



ASPIKOM
press

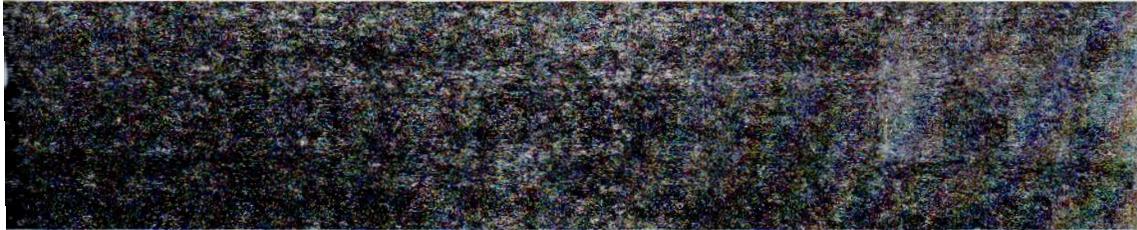
ASPIKOM DIY-JATENG

editor:

Muhamad Sulhan
Yani Tri Wijayanti

Dinamika Komunikasi

Konsep dan Konteks
di Beragam Bidang Kehidupan



Dinamika Komunikasi

**Konsep dan Konteks
di Beragam Bidang Kehidupan**

Editor:
Muhamad Sulhan
Yani Tri Wijayanti

Dinamika Komunikasi

**Konsep dan Konteks
di Beragam Bidang Kehidupan**



ASPIKOM
Press

Dinamika Komunikasi

Konsep dan Konteks

di Berbagai Bidang Kehidupan

Editor:

Muhamad Sulhan
Yani Tri Wijayanti

Penulis:

Agung Prabowo, Alip Kunandar, Basuki Agus Suparno,
Betty Gama, Dian Arymami, Fajar Junaedi, Filosa Gita Sukmono,
Irham Nur Anshari, Lisa Mardiana, Mite Setiansah,
Muhamad Sulhan, Muria Endah Sokowati,
Raditia Yudistira Sujanto, Rouli Manalu, Setio Budi H. Hutomo,
Triyono Lukmantoro, Turnomo Rahardjo, Wildan Namora I. S,
Wulan Herdiningsih, Yani Tri Wijayanti, Yohanes Widodo,
Yoto Widodo

Desain Sampul dan Tata Letak:

Alip Yog Kunandar

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk fotokopi, tanpa izin tertulis dari penerbit.

Diterbitkan oleh:

Aspikom Press
bekerjasama dengan
Galuh Patria Publishing

ISBN: 978-602-97613-3-7

Daftar Isi

Daftar Isi.....	3
Kata Pengantar.....	5
Pendahuluan:	
<i>Dari Keberagaman Menuju Kebermanfaatan</i>	
Muhamad Sulhan	10
SATU: KONSEP UTAMA DINAMIKA ILMU KOMUNIKASI	
1 Komunikasi sebagai Fenomena Keilmuan	
<i>Turnomo Rahardjo</i>	21
2 Eklektikisme Kajian Komunikasi: Tantangan	
Improvisasi di Tengah Kemiskinan Imajinasi	
Muhamad Sulhan	39
3 Diantara Pertarungan Perspektif Barat dan Timur:	
Posisi Ilmu dan Pendidikan Komunikasi Indonesia	
menuju kontribusi global	
Setio Budi H.H.	58
4 Rethorical Criticism: Sebuah Alternatif Metode	
Penelitian Komunikasi Terapan	
Agung Prabowo dan Basuki Agung Suparno	72
DUA: KONTEKS KAJIAN KOMUNIKASI	
5 Internet dan Penelitian Ilmu Komunikasi di Indonesia:	
Kesempatan dan Tantangan dalam Eksplorasi Tema,	
Data, dan Metoda Penelitian Komunikasi	
Rouli Manalu	103
6 Memahami Ulang Pembajakan Media Digital	
Irham Nur Anshari	124
7 Startup Media dan Model Bisnis Media Digital	
Yohanes Widodo	138
8 Mengurai Pertentangan Ekonomi Politik dan Kajian	
Budaya	
Triyono Lukmantoro	158

9	Human Relations dalam Organisasi <i>Yani Tri Wijayanti</i>	173
10	Telaah Komunikasi Keluarga dalam Interseksi Keintiman <i>Dian Arymami</i>	192
11	Seks untuk Remaja: Antara Tabu dan Nikmat <i>Muria Endah Sokowati</i>	207

