalnya: Wikipedia);
2. *Blogs and Microblogs* (misalnya: *twitter* dan *tumblr*);
3. *Content Communities*, (misalnya: *YouTube* dan *DailyMotion*);
4. *Social Networking Sites*, (misalnya, *facebook*);
5. *Virtual-Game Worlds*, (misalnya: *World of Warcraft*);
6. *Virtual-Social Worlds*, (misalnya: *SecondLife*).

Pendapat lain datang dari Hana S. Noor Al-Deen dan John Allen Hendricks, yang mengklasifikasikan media sosial berdasarkan cakupan bidang yang mendasari fungsi dan pemakaiannya, yaitu:

1. *Social Media and Social Networking*, yaitu media sosial yang mencakup bidang jaringan sosial secara daring, tujuannya adalah untuk melakukan interaksi sosial, memberikan kesempatan bagi pengguna untuk mempresentasikan identitas diri (profil), berbicara atau berkomunikasi dengan keluarga, teman, dan rekan yang terlihat jauh lebih bebas apabila dibandingkan dengan interaksi sosial secara tatap muka (Webb 2013, 4). Contohnya adalah *facebook*.
2. *Social Media and Education*, artinya media sosial juga berfungsi sebagai alat atau media untuk memenuhi kebutuhan di bidang pendidikan. Karena sifat dasar manusia adalah makhluk sosial, sehingga pengguna media sosial dan jejaring sosial memperoleh manfaat pembelajaran sebagai suatu proses sosial (Yaros 2013, 57-58).
3. *Social Media and Strategic Communication*, dimana media sosial adalah alat komunikasi modern, yang memiliki keunggulan, dan tentu saja jauh dari alat komunikasi tradisional media cetak, seperti koran, tabloid, majalah sebagai media informasi yang bersifat satu arah ataupun media elektronik radio dan televisi yang sudah merambah menjadi media komunikasi namun terkesan lamban gerakannya. Media sosial dan jejaring sosial lebih bersifat *real-time*, yang hanya membutuhkan waktu se-per-sekian detik saja untuk menciptakan, membuat, meng-*edit*, mendistribusikan atau mempublikasikan informasi kepada

khalayak umum. Bahkan, media sosial dan jejaring sosial juga mampu menjadi alat komunikasi secara strategis, respon cepat tanggap, biaya murah, dan mudah pengoperasiannya atau praktis, misalnya: *whatsapp* dan *facebook messenger* (Lewis 2013, 129)

4. *Social Media and Politics*, media sosial digunakan sebagai alat untuk mengekspresikan permasalahan politik, misalnya melalui kampanye aksi atau gerakan protes di *Twitter*. Selain itu, media sosial juga digunakan sebagai alat komunikasi yang menghubungkan masyarakat sipil dengan pemerintah, untuk menggambarkan dan berbagi masalah sosial, politik, budaya, dan ekonomi, maka media sosial memberikan peluang partisipasi dan keterlibatan masyarakat sipil terhadap urusan pemerintahan (Wessels 2018, 3-6).
5. *Social Media and Legal/Ethical Issues*, media sosial sebagai sumber informasi, misalnya: berita hukum atau berita dengan berbagai topik.

Bagaimana perkembangan penggunaan media sosial di dunia saat ini?

Laporan Digital 2020 terbaru yang dirilis oleh *Hootsuite* dan *We Are Social* (blog.hootsuite.com) menunjukkan bahwa digital, *handphone* atau ponsel genggam, dan media sosial merupakan satu kesatuan yang sulit dipisahkan, bahkan lebih dari setengah orang pada total populasi dunia saat ini menjadi pengguna media sosial. Tercatat lebih dari 4,5 miliar orang menggunakan internet, dan di antara angka tersebut pengguna media sosial adalah lebih dari 3,8 miliar orang pada Januari 2020 (wearesocial.com), 3,96 miliar orang pada Juli 2020 (blog.hootsuite.com), dan terus meningkat hingga mencapai angka 4,14 miliar orang pada Oktober 2020 (datareportal.com).

Senada dengan hal itu, *Global Web Index* sebagai perusahaan penelitian terhadap perkembangan situs atau *website* media sosial dan jejaring sosial, mengungkapkan fakta bahwa setiap orang pada umumnya menjadi anggota dari hampir 9 *platform* media sosial dan jejaring sosial yang berbeda (blog.hootsuite.com).

Penggunaan media sosial semakin meningkat tajam, yang diakibatkan oleh kondisi carut-marutnya dunia karena pandemi COVID-19 yang terjadi sejak awal tahun 2019 hingga saat ini yang tidak kunjung usai. Seperti yang kita ketahui, bahwa COVID-19 (kepanjangan dari: *Corona Viruses Diseases* 2019) merupakan jenis penyakit akut dan menular yang menyerang pernafasan manusia, diakibatkan oleh jenis virus SARS-CoV-2 atau *the Severe Acute Respiratory Syndrome Coronaviruses-2* (Zu 2020, E-15), yang menyebar melalui udara atau adanya kontak fisik secara langsung dengan orang yang terinfeksi SARS-CoV-2 (Muhammad Adnan 2020, 92).

Berbagai kebijakan yang bertujuan untuk menekan angka penularan *Coronaviruses* terus diupayakan, misalnya: pembatasan mobilitas manusia yang sedang gencar-gencarnya dilakukan oleh seluruh negara di dunia (termasuk Indonesia). Maka perubahan sosial juga terjadi, dimana interaksi sosial secara langsung telah berubah menjadi interaksi sosial di dunia maya secara daring melalui media elektronik sebagai alat komunikasi, mengakses informasi, ataupun media hiburan tanpa perlu bertemu atau melakukan kontak fisik secara langsung.

SimilarWeb sebagai penganalisis dunia digital, memberikan peringkat situs atau *website* di dunia berdasarkan intensitas kunjungan pengguna pada laman tersebut (similarweb.com):

Tabel 2.1. Peringkat Situs atau *Website* Menurut SimilarWeb (Data Diperbarui Pada Tanggal 1 Oktober 2020)

Peringkat	Nama Situs atau <i>Website</i>	Peringkat	Nama Situs atau <i>Website</i>
1	google.com	26	mail.ru
2	youtube.com	27	google.com.br
3	facebook.com	28	discord.com
4	twitter.com	29	ebay.com
5	instagram.com	30	ok.ru
6	baidu.com	31	microsoft.com
7	wikipedia.org	32	youtu.bu
8	xvideos.com	33	bing.com
9	yandex.ru	34	qq.com
10	pornhub.com	35	amazon.de
11	xnxx.com	36	bibli.com

12	yahoo.com
13	amazon.com
14	vk.com
15	live.com
16	yahoo.co.jp
17	naver.com
18	zoom.us
19	netflix.com
20	reddit.com
21	office.com
22	xhamster.com
23	whatsapp.com
24	pinterest.com
25	Linkedin.com

37	amazon.co.jp
38	google.de
39	tiktok.com
40	msn.com
41	twitch.tv
42	rakuten.co.jp
43	microsoftfonlinr.com
44	news.yahoo.co.jp
45	paypal.com
46	bit.ly
47	duckduckgo.com
48	roblox.com
49	aajtak.in
50	amazon.co.uk

Perankingan aplikasi menurut SimilarWeb disesuaikan dengan jumlah pengguna aplikasi, adalah sebagai berikut (similarweb.com):

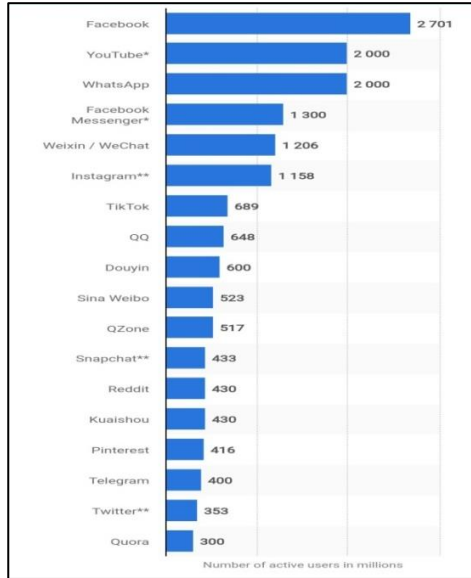
Tabel 2.2. Peringkat Aplikasi Menurut SimilarWeb (Data Diperbarui Pada Tanggal 22 November 2020)

Peringkat	Nama <i>Mobile App</i>	Peringkat	Nama <i>Mobile App</i>
1	Facebook	26	Digital Secure
2	Google Chrome: Fast & Secure	27	OnePlus Launcher
3	Google	28	AppFlash
4	Messenger – Text and Video Chat for Free	29	Samsung Email
5	YouTube	30	Carrier Services
6	Mobile Performance Meter	31	Google Photos
7	Instagram	32	Discord
8	Snapchat	33	S'more

9	Gmail
10	Messages
11	TikTok
12	WhatsApp Messenger
13	Spotify
14	Phone by Google
15	Verizon Messages
16	Verizon Call Filter
17	Samsung Internet Browser
18	Amazon Shopping
19	Yahoo Mail
20	News Break
21	Life 360
22	Slidejoy
23	Maps
24	Samsung Accessory Service

34	Samsung Health
35	Fitbit
36	Pandora
37	iFunny
38	Netflix
39	Microsot Outlook
40	McAfee
41	Galaxy Watch Plugin
42	Carrier Hub
43	Amazon Photos
44	Reddit
45	Gboard
46	Earn Casj
47	Google Calendar
48	Google Duo
49	Messenger Home

Hasil penelitian dan survei yang dilakukan oleh Statistisa sebagai salah satu *Global Consumer Survey*, menempatkan urutan media sosial sesuai dengan jumlah pengguna aktif (statista.com):



Gambar 2.3. Media Sosial Terpopuler Berdasarkan Jumlah Pengguna Aktif

Mengapa upaya pengendalian terhadap penggunaan media sosial berbasis akses internet menjadi sangat dibutuhkan?

Kecanggihan teknologi adalah keunggulan yang sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia, dimana pekerjaan dan kebutuhan dapat dipenuhi dengan fasilitas-fasilitas yang ditawarkan, seperti: kemudahan, kepraktisan, kesederhanaan, akses cepat, hemat biaya, serta jangkauan luas. Terlepas dari berbagai keunggulannya, nyatanya karakteristik “borderless” dalam mengakses internet dapat berubah menjadi sumber permasalahan, apalagi dengan dukungan kebaharuan media sosial yang terus saja menyediakan layanan atau fitur yang cukup bervariasi. Mengapa dikatakan sebagai sumber permasalahan?

Akses informasi, berkomunikasi, dan menikmati hiburan melalui media sosial berbasis akses internet dapat bernilai produktif, apabila yang diakses adalah hal-hal positif yang mampu menjadi faktor pengembangan minat, bakat, dan potensi diri, namun

sebaliknya akan menjadi tidak berguna (*un-faedah*) ketika yang diakses adalah suatu hal yang bersifat negatif dan tidak baik. Maka, pemilihan konten adalah hal yang terpenting ketika kita menggunakan atau menikmati layanan atau fitur yang ditawarkan oleh media sosial.

Pada anak-anak, memilih konten yang bersifat positif sepertinya terlalu sulit. Melihat karakteristik dan kemampuan anak pada setiap tumbuh-kembangnya, misalnya: kematangan mental, kestabilan tingkat emosinya, atau rasa ingin tahu yang tinggi, yang kesemuanya itu cenderung membahayakan ketika mereka menggunakan media sosial. Anak rentan menimbulkan permasalahan penyalahgunaan media sosial, akibat perbedaan mencolok yang tidak ada titik temunya. Antara karakteristik media sosial dan akses internet yang menawarkan kemudahan akses tanpa batas dengan karakteristik anak yang labil, penuh keragu-raguan dan masih terombang-ambing, serta belum memiliki kepribadian yang utuh dan ajek.

Upaya pengendalian sangat dibutuhkan, dunia internasional tidak tinggal diam ketika melihat fakta-fakta di atas. Sejak disahkannya *Children's Online Privacy Protection Act* (COPPA) pada tahun 1998, yang kemudian diberlakukan pada tahun 2000, maka *Federal Trade Commission* menghimbau agar seluruh situs atau *website* mematuhi aturan main mengenai batasan usia minimal yang diperbolehkan menggunakan dan menikmati media sosial. COPPA mendefinisikan anak adalah seseorang di bawah usia 13 tahun (312.2 tentang *definitions* COPPA).

Sebenarnya, inti dari COPPA adalah pemberlakuan persyaratan tertentu pada situs atau *website*, atau layanan *online* lainnya, yang ditujukan kepada anak-anak di bawah usia 13 tahun, dimana anak tidak diperbolehkan untuk membuat akun pada sebuah situs atau *website*, maupun aplikasi *online* lainnya (termasuk media sosial) kecuali apabila ia telah mendapatkan izin dari orang tuanya (*ftc.gov.com*). Maka, *Federal Trade Commission* melalui aturan-aturannya mengadopsi COPPA, mengharuskan seluruh operator situs atau *website*, maupun aplikasi *online* lainnya untuk membuat dan menampilkan informasi tentang kebijakan privasi secara lengkap, termasuk prosedur praktik pengumpulan informasi anak yang

terlebih dahulu telah diverifikasi oleh orang tuanya (Staff Report - Federal Trade Commission 2002, i).

Bagaimana kebijakan masing-masing operator media sosial mengenai syarat usia main media sosial?

Berdasarkan COPPA dan aturan *Federal Trade Commission*, maka setiap operator media sosial dan jejaring sosial, baik yang berbentuk situs atau *website*, maupun aplikasi *online* diberikan kebebasan untuk menentukan aturan main dan kebijakan privasi bagi penggunaanya.

1. Facebook



Gambar 2.4.

<https://www.freepik.com>

Facebook adalah jenis media sosial terpopuler yang paling banyak diminati oleh semua kalangan, berbentuk aplikasi *online* yang dapat di-*instal* melalui *Google Play Store* atau alat peng-*instal* lainnya, maupun berbentuk situs atau *website* yang dapat diakses melalui laman URL www.facebook.com. Mark Zuckerberg adalah pencipta *facebook*, awalnya ia berkeinginan untuk membuat dunia lebih terbuka melalui teknologi, yang kemudian menggabungkannya dengan sifat manusia sebagai makhluk sosial (Brown 2014, 5).

Facebook merupakan media sosial sekaligus jejaring sosial yang memberikan kemudahan bagi anggota pengguna akun untuk menjalin hubungan dengan teman lama, anggota keluarga, dan teman sekelas, menghubungkan kita dengan orang-orang

baru, kondisi saling mengenal dengan cara melihat profil yang telah diuraikan, seperti: nama, agama, status, tempat dan tanggal lahir, foto, dan sebagainya (Nelson 2012, 1-2). Menjalin hubungan dengan orang-orang yang kita kenal ataupun orang-orang yang tidak kita kenal melalui berbagai layanan atau fitur yang disediakan, misalnya kolom komentar, *like and share*, dengan berkiriman pesan, atau bahkan bergabung dengan grup (Nelson 2012, 1-2).

Facebook memberikan persyaratan batasan usia minimum 13 tahun bagi pengguna akun. Bahkan, apabila ditemukan pengguna yang melanggar ketentuan persyaratan tersebut maka *facebook* menghimbau para pengguna untuk melaporkannya.



Gambar 2.5. Pusat Bantuan Facebook tentang Kebijakan dan Pelaporan

2. *YouTube*



Gambar 2.6.

Sumber: <https://www.freepik.com>

YouTube adalah salah satu jenis media sosial dengan layanan atau fitur berbasis *vlog*, video pendek, cuplikan film, video musik, video pendidikan, serta segala bentuk video lainnya. Berbeda dengan blog yang dikatakan sebagai buku harian *online*, sementara *vlog* (kepanjangan dari: *video blog* atau *video log*) merupakan video harian *online* (Kindarto 2008, 2). *Content creator* pada *YouTube* lebih populer dikenal dengan sebutan *YouTuber*, yang mengunggah berbagai video, misalnya: tutorial memakai jilbab *simple*, *vlog* perjalanan wisata, dan sebagainya.

Berbagai faktor yang mendorong seorang (ingin) menjadi *YouTuber*, adalah (Helianthusonfri 2018, 3):

1. Mengekspresikan pandangan, pendapat, atau sikap tertentu;
2. Melakukan hobi, melalui video sebagai wadah penyalur hobi yang menginspirasi penonton;
3. Berbagai pengetahuan atau tips-tips seputar ilmu, pengetahuan, dan wawasan yang dimiliki;
4. Popularitas, memiliki ribuan bahkan jutaan *subscriber*; dan
5. Sarana promosi bisnis, misalnya dengan cara mengunggah video promosi (pengiklanan).

YouTube juga memberikan perlindungan atas konten-konten yang dianggap membahayakan kondisi emosional dan fisik bagi anak di bawah umur yang belum atau tidak cakap hukum, yakni anak usia minimum 18 tahun.

Pada tanggal 21 Agustus 2019, kami telah memperluas kebijakan terkait keamanan anak guna memberikan perlindungan yang lebih baik kepada keluarga di YouTube. Konten yang menargetkan anak di bawah umur dan keluarga tetapi berisi tema seksual, kekerasan, ketidaksenonohan, atau tema dewasa lainnya yang tidak cocok untuk penonton berusia muda, tidak diizinkan di YouTube. [Anda dapat mempelajarinya lebih lanjut di sini.](#)

YouTube tidak mengizinkan konten yang membahayakan kondisi emosional dan fisik anak di bawah umur. Anak di bawah umur didefinisikan sebagai seseorang yang berusia di bawah usia cakap hukum. Di sebagian besar negara/wilayah, mereka biasanya adalah orang yang berusia kurang dari 18 tahun.

Jika Anda melihat konten yang melanggar kebijakan ini, laporkan kepada kami. Jika Anda yakin ada anak yang sedang berada dalam bahaya, segera laporkan situasi tersebut kepada aparat penegak hukum setempat.

Petunjuk cara melaporkan pelanggaran Pedoman Komunitas [tersedia di sini](#). Jika menemukan beberapa video atau komentar yang ingin dilaporkan, Anda dapat [melaporkan channel tersebut](#).

Gambar 2.7. Bantuan YouTube: Keamanan Anak

3. *WhatsApp*



Gambar 2.8.

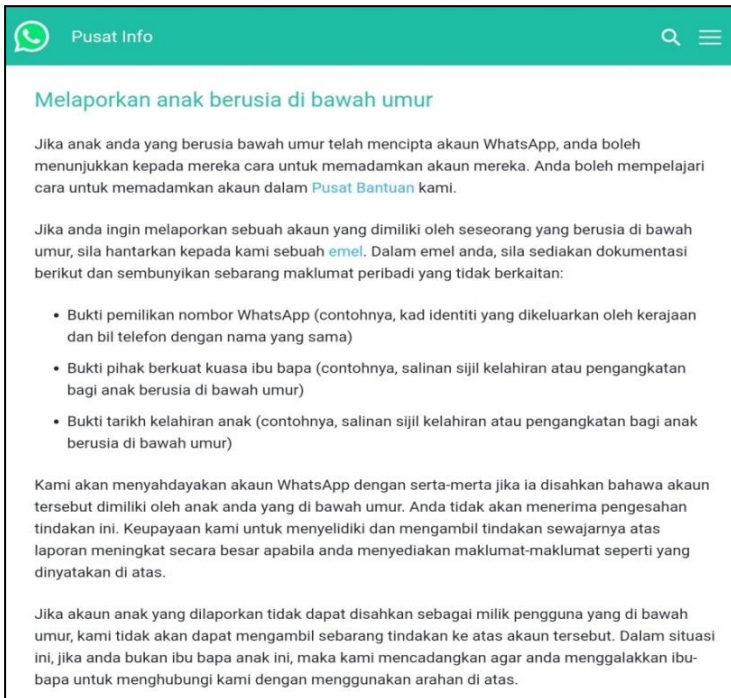
Sumber: <https://www.freepik.com>

WhatsApp adalah sebuah aplikasi perpesanan seluler yang dapat digunakan untuk bertukar pesan melalui berbagai jenis *platform/gadget*, seperti: *iPhone*, *Blackberry*, *Android*, dan *Symbian* (Gamer 2018, 3). *WhatsApp* lebih bersifat praktis, dibandingkan dengan layanan atau fitur SMS (*Short Messages System*) yang digunakan untuk mengirim pesan berbentuk teks dengan pembatasan jumlah karakter dan berbayar (Enterprise 2011, 2-3). Begitu pun apabila dibandingkan dengan layanan atau fitur BBM (*Blackberry Messenger*), maka *WhatsApp* jauh lebih bersifat universal karena dapat digunakan pada lintas *platform*, sedangkan BBM hanya dapat digunakan antar-ponsel jenis *Blackberry* saja (Enterprise 2011, 4).

WhatsApp merupakan salah satu media sosial yang memang memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, berkirim pesan, melakukan percakapan, panggilan, bahkan panggilan berbasis video (*video call*), yang kesemuanya itu tidak lagi terbatas dalam bentuk pesan teks saja, tetapi dapat juga dengan jenis media apapun, seperti: teks, suara, gambar/foto, video, bahkan dokumen. Adapun syarat usia yang ditetapkan oleh *WhatsApp* adalah minimum berusia sekurang-kurangnya 13 tahun.

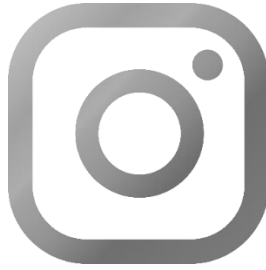


Gambar 2.9. Syarat Usia Minimum Pengguna WhatsApp



Gambar 2.10. Kebijakan WhatsApp: Prosedur Melaporkan Anak di Bawah Umur

4. *Instagram*



Gambar 2.11.

Sumber: <https://www.freepik.com>

Instagram merupakan aplikasi seluler yang lebih populer digunakan untuk berbagi foto. Diluncurkan pada tahun 2010, yang kemudian bergabung menjadi anak perusahaan *facebook* sejak tahun 2013 (Axis 2018, 3). Konten yang sering diunggah atau dibagikan adalah berbentuk foto sebagai wujud pencitraan atau komunikasi visual yang dipraktikkan melalui seni fotografi, penggunaan *filter*, atau alat peng-*editan* lain yang disediakan dalam berbagai layanan atau fitur, sehingga hal inilah yang menyebabkan *instagram* menjadi aplikasi populer, yang menarik dan tentu saja banyak peminatnya (Serafinelli 2018, 55).

Cara kerja *instagram* adalah dengan membidik objek melalui kamera ponsel, kemudian memilih untuk mengaplikasikan berbagai pilihan *filter*, menambahkan keterangan, *caption*, *hashtag*, ataupun lokasi, yang selanjutnya pengikut dapat memberikan *like*, komentar, atau membagikan unggahan tersebut (Axis 2018, 3). Beragamnya layanan atau fitur yang ditawarkan membuat aplikasi *instagram* menjadi media sosial yang sangat bermanfaat, misalnya: mengasah kreativitas, media untuk belajar dan berdiskusi, media promosi, dan masih banyak lagi. *Instagram* memberikan kebijakan persyaratan usia minimal 13 tahun bagi pengguna akun.

Komitmen Anda

Sebagai balasan atas komitmen kami untuk menyediakan Layanan, kami mewajibkan Anda untuk membuat komitmen di bawah ini dengan kami.

Orang yang Dapat Menggunakan Instagram. Kami ingin Layanan kami agar terbuka dan dapat dimanfaatkan oleh siapa saja, tetapi kami juga ingin agar Layanan kami aman, nyaman, dan mematuhi hukum. Oleh karena itu, kami meminta Anda untuk mematuhi sejumlah batasan agar Anda dapat menjadi bagian dari komunitas Instagram.

- Anda harus berusia minimal 13 tahun atau usia minimal resmi di negara Anda untuk menggunakan Instagram.
- Anda tidak dilarang untuk menerima segala aspek Layanan kami berdasarkan hukum yang berlaku atau menggunakan Layanan yang berkaitan dengan pembayaran, jika nama Anda berada dalam daftar pihak yang dilarang yang berlaku.
- Kami tidak boleh menonaktifkan akun Anda sebelumnya karena melanggar hukum atau kebijakan kami.
- Anda bukan merupakan seorang terpidana pelaku kejahatan seksual.

Gambar 2.12. Syarat Usia Pengguna Instagram

Pusat Privasi dan Keselamatan — Melaporkan Sesuatu

Anak di Bawah Umur

▼ Bagaimana cara melaporkan anak di bawah 13 tahun di Instagram?

Instagram mensyaratkan semua orang berusia minimal 13 tahun agar bisa membuat akun (dalam beberapa yurisdiksi, batas usia ini mungkin lebih tinggi). Akun yang digunakan seseorang di bawah umur 13 tahun harus menyatakan secara jelas di bio akunnya bahwa akun tersebut dikelola oleh orang tua atau pengelola. Jika anak Anda masih di bawah 13 tahun dan memiliki akun yang tidak dikelola oleh Anda atau pengelola, Anda bisa memberi tahu cara [menghapus akun](#).

Jika Anda ingin melaporkan akun milik seseorang yang berusia di bawah 13 tahun atau yakin seseorang menyamar sebagai anak Anda yang berusia di bawah 13 tahun, silakan [isi formulir ini](#). Kami akan menghapus akun tersebut jika kami tidak bisa memverifikasi akun yang dikelola oleh seseorang di atas 13 tahun.

Untuk mempelajari selengkapnya tentang kebijakan kami, Anda bisa membaca [Ketentuan Penggunaan](#) kami.

Gambar 2.13. Kebijakan Instagram: Prosedur Melaporkan Anak di Bawah Umur

5. *TikTok*



Gambar 2.14.

Sumber: <https://www.freepik.com>

TikTok merupakan sebuah aplikasi media sosial dan jejaring sosial yang digunakan untuk berbagi video pendek, nama lainnya adalah *Douyin* (artinya: video pendek vibrato). Aplikasi yang diluncurkan pada September 2016 oleh Zhang Yiming dan berada di bawah naungan *ByteDance*, memberikan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat video, dengan banyaknya pilihan musik dan special *effect* yang dipadukan dengan gerakan atau tarian sehingga mendorong kreativitas penggunanya menjadi *content creator* di aplikasi *TikTok* (gadgetren.com).

Masih sama dengan kebijakan berbagai operator media sosial, *TikTok* juga memberikan batasan usia minimal 13 tahun bagi pengguna aplikasi ini. Walaupun pada akhirnya *TikTok* memberikan kebebasan bagi masing-masing pemerintah untuk menetapkan syarat usia main aplikasi *TikTok* sesuai wilayah yurisdiksinya, misalnya di Indonesia yang mulanya memberikan batasan usia lebih tinggi dari kebijakan persyaratan usia (awal), namun Indonesia kembali menetapkan usia minimal 13 tahun bagi pengguna *TikTok* (cnnindonesia.com).

9. Informasi yang berkaitan dengan anak-anak

TikTok tidak ditujukan untuk anak di bawah usia 13 tahun. Dalam kasus tertentu usia ini mungkin lebih tinggi karena persyaratan peraturan setempat, silakan lihat kebijakan privasi lokal Anda untuk informasi lebih lanjut. Jika Anda yakin bahwa kami memiliki data pribadi tentang atau dikumpulkan dari seorang anak di bawah usia yang relevan, harap hubungi kami di <https://www.tiktok.com/legal/report/privacy>.

Gambar 2.15. Ketentuan Tambahan – Spesifik Yurisdiksi

Usia, Izin Orang Tua dan Wali

Dengan mengakses dan/atau menggunakan Platform ini, Anda menyatakan bahwa Anda berusia setidaknya 21 tahun atau sudah menikah atau tidak berada di bawah perwalian. Jika Anda berusia di bawah 21 tahun dan Anda belum menikah, atau di bawah perwalian:

- *Anda harus mendapatkan persetujuan dari orang tua atau wali Anda yang sah; dan*
- *orang tua atau wali Anda bertanggung jawab untuk: (i) semua tindakan Anda sehubungan dengan akses Anda ke dan penggunaan Platform; (ii) kepatuhan Anda terhadap kebijakan ini dan (iii) memastikan bahwa setiap partisipasi di Platform tidak akan, dalam hal apa pun, mengakibatkan pelanggaran hukum dan peraturan mana pun yang berlaku terkait dengan perlindungan anak.*

Jika Anda tidak memiliki persetujuan dari orang tua atau wali Anda dan orang tua atau wali Anda tidak mau membuka akun dengan nama mereka, Anda harus berhenti mengakses Platform.

Gambar 2.16. Ketentuan Lain Mengenai Syarat Usia Pengguna TikTok di Indonesia

Bagaimana aturan yang ditetapkan oleh pemerintah mengenai syarat usia main media sosial?

Melihat kebijakan dan syarat usia main media sosial yang ditetapkan oleh masing-masing operator media sosial memang cukup bervariasi, misalnya: pada *platform facebook*, *WhatsApp*, dan *instagram* yang menetapkan usia minimal menggunakan *platform*-nya adalah 13 tahun ke atas. Hal berbeda justru terlihat pada syarat usia yang ditetapkan oleh *platform YouTube*, yaitu 18 tahun ke atas. Kebijakan *platform TikTok* ternyata melarang penggunaan *TikTok* bagi anak di bawah usia 13 tahun, namun anak dalam rentang usia 13-21 tahun dapat menggunakan *TikTok* yang harus mendapatkan izin dari orang tua atau wali-nya terlebih dahulu. Dengan begitu,

dapat ditafsirkan bahwa seluruh operator media sosial telah benar-benar mengadopsi COPPA.

Seberapa pentingkah aturan pembatasan usia bagi pengguna media sosial?

Padahal telah diatur oleh dunia internasional, bahkan operator media sosial mengenai syarat usia main media sosial. Mengapa pemerintah justru mengusulkan pembatasan usia bagi pengguna media sosial melalui Rancangan Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi (disingkat: RUU PDP)? Sebenarnya, usulan batasan usia ini berasal dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (disingkat: Kemenkominfo), yang menyatakan bahwa RUU PDP mestinya memberikan aturan batasan usia main media sosial, yaitu anak berusia 17 tahun ke atas, maka apabila anak di bawah usia 17 tahun dan di atas usia 13 tahun (anak berusia 13-17 tahun) ingin memainkan media sosial atau mendaftarkan diri membuat akun media sosial harus mendapatkan persetujuan dari orang tuanya terlebih dahulu (antaranews.com).

Usulan ini sebenarnya telah mengikuti aturan main dunia internasional, dimana COPPA yang memberikan batasan usia 13 tahun ke atas bagi pengguna media sosial. Menyambung aturan COPPA, *General Data Protection Regulation* (GDPR) Uni Eropa yang disahkan pada tanggal 27 April 2016 memberikan batasan usia anak 16 tahun untuk dapat dilakukan pemrosesan data pribadi, secara lebih detil disebutkan dalam Pasal 8 Ayat (1) GDPR(gdpr.info-eu):

.....the processing of the personal data of a child shall be lawful where the child is at least 16 years old. Where the child is below the age of 16 years, such processing shall be lawful only if and to the extent that consent is given or authorised by the holder of parental responsibility over the child. – Member States may provide by law for a lower age for those purposes provided that such lower age is not below 13 years.

Dapat disimpulkan bahwa GDPR memperbolehkan anak dengan rentang usia 13-16 tahun untuk dilakukan pemrosesan data pribadi (termasuk pendaftaran akun media sosial), namun harus

mendapatkan izin dari orang tuanya. Tetap saja, sebenarnya batasan usia anak main media sosial adalah 13 tahun, kecuali atas dasar dan alasan yang ditetapkan oleh pemerintah sehingga memberikan pengecualian tertentu.

Usulan dalam RUU PDP tersebut, sebenarnya ditujukan sebagai upaya melindungi anak-anak dari konten-konten yang tidak sesuai dengan usianya (antaranews.com), seperti: pornografi, *cyberbullying*, hingga pencurian data pribadi. Di sisi lain, main media sosial merupakan hak anak yang termuat dalam hak-hak asasi manusia, sehingga memang harus dipenuhi. Terlebih, dengan adanya kecanggihan teknologi dalam era digitalisasi, ditambah lagi keadaan pandemi COVID-19 yang sudah lama terjadi, sehingga kini menjadikan media sosial sebagai salah satu media yang sangat dibutuhkan dalam aktivitas anak-anak. Nampaknya, beberapa alasan tersebut merupakan fakta-fakta permasalahan anak dan media sosial, yang sedang diupayakan penyelesaiannya melalui RUU PDP ini.

Menjamin dan melindungi hak anak main media sosial melalui perlindungan data pribadi dianggap sebagai upaya yang relevan, dimana pembatasan usia main media sosial akan tetap disesuaikan dengan kacamata internasional dengan pengecualian batasan usia anak main media sosial tidak berada di bawah angka 13 tahun, yaitu usia 17 tahun. Memperpanjang alur dan prosedur pendaftaran akun media sosial bagi anak-anak dinilai tepat. Kerumitan prosedur ini bersifat positif karena melibatkan komunikasi antara anak dan orang tua sebelum si anak masuk ke dalam era digitalisasi, maka ini merupakan salah satu upaya preventif untuk keamanan anak dalam memainkan media sosial.

Sementara itu, prosedur yang lebih detil harus disusun dengan matang, misalnya: Kemenkominfo yang memberikan usulan agar informasi pribadi pengguna media sosial, yaitu anak di bawah usia 17 tahun diperlakukan sebagai data sensitif yang diamankan secara enkripsi, serta tidak digunakan untuk tujuan promosi atau pengiklanan (katadata.co.id). Nantinya, aka nada mekanisme identifikasi yang melibatkan orang tua ketika anak di bawah usia 17 tahun akan membuka akun media sosial.

RUU PDP beserta aturan syarat usia main media sosial ini, nantinya akan sangat berguna sebagai upaya represif yang dilakukan pemerintah agar permasalahan anak dan media sosial memiliki dasar hukum yang kuat, karena memang Indonesia belum memiliki aturan yuridis yang mengatur mengenai hal demikian itu (vice.com).

Gambar dan Video Yang Melanggar di Media Sosial

Setiap operator media sosial memiliki kebijakan masing-masing mengenai konten-konten apa saja yang boleh dan tidak boleh ditampilkan oleh pengguna *platform* tersebut, bahkan menindak atau melakukan penegakkan terhadap pengguna yang melanggar ketentuan adalah kebebasan yang sah secara hukum. Maka, menjadi suatu kewajiban bagi pengguna media sosial untuk tetap memperhatikan aturan main yang telah ditetapkan tersebut, jika memang tidak ingin dilakukan penindakan oleh pihak-pihak yang berwenang. Misalnya, *YouTube* yang memberikan ketentuan mengenai konten-konten apa saja yang dilarang guna melindungi keamanan anak, yakni dengan men-*take down* konten yang memuat unsur-unsur:

- tindakan eksploitasi seks anak di bawah umur;
- tindakan yang membahayakan anak di bawah umur, yang beresiko mendorong anak untuk melakukan hal-hal berbahaya tersebut;
- suatu hal yang menimbulkan tekanan emosional anak di bawah umur, misalnya: adegan kekerasan atau video bertemakan orang dewasa;
- konten keluarga yang menyesatkan, misalnya: film kartun atau animasi tetapi di dalamnya memuat unsur-unsur kekerasan seksual; serta
- cyberbullying dan pelecehan yang melibatkan anak di bawah umur.

Konten yang dikenal pembatasan usia

Kami dapat menerapkan pembatasan usia pada konten yang menyertakan salah satu elemen berikut ini.

- **Tindakan berisiko atau berbahaya yang bisa ditiru oleh anak di bawah umur:** Konten yang menampilkan orang dewasa melakukan aktivitas berbahaya yang dapat dengan mudah ditiru oleh anak di bawah umur.
 - **Catatan:** Jika ada peringatan agar anak di bawah umur tidak melakukan aktivitas berbahaya tersebut, kami mungkin tidak menerapkan pembatasan pada konten. Anda juga perlu menjelaskan perlunya pengawasan orang dewasa yang profesional.
- **Tema dewasa dalam konten keluarga:** Konten yang sebenarnya ditujukan untuk penonton dewasa tetapi mudah disalahartikan sebagai konten keluarga. Konten ini termasuk kartun bertema dewasa, seperti kekerasan, seks, atau kematian. Ingat, Anda juga dapat menerapkan pembatasan usia pada konten saat menguploadnya jika konten tersebut ditujukan untuk [penonton dewasa](#).
- **Kata-kata vulgar:** Kata-kata tertentu tidak cocok untuk penonton di bawah umur. Konten yang menggunakan kata-kata seksual vulgar atau kata-kata tidak sopan yang berlebihan dapat dikenai pembatasan usia.

Gambar 2.17. Syarat usia pengguna TikTok

Ketentuan Tambahan – Spesifik-Yurisdiksi

Jika terjadi pertentangan antara ketentuan-ketentuan dari Ketentuan Tambahan - Spesifik Yurisdiksi yang relevan dengan yurisdiksi Anda tempat Anda mengakses atau menggunakan Layanan, dan seluruh kebijakan, Ketentuan Tambahan - Yurisdiksi Khusus yurisdiksi terkait akan menggantikan dan mengendalikan.

Indonesia. Jika Anda menggunakan layanan kami di Indonesia, ketentuan tambahan berikut berlaku. Jika terjadi pertentangan antara ketentuan tambahan berikut dan ketentuan dari badan utama kebijakan ini, ketentuan berikut ini akan berlaku.

Gambar 2.18. Pembatasan Konten di YouTube

Hal yang terjadi jika konten melanggar kebijakan ini

Jika konten Anda melanggar kebijakan ini, kami akan menghapus konten tersebut dan mengirimkan email pemberitahuan kepada Anda. Jika ini adalah pertama kalinya Anda melanggar Pedoman Komunitas kami, channel Anda akan mendapatkan peringatan tanpa penalti. Jika sudah pernah melakukan pelanggaran, channel Anda akan mendapatkan teguran pertama. Jika Anda mendapatkan tiga teguran, channel Anda akan dihentikan. Anda dapat mempelajari lebih lanjut [sistem teguran kami di sini](#).

Kami tidak menoleransi perilaku predator di YouTube. Jika kami yakin ada anak yang berada dalam bahaya berdasarkan konten yang dilaporkan kepada kami, kami akan membantu penegak hukum untuk menyelidiki konten tersebut.

Gambar 2.19. Kebijakan YouTube: Akibat Melanggar Keamanan Anak

Video Viral: Perundungan atau *Bullying* Anak di Bawah Umur



Gambar 2.20.

<https://www.freepik.com>

Berita perundungan atau *bullying* terhadap anak di bawah umur kembali mewarnai tanah air. Dalam video singkat yang berdurasi sekitar 11 detik, terekam aksi sekelompok pemuda memukuli dan mendorong seorang anak berinisial R (usia 12 tahun) yang diduga seorang pedagang jajanan khas Makassar, jalangkote (pikiranrakyat.com). Perundungan ini terjadi pada hari minggu, 17 Mei 2020 sekitar pukul 17.30 WITA di Kelurahan Bonto-Bonto, Kecamatan Ma'rang, Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan. Kejadian ini bermula ketika R menjajakan dagangannya di sekitar lapangan Bonto-Bonto, karena lelah R memutuskan untuk beristirahat sejenak sambil bercanda ria mengucapkan “*Iya’ tolo’na Ma’rang* (Bahasa Bugis),” yang dalam terjemahan Bahasa Indonesia artinya: Saya jagoannya Kecamatan Ma’rang (liputan6.com).

Mendengar ucapan R, Tersangka berinisial AP (usia 26 tahun) menegur Korban R dengan mengatakan “*Maqawettu* (Bahasa Bugis)” yang dalam terjemahan Bahasa Indonesia artinya: ada apa itu? Aksi ini berlanjut, Tersangka AP memukuli dan mendorong Korban R sampai jatuh tersungkur di pinggir jalan. Kekejian itu tidak berhenti, teman Tersangka AP justru ikut melakukan perundungan dan menertawakannya. Bahkan, seorang teman Tersangka berinisial RA

merekam aksi keji itu, yang kemudian disebar dan kini menjadi viral di dunia maya (tirto.id).

Masyarakat publik segera mengetahui aksi perundungan itu, setelah foto dan rekaman video diunggah oleh akun @Ayu Cantika di platform facebook pada hari itu juga (keepo.me), bahkan para pengguna facebook lainnya juga turut-serta meramaikan dengan berbagai aktivitas, mulai dari memberikan like, mengunggah ulang dan menyebarkannya. Misalnya, oleh salah satu akun facebook @WTF_Moment yang membagikan unggahan @Ayu Cantika dengan konten yang serupa.



Gambar 2.21. Unggahan foto dan video aksi perundungan

Konten aksi perundungan tersebut terus menyebar, dan tidak terbatas hanya pada platform facebook saja, tetapi juga pada platform media sosial lainnya, seperti: YouTube dan Twitter.



Gambar 2.22. Unggahan foto dan video aksi perundungan

Pihak kepolisian dengan sigap meringkus Tersangka AP, dan menjeratnya dengan Pasal 80 UU Perlindungan Anak *juncto* Pasal 351 KUHP karena telah melakukan penganiayaan terhadap Korban R. Sedangkan, teman Tersangka diancam dengan Pasal 76C UU Perlindungan Anak karena perbuatannya yang merekam, menyebarkan, membiarkan, dan/atau membantu melakukan perundungan tersebut (merdeka.com).

Sebagai bentuk perlindungan terhadap anak yang memang merupakan kelompok manusia rentan terhadap konten-konten sensitif, maka umumnya setiap operator media sosial memiliki kebijakan melarang ditayangkannya konten yang memuat unsur-unsur negatif dan membahayakan.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (disingkat: KPAI) terus berkoordinasi dengan Kemenkominfo untuk melakukan *take down* video viral perundungan atau *bullying* ini. Menurutnya, video tersebut bernilai negatif karena menimbulkan dampak buruk bagi anak-anak ketika ia menontonnya, dikhawatirkan anak akan menirukan aksi tersebut (detiknews). Senada dengan hal itu, Ketua KPAI (Susanto) menghimbau masyarakat untuk tidak lagi menyebarkan video perundungan atau *bullying* terhadap seorang anak penjual jalangkote tersebut, karena memang tidak dibenarkan secara hukum (kpai.go.id).

Adakah aturan mengenai larangan untuk menyebarkan atau membagikan konten yang memuat adegan membahayakan bagi anak-anak?

Secara umum, UU ITE memang menjadi payung hukum (*umbrella rules*) bagi para pengguna media sosial saat mereka melakukan berbagai aktivitas yang memanfaatkan kecanggihan teknologi. Di dalamnya, memberikan batasan berupa “perbuatan yang dilarang,” misalnya: larangan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya konten-konten yang memuat unsur pelanggaran kesusilaan, perbuatan perjudian, penghinaan dan/atau pencemaran nama baik, serta pemerasan atau pengancaman dengan kekerasan (Pasal 27 UU ITE). Ada juga larangan untuk menyebarkan berita bohong (*hoax*) dan berita yang menimbulkan kebencian atau permusuhan atas dasar suku, agama, ras, dan antar-golongan atau SARA (Pasal 28 UU ITE), dan masih banyak lagi larangan-larangan yang memang menimbulkan akibat hukum pidana bagi siapa saja yang melanggarnya.

Secara khusus, perlindungan anak memang diatur pada UU Perlindungan Anak, serta UU Sistem Peradilan Anak sebagai hukum acara pidana anak (*formil*). Pasal 76C UU Perlindungan Anak menyebutkan bahwa, “*Setiap Orang dilarang menempatkan, membiarkan, melakukan, menyuruh melakukan, atau turut serta melakukan kekerasan terhadap anak.*” Pertanyaannya kemudian adalah: apakah menyebarkan atau membagikan konten-konten yang memuat adegan membahayakan bagi anak-anak dalam hal anak dikhawatirkan meniru melakukan perbuatan perundungan atau *bullying* (penganiayaan) dapat dikategorikan dalam klausula “turut serta melakukan kekerasan terhadap anak?”

Sementara itu, pada Pasal 19 UU Sistem Peradilan Anak secara tegas mewajibkan untuk merahasiakan Identitas Anak, yang meliputi: “*nama Anak, nama Anak Korban, nama Anak Saksi, nama orang tua, alamat, wajah, dan hal lain yang dapat mengungkapkan jati diri Anak, Anak Korban, dan/atau Anak Saksi,*” dalam pemberitaan di media cetak ataupun elektronik. Apakah menyebarkan atau membagikan konten yang memuat gambar-gambar dan video

perundungan atau *bullying* terhadap seorang anak penjual jalangkote tersebut adalah perbuatan yang melanggar hukum? Apakah membuat gambar-gambar dan video perundungan atau *bullying* tersebut hingga menjadi viral dapat dianggap sebagai suatu pelanggaran?

III

“Dia masih gak ngerti gambar-gambar gituuan kok”



Gambar 3.1.

<https://www.freepik.com>

Sekalipun operator media sosial telah memberikan kebijakan yang melarang konten-konten negatif, nyatanya masih banyak tersebar di dunia maya berbagai konten yang memuat unsur pornografi, kejahatan seksual, dan hal-hal buruk lain. Suatu konten dikatakan sebagai “konten negatif” tentu bersifat subjektif, yang disesuaikan dengan sudut pandang setiap orang, tradisi dan budaya masyarakat setempat, sebagaimana hukum memang memegang peranan penting untuk menentukan apakah konten itu boleh atau bahkan dilarang ditampilkan oleh setiap orang di dalam wilayah yurisdiksinya. Walaupun UU ITE telah menjadi payung hukum (*umbrella rules*) bagi bentuk kejahatan dunia maya (*cyber crimes*), termasuk tindak pidana pornografi, namun tetap saja konten-konten

negatif tersebut kerap kali dengan cepat tersebar terlebih dahulu hingga menjadi viral di dunia maya.

Pengamanan konten oleh operator media sosial (*cyber security*) memang perlu dipertanyakan, namun operator media sosial tentu tidak dapat dipersalahkan sepenuhnya. Karena memang mayoritas operator media sosial bukan merupakan perusahaan yang berbadan hukum Indonesia. Peran pemerintah menjadi cukup dominan dalam memberikan aturan-aturan terkait pembatasan berikut penegakan hukumnya, yang tujuannya tentu saja untuk melindungi masyarakat dari konten-konten negatif yang membahayakan, terutama perlindungan bagi kelompok manusia yang rentan dan sensitif seperti: anak-anak.

Apa itu pornografi?

Pornografi menyangkut mengenai seksualitas seseorang, dimana kata “porno” lazim diketahui sebagai suatu perbuatan atau aksi cabul (kbbi.kemdikbud.go.id). Senada dengan pemaknaan tersebut, kata pornografi sebenarnya berasal dari bahasa Yunani “*pornographia*,” yang terdiri dari kata “*porni* atau *porne*” yang artinya pelacur, dan kata “*graphein*” yang berarti menulis (Soebagijo 2008, 25-26). Berdasarkan makna pornografi secara harfiah tersebut, maka dapat dikatakan bahwa (Siregar 2019, 15):

1. Pornografi adalah pengungkapan dalam bentuk cerita (tulisan) mengenai pelacuran atau prostitusi.
2. Pornografi juga dimaknai sebagai suatu pengungkapan dalam bentuk tulisan ataupun lukisan (gambar) yang bersifat erotis untuk menimbulkan rangsangan seks bagi siapa saja yang membaca atau melihatnya.

Secara yuridis berdasarkan UU Pornografi dinyatakan bahwa:

Pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/ atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.

Secara garis besarnya, pornografi dapat diidentifikasi berdasarkan metode penyampaian, pendistribusian, atau penyebarannya, misalnya: (1) pornografi yang ditunjukkan di muka umum (secara langsung), (2) pornografi yang ditunjukkan melalui media komunikasi lainnya, misalnya media cetak, seperti: koran, majalah, tabloid, komik, atau buku bacaan lain; media elektronik, seperti: televisi dan radio; ataupun jaringan internet yang lebih dikenal dengan *cyber* pornografi atau *cyberporn*. Sehingga dapat dikatakan bahwa, *cyberporn* adalah pornografi yang ada dan disebarakan secara daring melalui media komunikasi elektronik sejenisnya yang terhubung dengan jaringan internet, misalnya: pornografi dalam media sosial dan jejaring sosial (Kurniawan, Dedik dan Java Creativity 2017, 2).