TIGA: STRATEGI KOMUNIKASI

12	Ketika Propaganda, Jurnalisme, dan Public Relations Berkongsi : Pemberitaan Mengenai Kasus Terkait Hary Tanoë dalam Media MNC Group <i>Alip Kunandar</i>	229
13	Senjakala Media Cetak, Kebangkitan Media Daring : Jurnalisme Sepakbola di Era Media Baru <i>Fajar Junaedi</i>	248
14	Problematika Isu Multikultur dan Minoritas dalam Film Indonesia: Studi pada Komunitas Film di Yogyakarta <i>Filosa Gita Sukmono</i>	260
✓ 15	Membangun Ketahanan Digital Anak Millenium Ketiga: Melindungi tanpa Menghalangi <i>Mite Setiansah</i>	271
16	Dinamika Peran PR dalam Komunikasi Pemasaran Bisnis E-Commerce (Perspektif Customer Relation- ship) <i>Raditia Yudisthira Sujanto</i>	287
17	Konstruksi Sosial Cultural Event sebagai City Brand- ing Kota Solo <i>Betty Gama dan Yoto Widodo</i>	307
18	Fenomena e-WOM dalam Komunikasi Pariwisata <i>Lisa Mardiana, Wulan Herdiningsih, dan Wildan Namora I. S.</i>	323
	Tentang Penulis	341

MEMBANGUN KETAHANAN DIGITAL ANAK MILENIUM KETIGA: Melindungi tanpa Menghalangi

15

Mite Setiansah

Program Studi Ilmu Komunikasi
Unsoed Purwokerto

Pendahuluan

Tidak dapat dipungkiri bahwa di millennium ketiga saat ini media *online* sudah menjadi salah satu elemen yang tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat termasuk anak-anak. Saat ini jumlah anak pengguna media *online*/ internet semakin meningkat. Hasil riset Kementerian Kominfo berjudul *Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia* tahun 2014 mengungkapkan fakta bahwa 98% anak dan remaja yang disurvei mengetahui internet dan 79,5% di antaranya adalah pengguna internet. Hasil riset yang sama bahkan dengan gamblang menyebutkan bahwa setidaknya terdapat 30 juta anak dan remaja Indonesia yang merupakan pengguna internet (Gatot, 2014).

Di samping jumlah anak pengguna internet yang semakin meningkat, fenomena yang penting untuk menjadi perhatian bersama adalah semakin dininya usia anak saat pertama kali menggunakan media *online*. Seorang balita asyik bermain dengan *gadget* kini sudah menjadi pemandangan yang jamak. Mereka mendengarkan musik, melihat *video* dan bermain *game* di *smartphone*, tablet atau bahkan laptop orang tuanya. Kondisi yang kurang lebih serupa juga ditemukan di luar tanah air. Rekomendasi *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) Council tahun 2012 menyebutkan bahwa pada tahun 2000 anak-anak Swedia mengakses internet pertama kali usia 13 tahun, dan menurun drastis menjadi usia 4 tahun di tahun 2009. Pada tahun yang sama,

74% anak-anak usia 5-7 tahun di Inggris, juga sudah mengakses internet. Fakta tersebut menunjukkan bahwa, usia saat anak mengenal media *online* kini semakin dini. Anak-anak mulai menggunakan internet bahkan ketika mereka belum mampu mengenal resiko dan bahaya yang tersembunyi di balik media baru tersebut.

Di sisi lain, keakraban anak-anak dengan media baru berbasis internet tersebut tampaknya telah membuat banyak orang tua mengalami "kegalauan" tersendiri. Sebagian orang tua merasa bahwa sudah sebuah kewajiban mendorong anak untuk mengenal teknologi sejak dini dan bangga ketika melihat anak-anak balitanya terampil menggunakan media baru. Namun sebagian dari mereka merasa cemas dan berupaya untuk membatasi bahkan melarang anak-anaknya untuk bersentuhan dengan media baru yang dianggap berbahaya tersebut.

Kegalauan yang dirasakan orang tua era millennium ketiga ini umumnya muncul karena kesadaran bahwa untuk bisa eksis di tengah perubahan yang disebabkan oleh teknologi informasi maka anak-anak harus dikenalkan sedini mungkin dengan teknologi. Namun di sisi lain, mereka juga sadar dengan potensi bahaya dan resiko yang melekat pada media baru tersebut. Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Januari-September 2014 mengungkapkan pengaduan masyarakat yang masuk pada kurun waktu tersebut 12% di antaranya adalah kasus anak korban internet. Dari jumlah tersebut 40% di antaranya mengadukan kasus prostitusi anak di media *online*. KPAI juga mengutip data ECPAT yang menyebutkan bahwa hingga tahun 2012 tercatat ada 18.000 kasus kriminal seksual *online* pada anak, atau meningkat 450% dalam kurun waktu 4 tahun (Erlinda, 2014). Data yang tidak kurang mencemaskan adalah data yang dilansir Biro Pusat Statistik (BPS) yang menyebutkan terdapat 80 juta anak yang mengakses pornografi secara *online* dalam kurun waktu 2010-2014.

Ketika berita-berita tentang kasus kekerasan berbasis *online* terhadap anak semakin meningkat, maka kegalauan umumnya akan berubah menjadi kepanikan. Anak-anak yang dalam pandangan orang dewasa masih sangat rentan dan perlu dilindungi membuat orang dewasa dalam hal ini orang tua, sekolah dan pemerintah kemudian mengeluarkan berbagai aturan dan kebijakan untuk mengurangi interaksi anak dengan media baru tersebut. Pemerintah melakukan pemblokiran situs atau bahkan larangan terhadap media *online* tertentu. Di sejumlah sekolah, anak-anak

juga dilarang untuk membawa telepon seluler khususnya *smartphone* karena dikhawatirkan akan terpapar konten negatif dari internet melalui telepon seluler. Hasil riset Kominfo (Gatot, 2014) juga menunjukkan data bahwa perubahan struktur media di Indonesia, telah mengubah akses dan penggunaan media digital di kalangan anak dan remaja. *Personal computer* digunakan untuk mengakses internet di warung internet dan laboratorium sekolah, laptop untuk mengakses internet di rumah, dan telepon seluler atau *smartphone* untuk mengakses internet selama kegiatan sehari-hari.

Di sisi lain, permasalahan terkait dengan posisi anak sebagai khalayak media baru sesungguhnya tidak hanya berhubungan dengan masalah terpaan media. Perhatian seharusnya juga diarahkan pada perubahan posisi anak yang semula hanya sebagai konsumen teks media menjadi sekaligus sebagai produsen konten media. Perubahan signifikan ini justru kerap luput dari perhatian. Membuat anak millennium ketiga aman berinteraksi dengan media baru seharusnya tidak hanya fokus pada upaya melindungi anak dari terpaan konten yang membanjiri mereka tiap hari namun juga bagaimana menjadikan mereka sadar terhadap resiko besar yang mengikuti aktivitas mereka dalam memproduksi teks media. Pemahaman tentang *media literacy* juga harus mulai digeser menjadi digital atau *internet literacy*. Livingstone (2008: 106) menyebutkan bahwa "*internet literacy in particular may be distinguished from other forms of literacy to the extent that specific skills, experiences, texts, institutions and cultural values associated with print, audiovisual or other forms of communication.*"

Memilah Resiko dan Bahaya Online

Resiko *online* seringkali terabaikan dalam perbincangan tentang relasi anak dengan media baru. Orang lebih banyak disibukkan untuk memperbincangkan dan berkonsentrasi pada penanganan bahaya *online*. Beck (dalam Livingstone, 2013: 17) mendefinisikan resiko sebagai, "*a systematic way of dealing with the hazards and insecurities induced and introduced by modernization itself.*" Dari batasan tersebut, dapat dipahami bahwa resiko cenderung merupakan akibat dari hasil karya manusia (modernisasi). Dalam konteks ini, perubahan struktur dan perilaku bermedia anak dapat disebut sebagai bentuk modernisasi yang tentu saja mengandung potensi resiko di dalamnya. Dengan kata lain, resiko *online* yang

kini dihadapi anak-anak tidaklah muncul serta merta tetapi melekat pada teknologi informasi yang diciptakan manusia itu sendiri. *"A risk, in short, stem from the conditions of modern life rather than from outside them"* (Livingstone, 2013: 17).

Perbincangan tentang resiko umumnya disandingkan dengan masalah keberanian. Dalam bidang bisnis, motivasi, pengembangan diri, pembentukan karakter dan sejenisnya, bahasan tentang resiko seringkali muncul sebagai bagian dari topik yang penting dibicarakan. Resiko dikatakan sebagai kondisi yang tidak boleh dihindari. Bahkan karakter yang baik salah satunya juga dicirikan oleh keberanian seseorang mengambil resiko. Sebagai ilustrasi, seorang pebisnis sukses umumnya juga terbiasa dengan kondisi-kondisi yang sarat resiko. Keputusan untuk membuka pasar baru, menawarkan produk baru, menciptakan varian atau model baru, semuanya senantiasa beriringan dengan resiko. Resiko gagal, resiko ditolak, resiko rugi dan sebagainya. Hampir semua pebisnis dan motivator mengatakan bahwa kesuksesan seseorang akan dimulai dari keberanian untuk keluar dari zona nyaman, untuk berubah, untuk mencoba hal-hal baru yang artinya harus siap dengan segala resikonya. Demikian pula dalam bidang-bidang lainnya. Resiko adalah kondisi yang harus dihadapi bukan dihindari.