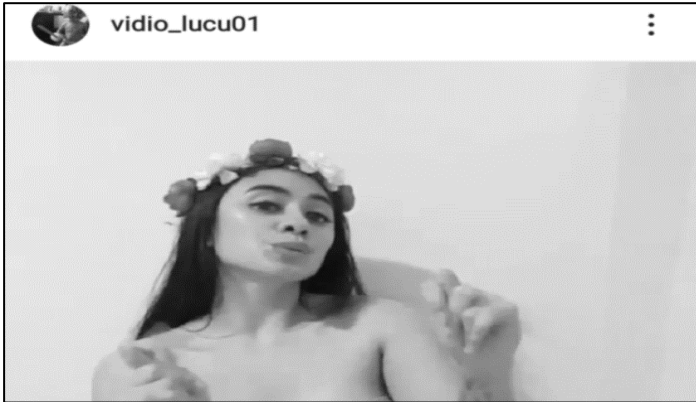
Dewasa ini, *cyberporn* adalah jenis kejahatan dan/atau pelanggaran asusila yang lebih sering terjadi, dan lagi-lagi hal ini memang disebabkan oleh kecanggihan teknologi, jaringan internet, dan media sosial yang bersifat *borderless*, *real-time*, dan jangkauan luas. Muatan pornografi biasanya berupa eksploitasi dan komersialisasi seks, misalnya: penggambaran bagian tubuh (yang intim), baik sebagian ataupun seluruhnya, penggambaran gerakan-gerakan erotis, serta penggambaran aktivitas seksual lainnya (Soebagijo 2008, 8). Akibat yang ditimbulkan dari penyebaran atau tersebarnya konten-konten negatif yang memuat unsur pornografi tentu jauh lebih merugikan bagi perempuan dan anak-anak, dimana kaum perempuan terkesan dijadikan sebagai objek aktivitas seksualitas yang berkedudukan lebih rendah (*inferior*) di bawah kaum laki-laki (Soebagijo 2008, 8). Selain itu, konten-konten negatif yang memuat unsur pornografi nyatanya juga menimbulkan bahaya yang luar biasa bagi kelompok anak-anak, maka mereka dilarang keras untuk mengakses atau melihat konten-konten negatif yang bermuatan pornografi.

Apa bahaya konten pornografi bagi anak-anak?

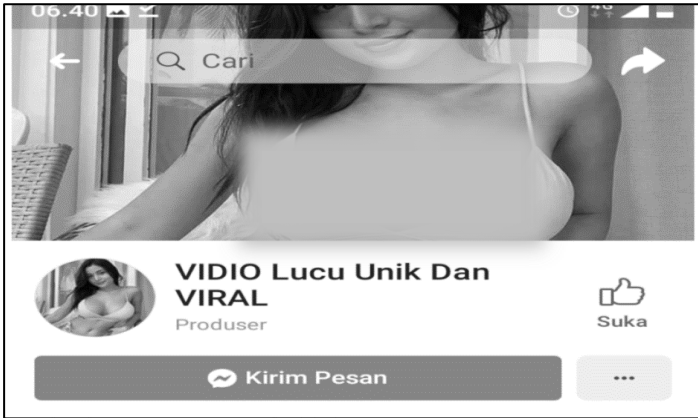
1. **Tahap awal**, anak terjebak mengakses atau melihat konten-konten negatif yang memuat unsur pornografi, dapat diuraikan sebagai berikut:
 - Anak terjebak untuk mengakses atau melihat konten-konten negatif yang memuat unsur pornografi, misalnya: ketika secara tiba-tiba muncul iklan bermuatan pornografi di layar *gadgetnya*, sehingga anak tidak sengaja melihatnya. Tidak jarang pula pihak pemasang iklan (promotor) menampilkan gambar-gambar atau video, maupun konten-konten lain yang berbau porno, tujuannya adalah untuk meningkatkan *rating* melalui peningkatan jumlah pengikutnya;
 - Pelanggaran lain oleh pengguna media sosial, misalnya: tipu muslihat *content creator* yang menampilkan konten tidak senonoh padahal *channel, tittle/sub-tittle*, atau nama akun yang ditampilkan memang diperuntukkan bagi anak-anak atau nama akun memang tidak memuat unsur-unsur pornografi.



Gambar 3.2. Judul YouTube Frozen 2 Elsa and Jack Preparing for their wedding "BED Talk"



Gambar 3.3. Akun Facebook @VIDIO Lucu Unik Dan VIRAL memuat video dan gambar dewasa



Gambar 3.4. Akun Facebook @VIDIO Lucu Unik Dan VIRAL memuat video dan gambar dewasa

2. **Tahap ingin tahu**, anak mulai penasaran hingga memunculkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap konten-konten pornografi yang pernah ia lihat sebelumnya. Rasa penasaran mendorong anak untuk mencari tahu, hingga ia berusaha mengakses atau melihat konten tersebut untuk kedua kalinya. Bahkan, akibat pergaulan atau ajakan teman-temannya, serta kondisi sosial dan lingkungannya anak seringkali ikut-ikutan dalam mengakses atau melihat konten-konten pornografi.

3. **Tahap candu**, maka anak mulai berada pada titik kecanduan atau ketagihan untuk mengakses atau melihat konten pornografi lebih banyak lagi secara terus-menerus. Disinilah hormon *dopamine* pada otak anak mulai bekerja untuk menimbulkan perasaan bahagia dan puas akibat melihat konten pornografi tersebut (gaya.tempo.co).
4. **Tahap coba-coba**, dampak kecanduan anak untuk mengakses atau melihat konten-konten pornografi mulai membahayakan. Anak menjadi ingin coba-coba atau menirukan adegan-adegan dalam konten tersebut. Disinilah sel-sel otak *mirror neuron* bekerja untuk membuat anak menginginkan merasakan seperti apa yang ia lihat sebelumnya (gaya.tempo.co).

Bahaya mengakses atau melihat konten-konten pornografi bagi anak baru terlihat secara jelas dan nyata ketika berada pada tahap candu dan tahap coba-coba, yang dapat diuraikan secara lebih detail sebagai berikut:

- Menurunnya fungsi otak, terutama pada bagian *prefrontal cortex* (bagian otak yang berada tepat di belakang dahi) dikenal dengan otak logika (Kurniawan, Dedik dan Java Creativity 2017, 4). Bahkan, akibat anak yang terus-menerus mengakses atau melihat konten pornografi dapat menimbulkan kerusakan otak, dimana pada otak logika tersebut akan terus mengecil karena bekerjanya hormon *dopamine* (lifestyle.kontan.co.id).
- Akibat menurunnya fungsi otak logika, maka anak tidak mampu membedakan mana hal yang baik dan mana hal buruk. Anak juga menjadi susah berkonsentrasi, akibat terganggunya tingkat kecerdasan otak (lifestyle.kontan.co.id).
- Anak melakukan penyimpangan seksual, misalnya: melakukan perzinahan, pemerkosaan, atau kekerasan seksual lainnya, akibat dari bekerjanya hormon *dopamine* untuk mengajak mencari kepuasan dalam bentuk lain yang lebih tinggi levelnya (Kurniawan, Dedik dan Java Creativity 2017, 5).
- Anak pecandu pornografi tidak mampu berpikir jernih, malas menuntut ilmu dan belajar, serta malas berpikir kreatif. Bekerjanya hormon *neuroepinefrin* yang seharusnya berfungsi sebagai pemantik ide-ide kreatif justru mengarahkan kreativitas

anak dalam melakukan perilaku yang menyimpang atau negatif (Kurniawan, Dedik dan Java Creativity 2017, 5-6).

- Anak pecandu pornografi memiliki tingkat emosionalitas yang lebih labil sehingga membentuk kepribadian yang kasar (Kurniawan, Dedik dan Java Creativity 2017, 7), yang juga mendorong anak melakukan penyimpangan sosial, berupa kejahatan atau kekerasan-kekerasan lainnya.

Pornografi adalah candu yang lebih membahayakan daripada narkoba. Pornografi dapat memacu bekerjanya fungsi hormon *serotonin* untuk memunculkan rasa nyaman dan tenang pada anak saat mengakses atau melihat konten berbau porno, begitu pun dengan hormon *oksitosin* yang mengubah ikatan batin anak dengan kecintaannya terhadap konten-konten pornografi tersebut (Kurniawan, Dedik dan Java Creativity 2017, 6-7). Bagaimana pun juga, otak logika yang terpapar “virus pornografi” justru akan menimbulkan kerusakan otak yang mendorong anak untuk melakukan kesenangannya dalam mengakses atau melihat konten pornografi, berikut akibat-akibatnya tanpa memikirkan konsekuensi yang pasti terjadi di kemudian hari.

Bahaya yang begitu kompleks, baik pada saat anak mengakses atau melihat konten pornografi maupun akibat lainnya yang ditimbulkan setelah anak mengakses atau melihat konten pornografi, tentu saja membutuhkan peran pemerintah untuk membentuk regulasi-regulasi yang bersifat preventif dan represif, sehingga nantinya diharapkan mampu memberikan perlindungan hukum bagi anak dari permasalahan penyebaran “virus pornografi” yang terjadi.

Bagaimana aturan mengenai pornografi di media sosial (cyberporn) yang berlaku di Indonesia?

Pada dasarnya, pornografi memang diatur dalam UU Pornografi sebagai *lex specialis*nya, maka “batasan dan definisi” pornografi telah ditetapkan, yaitu konten-konten “*yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.*” Pasal 4 Ayat (1) UU Pornografi menyatakan pelarangan

penyebarluasan konten bermuatan pornografi, yaitu pelarangan memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarkan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi termasuk tidak terbatas pada konten yang memuat persenggamaan (yang menyimpang), kekerasan seksual, masturbasi atau onani, ketelanjangan, alat kelamin, atau pornografi anak. Yang terhadap pelanggaran hal-hal tersebut diancam dengan pidana sebagaimana diatur pada Pasal 29 UU Pornografi.

Sebenarnya, masih banyak lagi larangan-larangan tindak pidana pornografi yang disebutkan dalam UU Pornografi, misalnya, larangan untuk:

- meminjamkan atau mengunduh konten pornografi (Pasal 5);
- memperdengarkan, mempertontonkan, memanfaatkan, memiliki, atau menyimpan konten pornografi (Pasal 6);
- mendanai atau memfasilitasi tindak pidana pornografi (Pasal 7);
- menjadi dan/atau menjadikan orang lain sebagai objek atau model pada konten bermuatan pornografi (Pasal 8 dan Pasal 9);
- mempertontonkan diri atau orang lain dalam pertunjukkan atau di muka umum sesuatu hal yang berbau pornografi (Pasal 10);
- melibatkan anak dalam perbuatan tindak pidana pornografi (Pasal 11);
- mengajak, membujuk, memanfaatkan, membiarkan, menyalahgunakan, atau memaksa anak untuk menggunakan produk ataupun jasa pornografi (Pasal 12).

Merujuk pada frasa “melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat” pada UU Pornografi yang menjadi salah satu karakteristik dalam definisi pornografi, maka KUHP dan UU ITE dapat saja menjadi payung hukum (*umbrella rules*) yang ikut mengatur mengenai tindak pidana pornografi. Lagi pula, pada Pasal 44 UU Pornografi memang dinyatakan bahwa semua peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan tindak pidana pornografi masih tetap berlaku sepanjang aturan tersebut memang tidak bertentangan dengan UU Pornografi. Misalnya, pada Pasal 282 Ayat (1) KUHP yang dinyatakan bahwa:

Barang siapa menyiarkan, mempertunjukkan atau menempelkan di muka umum tulisan, gambar atau benda yang telah diketabui isinya melanggar kesusilaan, atau barang siapa dengan maksud untuk disiarkan, dipertunjukkan atau ditempelkan di muka umum, membikin tulisan, gambaran atau benda tersebut, memasukkannya ke dalam negeri, meneruskannya, mengeluarkannya dari negeri, atau memiliki persediaan, ataupun barang siapa secara terang-terangan atau dengan mengedarkan surat tanpa diminta, menawarkannya, atau menunjukkannya sebagai bisa diperoleh, diancam dengan pidana penjara paling lama satu tahun enam bulan atau pidana denda paling tinggi empat ribu lima ratus rupiah.

Ataupun pada Pasal 27 Ayat (1) *juncto* Pasal 45 Ayat (1) UU ITE yang juga menyebutkan frasa “melanggar kesusilaan,” sehingga UU ITE dapat diterapkan pada tindak pidana pornografi.

Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan sebagaimana dimaksud pada Pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

UU Pornografi memang memberikan batasan dan definisi yang cukup jelas mengenai apa itu pornografi. Melalui frasa “melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat,” maka KUHP pun memberikan cakupan yang luas hingga dapat menyentuh pengaturan tindak pidana pornografi. UU ITE juga menjadi pelengkap (komplementer) yang mengatur mengenai tindak pidana pornografi, serta lebih memfokuskan terhadap suatu cara penyampaian, pendistribusian, atau penyebarluasan konten pornografi di internet (hukumonline.com).

Adakah aturan yang secara khusus membahas mengenai tindak pidana pornografi terhadap anak?

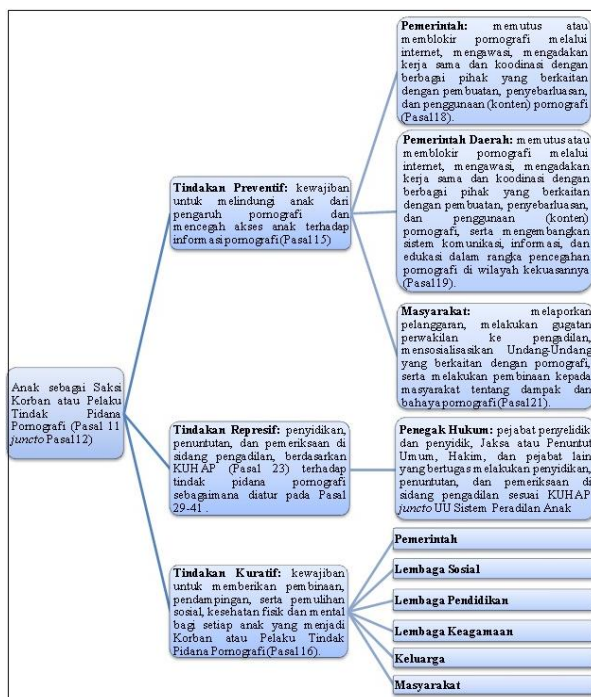
KUHP tidak menyebutkan secara gamblang mengenai tindak pidana pornografi terhadap anak. Namun, terdapat ketentuan yang secara khusus membahas mengenai anak dan hal-hal yang melanggar kesusilaan, sebagai berikut:

1. Buku Kedua, Bab XIV tentang Kejahatan Terhadap Kesusilaan, tepatnya pada Pasal 283 KUHP menguraikan larangan dan ancaman pidana bagi ia yang menawarkan, memberikan, menyerahkan atau memperlihatkan tulisan, gambar, atau benda yang melanggar kesusilaan, maupun alat untuk mencegah atau menggugurkan kehamilan bagi seorang anak yang belum dewasa, dan yang diketahui atau sepatutnya harus diduga bahwa umurnya belum tujuh belas tahun.
2. Buku Ketiga, Bab VI tentang Pelanggaran Kesusilaan, tepatnya pada Pasal 533 KUHP yang melarang untuk mempertunjukkan atau menempelkan, memperdengarkan, menawarkan, menyiarkan, atau menyerahkan secara terang-terangan suatu tulisan, gambar, atau barang yang merangsang atau membangkitkan nafsu birahi para remaja maupun seorang anak belum dewasa dan di bawah umur tujuh belas tahun.

UU ITE memberikan ketentuan yang berkaitan dengan tindak pidana pornografi terhadap anak, walaupun terkesan minim karena hanya tersirat pada 1 Pasal saja, yakni Pasal 52 Ayat (1) UU ITE, yang hanya memberikan ketentuan mengenai pemberatan pidana bagi pelaku penyebar konten yang “menyangkut kesusilaan atau eksploitasi seksual terhadap anak.” Frasa “melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat,” pada tindak pidana pornografi terhadap anak dapat dimaknai sebagai tindak pidana yang “menyangkut kesusilaan atau eksploitasi seksual terhadap anak,” yang diancam dengan pemberatan sepertiga dari pidana pokok pada Pasal 27 Ayat (1) UU ITE.

UU Pornografi memuat pengendalian sosial terhadap tindak pidana pornografi, yaitu: tindakan preventif untuk melakukan pencegahan, tindakan represif berupa penjatuhan sanksi pidana,

serta tindakan kuratif yang bersifat memulihkan akibat-akibat yang telah terjadi (Suadi 2018, 163).



Bagan 3.1. Pemetaan Tindakan Mengatasi Pornografi Anak Dalam UU Pornografi

Bagaimana peran pemerintah dalam menanggulangi tindak pidana pornografi di media sosial (*cyberporn*) terhadap anak?

Siapakah yang dimaksud dengan pemerintah? Berdasarkan Pasal 4 Ayat (1) UUD NRI 1945, dinyatakan bahwa Presiden memegang kekuasaan pemerintahan, yang kemudian secara berkesinambungan dilanjutkan dengan Pasal 17 UUD NRI 1945 bahwa, dalam menjalankan tugasnya Presiden dibantu oleh menteri-menteri negara yang diangkat dan diberhentikan oleh Presiden, serta membidangi urusan tertentu dalam pemerintahan. Maka, dalam urusan penanggulangan tindak pidana pornografi di media sosial

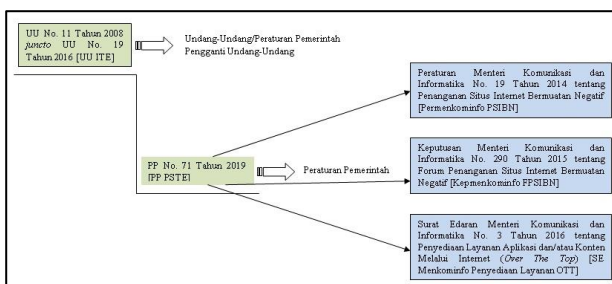
(*cyberporn*) tentu menjadi tugas dan wewenang dari pemerintah, yang salah satunya adalah Presiden yang dibantu oleh “Kementerian Komunikasi dan Informatika (disingkat: Kemenkominfo).”

Tindak pidana pornografi di media sosial (*cyberporn*) terhadap anak mempergunakan media komunikasi dan informatika sebagai alat atau perangkat dalam melakukan satu atau lebih tindak pidana pornografi, maka hal tersebut menjadikan Kemenkominfo memang memiliki legitimasi atas tugas dan wewenangnya dalam memberikan pengaturan, serta melakukan pengawasan dan penegakan terhadap segala konten-konten yang tersebar di dunia maya agar tidak memuat unsur-unsur porno atau cabul.

Tindak pidana pornografi di media sosial (*cyberporn*) diatur juga oleh UU ITE. Hal ini memberikan konsekuensi keharusan untuk tunduk terhadap berbagai peraturan perundang-undangan lain yang memang berkaitan, khususnya pengaturan pada frasa “melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.” Peraturan Pemerintah No. 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE) adalah aturan turunan yang jauh terlihat lebih konkret dan spesifik untuk melaksanakan UU ITE, serta berbagai bentuk pengaturan lainnya yang berada di dalam kekuasaan Kemenkominfo sebagai pemerintah dalam urusan di bidang komunikasi dan informatika yang berkaitan dengan pengaturan situs internet bermuatan negatif (dalam hal ini merujuk pada frasa “melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat,” ataupun yang memuat unsur porno atau cabul).

Pada Pasal 7 Ayat (1) UU No.12 Tahun 2011 *juncto* UU No. 15 Tahun 2019 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undang (UU P3), tidak pernah menyebutkan adanya Peraturan Menteri sebagai bagian dalam tata urutan peraturan perundang-undangan yang berlaku, namun hal itu bukan berarti Peraturan Menteri, Keputusan Menteri, dan peraturan sejenis lainnya yang diterbitkan oleh Menteri tidak mempunyai kekuatan hukum mengikat. Pasal 8 Ayat (1) dan Ayat (2) UU P3, mengakui kedudukan dan kekuatan mengikatnya Permenkominfo, Kepmenkominfo, dan peraturan sejenis lainnya yang diterbitkan oleh Menkominfo, baik atas perintah dari peraturan perundang-undangan yang lebih tinggi maupun berdasarkan pelimpahan kewenangan kepada Kemenkominfo untuk

melaksanakan segala urusan di bidang komunikasi dan informatika (hukumonline.com).



Bagan 3.2. Status dan Kedudukan Hukum Peraturan Teknis Penanggulangan Tindak Pidana Pornografi di Media Sosial (Cyberporn)

1. UU ITE

Pasal 40 UU ITE menjadi salah satu dasar hukum bagi pemerintah untuk melakukan pemutusan akses Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik, termasuk media sosial yang mengganggu ketertiban umum ataupun konten yang memiliki muatan yang melanggar hukum. Melalui perubahan UU ITE (UU No. 19 Tahun 2016) pada Pasal 40 disisipkan dengan Pasal 40 Ayat (2a) dan Ayat (2b), sehingga secara kompleks Pasal 40 Ayat (2), Ayat (2a), dan Ayat (2b) UU ITE memang memberikan legitimasi bagi pemerintah dalam menanggulangi gangguan akibat penyalahgunaan Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik.

(2a) *Pemerintah **wajib melakukan pencegahan penyebaran** dan penggunaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang dilarang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.*

(2b) *Dalam melakukan pencegahan sebagaimana dimaksud pada ayat (2a), Pemerintah **berwenang melakukan pemutusan akses dan/atau memerintahkan kepada Penyelenggara Sistem Elektronik untuk melakukan pemutusan akses** terhadap Informasi*

Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar hukum.

Norma dalam Pasal 40 Ayat (2), Ayat (2a), dan Ayat (2b) UU ITE tersebut belum cukup kuat apabila dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan keputusan akses karena masih bersifat terlalu umum dan abstrak, sehingga memang membutuhkan aturan pelaksana yang jauh lebih bersifat spesifik, konkret, dan praktis.

2. PP PSTE

PP PSTE merupakan peraturan yang dibentuk atas dasar perintah dari peraturan perundang-undangan yang lebih tinggi, yakni UU ITE, dengan tujuan utama memberikan pengaturan pelaksanaan penyelenggaraan Sistem Elektronik dan Transaksi Elektronik (lihat Pasal 16 Ayat (2) dan Pasal 17 Ayat (3) UU ITE). PP PSTE memang memberikan pedoman pelaksanaan penyelenggaraan Sistem Elektronik dan Transaksi Elektronik, namun tetap masih bersifat umum, sehingga secara lebih khusus dan praktis PP PSTE mendelegasikan kepada Kemenkominfo untuk mengatur dan menetapkan Permenkominfo, serta aturan pelaksana lain secara lebih detail, termasuk mekanisme atau prosedurnya.