Permasalahan kemudian menjadi berbeda, manakala wacana tentang resiko ini disandingkan dengan anak dan media baru. Memperkenalkan anak dengan media baru, secara otomatis juga akan membuka kemungkinan anak-anak akan berhadapan dengan resiko dari penggunaan media baru tersebut, yang kita sebut sebagai resiko *online*. Klinke dan Renn (2002: 1071) mengatakan *"risk as the possibility that human actions or events lead to consequences that harm aspects of things that human can beings value."* Ketika anak sudah terhubung dengan media baru, bukan tidak mungkin anak akan beresiko diterpa konten negatif. Anak juga akan terkena resiko kecanduan media baru. Ia akan lebih menikmati interaksinya dengan dunia maya dibandingkan berinteraksi di dunia nyata. Atau bahkan anak bisa jadi akan terancam bahaya akibat dari kegagalannya memahami resiko membawa urusan privat ke ruang publik ketika ia menjadi produser konten media.

EU Kids *online* mengklasifikasi resiko *online* bagi anak-anak sebagai berikut

	commercial	aggressive	sexual	values
Content-child as recipient	Advertising, spam, sponsorship	Violent, hateful content	Pornographic or unwelcome sexual content	Racism, biased or misleading info/ advise (e.g drug)
Contact-child as participant	Tracking/ harvesting personal info	Being bullied, stalked or harassed	Meeting strangers, being groomed	Self-harm, unwelcome persuasion
Conduct-child as actor	Gambling, hacking, illegal downloads	Bullying or harassing another	Creating and uploading porn material	Providing advice e.g. suicide/ pro-anorexic chat

Sumber: EU Kids Online (Hasebrink, Livingstone, Haddon, 2008)

Beragam kemungkinan anak berhadapan dengan resiko itulah yang kemudian kerap mendorong orang dewasa, baik orang tua, guru, maupun pemerintah untuk membuat kebijakan yang mengkondisikan anak terlepas dari kondisi yang beresiko. Orang dewasa yang sebagian besar jauh lebih awal dari kehadiran media baru, cenderung mengalami kondisi *technophobia*. Mereka melihat media baru sebagai sesuatu yang asing dan berbahaya. Insting mereka sudah secara serta merta muncul sebagai pelindung bagi anak karena anak dipandang belum memiliki kemampuan untuk memilah, mengkritisi dan menyikapi kondisi berisiko tersebut. Akibatnya orang tua kemudian cenderung menjadi *overprotective* terhadap anak dan membatasi kesempatan anak memperoleh manfaat dari teknologi internet.

Kondisi bahaya, pada umumnya dipahami sebagai kondisi yang sudah mengancam keselamatan diri seseorang baik secara fisik, psikis maupun sosialnya. Anak yang naik pohon di ketinggian tanpa alat pengaman tentu sudah berbahaya, karena ia menghadapi resiko jatuh tanpa pengaman. Seseorang yang naik kendaraan bermotor di jalan raya dapat dikatakan sedang melakukan aktivitas berisiko, karena ia dihadapkan pada kemungkinan terjadinya kecelakaan, tersesat, ditangkan polisi dan sebagainya. Tetapi seseorang yang mengemudikan sepeda motor tanpa helm bukan lagi sekedar berisiko melainkan sudah melakukan perbuatan berbahaya, karena ia bisa membahayakan keselamatan dirinya. Di sini konsep resiko dan bahaya dapat dibedakan secara jelas, namun tidak demikian dalam konteks media baru. Tidak terjadinya kontak fisik secara langsung dalam aktivitas media baru membuat batasan resiko dan bahaya menjadi kabur. Ilustrasi yang sering

digunakan untuk menggambarkan resiko *online* adalah membuat analogi dengan kondisi saat anak menyebrang jalan. Tetapi menurut Livingstone (2013: 18) analogi itu mengandung kelemahan.

In the case of road accidents, the risk to the child is defined as the probability of an accident (calculated by dividing the number of children hurt in a particular way on the roads by the number of children in the population) multiplied by its severity (in terms of consequences, which can range from minor bruising to death). Risk, harm and the relation between them are as clear (or unclear) as the measurements of probability and severity are accurate. But on the internet, we do not know how many children are hurt, or how severe are the consequences; there are no accidents figures.

Kesulitan mengidentifikasi resiko dan bahaya *online*, pada akhirnya membuat sebagian orang kemudian cenderung memandang sama resiko dan bahaya. Karena resiko disamakan dengan bahaya itulah maka dalam konteks media baru, jarang didapati orang yang dengan sengaja membiarkan anaknya menempuh resiko. Anak adalah pihak lemah yang harus dilindungi. Atau sebaliknya, orang tua sama sekali tidak menyadari akan adanya bahaya dalam interaksi anak dengan media baru. Padahal anak seharusnya juga dipahami sebagai kelompok masyarakat yang memiliki hak dan memiliki kemampuan untuk melindungi diri mereka sendiri. *"The importance of children's rights, to freedom to play and to explore, and the challenge to adult authority have shaped our present-day understanding of children's internet use"* (Livingstone & Haddon, 2012: 3).

Anak Milenium Ketiga: Lahir, Tumbuh dan Besar di Bawah Asuhan Teknologi Digital

Kekhawatiran orang dewasa terhadap keamanan anak millennium ketiga saat berinteraksi dengan internet, dalam kondisi tertentu sangat mudah dimaklumi. Sebagaimana telah disebutkan di awal, anak millennium ketiga telah bersentuhan dengan teknologi media baru jauh lebih cepat dari generasi sebelumnya. Anak-anak millennium ketiga bahkan sudah terampil menggunakan teknologi media baru di saat mereka belum melek huruf yang di era sebelumnya menjadi sebuah prasyarat dari literasi media. Anak-anak millennium ketiga lahir, tumbuh dan besar di bawah

asuhan teknologi digital, sehingga anak generasi ini dijuluki ilmuwan sebagai *digital native*, atau *net generation* dan sejenisnya.

Digital native adalah generasi yang lahir dan tumbuh ketika teknologi digital sudah berkembang di masyarakat (Prensky, 2001). Sejak kelahirannya, anak-anak *digital native* sudah langsung bersentuhan dengan teknologi. Ayah bunda yang mendokumentasikan kelahiran mereka dan kemudian mengunggahnya ke media sosial adalah interaksi pertama anak-anak millennium ketiga dengan teknologi digital. Hari-hari mereka juga akrab dengan kehadiran media tersebut. *This new generation...approaches learning and living in new ways for instance they assume connectivity and see the world through the lens of games and play* (Prensky dalam Watson, 2013: 104). Mereka mendengarkan musik dan lagu anak-anak dari media digital. Bahkan tidak jarang *smartphone*, *tab*, atau *gadget* lainnya menjadi benda-benda pertama yang mereka sentuh ketika tangan mereka mulai mampu menggenggam.

Lekatnya media baru berteknologi digital dan kemudian terkoneksi dengan internet dalam kehidupan sehari-hari anak-anak millennium ketiga, dengan sendirinya akan membentuk karakter dan mendorong dimilikinya kompetensi yang berbeda pada anak-anak tersebut. Selayaknya seorang anak yang belajar bahasa ibunya, maka anak *digital native* pun tidak akan merasa asing dengan media tersebut. Bahkan bukan sebuah hal yang mengejutkan jika orangtua menemukan kenyataan bahwa anak-anak mereka justru lebih "terampil" menggunakan *media online*. *"Today's students think and process information fundamentally differently from their predecessors* (Prensky dalam Watson, 2013:104). Dalam kondisi demikian tidak jarang orang tua merasa takjub bahkan bangga ketika tiba-tiba mengetahui anak balitanya sudah bisa bermain *game* atau mengakses internet padahal mereka tidak pernah mengajarnya. Riset yang dilakukan terhadap-anak di Inggris mengungkapkan fakta bahwa, *"a fairly confident generation with children and young people claiming greater online self-efficacy and skills than do their parents* (Livingstone et al, 2005a: 3).

Anak-anak *digital native* seringkali mampu mengakses media *online* karena kejadian-kejadian tidak sengaja dan berulang saat mereka berkesempatan memegang perangkat tersebut. Sentuhan ujung jari seorang anak di sebuah media yang terkoneksi secara *online* akan mampu membawanya ke dunia antah berantah yang bisa jadi penuh warna dan suara yang mereka sukai sehingga

mereka ulang di kesempatan berbeda. Peristiwa demikian adalah peristiwa beresiko dalam level sederhana dari seorang anak *digital native*. Sentuhan pada *smartphone* terkoneksi internet itu bisa jadi akan membawa mereka pada cakrawala luas informasi yang positif dan sekaligus juga membuka kemungkinan membawa mereka pada gelombang informasi yang berbahaya bagi mereka. Adanya informasi *pop-up*, iklan-iklan yang menempel pada aplikasi *game*, *hot links* dan sebagainya ibarat ranjau yang jika tersentuh akan bisa membawa mereka pada situasi berbahaya.