Berdasarkan PP PSTE, terhadap Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang melanggar ketentuan peraturan perundang-undangan, yaitu konten yang memuat unsur **pornografi**, perjudian, fitnah dan/atau pencemaran nama baik, penipuan, kebencian atas dasar SARA, kekerasan dan/atau **kekerasan anak**, pelanggaran kekayaan intelektual, pelanggaran perdagangan barang dan jasa melalui sistem elektronik, terorisme dan/atau radikalisme, separatisme dan/atau organisasi berbahaya terlarang, pelanggaran keamanan informasi, pelanggaran perlindungan konsumen, pelanggaran di bidang kesehatan, pelanggaran pengawasan obat dan makanan (Pasal 90 huruf c dan Pasal 96 huruf a beserta Penjelasan Pasalnya), maka:

1. **Pemerintah** berperan untuk melakukan pencegahan penyebarluasan dan penggunaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik bermuatan negatif, dengan (Pasal 95):
 - melakukan pemutusan akses, atau
 - memerintahkan kepada Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) untuk melakukan pemutusan Akses.
2. **Masyarakat** dapat mengajukan permohonan pemutusan akses Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik bermuatan negatif kepada Menkominfo [Pasal 97 Ayat (1)]
3. **Kementerian atau Lembaga Terkait** melakukan koordinasi dengan Menkominfo untuk pemutusan akses Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik bermuatan negatif [Pasal 97 Ayat (2)]
4. **Aparat Penegak Hukum** dapat meminta pemutusan akses Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik bermuatan negatif kepada Menkominfo [Pasal 97 Ayat (3)]
5. **Lembaga Peradilan** dapat memerintahkan pemutusan akses Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik bermuatan negatif kepada Menkominfo [Pasal 97 Ayat (4)]
6. **PSE** berkewajiban untuk melakukan pemutusan akses terhadap Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik bermuatan negatif [Pasal 98 Ayat (1)].

3. Permenkominfo PSIBN

Tata cara permohonan pemutusan akses, serta pelaksanaan kewajiban pemutusan akses Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik bermuatan negatif oleh PSE diatur lebih lanjut dengan Permenkominfo PSIBN [Pasal 97 Ayat (5) dan Pasal 98 Ayat (4) PP PSTE]. Pemutusan akses Informasi Elektronik dan/atau Sistem Elektronik pada Permenkominfo PSIBN berbentuk lebih nyata dan jelas, yang juga dikenal dengan istilah lain yaitu “Pemblokiran Situs Internet Bermuatan Negatif” atau disingkat “Pemblokiran.” Pasal 4 Ayat (1) dan Ayat (2) Permenkominfo PSIBN memberikan definisi mengenai apa saja yang termasuk dalam situs internet bermuatan negatif:

- (1) Jenis situs internet bermuatan negatif yang ditangani sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a, yaitu:
- a. **pornografi**; dan
 - b. kegiatan ilegal lainnya berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (2) Kegiatan ilegal lainnya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b merupakan kegiatan ilegal yang pelaporannya berasal dari Kementerian atau Lembaga Pemerintah yang berwenang sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Berdasarkan Permenkominfo PSIBN, pemblokiran situs internet bermuatan negatif ini melibatkan peran serta berbagai pihak, yaitu:

1. **Masyarakat** untuk mengajukan pelaporan dan meminta pemblokiran situs internet bermuatan negatif [Pasal 5 Ayat (1)].
2. **Kementerian atau Lembaga Pemerintah** untuk meminta dilakukan pemblokiran situs internet bermuatan negatif kepada Direktur Jenderal [Pasal 5 Ayat (2)].
3. **Lembaga Penegak Hukum dan/atau Lembaga Peradilan** untuk meminta dilakukan pemblokiran situs internet bermuatan negatif kepada Direktur Jenderal [Pasal 5 Ayat (3)].
4. **Direktur Jenderal** menyediakan daftar alamat situs bermuatan negatif (TRUST+Positif), yang melalui **Penyedia Layanan Pemblokiran** untuk melakukan pemblokiran situs internet bermuatan negatif [Pasal 6 dan Pasal 7].
5. **Penyelenggara Jasa Akses Internet** wajib melakukan pemblokiran terhadap situs-situs yang terdapat dalam TRUST+Positif, baik dengan melakukan pemblokiran mandiri maupun pemblokiran yang menggunakan jasa Penyedia Layanan Pemblokiran [Pasal 8 Ayat (1) dan Ayat (2)].

Sampai sejauh ini, upaya penanggulangan tindak pidana pornografi di media sosial (*cyberporn*) dapat dilakukan dengan pelaporan untuk kemudian dilakukan pemblokiran oleh Direktur Jenderal dengan bantuan Penyedia Layanan Pemblokiran,

ataupun dengan mewajibkan Penyelenggara Jasa Akses Internet untuk melakukan pemblokiran tersebut. Masyarakat harus berperan aktif untuk melaporkan situs internet bermuatan negatif sesuai dengan tata cara yang telah ditentukan, yakni dapat melalui *e-mail* aduan (aduankonten@mail.kominfo.go.id) ataupun situs yang disediakan dengan alamat URL <https://aduankonten.id/> [Pasal 10 huruf b]. Selanjutnya, terhadap aduan konten tersebut maka Kemenkominfo langsung memblokir situs berdasarkan Permenkominfo PSIBN.

Sesuai aturan ini, maka Menkominfo juga dapat langsung melakukan pemblokiran, asalkan ada laporan atau permintaan pemblokiran situs internet bermuatan negatif tersebut dari Kementerian atau Lembaga yang berwenang dan membidangnya berdasarkan peraturan perundang-undangan. Misalnya saja: laporan konten negatif yang berkaitan dengan dugaan tindak pidana terorisme oleh Badan Nasional Penanggulangan Terorisme (BNPT), yang langsung dapat dilakukan pemblokiran oleh Penyedia Layanan Pemblokiran (nasional.tempo.co).

4. Kepmenkominfo FPSIBN

Pada sekitar tahun 2015, Kemenkominfo memang telah mencanangkan dan melaksanakan tata cara pemblokiran situs internet bermuatan negatif sesuai dengan Permenkominfo PSIBN *juncto* Kepmenkominfo FPSIBN, yaitu dengan 2 metode sekaligus (kominfo.go.id):

1. Menggunakan sistem “DNS Nawala,” yaitu sebuah Layanan Pemblokiran tidak berbayar (gratis), yang secara otomatis dapat melakukan penyaringan atau *filtering* terhadap konten-konten negatif, seperti konten porno, kekerasan, atau kejahatan internet lainnya.
2. Setelah Kemenkominfo melakukan pemblokiran otomatis, maka terhadap sisa konten-konten negatif lainnya akan dilakukan pemblokiran dengan cara menunggu laporan dari masyarakat dan pihak-pihak terkait yang memang berwenang untuk melakukan pelaporan meminta pemblokiran tersebut. Selanjutnya, Tim Penilai akan melakukan penilaian terhadap

konten-konten yang telah dilaporkan tersebut, untuk kemudian ditentukan apakah konten-konten itu memang tepat untuk dilakukan pemblokiran (penutupan).

Pada tahun itu juga (2015) Menkominfo menetapkan Kepmenkominfo FPSIBN tentang pembentukan forum penanganan situs internet bermuatan negatif, yang terdiri dari 4 Panel Penilai, yaitu [Diktum Kedua]:

- Panel Pornografi, Kekerasan Terhadap Anak, dan Keamanan Internet
- Panel Terorisme, SARA, dan Kebencian;
- Panel Investasi Ilegal, Penipuan, Perjudian Obat & Makanan, dan Narkoba; serta
- Panel Hak Kekayaan Intelektual.

Namun, ternyata Kepmenkominfo FPSIBN ini memiliki masa keberlakuan yang cukup singkat, yaitu sejak ditetapkannya pada tanggal 31 Maret 2015 sampai dengan 31 Desember 2015 [Diktum Keenam].

Sejak Kepmenkominfo FPSIBN sudah tidak berlaku lagi justru menimbulkan permasalahan yang cukup signifikan bagi pemerintah dalam melaksanakan upaya pemblokiran situs internet bermuatan negatif. Hal ini mempertanyakan mengenai siapakah yang kemudian menggantikan peran Panel Penilai dalam memberikan keputusan tepat atau tidak tepatnya pemblokiran atau penutupan situs internet bermuatan negatif yang telah diadakan, atau secara lebih kompleks perlu dianalisis kepastian mekanisme pemblokiran situs internet bermuatan negatif yang saat ini sedang berjalan.

Urgensi Permenkominfo tentang pemblokiran media sosial menjadi isu hukum yang terus dilakukan pembahasan dari waktu ke waktu, mengingat mekanisme atau prosedur pemblokiran media sosial adalah suatu hal yang riskan, karena memang pembatasan ini berkaitan erat dengan Hak Asasi Manusia setiap orang untuk berinteraksi, bersosialisasi, mendapatkan informasi, kebebasan untuk berpendapat, serta mengekspresikan pemikiran dan hati nuraninya.

Pemblokiran media sosial adalah hal bersifat legal karena memiliki dasar hukum yang cukup kuat, mulai dari aturan di tingkat Undang-Undang hingga Peraturan Pemerintah. Terlebih lagi, alasan dan mekanisme pemblokiran media sosial tidak diatur secara jelas dan tegas pada aturan-aturan terdahulu, sehingga memang Rancangan Peraturan Menteri (RPM) Kominfo tentang pemblokiran media sosial harus segera dirampungkan guna memberikan kepastian hukum.

Dilihat dari objeknya, maka pemblokiran media sosial dapat dipahami memiliki perbedaan dengan pemblokiran situs internet bermuatan negatif, namun memang keduanya merupakan bentuk spesifik dari upaya pemutusan akses Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik pada UU ITE dan PP PSTE. Gampangannya begini, situs internet lebih mengarah pada *website* atau aplikasi yang disediakan oleh PSE atau Penyedia Layanan OTT, termasuk *platform* media sosial dan jejaring sosial. Nah, ketika membahas media sosial, dapat dimaknai bahwa yang akan dilakukan pemblokiran adalah *platform* media sosial secara spesifik, seperti: *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan sebagainya, ataupun dapat juga pemblokiran pada akun media sosial yang bermuatan negatif yang dimiliki atau dikelola secara individu atau perorangan.

Itulah alasannya mengapa sampai saat ini RPM Kominfo tentang pemblokiran media sosial menuai pro dan kontra berkepanjangan, dimana media sosial adalah layanan digital sebagai konsumsi publik yang dijadikan alat berkomunikasi dan memperoleh informasi oleh masyarakat banyak. Senada dengan hal tersebut, *Southeast Asia Freedom of Expression Network* (Safenet) melalui Kepala Divisi Kebebasan Berekspresi Safenet (Ika Ningtyas) menegasakan penolakan terhadap RPM Kominfo tentang pemblokiran media sosial tersebut. Ia berdalih bahwa, pemblokiran media sosial justru akan merugikan banyak masyarakat yang tentu saja memberangus kebebasan berekspresi melalui media sosial. Ika Ningtyas menambahkan tuturannya, apabila pengaturan pemblokiran media sosial, termasuk alasan dan tahapannya seperti apa memang menjadi urgensitas, maka lebih baik aturan ini disusun setingkat Undang-Undang yang

melibatkan partisipasi publik karena menyangkut media sosial dan hak hajat hidup orang banyak (cyberthreat.id). Dikhawatirkan penyalahgunaan kekuasaan terjadi manakala aturan pemblokiran media sosial tidak melibatkan partisipasi publik, maka pemerintah dapat saja menentukan secara sepihak apa saja yang berkaitan dengan pembatasan main media sosial. Sisi kontra atas RPM Kominfo tentang pemblokiran media sosial jelas terlihat, yaitu memberikan dampak bagi semua orang, termasuk ia yang tidak ikut terlibat dengan pelanggaran konten bermuatan negatif, maka seyogyanya Kemenkominfo lebih mengedepankan literasi digital ketimbang langsung memblokir media sosial (katadata.co.id).

5. SE Menkominfo Penyediaan Layanan OTT

Terlepas dari Kepmenkominfo FPSIBN, maka segala hal yang berkaitan dengan media sosial juga dapat dikategorikan sebagai bagian dari “Layanan Aplikasi dan/atau Layanan Konten Melalui Internet,” yang kini diatur dengan SE Menkominfo Penyediaan Layanan OTT.

5.1.1. *Layanan Aplikasi Melalui Internet adalah **pemanfaatan jasa telekomunikasi melalui jaringan telekomunikasi berbasis protokol internet** yang memungkinkan terjadinya layanan komunikasi dalam bentuk pesan singkat, panggilan suara, panggilan video, dan daring percakapan (chatting), transaksi finansial dan komersial, penyimpanan dan pengambilan data, permainan (game), jejaring dan media sosial, serta turunannya.*

5.1.2. *Layanan Konten Melalui Internet adalah **penyediaan semua bentuk informasi digital** yang terdiri dari tulisan, suara, gambar, animasi, musik, video, film, permainan (game) atau kombinasi dari sebagian dan/atau semuanya, termasuk dalam bentuk yang dialirkan (streaming) atau diunduh (download) dengan **memanfaatkan jasa telekomunikasi melalui jaringan telekomunikasi berbasis protokol internet.***

Menyambung hal tersebut, maka media sosial adalah OTT sepanjang aplikasi yang digunakan dan/atau konten yang ditampilkan memang memanfaatkan jasa telekomunikasi melalui jaringan telekomunikasi berbasis protokol internet, misalnya fitur siaran langsung (*live*) yang disediakan oleh *platform* media sosial *Instagram* atau *Facebook*, ataupun *Live streaming* di *YouTube*.

Layanan OTT yang disediakan oleh penyedia layanan OTT, nyatanya bukan hanya berasal dari perorangan atau badan hukum Indonesia, misalnya saja penyedia layanan OTT *Facebook, Inc* atau *Google, Inc*, yang bukan merupakan perusahaan berbadan hukum Indonesia. Pertanyaannya kemudian adalah, melihat tradisi dan budaya masyarakat asing yang tentu berbeda-beda, misalnya saja: tata cara berbusana antara masyarakat barat dan masyarakat adat-ketimuran, maka bagaimana tanggapan pemerintah dalam melakukan penyaringan atau *filtering* atas konten-konten yang ditampilkan oleh *platform* media sosial tersebut? Adakah aturan yang mampu memberikan pembatasan kepada OTT Asing atau OTT Internasional ketika layanan OTT tersebut memasuki wilayah yurisdiksi Indonesia?

Menurut Menkominfo (Rudiantara), menjerat OTT Asing atau OTT Internasional agar tunduk terhadap ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia adalah alasan dasar diterbitkannya SE Menkominfo Penyediaan Layanan OTT. Dalam pendapatnya, ia menguraikan bahwa (kominfo.go.id): “*Alasannya adalah, satu terkait dengan customer service atau pelayanan, yang kedua consumer protection dan yang ketiga adalah tentang hukum dan perpajakan.*”

Pada *point* 5.2 SE Menkominfo Penyediaan Layanan OTT menjelaskan mengenai persyaratan bagi Penyedia Layanan OTT:

1. **Penyedia Layanan OTT Indonesia** adalah, perorangan Warga Negara Indonesia atau badan usaha Indonesia yang berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum.
2. **Penyedia Layanan OTT Asing atau Penyedia Layanan OTT Internasional** adalah, perorangan ataupun badan usaha asing yang harus mendirikan Badan Usaha Tetap (BUT) di Indonesia.

Maka, Penyedia Layanan OTT Asing atau Penyedia Layanan OTT Internasional diwajibkan mendirikan Badan Usaha Tetap (BUT) atau *permanent establishment* di Indonesia, baik dengan mendirikan langsung perusahaan di Indonesia, *joint venture* dengan perusahaan lokal, ataupun kerjasama dengan operator tertentu (kominfo.go.id).

Materi muatan pada SE Menkominfo Penyediaan Layanan OTT lainnya adalah bentuk pertanggungjawaban, kewajiban, dan larangan bagi Penyedia Layanan OTT, yang harus disesuaikan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku, termasuk dilarangnya konten-konten yang “melanggar kesusilaan dan pornografi” (Lihat *point* 5.5.1 dan 5.6.3 SE Menkominfo Penyediaan Layanan OTT).

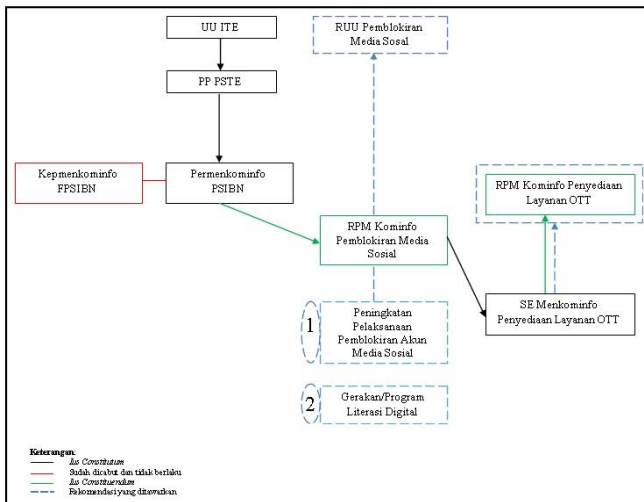
Dalam diskusi publik yang diselenggarakan oleh Pusat Pengkajian Pancasila Dan Konstitusi (Puskapsi) Fakultas Hukum Universitas Jember melalui *Webinar* pada tanggal 13 Mei 2020 dengan tema “Kedudukan Surat Edaran Sebagai Produk Hukum Dalam Penanggulangan COVID-19,” yang secara keseluruhannya menggambarkan bahwa SE bukan merupakan peraturan perundang-undangan melainkan jenis peraturan kebijakan (*policy rule*) sebagai alat komunikasi kedinasan dalam lingkup internal suatu kelembagaan atau institusi (puskapsi.fh.unej.ac.id). Dengan perkataan lain, SE merupakan pengaturan teknis yang sudah lazim apabila hanya berada dalam lingkup kerja kelembagaan atau institusi tertentu, sehingga materi muatan yang diatur tentu bukan seperti aturan perundang-undangan lainnya. Walau dalam keadaan darurat yang mendesak sekalipun, SE dikatakan hanya sebatas surat himbauan saja. Karena memang pada materi muatannya tidak diatur mengenai sanksi apapun yang bersifat represif.

SE Penyediaan Layanan OTT ini memang bernilai positif, namun yang perlu menjadi perhatian adalah bahwa kekuatan SE tidak sama dengan kekuatan mengikatnya jenis peraturan perundang-undangan lainnya. Maka, Menkominfo sudah sejak lama mencanangkan peningkatan status SE melalui pembahasan Rancangan Peraturan Menteri (RPM) tentang Penyediaan Layanan OTT, sehingga nantinya materi muatan berupa sanksi

dapat dimasukkan ke dalam aturan yuridis tersebut (kominfo.go.id).

Sampai saat ini, Peraturan Menteri tentang Penyediaan Layanan OTT belum juga rampung. Padahal regulasi ini sangat dibutuhkan, tujuannya tentu sangat beragam, misalnya, untuk mengadakan kerjasama antara pemerintah dengan Penyedia Layanan OTT Asing dan Penyedia Layanan OTT Indonesia dalam mengantisipasi konten-konten bermuatan negatif maupun memberikan kepastian hukum bagi seluruh pihak terkait, utamanya dalam hal penegakan hukum atas pelanggaran dan tindak pidana pornografi di media sosial (*cyberporn*) terhadap anak.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa, sampai saat ini terdapat ketidakpastian pengaturan terkait dengan tindakan preventif dalam menanggulangi tindak pidana pornografi di media sosial (*cyberporn*), berupa pemutusan akses atau pemblokiran situs internet bermuatan negatif, baik di tingkat Undang-Undang sampai dengan peraturan pelaksana, serta peraturan teknisnya. Terhadap permasalahan tersebut, begitu banyak organisasi atau lembaga-lembaga non-pemerintahan yang memberikan berbagai kritik dan masukan.



Bagan 3.3. Pola Permasalahan Regulasi dan Rekomendasi Terhadap Pemutusan Akses atau Pemblokiran Media Sosial Bermuatan Pornografi

Kasus Kejahatan Seksual Anak Akibat Melihat Gambar Porno

Mengakses atau melihat konten pornografi menimbulkan banyak sekali bahaya, terutama bagi anak-anak. Bahkan, secara berkesinambungan penggunaan *gadget* untuk mengakses konten pornografi ataupun paparan “virus pornografi” pada kalangan anak-anak merupakan salah satu pemicu utama terjadinya kejahatan seksual anak, seperti: pemerkosaan, pelecehan seksual, eksploitasi seksual, ataupun kekerasan pada anak di bawah umur, baik anak sebagai korban maupun anak sebagai pelakunya (jawapos.com). [*Flash back on*], bahwa konten pornografi memicu bekerjanya hormon *dopamine* sehingga menjadikannya sebagai candu, yang kemudian anak terpacu untuk mengikuti apa yang ia lihat demi kepuasannya, maka disini anak dapat menjadi seorang pelaku kejahatan seksual ataupun korban kejahatan seksual.

Anak yang gemar mengakses atau melihat konten pornografi memberikan dampak buruk bagi dirinya sendiri, ketika ia dewasa nanti akan mendorongnya untuk melakukan aktivitas seksual, berikut kejahatan seksual terhadap anak-anak, seperti apa yang ia lihat di masa kecilnya. Anak-anak memang memiliki karakteristik yang mudah menyerap informasi dan suka menirukan sesuatu, maka tontonan yang berbau porno juga mendorongnya untuk melakukan aktivitas seksual seperti apa yang ia lihat, yang umumnya dilakukan kepada teman sebayanya atau anak yang lebih muda darinya (Widyastuti, Ana 2019, 549).

Dari sini, dapat dipahami bahwa kemudahan dan kecepatan penyebarluasan konten-konten pornografi di media sosial (*cyberporn*) adalah salah satu muara tindak pidana kekerasan seksual terhadap anak, yang menimbulkan 3 konsep interaksi antara anak dan pornografi, yaitu: anak menjadi korban, anak menjadi pelaku, dan anak yang (hanya) melihat konten pornografi (republika.co.id). Dengan demikian, hubungan kausalitas antara intensitas mengakses atau melihat konten pornografi dengan maraknya kejahatan seksual terhadap anak, dewasa ini akan terus menjadi permasalahan hukum dan sosial dalam kehidupan bermasyarakat jika tidak segera ditangani dengan baik.

1. Akibat sering nonton video porno, pelaku dan korban pemerkosaan adalah anak-anak di bawah umur yang baru kenal 3 hari lewat media sosial

Dilansir dari berbagai media publikasi *online* (solopos.com), remaja berinisial SPU (15 tahun) melakukan pemerkosaan terhadap teman perempuannya berinisial SPA (17 tahun) yang baru 3 hari ia kenal lewat *facebook*. Terjadi pada hari Senin, 21 Desember 2020 sekira pukul 21.00 WIB atau setidaknya-tidaknyanya pada suatu waktu tertentu dalam tahun 2020 bertempat di kebun dekat Tol Gondangrejo, tepatnya di Dukuh Jurang Kambil, Desa Jeruksawit, Kecamatan Gondangrejo, Karanganyar, Jawa Tengah, SPU melakukan aksi pemerkosaannya terhadap SPA.

Sebelumnya, SPU menjemput SPA dan berniat mengajak *nongkrong* di Wedangan, namun di tengah perjalanan SPU berhenti dan memarkirkan sepeda motor di pinggir kebun, ia beralih akan meminjam sejumlah uang kepada seseorang untuk membeli bensin. Pelaku SPU memasuki kebun tersebut dengan keadaan gelap, yang diikuti oleh korban SPA di belakangnya. Beberapa saat kemudian di dalam kebun tersebut, SPU menggelar tikar sebagai alas untuk duduk, hingga pada akhirnya terjadilah pemaksaan persetubuhan atau aksi pemerkosaan itu.

Setelah melakukan aksi pemerkosaan tersebut, pelaku SPU mengantarkan korban SPA pulang di dekat rumahnya. Korban tidak menyangka bahwa pertemuannya dengan teman yang baru ia kenal lewat jejaring sosial justru berakhir dengan aksi pemerkosaan terhadap dirinya. Sesampainya di rumah, korban menceritakan kejadian tersebut kepada keluarganya, hingga berujung upaya pelaporan kepada pihak kepolisian.

Dalam penyelidikan dan penyidikan kasus ini, polisi menyita sejumlah barang bukti, yakni pakaian korban dan tersangka, sepeda motor *Kawasaki* berwarna oranye, beserta hasil *visum et repertum* (jateng.inews.id). Pihak kepolisian juga menemukan sejumlah video porno yang disimpan Tersangka di *handphone* miliknya, dugaan sementara bahwa Tersangka nekad melakukan aksi pemerkosaan tersebut lantaran ia sering menonton video porno yang dikoleksi dan disimpannya (suaramerdekasolo.com).