Sentuhan anak *digital native* pada tombol atau *keypad* sebuah perangkat media ibarat peristiwa *trial and error*. Dalam konteks seperti ini maka tanpa disadari anak-anak *digital native* telah belajar untuk berhadapan dengan resiko dan membangun system ketahanannya sendiri. Mereka bisa menjadi kelompok anak yang memiliki ketahanan (*resilience*) yang baik terhadap resiko dan bahaya *online*. Efek katarsis dari terpaan media berpotensi membuat anak-anak millenium ketiga menjadi sosok-sosok *resilient children* yang dijelaskan oleh Haenens et al, (2013:2). sebagai anak-anak yang mampu mengatasi situasi yang dihadapi dan mengubah emosi negatif menjadi lebih positif. "*Resilience children are able to tackle adverse situations in a problem-focused way, and to transfer negative emotions into positive (or neutral) feelings*

Terkait dengan hal tersebut, penelitian Staksrud dan Livingstone (2009) berjudul *Children and Online Risk: Powerless Victims or Resourceful Participants?* menunjukkan bahwa anak dan remaja sesungguhnya memiliki kemampuan untuk mengadopsi hal positif dari internet, mampu bersikap netral dan bisa mengatasi dampak negatif meskipun ada sejumlah kecil anak dan remaja yang memperparah dampak internet. Keyakinan bahwa anak akan belajar bertanggung jawab dalam menggunakan internet juga diungkap oleh Amanda Third dalam penelitiannya, ia mengatakan bahwa, "*children acknowledge that digital media was sometimes a distraction from studies, but note that learning how to manage that tension was part of learning how to engage with digital media responsibly*" (Third et al, 2014: 13).

Kepanikan *Digital Immigrant*: Hasrat Melindungi yang Membunyah

Keinginan orang dewasa untuk melindungi anak-anak dan kekhawatiran bahwa anak akan menghadapi bahaya saat berakti-

vitasi di internet dijelaskan oleh Laura Miller (dalam Trend, 2001: 217) bermula dari pandangan laki-laki terhadap perempuan dan anak secara historis. Ketika peradaban pertama hadir, perempuan dan anak-anaklah yang pertama kali harus "diamankan". *"...base on the idea that women, like children, constitute a peculiarly vulnerable class of people who require special protection from the elements of society men are expected to confront alone.* Pemahaman bahwa perempuan dan anak-anak memiliki tubuh yang lebih rentan daripada laki-laki di dunia nyata ternyata juga terbawa hingga ke ruang online. *"In accordance with the real world understanding that women's smaller, physically weaker bodies and lower social status make them subject to violation by men, there's troubling notion in the real and virtual worlds that women's minds are also more vulnerable to invasion, degradation, and abuse"* (Miller dalam Trend, 2001: 218). Pendapat seperti ini jugalah yang dimungkinkan masih mendominasi pikiran sebagian besar orang dewasa terhadap anak-anak. Ruang *cyber* masih menjadi sebuah kotak Pandora, yang jika dibuka akan mengeluarkan bermacam-macam masalah dan bahkan bahaya bagi anak-anak.

Ruang *cyber* bagi sebagian orang masih seperti ruang yang asing dan membutuhkan penguasaan bahasa asing yang relevan. Pada umumnya, orang yang tidak menggunakan Bahasa Asing sebagai bahasa sehari-harinya (*native*), kemudian akan merasa tidak percaya diri, minder, phobia melihat buku teks berbahasa asing dan sebagainya. Demikian pula dengan orang-orang yang tidak lahir di era digital. Mereka kerap merasa terancam, asing, tidak percaya diri ketika berhadapan dengan kultur baru yang dijalankan anak-anak *digital native*. Prensky (dalam Helsper dan Nyon, 2009: 2) menganalogikan kelompok anak-anak muda *digital native* sebagai, *"native speaker of the digital language of computers, video games and the internet"*. Sementara mereka yang lahir sebelum era digital disebut sebagai *digital immigrants*, mereka yang mencoba belajar menggunakan teknologi baru namun dalam beberapa hal masih terikat dengan masa lalunya, mereka belum sepenuhnya memahami bahasa teknologi yang baru tersebut sehingga kerap kali dihindangi kegagapan dan kecemasan jika harus berhubungan dengan teknologi media baru tersebut. *"Digital immigrants learn - like all immigrants, some better than others - to adapt to their environment, they always retain, to some degree, their 'accent,' that is, their foot in the past"* (Prensky, 2001: 2).

Pernyataan yang kurang lebih sama juga diungkapkan dalam temuan penelitian Setiansah et al., (2013) bahwa sebagian besar orang tua mengalami ketertinggalan dalam penguasaan teknologi informasi dibanding anak-anak mereka.

Bagi seseorang yang bukan *native speaker* sebuah bahasa asing, sesungguhnya terbuka peluang untuk belajar dan bisa berbicara sefasih seorang *native*. Namun bagi sebagian besar, menguasai bahasa asing bukanlah hal yang mudah. Ketidakmampuan mengikuti dan memahami bahasa asing kerap membuat mereka kemudian menghindari, atau membutuhkan alat bantu seperti *subtitle*, *translator* dan sebagainya untuk memahami teks, namun tidak jarang konteks juga menjadi hal yang tidak kalah sulit untuk dipahami. Karena memaknai teks bagaimanapun harus selalu diiringi dengan konteksnya. Hal yang sama bisa juga diterapkan dalam relasi *digital immigrants* dengan teknologi baru dan khalayaknya. Seorang *digital immigrant* bisa saja mampu mengoperasikan teknologi baru, bisa mengakses media sosial, membuka *youtube* dan sebagainya, namun pada saat yang bersamaan dia tidak mampu sepenuhnya memahami konteks atau kultur baru yang melingkupi media tersebut. Sebagai ilustrasi, seorang *digital immigrant* bisa mengakses *youtube* atau media sosial lainnya, tetapi tidak habis pikir melihat anak-anak muda yang begitu gandrung dan bahkan kecanduan dengan media tersebut. Seorang *digital immigrants* bisa juga mengakses musik melalui teknologi yang dimiliki, tetapi dia akan sulit percaya bahwa anaknya akan bisa belajar sambil mendengarkan music melalui *headset* dari *smartphonenya*. *Digital Immigrants don't believe their students can learn successfully while watching TV or listening to music, because the (the immigrants) can't* (Prensky, 2001: 3).

Pengalaman masa lalu, mitos dan historis tentang anak yang perlu perlindungan inilah yang melatarbelakangi kepanikan orang-orang dewasa untuk mengamankan anak-anak milenium ketiga. Orang tua cenderung berang melihat anak-anak yang senantiasa memegang *smartphone* dalam genggamannya mereka. Tidak jarang orang tua serta-merta berpikiran dan bahkan menuduh bahwa anak hanya bermain-main dengan gadget mereka. Pertanyaan seperti, "kapan belajarnya? Mainan HP melulu" akan sering muncul berhadapan dengan jawaban anak, "dari tadi udah belajar, belum sempat mainan." Sebuah situasi yang kini semakin lazim ditemukan, karena belajar bagi anak *digital native* tidak lagi membuat

mereka harus pergi ke perpustakaan, atau membuka buku tebal. Namun belajar pun bisa dilakukan melalui media digital di genggaman tangan mereka.

Memampukan Anak untuk Bertahan dengan *Internet Literacy*

Keinginan untuk melindungi anak adalah sebuah hasrat atau bahkan insting bawaan yang normal. Namun memastikan anak yang disayangi selalu dalam pengawasan bukan hal yang mudah. Dalam kehidupan *offline* saja, dimana orang tua bisa melihat dan menunjukkan langsung dampak dari kondisi yang berisiko dan berbahaya, memastikan bahwa anak selalu aman tidaklah mudah, karena anak tidak selalu berada dalam jangkauan kita. Apalagi dalam kehidupan *online*, dimana batasan ruang, waktu dan bahkan identitas menjadi lebur satu-sama lain. Mengawasi anak-anak aman saat berada di ruang *online* jelas membutuhkan cara baru yang sesuai dengan kultur baru yang ada.

Ketika anak tidak selalu berada dalam jangkauan mata dan pengawasan, maka menjadikan anak memiliki ketahanan (*resilience*) sendiri adalah sebuah pilihan tepat. *Resilience is the ability to deal with negative experiences online or offline* (Haenens et al., 2013:2). Namun membuat anak memiliki kemampuan melindungi diri itupun tidaklah mudah. Mengajarkan anak bersikap hati-hati dan waspada dalam kehidupan *offline* seperti menyebrang jalan dengan aman, berhati-hati saat main di luar rumah dan sebagainya bisa dilakukan dengan membawa anak langsung pada situasi berisiko tersebut. Saat anak jatuh atau melihat peristiwa kecelakaan dia bisa langsung paham rasa sakit akibat tidak berhati-hati. Dengan demikian orangtua dapat mengajarkan anak tentang resiko *offline* dengan membuat simulasi atau menunjukkan sebuah peristiwa beresiko pada anak secara langsung. Namun tidak saat mengajarkan resiko *online* pada anak. Orangtua harus dapat membuat anak paham bagaimana bermain game yang mengandung kekerasan bisa berbahaya bagi mereka, bagaimana konten yang mengandung pornografi juga berbahaya bagi mereka. Sementara saat mereka beraktivitas di ruang *online*, tubuh mereka tetap berada di ruang *offline*.