Atas aksi yang ia lakukan, Tersangka dijerat dengan Pasal 76D UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas UU No.23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak *juncto* Pasal 81 UU No. 17 Tahun 2016 tentang Penetapan Perppu No. 1 Tahun 2016 tentang Perubahan Kedua Atas UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Menjadi Undang-Undang *juncto* UU No. 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Anak.

Sesuai dengan hukum yang berlaku, Tersangka yang telah melakukan kekerasan atau ancaman kekerasan karena memaksa anak melakukan persetubuhan dengannya, kini diancam dengan pidana penjara minimal 5 tahun dan maksimal 15 tahun, yang dikurangi 1/3 karena Tersangka adalah anak-anak. Proses hukum tetap berlanjut, Tersangka yang ditingkatkan statusnya menjadi Terdakwa telah memasuki tahapan persidangan di Pengadilan Negeri Karanganyar sejak Selasa, 22 Desember 2020 yang diklasifikasikan sebagai perkara pidana khusus tentang perlindungan anak dengan nomor perkara 206/Pid.Sus /2020/PN.Krg.

2. Kasus Gilang *fetish* ‘bungkus jarik’ lecehkan seksual sejak 2015, apa bisa dijerat Pasal pelecehan seksual anak?

Pada pertengahan tahun 2020, dunia maya sempat dihebohkan dengan kasus Gilang *fetish* ‘bungkus jarik’ yang diduga merupakan suatu kelainan seksual atau penyimpangan perilaku seksual (*paraphilia*) berujung kejahatan seksual. Gilang Aprilian Nugraha Pratama, yang saat ini adalah mantan mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga Surabaya telah melakukan tindak pidana pelecehan seksual dengan cara menyuruh melakukan korban membungkus dirinya menggunakan kain jarik.

Berdalih mengerjakan riset tugas akhir untuk menulis prosa yang menceritakan seseorang yang dibungkus hingga keluar bentuk emosinya seperti apa. Gilang (22 tahun) menghubungi dan meminta bantuan kepada korban Muhammad Fikri Sunandar (21 tahun) yang baru ia kenal lewat jejaring sosial instagram sejak satu tahun yang lalu, untuk melakukan adegan-adegan aneh membungkus diri dengan kain jarik.

Dengan ancaman-ancaman yang diungkapkan Gilang, salah satunya adalah mengancam akan melukai dirinya sendiri atau berdalih penyakit akan kambuh, jika korban tak menuruti perintahnya. Singkat cerita, korban MFS akhirnya bersedia mengikuti permintaan Gilang yang dipandu melalui pesan di *WhatsApp*. Bertempat di rumah Royan Gagas Pradana (teman MFS), tepatnya di Kecamatan Kebasen, Kabupaten Banyumas, pada hari Sabtu, 25 Juli 2020, MFS yang dibantu oleh seorang temannya RGP tersebut melakukan adegan membungkus korban MFS dengan menggunakan lakban, kain jarik, dan tali rafia untuk mengikatnya, semacam berbentuk ‘pocong.’ Pada saat adegan itu dilakukan, Gilang memerintahkan saksi RGP mengambil gambar dan merekam video, untuk dikirimkan kepada Gilang.

Setelah melakukannya, korban MFS merasa semakin jengkel dan marah, ketika Gilang justru meminta MFS mengulangi adegan-adegan tersebut karena menurutnya terjadi kesalahan. Gilang menyuruh melakukan ulang adegan tersebut dengan menambahkan reaksi-reaksi yang dibuat-buat (misalnya: suara yang dibuat-buat karena merasa kegerahan atau kepanasan), namun korban MFS enggan menuruti permintaannya.

Keesokan harinya, pada hari Minggu, 26 Juli 2020, Gilang kembali menghubungi korban untuk meminta bantuan serupa, namun kali ini pemeran adegan ‘bungkus jarik’ tersebut adalah teman korban MFS, yakni RGP. Berbekal rasa empati dan kasihan, akhirnya korban RGP pun bersedia melakukan adegan serupa dan lagi-lagi karena ancaman Gilang, korban juga mengirimkan foto dan video adegan yang telah dilakukan tersebut. Sebelumnya, korban MFS dan RGP belum menyadari bahwa adegan yang mereka lakukan adalah bentuk pelecehan seksual berupa *fetish* kain jarik. Korban MFS dan RGP baru menyadarinya bahwa ternyata adegan-adegan yang dilakukannya bertujuan untuk memenuhi kepuasan seksual Gilang, saat setelah korban melakukan adegan tersebut. Pelecehan seksual yang dilakukan Gilang menjadi viral, sejak korban MFS menceritakan melalui *thread* panjang apa yang ia alami dalam unggahannya di *twitter* dengan nama akun @m_fikris (newsmaker.tribunnews.com).

Fetish adalah jenis *paraphilia* yang tidak lazim, biasanya para pengidap *fetish* ini mendapatkan kepuasan seksual bukan karena melakukan hubungan seksual (intim) dengan pasangan, melainkan berfantasi menggunakan benda mati, melihat atau mengakses video porno, ataupun perilaku mengintip, termasuk juga kasus *fetish* kain jarik ini. Menurut spesialis kedokteran jiwa dr. Andri, Sp. KJ, FAPM, melihat atau mengakses video porno dapat memicu hasrat pengidap *paraphilia fetish* ini, karena film tersebut kerap kali menayangkan atau mempertontonkan adegan atau gaya seks *paraphilia* untuk mendapatkan kepuasan seksual dengan kekerasan, penyiksaan, atau tindakan-tindakan lain (suara.com).

Setelah sepekan *tweet* korban MFS mencuat di dunia maya, dengan sigap pihak kepolisian melakukan pelacakan keberadaan Gilang. Proses hukum berlanjut, Tim Polrestabes Surabaya meringkus Gilang pada hari Kamis, 06 Agustus 2020 di kampung halamannya, Kabupaten Kapuas, Kalimantan Tengah. Sesampainya di Surabaya, penyelidikan dan penyidikan, serta gelar perkara pun berlangsung.

Sidang perdananya digelar secara daring melalui *video conference* pada hari Rabu, 04 November 2020 dengan nomor perkara 2286/Pid.Sus/2020/PN.Sby, Terdakwa Gilang berada dalam tahanan sementara Majelis Hakim dan Jaksa berada di Ruang Sidang Sari II Pengadilan Negeri Surabaya. Dalam sidang pembacaan dakwaan, Jaksa I Gede Willy Pramana mendakwakan Terdakwa Gilang dengan 3 Dakwaan Pasal berlapis, yaitu (cnnindonesia.com):

1. Dakwaan pertama adalah Pasal 45 Ayat (4) *juncto* Pasal 27 Ayat (4) UU ITE karena *dengan sengaja atau tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.*
2. Dakwaan kedua adalah Pasal 82 Ayat (1) *juncto* Pasal 76E UU No. 17 Tahun 2016 tentang Penetapan Perppu No. 1 Tahun 2016 tentang Perubahan Kedua Atas UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Menjadi Undang-Undang *juncto* UU Perlindungan Anak, karena diduga telah *melakukan*

kekerasan atau ancaman kekerasan, memaksa, melakukan tipu muslihat, melakukan serangkaian kebohongan, atau membujuk Anak untuk melakukan atau membiarkan dilakukan perbuatan cabul.

3. Dakwaan ketiga adalah Pasal 289 KUHP tentang perbuatan cabul, yaitu Terdakwa diduga telah melakukan *kekerasan atau ancaman kekerasan memaksa seseorang untuk melakukan atau membiarkan dilakukan perbuatan cabul, yang menyerang kehormatan kesusilaan.*

Belum sampai tahap putusan pengadilan, namun terhadap ketiga dakwaan tersebut menuai pro dan kontra yang memang menjadi dilema tersendiri bagi para penegak hukum. Dapat dilihat secara kasat mata, bahwa ketiga dakwaan tersebut dinilai kurang tepat. Menanggapi hal tersebut, LBH Surabaya memberikan pandangannya, bahwa dakwaan pertama Pasal 45 Ayat (4) *juncto* Pasal 27 Ayat (4) UU ITE dinilai kurang tepat digunakan untuk menjerat Terdakwa Gilang Aprilian Nugraha Pratama. Direktur LBH Surabaya, Abdul Wachid Habibullah berpendapat bahwa apa yang dilakukan Terdakwa adalah tindakan asusila, yakni pelecehan seksual maka menjadi tepat apabila Terdakwa dijerat dengan Pasal pelecehan seksual (ayosurabaya.com).

Berdasarkan kronologi kasus, maka secara jelas bahwa yang mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya konten yang memuat adegan 'bungkus jarik' tersebut bukanlah Terdakwa, melainkan korban MFS dan RGP. Hal ini tentu tidak memenuhi unsur-unsur dalam rumusan deliknya, dan ini sama sekali tak menyinggung unsur-unsur pornografi atau paling tidak hal yang melanggar kesusilaan. Pasal ini hanya mengatur mengenai sanksi bagi seseorang yang mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya konten yang memuat pemerasaan dan/atau pengancaman. Padahal, jelas-jelas pengancaman ini dilakukan oleh Terdakwa Gilang agar ia mendapatkan konten adegan 'bungkus jarik,' maka pengancaman bukanlah muatan kontennya tetapi modus operandinya.

Begitu pun dengan dakwaan kedua, Pasal 82 Ayat (1) *juncto* Pasal 76E UU No. 17 Tahun 2016 tentang Penetapan Perppu No. 1 Tahun 2016 tentang Perubahan Kedua Atas UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Menjadi Undang-Undang *juncto* UU Perlindungan Anak, dimana pada intinya Pasal ini memberikan sanksi bagi seseorang yang melakukan kekerasan atau ancaman kekerasan agar anak melakukan perbuatan cabul. Padahal, jelas-jelas korban bukanlah anak sebagaimana diatur dalam UU Perlindungan Anak, bahwa *anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan*.

Berdasarkan pengakuan Gilang maupun hasil lidik dan sidik yang dilakukan oleh Tim Polrestabes Surabaya, aksi ‘bungkus jarik’ tersebut sudah berlangsung sejak tahun 2015, dan ada 25 orang yang menjadi korbannya (news.detik.com). Ada kemungkinan, alasan Jaksa mendakwakan Terdakwa dengan Pasal pencabulan anak tersebut lantaran aksi ‘bungkus jarik’ yang dilakukan oleh Gilang sudah berlangsung sejak lama, maka apabila ditelusuri lebih mendalam bukan tidak mungkin beberapa korban diantaranya adalah anak-anak.

Mengenai dakwaan kedua ini, maka ketentuan daluwarsa penuntutan pidana menjadi dasar yang menentukan apakah Terdakwa Gilang dapat dijerat dengan Pasal pelecehan seksual anak atau perbuatan cabul pada anak menurut UU Perlindungan Anak tersebut. Pasal 78 Ayat (1) butir ke-3 KUHP menentukan bahwa terhadap *kejahatan yang diancam dengan pidana penjara lebih dari 3 tahun, maka sesudah 12 tahun kewenangan menuntut pidana hapus karena daluwarsa*. Pasal ini menjadi berlaku jika diterapkan pada Pasal 82 Ayat (1) UU Perlindungan Anak yang memberikan ancaman pidana penjara paling singkat 5 tahun dan paling lama 15 tahun.

Ada kemungkinan, bahwa Terdakwa dapat saja dijerat dengan dakwaan kedua ini karena tahun penuntutan pidana (2020-2021) jika dikurangkan dengan dugaan saat dilakukan pencabulan pada anak (2015) hanya selisih sekitar 4-6 tahun, dan itu sudah sewajarnya masih dapat dilakukan penuntutan pidana,

baik oleh korban ataupun pihak keluarga korban (yang mewakilinya).

Dakwaan ketiga, yakni Pasal 289 KUHP bisa jadi dianggap paling tepat diantara kedua dakwaan lainnya, karena memang pada Pasal ini lebih memfokuskan pada tindak pidana yang menyerang kehormatan kesusilaan seseorang. Lagipula, pada Pasal 289 KUHP ini tidak disebutkan usia dan jenis kelamin korban, artinya korban bisa siapa saja, baik anak-anak, remaja, dewasa, perempuan ataupun laki-laki. Namun, permasalahannya terletak pada rumusan delik ‘perbuatan cabul,’ dimana pada KUHP memang belum mengenal norma ‘pelecehan seksual.’ Perbuatan cabul atau pencabulan pada Pasal 289 KUHP merujuk terhadap segala tindakan yang melanggar kesusilaan (kesopanan) atau perbuatan keji, termasuk yang berhubungan dengan nafsu birahi kelamin, misalnya: cium-ciuman, meraba-raba bagian tubuh (intim), maka perbuatan cabul lebih menitikberatkan pada terjadinya interaksi atau kontak fisik secara langsung (hukumonline.com).

Sudah sewajarnya, pembuktian dalam jeratan Pasal 289 KUHP menggunakan alat bukti *visum et repertum* untuk mendeteksi ada atau tidaknya bentuk kekerasan seksual yang dialami korban. Hal ini bertolak belakang dengan kasus Gilang *fetish* ‘bungkus jarik,’ yang pada intinya Terdakwa Gilang melakukan perbuatan mengancam atau memaksa seseorang untuk melakukan perbuatan cabul yang menyerang kehormatan atau melanggar kesusilaan (korban), namun mengarah pada pelecehan seksual (*sexual harassment*) secara daring, yakni dengan cara mengancam atau memaksa korban untuk mentransmisikan hasil foto dan rekaman video kepada Terdakwa.

Pelecehan seksual dapat dimasukkan ke dalam kategori tindak pidana percabulan, karena memang percabulan memiliki makna yang lebih luas. Bisa saja, segala tindakan asusila atau suatu tindakan yang berhubungan dengan hal melanggar kesusilaan adalah jenis perbuatan cabul. Pertanyaannya kemudian adalah bagaimana dengan pelecehan seksual secara daring pada kasus Gilang *fetish* ‘bungkus jarik’ ini, apa tepat jika Terdakwa dijerat dengan Pasal 289 KUHP?

Menurut hemat penulis, sebenarnya kurang tepat. Namun memang sampai saat ini belum ada regulasi memadai yang mampu menjadi dasar untuk menjerat pelaku tindak pidana pelecehan seksual secara daring. Hanya ada UU Pornografi dan UU ITE, namun regulasi ini belum cukup mumpuni karena tidak mendefinisikan secara jelas mengenai kekerasan seksual itu seperti apa, dan apa saja bentuknya, termasuk jenis-jenis pelecehan seksual dan pelecehan seksual secara daring (misalnya saja, perbuatan cabul atau pelecehan seksual melalui media sosial).

Berita Tentang Pornografi dan Anak



Gambar 3.5.

<https://www.google.com/search>

Segala kejahatan seksual terhadap anak yang terjadi tentu tidak dapat dilepaskan dari maraknya konten-konten negatif yang tersebar dan menjadi konsumsi publik, seperti halnya: konten yang memuat unsur-unsur pornografi ataupun konten yang memuat suatu

tindakan asusila (melanggar kesusilaan). Pornografi adalah salah satu sumber atau pemicu terjadinya jenis kejahatan seksual anak ataupun tindak pidana lain, penayangan pornografi di waktu yang tidak tepat dapat membangkitkan gairah seksual seseorang yang mengakses atau melihatnya (Harefa 2019, 113). Ketika seseorang tersebut menyalurkan nafsunya dengan tidak tepat atau terdapat ketidak-mampuannya dalam melaksanakan kebutuhan biologis, yang kesemuanya itu justru menyebabkan terjadinya kejahatan seksual, misalnya: kekerasan seksual, pelecehan seksual, serta berbagai bentuk penyalahgunaan pornografi lainnya.

Pornografi menjadi perhatian khusus, yang kini diatur melalui berbagai regulasi, misalnya UU Pornografi yang secara umum memuat 'larangan dan pembatasan' bagi setiap orang untuk tidak melakukan bentuk-bentuk tindak pidana pornografi. Bahkan, UU Pornografi diperkuat dengan UU ITE dalam menanggulangi tindak pidana pornografi yang penyebarluasannya dilakukan melalui jaringan internet (*cyberporn*), maka pelaku *cyberporn* biasanya dijerat dengan UU Pornografi *juncto* UU ITE.

Pelaku tindak pidana pornografi dijerat dengan UU Pornografi, apabila pelaku adalah anak-anak maka proses peradilan harus memperhatikan UU Sistem Peradilan Anak. Sanksi pidana akan semakin berat, apabila korban adalah anak-anak maka lazimnya pelaku dijerat dengan UU Pornografi, UU ITE, serta UU Perlindungan Anak.

14 Siswi SMP dipaksa kirimkan foto dan video bugil oleh pria yang dikenal lewat media sosial, kini Pelaku dijerat Pasal berlapis

Seorang pria warga Sidosari, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, RK (22 tahun) yang berstatus sebagai mahasiswa ditangkap aparat kepolisian lantaran diduga telah menyebarkan foto dan video bugil seorang remaja perempuan di media sosial. Korban JL adalah seorang siswi SMP di Banten, ia mengaku pertama kali berkenalan dengan RK sekitar bulan Juli 2020 melalui media sosial *facebook*.

Menurut hasil penelitian Direktur Reserse Kriminal Khusus Polda Banten Kombes Pol Nunung Syafrudin, pada awalnya RK menggunakan akun *facebooke* palsu dan mengaku sebagai seorang perempuan untuk meminta persetujuan pertemanan dan berkenalan dengan korban, hingga korban JL menerima permintaan pertemanan RK (*regional.kompas.com*) Komunikasi antara RK dan JL terus berjalan, hingga keduanya saling bertukar nomor ponsel untuk melanjutkan obrolan-obrolannya melalui *whats.App*. Dengan berbagai bujuk rayunya, pelaku RK meminta korban mengirimkan foto tanpa busana kepadanya, hingga pada akhirnya korban JL menurutinya (*liputan6.com*).

Pelaku melanjutkan aksinya, dengan menyebarkan foto dan video bugil korban JL di media sosial, hingga diketahui oleh teman sekolah korban. Atas kejadian ini, korban JL melaporkannya ke Polda Banten, Jawa Barat. Setelah pelaku RK ditangkap di kediamannya, fakta baru terungkap bahwa RK telah melakukan pengancaman semacam ini sejak tahun 2019 kepada 13 siswi SMP lainnya, agar mereka mau mengirimkan foto dan video tanpa busana kepadanya (*tribunews.com*). Selain itu, pelaku RK juga menakut-nakuti korban-korbannya dengan ancaman santet, jika mereka tak mau menuruti permintaannya tersebut (*regional.kompas.com*).

Menurut pengakuannya, RK menyimpan foto dan video tersebut digunakan sebagai alat pemuas seksualnya, yakni dengan menggunakan foto dan video bugil anak di bawah umur untuk berfantasi. Mendengar pengakuan RK, Polisi melakukan pemeriksaan psikologi dan kejiwaan RK untuk melihat apakah ia mempunyai kelainan seksual atau tidak (*wartakota.tribunnews.com*). Akibat perbuatannya, kini RK dijerat dengan pasal berlapis, yakni (*cnnindonesia.com*):

1. Pasal 37 UU Pornografi, karena telah *melibatkan anak-anak dalam kegiatan dan/ atau sebagai objek tindak pidana pornografi.*
2. Pasal 76I UU Perlindungan Anak, karena telah *menempatkan, membiarkan, melakukan, menyuruh melakukan, atau turut serta melakukan eksploitasi secara ekonomi dan/ atau seksual terhadap Anak.*
3. Pasal 45 Ayat (1) *juncto* Pasal 27 Ayat (1) UU ITE, karena telah *mendistribusikan dan/ atau mentransmisikan dan/ atau membuat dapat*

diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.

Atas perbuatannya tersebut, RK terancam dijatuhi pidana penjara paling lama 6 tahun dan denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).

Bisnis pornografi: manfaatkan anak-anak di bawah umur jadi pemerannya, dan hanya dibayar 50 ribu rupiah

Rupanya tindak pidana pornografi cukup bervariasi, salah satunya adalah bisnis pornografi yang melibatkan anak-anak di bawah umur. Terjadi di Jakarta Barat, sekelompok mahasiswa bekerja sama untuk menjalankan bisnis pornografi, dengan cara menyebarkan konten-konten pornografi berbayar dalam sebuah akun pada para pelanggannya. Bisnis pornografi tersebut sudah berjalan sejak tahun 2019, dan saat ini ada sekitar 600 pelanggan di dalam akunnya yang menjadi penikmat konten-konten pornografi anak-anak di bawah umur (megapolitan.kompas.com).

Sejumlah anak-anak perempuan di bawah umur menjadi pemeran konten-konten pornografi, dengan hanya dibayar sebesar 50 ribu rupiah, mereka berdalih membutuhkan uang jajan sehingga rela mengorbankan dirinya menjadi ‘pekerja’ pada bisnis pornografi milik sekelompok mahasiswa tersebut (metro.sindonews.com). Dalam seminggu, anak-anak pemeran konten pornografi tersebut bisa membuat hingga 10 konten pornografi, mulai dari *phone sex*, *video sex*, hingga video hubungan badan (aktivitas seksual) dengan seorang pria, baik yang disiarkan melalui siaran langsung (*live show*) maupun layanan penyediaan konten pornografi lainnya (viva.co.id).

Dengan membayar sebesar 100-300 ribu rupiah, pelanggan akun sudah dapat menikmati 1 kali siaran langsung (*live show*) konten pornografi, maka diperkirakan selama 1 bulan pelaku bisnis pornografi ini bisa mendapatkan keuntungan mulai dari 1-4 juta rupiah. Pada masa pandemi COVID-19 yang terjadi saat ini, *stay at home* menjadi himbuan yang justru menimbulkan peningkatan penikmat konten pornografi, yang memberikan keuntungan lebih

besar bagi sekelompok mahasiswa pelaku bisnis pornografi ini. Tercatat pelanggan akun terus melonjak hingga berkisar 700 pelanggan. Dapat diperkirakan masing-masing orang pelaku bisnis pornografi ini mendapatkan keuntungan sebesar 5-8 juta rupiah (megapolitan.kompas.com).

Bisnis pornografi adalah bisnis *illegal* karena melanggar hukum dan tentu saja norma kesusilaan yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, apalagi bisnis pornografi ini melibatkan anak-anak di bawah umur. Ketiga Tersangka pelaku bisnis pornografi, yakni Prasetyo, Rizik Sihab, dan Diki Wahyudi telah diringkus oleh pihak kepolisian di kawasan Kapuk Polgar, Jakarta Barat pada tanggal 05 Agustus 2020. Sedangkan, 1 Tersangka berinisial BP sedang dalam pencarian.

Atas perbuatannya, Tersangka kini dijerat dengan Pasal 45 Ayat (1) *juncto* Pasal 27 Ayat (1) UU ITE dengan ancaman pidana penjara maksimal 6 tahun dan denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah) karena telah *mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan*. Saat ini ketiga Terdakwa telah memasuki masa persidangan di Pengadilan Negeri Jakarta Barat sejak 11 November 2020, dengan nomor perkara 1526/Pid.Sus/2020/PN.Jkt.Brt untuk Tersangka P, yang secara terpisah terhadap Tersangka RS dan DW disidangkan dengan nomor perkara 1525/Pid.Sus/2020/PN.Jkt.Brt.

IV

"Tapi kan, dia bisa belajar dari media sosial?"



Gambar 4.1.

<https://www.freepik.com>

Media sosial ibarat sebuah pisau, yang dapat membahayakan apabila pengguna dan penggunaannya tidak begitu tepat, misalnya saja: “ketika pisau tersebut digunakan oleh anak-anak dengan tanpa pengawasan orang dewasa.” Bahaya main media sosial telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, seperti: terjadinya penyebaran “virus pornografi,” kejahatan seksual secara daring, hingga berbagai hal-hal buruk yang mempengaruhi tumbuh-kembang anak. Tapi, di sisi lain media sosial bisa sangat bermanfaat “ketika digunakan sesuai dengan kebutuhannya, misalnya untuk memotong buah-buahan atau sayur-mayur.”

Media sosial adalah suatu kebutuhan, maka menjadi hak bagi setiap orang untuk menggunakan atau menikmatinya, tidak terkecuali anak-anak yang memang membutuhkannya untuk sekadar bermain dan belajar. Sama halnya dengan sebuah pisau, tajamnya media sosial dapat membahayakan, tetapi dapat pula memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan zaman telah mengajarkan para orang tua untuk mengikuti arus kecanggihan teknologi yang saat ini sedang berlangsung. Bahkan, tidak jarang orang tua meminjamkan *gadget* atau *android* kepada anaknya, sedangkan Ayah sibuk bekerja dan Ibu pun sibuk membersihkan rumah, memasak, dan mengurus segala keperluan rumah tangga, mau tak mau anak lebih sering berinteraksi dengan dunia maya dengan tanpa pengawasan dari orang tuanya. Hal-hal sederhana itulah yang sebenarnya menjadi pemicu penyalahgunaan media sosial oleh anak yang berujung pada kenakalan remaja ringan sampai dengan kenakalan remaja tingkat “akut,” misalnya: kekerasan dalam bentuk tindak pidana anak. Dalam hal ini, peran orang tua tentu dipertanyakan, karena memang atas faktor ketidak-dewasaannya, anak-anak di bawah umur tidak dapat bertanggung jawab sepenuhnya terhadap perbuatan, ataupun segala akibat dari perbuatan yang mereka lakukan. Lalu, siapakah yang patut dipersalahkan?

Kebutuhan Anak Main Media Sosial

Satu di antara sekian banyaknya kebutuhan anak, adalah kebutuhan di bidang pendidikan, dan media sosial mempunyai peranan penting di dalamnya. Bahkan, sejak peradaban dunia mulai berkembang dan terlihat *modern*, yang ditandai dengan adanya kecanggihan teknologi, kemunculan internet, dan media sosial, maka sejak saat itu anak-anak di zamannya mendapatkan julukan sebagai “generasi milenial.”

Generasi milenial sangat bergantung pada kecanggihan teknologi, sehingga gaya hidupnya juga ikut berubah. Kini, segala aktivitas yang dilakukan generasi milenial tidak mungkin bisa terlepas dari perkembangan dunia dan kecanggihan teknologi yang merupakan gaya hidup “mutlak,” termasuk media sosial yang

menjadi kebutuhan primernya (Mulyani 2020, 13-14). Secara garis besarnya, kebutuhan anak untuk memainkan media sosial di bidang pendidikan terangkum sebagai berikut:

1. Media Sosial sebagai Wahana Bermain dan Belajar Anak

Bermain bagi anak-anak, khususnya kelompok anak usia dini adalah cara terbaik untuk belajar, yang sering diistilahkan dengan “*learning through playing*,” maka belajar dilakukan oleh anak-anak dengan cara bermain (Yuliani Nurani 2020, 28). Bermain untuk belajar yang diterapkan tentu berbeda-beda dalam kelompok anak, yang disesuaikan dengan rentang usia dan perkembangannya.

Pada anak bayi bermain untuk belajar dilakukan dengan cara melihat atau “*learning by watching*,” menginjak usia 3 bulan-1 tahun anak belajar dengan menyentuh atau “*learning by touching*,” hingga pada rentang usia yang lebih tinggi misalnya, pada usia 2 tahun ke atas anak mulai belajar dengan cara melakukan atau “*learning by doing*.” Tak berhenti sampai disitu, bagi anak-anak usia sekolah dan remaja bermain sambil belajar atau istilah lainnya “*learning by playing*” adalah cara anak belajar dengan bermain sebagai selingannya, sehingga memang bermain-main lebih dikurangi porsinya sementara belajar menjadi tujuan utamanya.

Bagi anak-anak, belajar yang menyenangkan adalah dengan bermain, maka belajar yang sifatnya membosankan, membuat jenuh, tidak mengasyikan, dan dalam kondisi penuh tekanan justru bukan metode pembelajaran yang dianjurkan. Pembelajaran anak berbasis *edutainment* dapat digunakan pada dunia pendidikan anak, utamanya anak usia dini.

Secara harfiah, *edutainment* merupakan gabungan dari kata “*education*,” yang artinya pendidikan dan “*entertainment*,” yang berarti hiburan. Maka, *edutainment* adalah sebuah konsep pembelajaran yang menggabungkan antara pendidikan dan hiburan, sehingga proses pembelajaran memang dirancang dengan mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan anak (Fadlillah, M, dkk 2014, 3-4). Dengan kata lain, proses pembelajaran berbasis *edutainment* ini dapat diterapkan melalui proses pembelajaran atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang

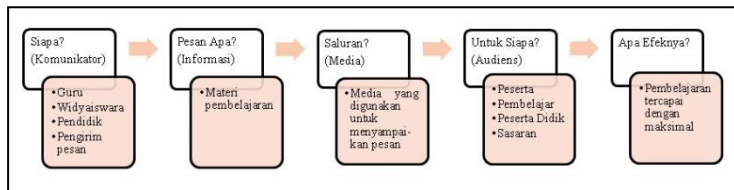
mengasyikan dan menyenangkan, yakni melalui wahana hiburan tertentu.

Media sosial dapat dijadikan sebagai wahana bermain dan belajar dalam proses pembelajaran berbasis *edutainment*, karena memang media sosial menawarkan berbagai kecanggihan melalui layanan atau fiturnya yang menarik, kreatif, dan menyenangkan bagi anak-anak generasi milenial. Misalnya saja, tontonan *YouTube* berupa video edukasi yang melatih anak-anak untuk memahami dan menirukan keterampilan berbahasa, video edukasi tebak warna, video belajar alfabet, *game online* menyusun *puzzle* bergambar, serta berbagai hiburan yang memanfaatkan animasi berbentuk audio-visual berbasis edukasi lainnya yang menawarkan aktivitas main dan belajar anak.

2. Media dan Metode Pembelajaran Masa Kini

Proses pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai penerima materi yang melibatkan perantara (media) untuk menyampaikan pesan, berupa pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), sikap, dan nilai-nilai positif (afektif), atau dapat dikatakan sebagai kegiatan *transfer of knowledge and transfer of value* (Hamid, Mustofa Abi, dkk. 2020, 1).

Dalam memenuhi proses pembelajaran yang baik, maka kegiatan komunikasi yang baik menjadi penunjang utama yang juga mencakup unsur-unsur proses pembelajaran itu sendiri. Laswell (1948), mengklasifikasikan kegiatan komunikasi ke dalam 5 bagian yang digambarkan melalui bagan, sebagai berikut (Hamid, Mustofa Abi, dkk. 2020, 2):



Bagan 4.1. Kegiatan Komunikasi Pada Proses Pembelajaran Menurut Laswell

Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan, dikenal dengan istilah media pembelajaran, mencakup segala aspek yang berkaitan dengan media dan metode pembelajaran variatif, interaktif, dan menarik, yang dalam perkembangannya disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik (misalnya, psikologi dan gaya belajar anak, dan sebagainya). Berbagai jenis media pembelajaran menjadi faktor penunjang yang dapat digunakan oleh guru sebagai tenaga pendidik dan fasilitator pada proses pembelajaran, seperti: media cetak, media grafik, media fotografi, media gerak, media audio, media audio-visual, dan media berbasis komputer.

Dari kesemua jenis media pembelajaran tersebut, media berbasis komputer dan jaringan internet merupakan media pembelajaran yang paling lengkap atau kompleks karena mampu merangkum berbagai jenis media lainnya. Media pembelajaran berbasis komputer dan jaringan internet (media sosial) menjadi sebuah media pembelajaran yang sangat penting, bukan hanya karena sifatnya yang kompleks melainkan kondisi dan keadaan dunia yang tidak mendukung diberlakukannya proses pembelajaran atau KBM secara tatap muka.

Kondisi pandemi COVID-19 yang terjadi saat ini berpengaruh terhadap pola interaksi sosial dalam kehidupan bermasyarakat, yang menganjurkan setiap orang untuk tidak melakukan interaksi (sosial) secara langsung atau berkontak fisik. Hal ini memberikan pengaruh juga terhadap perkembangan pendidikan, maka pandemi COVID-19 menjadi alasan utama, mengapa media sosial begitu dibutuhkan bagi anak-anak, yang sedang “gencar-gencarnya” digunakan dalam proses pembelajaran atau KBM.

Teaching From Home (TFH), adalah istilah yang kerap kali digunakan untuk menyebut proses pembelajaran dari rumah (dengan jarak jauh) melalui media elektronik secara daring (Mastuti, Rini, dkk 2020, 1). TFH berbentuk kuliah *online* misalnya, memang sudah sejak lama berlangsung. Dulu, TFH merupakan alternatif model pembelajaran, kini berubah menjadi model pembelajaran utama dengan presentase 100% yang

diselenggarakan oleh insttusi-intitusi pendidikan di tengah pandemi COVID-19.

Penggunaan media sosial dalam proses pembelajaran, nyatanya memang dibutuhkan, misalnya saja: penggunaan *WhatsApp Group* (WAG) dalam melakukan komunikasi dan *sharing* materi pembelajaran, *blog* yang memuat artikel terkait materi pembelajaran, atau *Instagram Live*, *Zoom*, dan *Google Meet* yang menjadi “forum dan ruang kelas” dalam proses pembelajaran atau KBM secara daring.

Secara garis besarnya, beberapa manfaat media sosial dalam dunia pendidikan adalah, sebagai berikut (podjokpendidikan.or.id):

- a. Meningkatkan cara beradaptasi dan bersosialisasi dengan teman-teman melalui media sosial;
- b. Memperluas jaringan pertemanan melalui berbagai komunitas *online* dalam penggunaan media sosial;
- c. Memberikan motivasi untuk mengembangkan diri, memperoleh materi pembelajaran dan pendapat ataupun saran dari teman-teman melalui media sosial; serta
- d. Meningkatkan rasa empati dan kepedulian pada teman yang terhubung melalui media sosial.

3. Sumber Informasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Wawasan Anak

Jauh sebelum adanya internet dan media sosial, pendidikan bagi anak-anak cenderung bersifat konvensional, statis, dan pengetahuan satu arah (*one way knowledge*), maka pengetahuan yang didapatkan oleh siswa di sekolahnya hanya berasal dari guru atau tenaga pendidik saja (Kurniasih, Listiani Tular 2019, 60). Namun, saat ini media sosial yang menjadi prioritas generasi milenial memberikan pengaruh pada perkembangan psikologi dan gaya belajar anak-anak (Kurniasih, Listiani Tular 2019, 61), mereka selalu haus akan informasi dan pengetahuan sehingga jauh lebih aktif dalam mencari dan menemukan informasi-informasi yang ingin ia ketahui, karena memang media sosial adalah perangkat yang sangat mudah digunakan.

Media sosial mempengaruhi perubahan budaya anak dalam memperoleh informasi, maka penggunaan media sosial sebagai sumber informasi untuk mengetahui berbagai pengetahuan dan wawasan tentu jauh lebih mudah dan praktis, daripada mereka harus mencari informasi secara langsung, misalnya saja: menggunakan metode wawancara atau survei di lapangan. Cukup dengan berselancar di dunia maya, atau sekadar mengotak-atik *gadget*, seseorang dapat dengan cepat mendapatkan informasi *ter-up to date* mengenai apapun itu yang ia butuhkan. Dengan menuliskan kata kunci pada kolom pencarian *platform* media sosial, maka hasil pencarian akan ditemukan berdasarkan penelusuran secara menyeluruh pada lintas dunia (global).

Informasi yang bersumber dari internet atau media sosial belum dapat dijamin keakuratan dan kebenarannya sehingga anak tidak dianjurkan untuk langsung mempercayainya apalagi menerapkan informasi yang ia peroleh, walaupun berdalih sebagai proses pembelajaran. Main media sosial harus diimbangi dengan “melek media,” sehingga anak benar-benar mendapatkan kemudahan memperoleh informasi dengan kemampuan dalam bermedia untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan pesan pada media sosial, atau lebih dikenal dengan istilah “Literasi Media” (Hasibi, Moch. Iqbal Qholid, dkk 2020, 9).

Main media sosial seyogyanya dibarengi dengan kemampuan penggunaannya dalam memilih dan mengakses materi yang mengutamakan faktor kemanfaatan dan kebutuhan, sehingga nantinya informasi yang diakses dan didapatkan memang bersifat positif. Beberapa tujuan penting menerapkan literasi media dalam memainkan media sosial, adalah (Hasibi, Moch. Iqbal Qholid, dkk 2020, 10):

- a. Membantu pengguna media sosial untuk mengendalikan dampak atau pengaruh yang akan ditimbulkan ketika main media sosial dalam kehidupannya;
- b. Melindungi pengguna media sosial yang rentan terhadap dampak atau pengaruh media sosial sebagai media baru; serta

- c. Mewujudkan pengguna media sosial yang “*well informed*” dan mampu menilai pesan materi pada media sosial sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya.

Bijak dalam memainkan media sosial, terutama pada anak-anak sebagai pengguna media sosial adalah suatu keniscayaan, walaupun ada saja anak-anak yang dapat menerapkan kemampuan literasi media dengan baik ketika memainkan media sosial, dan itu hanya sebagian kecil saja. Kecanggihan teknologi mau tak mau memberikan beban yang lebih berat bagi para guru atau tenaga pendidik untuk memperhatikan tumbuh-kembang anak pada proses pembelajaran atau KBM secara daring, misalnya: peran guru yang mestinya memberikan pengarahan bagi siswanya agar mereka bisa mengolah dan menganalisis berbagai informasi yang diperoleh agar “tidak ditelan mentah-mentah,” atau penanaman nilai moral dan keagamaan yang harus diberikan kepada siswanya sebagai tameng pada saat mereka memainkan media sosial.

Di samping itu, pengawasan orang tua dalam proses pembelajaran secara daring atau ketika anak memainkan media sosial juga dibutuhkan. Itulah beberapa wujud literasi media yang dapat diberikan oleh guru atau tenaga pendidik, orang tua, dan juga anak sebagai pengguna media sosial.

4. Media Pengembangan Keterampilan, Minat, dan Bakat Anak

Pendidikan bukan hanya sebatas pendidikan formal yang diwujudkan dengan kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran. Lebih dari itu, penyusunan KBM melalui agenda pembelajaran atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam suatu kurikulum pembelajaran memberikan pembagian pada bidang-bidang tertentu, yang lazimnya didapatkan oleh anak-anak ketika mereka berada di bangku sekolah (Hodsay 2020, 130-131):

- a. Kegiatan intrakurikuler, yaitu KBM yang diselenggarakan oleh institusi pendidikan dengan pembagian waktu yang terstruktur dalam program mata pelajaran atau mata kuliah tertentu.

- b. Kegiatan ko-kurikuler, yaitu KBM yang sifatnya menunjang kegiatan intrakurikuler, berupa tambahan jam pembelajaran yang dilakukan di luar kegiatan intrakurikuler, seperti: pemberian tugas yang dikerjakan di rumah, bimbingan belajar, dan sebagainya.
- c. Kegiatan ekstrakurikuler, yaitu KBM yang dilakukan di luar dari jam pelajaran biasa (intrakurikuler), yang biasanya tidak memiliki keterkaitan dengan program kegiatan di sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler ini bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan siswa, menambah keterampilan, mengenal dan menjalin hubungan dalam masyarakat, serta menyalurkan minat dan bakat. Contoh kegiatan ekstrakurikuler adalah: pramuka, pencak silat, seni tari, seni musik, dan sebagainya.

Keberhasilan pencapaian proses pembelajaran secara maksimal tidak hanya bergantung pada tingkat kecerdasan otak atau *Intelligence Quotient* (IQ) anak, tetapi juga keterampilan lain yang menjadi penunjangnya, yaitu *hard skill* dan *soft skill*. Secara singkat, *hard skill* adalah keterampilan psikomotorik yang dapat diukur, dinilai, dan dievaluasi, misalnya: keterampilan mengoperasikan perangkat komputer, menggambar, menulis puisi, dan sebagainya. Sedangkan, *soft skill* adalah keterampilan yang sulit diukur karena berkaitan dengan perilaku, kecakapan, semangat, dan motivasi seseorang, misalnya: kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab, pekerja keras, sopan santun, dan sebagainya (Carsel 2020, 103).

Hard skill seseorang didapatkan melalui kegiatan belajar dan berlatih, dan ini berbeda dengan *soft skill* yang didapatkan melalui penanaman nilai dan moralitas kepada anak-anak, bahkan seyogyanya dilakukan sejak usia dini. Maka, kegiatan *transfer of value* lebih tepat diterapkan pada proses pembelajaran berbasis *soft skill*, seperti: pada mata pelajaran atau mata kuliah pendidikan agama Islam, pendidikan kewarganegaraan, pendidikan budi pekerti, dan pendidikan karakter.

Minimnya pendidikan berbasis *soft skill* pada sistem pendidikan nasional memberikan dampak buruk bagi proses tumbuh-kembang anak, maka dibutuhkan kegiatan-kegiatan pembelajaran lain di luar jam pelajaran akademik yang tujuannya untuk mengembangkan *soft skill* anak, salah satunya adalah melalui kegiatan ekstrakurikuler pada siswa dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di lingkungan perguruan tinggi. Mengenali potensi diri, termasuk minat dan bakat memberikan pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan anak di masa mendatang.

Minat adalah ketertarikan dan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan suatu kegiatan yang diikuti dengan perasaan senang dan bahagia, sementara bakat adalah kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu hanya dengan sedikit berlatih saja, atau dapat disebut dengan bakat khusus seseorang (Makmun 2017, 71-72). Minat dan bakat seseorang biasanya membentuk hobi dan cita-cita yang sejalan, artinya mengenali minat dan bakat dapat mempermudah anak dalam memilih hobi dan cita-cita seperti apa yang ia inginkan, dan tentu saja sesuai dengan hati nuraninya.

Kegiatan ekstrakurikuler sebagai media penyalur minat dan bakat anak, secara bersamaan juga dapat berfungsi untuk mengembangkan *soft skill*, misalnya saja: keterampilan kepemimpinan, komunikasi yang baik, tanggung jawab, sportifitas, dan berbagai *soft skill* lain yang dipraktikkan secara langsung dalam sebuah forum, komunitas, perkumpulan, atau organisasi tertentu yang menaungi kegiatan ekstrakurikuler tersebut (pena.belajar.kemdikbud.go.id).

Perkembangan zaman yang diiringi dengan kecanggihan teknologi, kini mengupayakan pengembangan minat dan bakat anak yang dapat dilakukan melalui media sosial dan jejaring sosial, misalnya melalui komunitas *online* menulis cerita pendek yang di dalamnya membagikan *tips and tricks*, memperluas jaringan pertemanan, serta membagikan informasi-informasi kompetisi atau perlombaan, yang kesemuanya itu dapat mengembangkan minat dan bakat anak. Atau, anak yang melakukan hobinya dengan bantuan media sosial, misalnya: hobi fotografi, membaca puisi, menyanyi, yang dapat dieksplorasikan

melalui media sosial dalam bentuk gambar, video, suara, dan sebagainya.

Hak dan Kewajiban Masyarakat Digital

Mulanya, masyarakat adalah perkumpulan manusia sebagai satu-kesatuan yang utuh karena berbagai faktor, seperti: faktor letak geografis, sosiologis, bahkan keterikatan batin akibat rasa persaudaraan, kesamaan sejarah, budaya, gaya hidup (*lifestyle*), dan sebagainya. Menurut Koentjaningrat (2002), masyarakat selalu diidentikkan dengan adanya hubungan, relasi, atau komunikasi antara sekumpulan manusia dalam masyarakat tersebut, yang secara sosiologis dikenal dengan istilah interaksi sosial (Hiplunudin 2019, 26). Yang jelas, menyoal mengenai masyarakat tentu berkaitan erat dengan terjadinya interaksi sosial.

Interaksi sosial secara klasik terjadi akibat adanya kontak sosial (*social contact*) secara langsung melalui kontak fisik atau bertatap muka. Sederhana saja, masyarakat melakukan kontak primer, dengan saling bertegur sapa, berbincang-bincang, bertanya, berjabat tangan, atau mungkin hanya sekadar bersenda-gurau secara langsung tanpa perantara (media) apapun itu (Hiplunudin 2019, 26-27). Lambat laun, interaksi sosial berubah, masyarakat melakukan kontak sekunder dengan berinteraksi menggunakan bantuan media tertentu untuk saling terhubung satu sama lain. Nah, itulah alasan mengapa di era digitalisasi secara tidak langsung melahirkan “masyarakat digital,” yaitu masyarakat yang tidak dapat terlepas dari peran media digital, salah satunya adalah media sosial untuk melakukan berbagai kegiatannya, termasuk melakukan komunikasi dan interaksi sosial.

Negara telah mengakui adanya “hak digital” atau *digital rights* sebagai salah satu hak asasi manusia, yaitu hak untuk memanfaatkan media digital, termasuk hak untuk bersuara, hak menikmati dan menggunakan sebebas-bebasnya internet selama tidak melanggar aturan (id.safenet.or.id). Hak adalah sejenis kebebasan untuk memiliki, menerima, atau melakukan sesuatu “yang legal,” maka dimana ada hak disitu tentu ada kewajiban yang mewakili setiap yang berhak agar melakukan hal-hal tertentu guna memenuhi hak sesamanya, yang dikenal dengan sebutan “kewajiban.” Dan hal ini

berlaku juga bagi masyarakat digital yang memiliki “hak untuk main media sosial,” di samping keberlakuan “kewajiban ketika memainkan media sosial.”

Sejalan dengan hal tersebut, teori demokrasi pada abad pertengahan menjadi relevan untuk diterapkan bagi masyarakat digital dalam memainkan media sosial. Teori hak dan kebebasan termasyhur yang dikenal masyarakat luas, datang dari Rene Descartes dengan adagium terpopulernya “*cogito ergo sum*” (yang artinya: saya berpikir maka saya ada). Pada dasarnya, teori ini memang mengakui adanya kebebasan mutlak (yang asasi) bagi setiap individu di tengah-tengah sistem aturan masyarakat, namun atas suatu kebebasan tersebut harus dibatasi untuk menghormati hak sesama individu lainnya, tujuannya tentu saja agar terwujud kehidupan bersama yang damai dalam suatu masyarakat (Suyatno 2008, 18-19).

Bagaimana mungkin penggunaan media sosial dapat memenuhi hak-hak asasi manusia?

Media sosial adalah sebuah perangkat yang dapat berjalan dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berbagi data, akses informasi tanpa batas, serta terkoneksi dengan siapa saja dan dimana saja tanpa hambatan ruang dan waktu. Kini, main media sosial juga dapat memenuhi hak-hak asasi manusia, yang terangkum dalam “hak masyarakat digital” atau lebih *gampang* disebut “hak digital,” yaitu:

- a. *hak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia* (Pasal 28C Ayat (1) UUD NRI 1945);
- b. *kebebasan menyakini kepercayaan, menyatakan pikiran dan sikap, sesuai dengan hati nuraninya* (Pasal 28E Ayat (2) UUD NRI 1945);
- c. *kebebasan berserikat, berkumpul dan mengeluarkan pendapat* (Pasal 28E Ayat (3) UUD NRI 1945); serta
- d. *hak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta hak untuk*

mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia (Pasal 28F UUD NRI 1945).

Apakah anak-anak juga memperoleh hak yang sama dalam memainkan media sosial?

Pengguna *gadget* nyatanya bukan hanya orang dewasa saja, *gadget* juga diminati oleh kalangan anak-anak, seperti anak balita, anak usia dini, dan remaja. Dunia bermain dan belajar anak lebih efektif dan praktis apabila didukung dengan kecanggihan teknologi, maka hari ini, esok, dan di masa mendatang anak akan semakin jauh meninggalkan media tradisional dan konvensional dalam pergaulan hidupnya. Misalnya, anak-anak di zaman sekarang yang karena dikenalkan dan pembiasaan dini dari orang tuanya, kini menjadikan *gadget* sebagai media untuk bermain melalui *game online*, menonton video kartun, ataupun memainkan media sosial sesuai keinginannya, maka permainan tradisional dan pergaulan bersama teman-teman sebayanya secara langsung tidak lagi diminati, disitulah pengaruh perkembangan sosial emosional anak menjadi berubah.

Begitu pun dengan proses pembelajaran anak, yang kini memanfaatkan kecanggihan media sosial melalui berbagai layanan atau *fitur* yang tersedia sebagai media dan metode pembelajaran secara daring. Maka, penggunaan media sosial dalam proses pembelajaran secara daring terlihat jauh lebih efektif dan praktis dibandingkan dengan pendidikan konvensional, sehingga budaya dan gaya belajar anak, termasuk pula perkembangan kognitif anak menjadi ikut berubah. Penggunaan media sosial oleh anak berpengaruh terhadap perkembangan anak itu sendiri, yang tidak terbatas hanya pada perkembangan sosial emosional dan perkembangan kognitif saja, tetapi bahkan seluruh perkembangan pada anak yang memang saling berkaitan.

Anak juga memiliki hak, yang dikenal dengan “hak anak” sebagai bagian dari hak asasi manusia yang wajib dijamin, dilindungi, dan dipenuhi oleh orang tua, keluarga, masyarakat, dan negara (pemerintah). Anak memperoleh hak-hak yang sama terkait dengan hak asasi manusia, namun karena faktor ketidak-dewasaan yang

dimilikinya maka perlindungan dan perlakuan khusus diberikan bagi anak. Misalnya saja: hak bagi setiap anak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang, serta perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, yang dijamin oleh Konstitusi (Pasal 28B Ayat (2) UUD NRI 1945).

Dalam model yang lebih sederhana dan lingkup yang relatif kecil (seperti: lingkungan keluarga dan sekolah), dapat saja dilakukan dengan memberikan pendampingan dan pengawasan kepada anak ketika ia memainkan *gadget* dan media sosial, ataupun membatasi penggunaan *gadget* pada anak.

Apa yang mendasari dijaminnya hak anak untuk memainkan media sosial?

Tersirat, bahwa hak-hak anak untuk memainkan media sosial termuat dalam UU Perlindungan Anak. Sesuai tujuan yang termaktub pada Pasal 3 UU Perlindungan Anak, maka diselenggarakannya perlindungan anak semata-mata ditujukan untuk menjamin terpenuhinya hak-hak anak, misalnya:

hak untuk hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, demi terwujudnya anak Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahtera.

Sementara itu, hak-hak anak secara lebih kompleks disebutkan pada Pasal 4-Pasal 18 UU Perlindungan Anak.

Hak dalam memanfaatkan teknologi untuk pendidikan dan pengembangan diri menjadi alasan dasar bahwa anak memiliki hak untuk memainkan media sosial sebagaimana ditegaskan dalam UU Perlindungan Anak, namun tetap harus disesuaikan dengan peruntukannya tersebut:

- a. *Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran **dalam rangka pengembangan pribadinya** dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya – Pasal 9 Ayat (1);*
- b. *Setiap anak berhak menyatakan dan didengar pendapatnya, menerima, mencari, dan memberikan informasi sesuai dengan tingkat kecerdasan dan*

usianya demi pengembangan dirinya sesuai dengan nilai-nilai kesusilaan dan kepatutan – Pasal 10; dan

- c. *Setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri – Pasal 11.*

Apa itu kewajiban digital?

Lawan dari hak adalah kewajiban, maka sudah sewajarnya di samping istilah “hak digital” tentu terdapat istilah “kewajiban digital.” Sementara itu, masyarakat digital yang disebut juga dengan “kewargaan digital” atau *digital citizenship* sama halnya dengan warga negara (biasa) dalam suatu negara, maka ia juga mempunyai hak untuk mengakses internet tetapi juga berkewajiban untuk menggunakannya dengan bijak (medcom.id).

Mengapa masyarakat digital terikat dengan kewajiban digital?

Setiap hak, termasuk hak digital sekalipun berlaku pembatasan di dalamnya. Seperti halnya keberlakuan pembatasan hak digital sebagai hak asasi manusia, yang disebabkan oleh 2 faktor, yaitu:

- a. *Setiap orang berkewajiban untuk menghormati hak asasi manusia orang lain dalam tertib kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara – Pasal 28J Ayat (1) UUD NRI 1945.*
- b. *....., setiap orang wajib tunduk kepada pembatasan yang ditetapkan dengan undang-undang dengan maksud semata-mata untuk menjamin pengakuan serta penghormatan atas hak dan kebebasan orang lain dan untuk memenuhi tuntutan yang adil sesuai dengan pertimbangan moral, nilai-nilai, agama, keamanan, ketertiban umum dalam suatu masyarakat demokratis – Pasal 28J Ayat (2) UUD NRI 1945.*

Dapat dipahami bahwa, kewajiban digital itu ada dan melekat pada setiap masyarakat digital semata-mata untuk menghormati hak asasi manusia (hak digital) orang lain yang diakui dalam Undang-

Undang melalui ketentuan “larangan dan pembatasan,” serta nilai dan moralitas yang berlaku dalam masyarakat setempat.

Apa saja bentuk kewajiban masyarakat digital ketika memainkan media sosial?

Telah disinggung sebelumnya, bahwa “kewajiban masyarakat digital” atau “kewajiban digital” ketika memainkan media sosial adalah menggunakan media digital dengan bijak, yaitu kewajiban bagi masyarakat digital atau para pengguna media sosial untuk menggunakan internet secara sehat (terakota.id). Apa yang dimaksud dengan penggunaan internet secara sehat? Masih dilansir dari media *online* (terakota.id), menurut seorang pegiat literasi media Sugeng Winarno, sehat dalam berinternet berarti tidak menggunakan internet untuk memproduksi dan menyebarkan berita bohong (*boax*), pornografi, hal-hal yang mencemarkan nama baik, serta segala hal yang memang dilarang oleh aturan yang ada.

Hak digital dan kewajiban digital seyogyanya dijalankan secara seimbang dan bersamaan guna melindungi masyarakat digital, baik ia sebagai pengguna media sosial maupun penyedia layanan digital. Jika masyarakat digital tak menjalankan kewajiban digital dengan baik, maka konsekuensinya pengguna media sosial dapat terjebak dalam tindak pidana ITE, tindak pidana pornografi, serta tindak pidana lain yang berkaitan dengan penyalahgunaan media sosial.

Dalam menjalankan kewajibannya, masyarakat digital sebagai pengguna media sosial juga harus memperhatikan etika berinternet (*cyber ethics*), yaitu aturan dan etika dalam menggunakan teknologi atau internet. Kehati-hatian dan kesopan-santunan dalam main media sosial menjadi hal yang sewajarnya digunakan oleh setiap pengguna media sosial. Kuncinya adalah, mereka harus menyadari bahwa lawan komunikasinya bukan perangkat teknologi (benda mati) melainkan seorang manusia, sehingga haruslah diperlakukan sebagaimana mestinya misalnya: dengan menghormati harkat dan martabatnya. Pada intinya, kewajiban digital ini menuntut masyarakat digital sebagai pengguna media sosial untuk “melek media,” mampu menyaring informasi-informasi yang tersebar, serta

menggunakan media sosial dengan memperhatikan etika berinternet (*cyber ethics*).

Di samping etika berinternet (*cyber ethics*), juga dikenal istilah *network etiquette* atau “*netiquette*”, yaitu kode etik dalam berperilaku selama masyarakat digital sebagai pengguna media digital melakukan kegiatan yang memanfaatkan jaringan internet termasuk berkomunikasi menggunakan media sosial (Moniaga 2014, 33). Beberapa hal yang termasuk *netiquette*, adalah sebagai berikut (yoursay.suara.com):

- Melakukan komunikasi selayaknya berinteraksi dengan manusia di dunia nyata;
- Menggunakan kata-kata yang sopan dalam berkomunikasi melalui media sosial;
- Menghindari membagikan informasi-informasi yang belum diketahui kebenarannya;
- Memperhatikan cara penulisan kata-kata;
- Tidak menggunakan kata-kata yang memuat unsur-unsur menyinggung SARA dalam berkomunikasi melalui media sosial;
- Berhati-hati dalam memberikan data pribadi;
- Hindari perselisihan;
- Berhati-hati dalam menggunakan huruf kapital, atau gambar berekspresi (*emoticon*) yang memicu emosi (kemarahan) seseorang; dan
- Mengucapkan maaf, apabila melakukan kesalahan.

Terjadinya suatu pelanggaran kewajiban digital dapat dilihat dari pesan materi atau konten yang disebarkan atau tersebar akibat tindakan pengguna media sosial. Artinya, apakah konten tersebut melanggar aturan atau merugikan (hak-hak) masyarakat digital lainnya? Jika memang benar, maka pengguna media sosial telah melakukan suatu pelanggaran kewajiban digital.

Bagaimana peran pemerintah untuk memastikan berjalannya kewajiban masyarakat digital?

Program INSAN (Internet Sehat dan Aman) merupakan suatu program unggulan Kemenkominfo. Agendanya adalah, melakukan kegiatan sosialisasi, *roadshow*, dan forum diskusi, yang melibatkan seluruh komponen masyarakat digital, dengan materi utamanya memberikan literasi media agar peserta mampu menggunakan internet secara sehat dan aman (kominfo.go.id).

Program INSAN ini biasanya diselenggarakan di lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat dengan sasaran prioritasnya adalah masyarakat digital yang rentan terhadap penyalahgunaan media sosial atau kelompok masyarakat yang memang membutuhkannya, seperti: kelompok anak-anak, orang tua, dan guru atau tenaga pendidik.

Kebijakan Child Lock and Parental Guide



Gambar 4.2. Logo childs lock

<https://www.google.com/search>

Akhirnya, peran dan tanggung jawab yang diemban oleh para orang tua memang begitu besar, apalagi di era digitalisasi yang terus meluas karena kondisi pandemi COVID-19 yang sulit diprediksi kapan akan berakhir. Seberapa pentingkah media sosial bagi anak-anak? Jawabannya, tentu saja anak membutuhkan media sosial untuk bermain dan belajar. Tapi, bagaimana dengan dampak-dampak

buruk yang ditimbulkan, atau ketika anak yang memainkan media sosial justru terlibat dalam suatu kejahatan? Siapa yang patut dipersalahkan? Siapa yang harus bertanggung jawab?

Perlu mempertimbangkan sifat negatif dan dampak-dampak buruk lain yang ditimbulkan bagi anak main media sosial, walau memang media sosial merupakan suatu kebutuhan. Maka, menimbang baik-buruknya, serta kemanfaatan dan kemudahan media sosial bagi anak menjadi hal terpenting yang dapat digunakan untuk mengukur seberapa pentingkah media sosial bagi anak.

Walaupun terdapat jenis teori pertanggungjawaban pidana, namun tetap saja berlaku hukum bahwa: “yang bersalah yang bertanggung jawab,” yang memang sejalan dengan berlakunya asas *geen straf zonder schuld* (tiada pidana tanpa kesalahan). Pertanggungjawaban pidana adalah penilaian secara objektif maupun subjektif, yang dilakukan oleh penegak hukum setelah terpenuhinya unsur-unsur delik pidana (aturan yang dilanggar) dan terbuktinya tindak pidana itu (Rusianto 2016, 14). Prinsipnya adalah, pertanggungjawaban pidana berlaku bagi “siapapun itu pelaku kejahatan,” asalkan ia memang bersalah dan tindak pidana yang dilakukan telah memenuhi unsur pada delik pidana yang dipersangkakan.

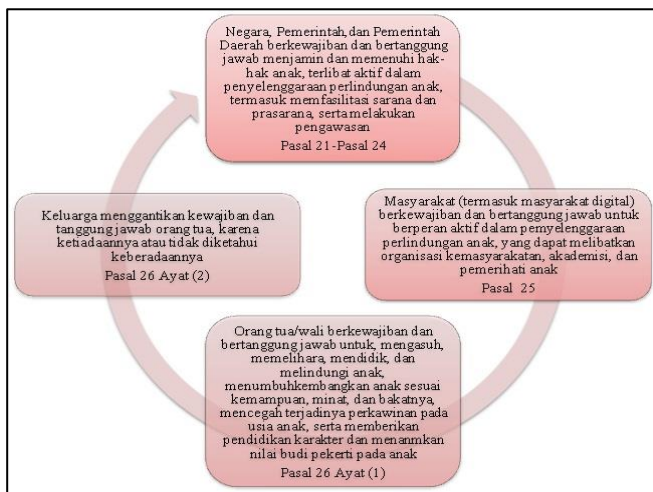
Walaupun pelaku tindak pidana media sosial adalah anak-anak, namun tetap saja pertanggungjawaban pidana tidak dapat dibebankan sepenuhnya kepada si anak. Disinilah terjadi perlakuan khusus bagi anak, baik sebagai pelaku, saksi, maupun korban kejahatan, yang memang mengikuti ketentuan pada UU Sistem Peradilan Anak. Pidanaan terhadap anak yang melakukan kejahatan tentu tidaklah mungkin dipersamakan dengan pidanaan terhadap orang dewasa, karena anak merupakan aset berharga bagi suatu negara (Krisna 2018, 69-70), sebagai generasi bangsa yang harus dipenuhi dan dijamin hak-haknya, termasuk hak untuk mendapatkan perlindungan.

Pertanggungjawaban pidana anak tidak *melulu* membahas mengenai bagaimana prosedur pidanaan dan segala sesuatu yang berkaitan dengan sanksi pidana, jauh lebih dalam, maka hal ini juga mencakup siapa yang bertanggung jawab atas anak-anak, dalam

artian penanggung jawab yang memang bertugas menjaga dan melindungi anak-anak.

Terlepas dari segala ketentuan pertanggungjawaban pidana anak, maka pada bab ini hanya akan dibahas mengenai “pertanggungjawaban dalam arti luas” atas setiap anak dari bahaya main media sosial. Pada sub-bab pokok bahasan kali ini, UU Perlindungan Anak memang menjadi garda terdepan untuk mengetahui peran dan tanggung jawab masyarakat digital dalam melindungi anak-anak dari sifat negatif dan dampak-dampak buruk yang ditimbulkan ketika anak memainkan media sosial.

Terlibatnya masyarakat digital tidaklah salah, karena memang anak-anak di bawah umur patut mendapatkan perlindungan, yang bahkan dari berbagai sudut pandang menyepakati hal yang demikian itu. Bahkan, Pasal 20 UU Perlindungan Anak memperluas keterlibatan berbagai pihak untuk menjadi penanggung jawabnya, yang secara lebih kompleks menegaskan bahwa negara (termasuk pemerintah dan pemerintah daerah), masyarakat, keluarga, dan orang tua/wali memang berkewajiban dan bertanggung jawab terhadap segala bentuk penyelenggaraan perlindungan anak.



Bagan 4.2. Kewajiban dan Tanggung Jawab Para Pihak dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak Menurut UU Perlindungan Anak

Walaupun berbagai negara telah memberikan regulasi mengenai perlindungan anak dari bahaya media sosial, baik itu melalui UU ITE, UU Pornografi, hingga RUU PDP sekalipun, namun tetap saja bahaya media sosial dapat menjadi ancaman bagi “anak main media sosial.” Di samping penggunaan *gadget* dan kecanggihan teknologi lainnya adalah hak anak, namun peruntukannya tidak lebih sebagai media bermain dan belajar saja. Namun, siapa yang dapat menjamin bahwa anak tak mengakses konten-konten bermuatan negatif, atau menggunakan media sosial di luar sebagai media bermain dan belajar?

Berbagai *platform* media sosial telah mengatur sedemikian rupa, mulai dari persyaratan usia anak main media sosial hingga “kebijakan *child lock and parental guide*.” Pada intinya, kebijakan *child lock and parental guide* ini merupakan sebuah layanan atau fitur yang disediakan oleh setiap *platform* operator perangkat lunak atau operator seluler untuk mengatur akses internet anak, misalnya saja *Google Play Store* yang menyediakan layanan atau fitur *parents control* untuk (support.google.com) :

- Mengunci layar perangkat anak secara otomatis saat tidur;
- Memblokir aplikasi yang tidak boleh digunakan anak;
- Mengatur batas pemakaian perangkat; dan
- Menyetujui pembelian aplikasi baru yang ingin diunduh oleh anak, dan sebagainya.

Orang tua juga dapat mengaktifkan layanan atau fitur *parents control* pada *gadget* miliknya, agar siapapun yang meminjam *gadget* tersebut, khususnya anak-anak tidak dapat mengakses hasil unduhan atau pembelian konten orang dewasa (support.google.com). Dapat dipahami, cara kerja kebijakan *child lock and parental guide* ini adalah orang tua membuat PIN pada setiap akun di *gadget*, selanjutnya orang tua juga diberikan kebebasan untuk mengelola akun tersebut melalui berbagai pengaturan sesuai kebutuhan, misalnya: melakukan penyaringan dan pemilahan konten yang akan diakses ataupun pembatasan akses.

Hal lain yang dapat dilakukan para orang tua dalam mengawasi akses internet anak adalah menonaktifkan sistem pengunduhan aplikasi dari sumber tak dikenal, dengan cara

mengakses layanan atau fitur pengaturan, kemudian menghapus tanda centang pada pilihan menu “asal tidak dikenal” (suara.com). Tapi, apakah kewajiban dan tanggung jawab orang tua terhadap anak-anaknya cukup dilakukan dengan upaya pengawasan saja? Maka lebih dari itu, para orang tua bukan hanya bertugas mengawasi anak saja (lihat **Bagan 5**). Mereka bertanggung jawab penuh terhadap tumbuh-kembang anaknya, termasuk mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak, serta menanamkan pendidikan karakter dan nilai budi pekerti, yang kesemuanya itu merupakan rangkaian cara orang tua menghindari bahaya media sosial bagi anak.

Apakah kebijakan *child lock and parental guide* tersebut sudah cukup mumpuni digunakan dalam mengatasi bahaya-bahaya yang ditimbulkan media sosial bagi anak? Jawabannya adalah, tidak cukup. Walaupun tanggung jawab memang telah dilakukan dengan baik melalui kebijakan *child lock and parental guide* tersebut, dimana memang menjadi hal yang semestinya bahwa orang tua sebagai pemilik dan pengelola *gadget* bertanggung jawab atas segala aktivitas yang dilakukan melalui *gadget* itu, namun tetap saja bahaya anak main media sosial dapat saja terjadi.

Aktivitas bermain *gadget* atau bermain media sosial tidak terbatas hanya mengakses konten saja. Terdapat aktivitas lain, seperti: menyampaikan pendapat, berkomentar, berbagi, bahkan aktivitas kecil yang hanya sekadar memberikan “like” pada suatu unggahan, dimana anak-anak sulit melakukan aktivitas-aktivitas itu dengan bijak. Padahal etika berinternet (*cyber ethics*) dan *netiquette* berlaku bagi semua pengguna internet (media sosial), sekalipun itu adalah kelompok anak-anak. Jika tak memperhatikan hal-hal tersebut, anak dapat saja terlibat pelanggaran dalam bermedia sosial, atau bahkan terjebak pada suatu kejahatan media sosial yang berujung pemidanaan.

Kembali pada pertanyaan awal, apakah anak membutuhkan media sosial? Seberapa pentingkah anak bermain media sosial? Perlu kita merenungkan pertanyaan-pertanyaan itu dan menjawabnya dengan sudut pandang kita masing-masing. Menerapkan apa yang terbaik untuk anak-anak, yang semua itu adalah “sebuah pilihan” membolehkan atau melarang anak bermain media sosial, ataupun

memberikan kebijakan-kebijakan lain pada anak, asalkan kebijakan itu tak melanggar hak-hak anak untuk tumbuh dan berkembang menjadi anak Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahtera seperti tujuan awal diselenggarakannya perlindungan anak.

V

“Begini cara menyikapi anak main media sosial”



Gambar 5.1.

<https://www.freepik.com>

Kesimpulan

Tiba pada suatu kesimpulan, bahwa anak-anak adalah kelompok usia yang sangat *gampang* menyerap informasi. Pertumbuhan dan perkembangan di usia anak-anak memang terjadi cukup signifikan, maka itu menjadi suatu kemajuan, ancaman, sekaligus tantangan bagi orang tua ketika dihadapkan pada kecanggihan teknologi dan media sosial di era digitalisasi ini.

Ada sisi positif dan sisi negatif ketika anak memainkan media sosial, maka kebutuhan anak main media sosial perlu dipertanyakan. Pada akhirnya, orang tua harus menyadari betapa besarnya tanggung jawab terhadap anak-anaknya, terutama ketika mereka memainkan media sosial, sehingga upaya pengawasan saja ternyata tidak cukup. Dibutuhkan upaya-upaya lain yang menjadi cara dan pilihan masing-masing orang tua, namun tetap tak boleh melanggar hak-hak anak dalam mengembangkan diri menjadi anak Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahtera seperti tujuan awal diselenggarakannya perlindungan anak.

Tips and Tricks

Beberapa *tips and tricks* yang dapat digunakan oleh orang tua untuk mengatasi permasalahan “anak main media sosial,” adalah:

1. Hindarkan media sosial bagi anak-anak, jika dipandang tidak perlu.
2. Jika memang membutuhkan media sosial, pastikan anak memainkan media sosial sesuai dengan kegunaannya untuk bermain dan belajar.
3. Periksa secara berkala *contact person* yang tersimpan di *gadgetnya*.
4. Periksa secara berkala aktivitas anak saat memainkan *gadget* melalui layanan atau fitur “log aktivitas” di media sosialnya.
5. Jangan lupa, aktifkan *control parents* pada setiap *gadget* yang dipegang atau digunakan anak.
6. Jangan biarkan anak memainkan *gadget* dan media sosial terlalu lama, maka selalu batasi yaa.
7. Lakukan komunikasi yang menyenangkan kepada anak-anak, membuatnya merasa nyaman untuk bercerita adalah kuncinya.

8. Jangan terlalu mengekang anak, beri ia kesempatan untuk mengeksplorasi minat dan bakatnya melalui kecanggihan teknologi yang ada, tapi tetap harus diawasi yaa.
9. Jangan lupa, terus didik anak sembari menanamkan nilai keagamaan dan moralitas yang baik. Agar ketika ia memainkan media sosial selalu mengingat pesan-pesan itu.
10. Beri anak edukasi cara tepat memainkan media sosial, misalnya: menghargai sesama teman, menghormati orang yang lebih tua, serta etika berinternet (*cyber ethics*) dan *netiquette* lain yang menurut Ayah dan Bunda perlukan.

Semoga sedikit *tips and tricks* ini bermanfaat, dan anak-anak tetap bisa menikmati kecanggihan teknologi di tengah-tengah ancaman dan bahaya bermedia sosial. Salam generasi milenial, anak cerdas bermedia, menuju bangsa sejahtera!!

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku dan Jurnal

- Anggraini, Eka. 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing
- Axis. 2018. *A Parent's Guide Bundle for Social Media: Instagram, YouTube, and Snapchat*. Colorado: David C Cook
- Brown, Tracy. 2014. *Facebook Safety And Privacy*. New York: Rosen Central
- Carsel, Syamsunie. 2020. *Budaya Akademik dan Kemahasiswaan*. Ponorogo: Reativ
- Efendi, Jonaedi, Ismu Gunadi Widodo, dan Fifit Fitri Lutfianingsih. 2016. *Kamus Istilah Hukum Populer*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Enterprise, Jubilee. 2018. *Rahasia Chatting Tanpa Batas*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Estuningtyas, Retna Dwi. 2018. *Kesehatan Jiva Remaja*. Yogyakarta: Psikosain
- Fadillah, M, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana
- Federal Trade Commission. 2002. "Protecting Children's Privacy Under COPPA: A Survey on Compliance." United States: Consumers Survey Under COPPA (<https://www.ftc.gov/reports/protecting-childrens-privacy-under-coppa-survey-compliance>)
- Fonna, Nurdianita. 2019. *Pengembangan Revolusi Industri 4.0 dalam Berbagai Bidang*. Bogor: Guepedia Publisher
- Gamer, Pro. 2018. *WhatsApp Guide*. Bangkok: Booksmango
- Gunarsa, D. Singgih dan Yulia Singgih D. Gunarsa. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia

- Hamid, Mustofa Abi, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Kita Menulis
- Harefa, Beniharmoni. 2019. *Kapita Selekta Perlindungan Hukum Bagi Anak*. Yogyakarta: Deepublish
- Hasibi, Moch. Iqbal Qholid, dkk. 2020. *Literasi Media dan Peradaban Masyarakat*. Malang: Cita Intrans Selaras
- Helianthusonfri, Jefferly. 2018. *Yuk Jadi YouTuber*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Hiplunudin, Agus. 2019. *Politik Era Digital (Edisi 2)*. Yogyakarta: Suluh Media
- Hodsay, Syarwani Ahmad dan Zahrudin. 2020. *Profesi Kependidikan dan Keguruan*. Yogyakarta: Deepublish Publisher
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Khadijah, dan Nurul Amelia. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Kindarto, Asdani dan SmitDev Community. 2008. *Belajar Sendiri YouYube: Menjadi Mahir Tanpa Guru*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Krisna, Liza Agnesta. 2018. *Hukum Perlindungan Anak: Panduan Memahami Anak yang Berkonflik dengan Hukum*. Yogyakarta: Deepublish
- Kurniasih, Listiani Tular. “Belajar Bahasa Indonesia Asyik Untuk Anak-anak Milenial” dalam Annisa, dkk. 2019. *Sang Guru Dalam Potret Pengabdian*. Sukbumi: Jejak
- Kurniawan, Dedik dan Java Creativity. 2017. *Menangkal Cyberporn: Membahas Add Ons dan Aplikasi Antipornografi*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- K, Ian Chandra. 2019. *Internet untuk Kita Semua*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Lewis, Bobbi Kay and Cynthia Nichols. “Attitudes and Perceptions about Social Media Among College Students and Professionals Involved and Not Involved in Strategic Communications” dalam Al-Deen, Hana S. Noor and John Allen Hendriks. 2013. *Social Media: Usage and Impact*. Maryland: Lexington Books
- Luttrell, Regina. 2016. *Social Media: How to Engage, Share, and Connect*. Maryland: Rowman & Littlefield

- Makmun, Hana. 2017. *Life Skill Personal Self Awareness (Kecakapan Mengenal Diri)*. Yogyakarta: Deepublisher
- Mangku, Dewa Gede Sudika. 2020. *Pengantar Ilmu Hukum*. Klaten: Lakeisha
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana
- Mastuti, Rini, dkk. 2020. *Teaching From Home dari Belajar Merdeka menuju Merdeka Belajar*. Medan: Kita Menulis
- Moniaga, Edy Irwansyah dan Jurike V. 2014. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Deepublish
- Muhammad Adnan, Shereen, et.all. 2020. "COVID-19 Infection: Origin, Transmission, and Characteristics of Human Coronaviruses." *Journal of Advanced Research*, Vol. 24. Juli 2020. (<https://doi.org/10.1016/j.jare.2020.03.005>)
- Mulyani, Ulfa. "Media Sosial dalam Generasi Milenial" dalam Nurudin. 2020. *Peradaban Media Sosial Di Era Industri 4.0*. Malang: Intrans Publishing Group
- Mulyatingsih, Rudi, dkk. 2004. *Bimbingan Pribadi-Sosial, Belajar, dan Karier: Petunjuk Praktis Diri Sendiri untuk Siswa SMP dan SMU*. Jakarta: Grasindo
- Nabila, Dhifa, dkk. 2020. *Peradaban Media Sosial di Era Industri 4.0*. Malang: Citra Intrans Selaras
- Nelson, Robert. 2012. *About Facebook The Fundamental Guide*. United States: Lulu Press, Inc.
- Perdani, Roro Rukmi Windi dan Risti Grahati. 2018. *Pemeriksaan Fisik Sesuai Tahap Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Prayudha. 2015. *Linguistik Kogniti: Teori dan Praktik Analisis*. Yogyakarta: Diandra Pustaka Indonesia
- Rusianto, Agus. 2016. *Tindak Pidana & Pertanggungjawaban Pidana: Tinjauan Kritis Melalui Konsistensi antara Asas, Teori, dan Penerapannya*. Jakarta: Kencana
- Sambas, Nandang. 2013. *Peradilan Pidana Anak di Indonesia dan Instrumen Internasional Perlindungan Anak serta Penerapannya*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Serafinelli, Elisa. 2018. *Digital Life on Instagram New Social Communication of Photography*. Bingley: Emerald Publishing Limited

- Siregar, Alimuddin. 2019. *Regulasi Hukum Pornografi*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka
- Soebagijo, Azimah. 2008. *Pornografi Dilarang Tapi Dicari*. Depok: Gema Insani
- Sopyan, Yayan. 2005. *Mengenal dan Mengoptimalkan Google*. Tangerang: AgroMedia Pustaka
- Suadi, Amran. 2018. *Sosiologi Hukum: Penegakan, Realitas, & Nilai Moralitas Hukum*. Jakarta: Kencana
- Sudirjo, Encep dan Muhammad Nur Alif. 2018. *Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik: Konsep Perkembangan dan Pertumbuhan Fisik dan Gerak Manusia*. Sumedang: UPI Sumedang Press
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- _____.2018. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana
- Suyatno. 2008. *Menjelajahi Demokrasi*. Bandung: Humaniora
- Tella, Adeyinka. 2015. *Social Media Strategies for Dynamic Library Service Development*. Hershey PA: IGI Global
- Titayani, Luh Ayu, Nice Maylani, dan I Nyoman Wirya. 2014. *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Vogelstein, Fred. 2013. *Apple VS Google: Perseteruan Korporasi Besar Yang Melahirkan Revolusi Teknologi Digital (Terjemahan)*. Yogyakarta: Bentang
- Webb, Lynne M., et. all. "Facebook: How College Students Work It" dalam Al-Deen, Hana S. Noor and John Allen Hendriks. 2013. *Social Media: Usage and Impact*. Maryland: Lexington Books
- Wessels, Bridgette. 2018. *Communicative Civic-ness: Social Media and Political Culture*. London: Routledge
- Wiarso, Giri, 2015. *Psikologi Perkembangan Manusia*. Yogyakarta: Psikosain
- Widyastuti, Ana. 2019. *77 Permasalahan Anak dan Cara Mengatasinya*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Widyastuti, Yeni. 2014. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Yaros, Ronald A. “*Social Media in Education: Effect of Personalization and Interactivity on Engagements and Collaboration*” dalam Al-Deen, Hana S. Noor and John Allen Hendriks. 2013. *Social Media: Usage and Impact*. Maryland: Lexington Books
- Yudhanto, Yudha dan Abdul Aziz. 2019. *Pengantar Teknologi Internet of Things*. Surakarta: UNS Press
- Yuliani Nurani, Sofia Hartati, dan Sihadi. 2020. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta: Bumi Aksara
- Zaenal, Ali. 2011. *Buku Pintar Google*. Jakarta: Trans Media
- Zu, Zi Yue, et.all. 2020. “*Coronavirus Disease 2019 (COVID-19): A Perspective from China.*” *Journal of Radiological Society of North America (RSNA)*. Vol. 296, No. 2. Agustus 2020. (<https://doi.org/10.1148/radiol.2020200490>)

2. Sumber Internet

- Gambar 1.1. https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:UNICEF_Logo.png
- Gambar 1.2. <https://www.who.int/>
- Gambar 1.3. https://www.freepik.com/free-photo/cheerful-red-haired-baby-girl-sitting-mothers-arms_7548588.htm#page=1&query=finger%20sucking%20child&position=0
- Gambar 1.4. https://www.freepik.com/free-photo/portrait-young-smiling-beautiful-woman-fixing-diaper-newborn_1281414.htm#page=1&query=baby%20poop&position=18
- Gambar 1.5. https://www.google.com/search?q=anak+lagi+liat+dalem+celana&safe=strict&sxsrf=ALeKk025g17j9VdbsSkLDh_NwjHNkEVxdg:1625537900293&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwirhvbIsM3xAhXJ7XMBHeRPDAIQ_AUoAXoECAIQAw&biw=1366&bih=657#imgrc=udUChJsrUsNzuM
- Gambar 1.6. https://www.freepik.com/free-photo/muslim-girl-paying-respect-mother_2757040.htm#page=1&query=child%20kissing%20hand&position=0

- Gambar 1.7. https://www.freepik.com/free-photo/back-view-couple-holding-hands_5126303.htm#page=1&query=fall%20in%20love&position=1
- Gambar 1.8. https://www.freepik.com/free-photo/man-praying-bible-light-candles-selective-focus_4352160.htm#page=1&query=different%20religion&position=10
- Gambar 2.1. https://www.freepik.com/free-photo/studio-shot-mother-holding-her-child-arms-boy-plays-smartphone-smiles_9860770.htm#page=1&query=CHILDREN%20PLAYING%20HP%20WITH%20MOM&position=24
- Gambar 2.2. https://id.wikipedia.org/wiki/Logo_Google
- Gambar 2.4. https://www.freepik.com/free-vector/social-media-logos-icons-set_10490904.htm#page=1&query=logo%20yt&position=2
- Gambar 2.6. https://www.freepik.com/free-vector/social-media-logos-icons-set_10490904.htm#page=1&query=logo%20yt&position=2
- Gambar 2.8. https://www.freepik.com/free-vector/social-media-logos-icons-set_10490904.htm#page=1&query=logo%20yt&position=2
- Gambar 2.11. https://www.freepik.com/free-vector/social-media-logos-icons-set_10490904.htm#page=1&query=logo%20yt&position=2
- Gambar 2.14. https://www.freepik.com/free-vector/social-media-logos-icons-set_10490904.htm#page=1&query=logo%20yt&position=2
- Gambar 2.20 https://www.freepik.com/free-photo/picture-showing-children-violence-school_13133033.htm#page=1&query=bullying&position=37
- Gambar 3.1. https://www.freepik.com/free-photo/close-up-woman-hand-using-smart-mobile-phone-with-blank-display-concrete-wall-background-vintage-effect-style-pictures_1284848.htm#page=1&query=playing%20hp&position=3
- Gambar 3.5. <https://www.google.com/search?q=berita+pornografi+di+koran&sxsrf=ALeKk01Nx8yJqOfZnZFmS07wsmGHelhXow:1627017052206&source=lnms&tb>

m=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjClcLrtvjxAhUAzjgGHRa2D9UQ AUoAnoECAEQBA&biw=1366&bih=600#imgc=HsxjFizexHmUfM

Gambar 4.1. https://www.freepik.com/free-photo/little-girl-playing-witch-halloween_13498456.htm#page=1&query=kids%20playing%20hp&position=28

Gambar 5.1. https://www.freepik.com/free-photo/mother-with-son-playing-summer-park_4185040.htm#page=1&query=baby%20and%20mom%20playing%20hp&position=29<https://www.unicef.org/about-us/mission-statement>

<https://www.obsessionnews.com/kategori-usia-pemuda-sekarang-18-65-tahun/>. (02 November 2016)

<https://www.nasionalisme.co/who-mengeluarkan-kriteria-baru-kelompok-usia/>. (30 Juli 2017)

<https://www.jernihnews.com/berita/634/kriteria-kelompok-usia-versi-who-65-tahun-masih-pemuda.html>. (02 Juni 2020)

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/Kognisi>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/emosi>

<https://support.google.com/adsense/answer/29366?hl=id>

<https://support.google.com/accounts/answer/1350409?hl=id>

<https://support.google.com/families/answer/7103262>

<https://policies.google.com/privacy?hl=jv&fg=1#whycollect>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media%20sosial>

<https://pendidikan.co.id/pengertian-media-sosial-karakteristik-fungsi-jenis-dan-dampaknya/>. (03 November 2020)

<https://pakarkomunikasi.com/ciri-ciri-media-sosial/amp>

<https://www.progresstech.co.id/blog/jenis-sosial-media/>. (10 Juni 2016)

<https://blog.hootsuite.com/simon-kemp-social-media/amp/>

<https://wearesocial.com/blog/2020/01/digital-2020-3-8-billion-people-use-social-media#>. (30 Januari 2020)

<https://datareportal.com/social-media-users>

<https://www.similarweb.com/top-websites/>. (01 Oktober 2020)

<https://www.similarweb.com/apps/top/google/app-index/us/all/top-free/>. (22 November 2020)

<https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>. (29 Oktober 2020)

<https://gadgetren.com/2018/03/16/apa-itu-tiktok-video-media-sosial/amp/>. (16 Maret 2018)

<https://cnnindonesia.com/teknologi/20180710192417-185-313071/kominfo-tetapkan-batas-umur-pengguna-tik-tok-minimal-13-tahun>. (10 Juli 2019)

<https://antaranews.com/berita/1848036/batasan-usia-pakai-medsos-diusulkan-17-tahun>. (19 November 2020)

<https://gdpr-info.eu>

<https://antaranews.com/amp/berita/1853116/ruu-pdp-bahas-batasan-usia-dpr-lindungi-generasi-bangsa>. (22 November 2020)

<https://katadata.co.id/amp/desysetyowati/digital/5fbc7654efd83/perlukah-batasan-usia-pengguna-medsos-dalam-ruu-perlindungan-data>. (24 November 2020)

<https://www.vice.com/amp/id/article/bvxmam/ruu-pdp-akan-batasi-usia-pengguna-medsos-di-indonesia-minimal-17-tahun-usulan-kominfo>. (25 November 2020)

<https://www.pikiranrakyat.com/nasional/amp/pr-01384470/viral-video-bullying-terhadap-seorang-anak-penjual-jalangkote-di-sulawesi-selatan?page=1>. (18 Mei 2020)

<https://liputan6.com/regional/read/4256964/viral-aksi-perundungan-bocah-12-tahun-penjual-jalangkote-di-pangkep>. (18 Mei 2020)

<https://tirto.id/bullying-terhadap-anak-penjual-jalangkote-harus-jadi-yang-terakhir-fxIj>. (19 Mei 2020)

<https://keepo.me/news/viral-aksi-bully-ke-penjual-jalangkote-di-sulsel-pelaku-malah-tersenyum-saat-ditangkap/>. (18 Mei 2020)

<https://merdeka.com/jatim/semangat-heboh-bocah-penjual-jalangkote-jadi-korban-bullying-begini-kondisinya-sekarang.html?page=4>. (18 Mei 2020)

<https://news.detik.com/berita/d-5020256/kpai-minta-video-bullying-penjual-jalangkote-dihapus-bahaya-bisa-ditiru>. (19 Mei 2020)

<https://www.kpai.go.id/berita/kpai-dukung-polisi-proses-hukum-pelaku-bullying-terhadap-bocah-penjual-jalangkote-di-pangkep/amp>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/porno>

<https://gaya.tempo.co/amp/1219602/4-dampak-pornografi-pada-anak-kerusakan-otak-dan-kecanduan>. (30 Juni 2019)

<https://lifestyle.kontan.co.id/news/orangtua-ini-4-dampak-pornografi-yang-berbahaya-untuk-otak-anak?page=2>. (21 Oktober 2020)

<https://hukumonline.com/klinik/detail/ulasa/lt4b86b6c16c7e4/a-turan-tentang-icyber-pornography-i-di-indonesia/>. (12 Februari 2019)

<https://hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt5264d6b08c174/kedudukan-peraturan-menteri-dalam-hierarki-peraturan-perundang-undangan/>. (19 Mei 2014)

<https://nasional.tempo.co/amp/655362/blokir-situs-negatif-keputusan-ada-di-11-orang>. (05 April 2015)

https://kominfo.go.id/content/detail/5957/begini-cara-kominfo-blokir-situs-terlarang/0/sorotan_media. (17 September 2015)

<https://cyberthreat.id/read/8983/Safenet-Tolak-Rencana-Kominfo-Terbitkan-Peraturan-Menteri-yang-Bisa-Blokir-Media-Sosial>. (27 Oktober 2020)

<https://katadata.co.id/amp/desyetyowati/digital.5f8e9e6b054d4/kominfo-diminta-maksimalkan-literasi-digital-ketimbangblokir-medsos>. (20 Oktober 2020)

https://kominfo.go.id/content/detail/7094/menkominfo-jelaskan-alasan-penerbitan-aturan-ott/0/sorotan_media. (15 Maret 2016)

<https://puskapsi.fh.unej.ac.id/kedudukan-surat-edaran-sebagai-produk-hukum-dalam-penanggulangan-covid-19/>. (22 Mei 2020)

https://kominfo.go.id/content/detail/11215/kerja-sama-dengan-ott-global/0/sorotan_media. (30 Oktober 2017)

<https://jawapos.com/jpg-today/30/06/2018/gadget-dapat-picu-kekerasan-seksual/%3famp>. (30 Juni 2018)

<https://republika.co.id/amp/px91mz414>. (03 September 2019)

<https://solopos.com/pelaku-korban-pemeriksaan-di-karanganyar-baru-kenal-3-hari-lewat-medsos-1098810/amp>. (23 Desember 2020)

<https://jateng.inews.id/amp/berita/diajak-nongkrong-wedangan-gadis-belia-ini-malah-menjadi-korban-pemeriksaan>. (23 Desember 2020)

<https://suaramerdekasolo.com/2020/12/23/dampak-kecanduan-film-porno-spu-perkosa-korban-di-tempat-sepi/>. (23 Desember 2020)

<http://newsmaker.tribunnews.com/amp/2020/07/30/trending-kronologi-kasus-pelecehan-seksual-gilang-bungkus-membungkus-pakai-jarik-diduga-fetish?page=1>. (30 Juli 2020)

<https://suara.com/health/2020/07/31/171939/pskiater-ungkap-sebab-seseorang-miliki-kelainan-seksual-fetish-disorder?page=all>. (31 Juli 2020)

<https://cnnindonesia.com/nasional/20201105062852-12-566082/gilang-bungkus-jarik-didakwa-tiga-pasal-saat-sidang-perdana>. (05 November 2020)

<https://ayosurabaya.com/read/2020/08/14/2622/lbh-surabaya-heran-tersangka-fetish-kain-jarik-tak-terjerat-pasal-pelecehan-seksual>. (14 Agustus 2020)

<https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5135215/babak-baru-kasus-gilang-fetish-pocong-ditangkap-dan-diperiksa-kejiwaannya/1>. (16 Agustus 2020)

<https://hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lbtf556b2ba3e3/unsur-pidana-pencabulan-di-lingkungan-kerja/>. (18 Desember 2018)

<https://regional.kompas.com/read/2020/08/26/161225571/anca-m-dengan-santet-mahasiswa-paksa-14-siswi-smp-kirim-foto-dan-video-bugil?page=all#page2>. (26 Agustus 2020)

<https://liputan6.com/regional/read/4340078/kena-bujuk-rayu-pria-di-medsos-14-remaja-putri-rela-kirim-foto-dan-video-bugil>. (26 Agustus 2020)

<https://tribunnews.com/amp/regional/2020/08/29/mahasiswa-paksa-14-siswi-smp-kirim-foto-video-bugil-dengan-ancaman-santet-ngaku-untuk-koleksi?page=all>. (29 Agustus 2020)

<https://wartakota.tribunnews.com/amp/2020/08/26/mengaku-wanita-seorang-mahasiswa-paksa-14-siswa-smp-kirim-foto-bugil-kini-diperiksa-kejiwaannya?page=all>. (26 Agustus 2020)

<https://cnnindonesia.com/nasional/20200826142705-12-539523/pemuda-di-lampung-rayu-14-bocah-di-medsos-kirim-foto-vulgar>. (26 Agustus 2020)

<https://megapolitan.kompas.com/read/2020/08/14/14010651/s-ekelompok-mahasiswa-jalankan-bisnis-pornografi-berbayar?page=all#page2>. (14 Agustus 2020)

<https://metro.sindonews.com/newsread/129120/170/butuh-uang-jajan-pemeran-konten-dewasa-hanya-dihargai-rp5000-1597068528>. (10 Agustus 2020)

https://viva.co.id/amp/berita/kriminal/1291978-jadi-pemeran-di-video-porno-remaja-wanita-ini-cuma-dibayar-rp50-ribu?page=all&utm_medium=all-page. (10 Agustus 2020)

<https://podjokpendidikan.or.id/media-sosial-untuk-pembelajaran/>. (09 Oktober 2018)

<http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2019/11/pembentukan-karakter-dengan-mengasah-soft-skill-di-sekolah/>. (25 November 2019)

<https://id.safenet.or.id/2017/12/hak-digital-adalah-hak-asasi-manusia/>. (10 Desember 2017)

<https://medcom.id/teknologi/news-teknologi/wkBDWpvN-pengguna-internet-juga-punya-hak-dan-kewajiban>. (16 Desember 2018)

<https://yoursay.suara.com/news/2020/12/09/113932/mengenal-cyber-ethics-etika-dalam-menggunakan-internet?page=all>. (09 Desember 2020)

https://kominfo.go.id/content/detail/3303/internet-sehat-dan-aman-insan/0/internet_sehat. (22 Oktober 2013)

<https://support.google.com/googleplay/answer/6209547>

<https://suara.com/tekno/2019/11/12/170000/cara-mengaktifkan-kontrol-orang-tua-di-google-play-store>. (12 November 2019)

INDEKS

M

Media sosial, 52, 55, 118,
120, 123, 129

P

Pemidanaan, 136

Pidana, ix, 16, 17, 18, 19, 20,
21, 93, 147

Pornografi, 1, 3, 4, vi, ix, 21,
82, 85, 87, 88, 89, 91, 93,
98, 104, 112, 113, 114, 115,
137, 148

PROFIL PENULIS



DR. Nynda Fatmawati Octarina, S.H.,M.H., lahir di Surabaya pada 29 Oktober adalah dosen fakultas hukum yang memiliki minat khusus pada hukum siber dan sedang mendalami aturan hukum yang berkaitan dengan penggunaan media sosial. Menamatkan kuliah fakultas hukum (S1) pada Universitas Narotama dengan bidang minat Hak Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) kemudian melanjutkan ke jenjang

Magister Hukum (S2) pada Universitas Airlangga dengan bidang minat Hak Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) dan baru menyelesaikan program Doktorat pada Universitas Airlangga pada 2017 dengan bidang minat hukum Pers dan Siber.

Saat ini menjadi pengampu untuk mata kuliah Hukum Internasional, Hukum Dagang Internasional, Cyber law pada program sarjana, program Magister Hukum dan program Magister Kenotariatan.

Memiliki pengalaman dalam dunia broadcast di televisi local sebagai penyiar berita dan talkshow, diantaranya TVRI Jawa Timur, JawaPos Media Televisi, Kompas Jatim dan BBS TV Surabaya membuat ibu dua putra ini berkomitmen untuk tetap memberikan pemahaman tentang aturan hukum yang harus dipatuhi masyarakat sesuai dengan bidang yang dikuasainya.

Dr. Amirul Faqih Amza, S.H., M.H., lahir di Pamekasan pada 23 Maret. Menyelesaikan S.H., tahun 2007 Universitas Airlangga Surabaya, selanjutnya meneruskan S.2 hingga kemudian melanjutkan S3 di Universitas Airlangga Surabaya.

Saat ini menjabat sebagai Hakim di Pengadilan Negeri Bangil dari 2019 - sekarang, sebelumnya mengawali karier sebagai CPNS/Calon Hakim di Pengadilan Negeri Gresik tahun 2009, PNS/Calon Hakim tahun 2010 di Pengadilan Negeri Gresik. Dilantik sebagai Hakim di Pengadilan Negeri Selayar – Sulawesi Selatan tahun 2012, dan menjadi hakim di PN Selayar s/d tahun 2015, pada tahun 2015-2019 menjadi Hakim Pengadilan Negeri Takalar-Sulawesi Selatan.

Berbagai kegiatan ilmiah-akademik pernah diikuti diberbagai daerah, seperti Pelatihan Ilmu Hukum, Pelatihan Metode Penelitian Ilmu Hukum, Pelatihan Hukum Kontrak, Pelatihan Hak Kekayaan Intelektual, Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Pendidikan Calon Hakim, MA, Pelatihan Mediasi, MA-RI, dan Diklat Sertifikasi SPPA. Penulis sejak tahun 2020 juga mengajar sebagai Dosen Luar Biasa Pada Fakultas Hukum Universitas Airlangga.