Menurut Rosen (2017), setidaknya ada tiga cara yang dapat dilakukan untuk bisa membuat anak memiliki ketahanan digital.

There are three approaches to resilience-promoting interventions. The first focuses on reducing and preventing risks. The second approach is asset-focused, emphasizing resources that facilitate children's resilience and positive outcomes. The final approach is process-focused, supporting children's natural adaptational systems.

Alternatif pilihan yang pertama adalah dengan mengurangi dan mencegah resiko *online*. Pada umumnya dilakukan dengan membatasi akses anak pada media *online*, atau mengatur filter pada program atau aplikasi yang biasa dipakai anak, hingga melakukan blocking terhadap aplikasi tersebut. Pilihan pertama ini tampak lebih mudah sehingga lebih sering pula dilakukan. Namun demikian, alih-alih dapat memberikan rasa aman pada anak, proteksi orangtua dengan melakukan filterisasi dan sebagainya justru membuat ketahanan anak menjadi tidak terbangun dengan baik. *"However, as we have discussed, over reliance on risk-focused interventions such as filtering and blocking is not effective way to promote digital resilience"* (Rosen, 2017). Menjauhkan anak dari resiko *online*, membuat anak tidak dapat belajar untuk membuat keputusan, mengambil sikap, mengetahui konten yang positif atau negatif dan sebagainya. Ibarat orangtua yang karena kasih sayangnya pada anak senantiasa berusaha menjauhkan anak dari masalah, maka yang terjadi adalah anak mungkin merasa nyaman namun *survival skill*-nya menjadi tidak terasah. Anak tidak terbiasa menghadapi masalah sehingga menjadi mudah pasrah, tidak percaya diri, dan kurang kreatif.

Alternative pilihan kedua adalah dengan focus pada aset atau perangkat yang digunakan. *"Such an education programme would focus not just on the risks of technology, but on appropriate, safe and enjoyable ways for young people to use it"* (Rosen, 2017). Berbeda dengan pendekatan pertama yang mencoba melindungi anak dari resiko *online* dengan menutup akses anak pada internet, maka pendekatan kedua mencoba melindungi anak dengan membangun ruang *online* yang sesuai dengan usia mereka. Sebagai ilustrasi adalah dengan menyediakan search engine khusus anak, browser khusus anak, seperti Kiddle dari Google. Di ruang itulah anak diharapkan bisa nyaman beraktivitas. Permasalahannya adalah, ruang-ruang *online* khusus untuk anak itu masih terbatas. Dalam pilihan yang terbatas itu anak dimungkinkan untuk merasa bosan dan

pada akhirnya beralih ke ruang online yang lebih besar yang menyediakan variasi hiburan maupun informasi yang menarik bagi mereka.

Upaya ketiga yang menjadi pilihan dalam membangun digital resilience pada anak adalah melalui *process-focused interventions*. Pendekatan ketiga ini tidak lagi focus pada resiko maupun asset yang dapat digunakan untuk mengamankan anak, melainkan focus pada upaya untuk membangun kultur, relasi dan ikatan yang kuat antara anak dengan lingkungannya, khususnya keluarga dan orang tua. *"Parents and carers who are educated about the benefits of an authoritative parenting style and have gained the skills needed to apply it to the digital world are a crucial part of any strategy to make children digitally resilient"* (Rosen, 2017). Upaya membangun ketahanan anak melalui pendekatan ketiga ini tampak lebih memosisikan anak sebagai sosok manusiawi yang memiliki kemampuan untuk berpikir dan membuat keputusan serta mengatasi masalahnya. Di sini peran orang tua sebagai tempat anak bertanya, berdiskusi, hingga meminta nasehat akan apa yang mereka dapatkan atau lakukan di ruang *online* menjadi penting. Hubungan sosial dan pertemanan yang baik di antara anak-anak juga akan membuat anak lebih mampu membangun daya kritis dan mencari solusi ketika berhadapan dengan masalah di ruang online. *The most frequently adopted response among children when facing online risks is the communicative approach, seeking social support and talking with someone. For all online risks, children prefer talking to their peers (63-86%) or parents (48-54%)* (Haenens & Tsaliki).

Komunikasi yang terjalin dengan baik antara anak dengan orang tua akan menjadi modal awal bagi anak di dalam membangun ketahanan digitalnya. Orang tua juga bisa memberikan modal pengetahuan dan membuat anak bisa memiliki *digital literacy* yang baik. Buckingham (2006: 265) mengatakan bahwa *digital literacy* bisa dipahami dalam dua aspek, pertama dalam definisi fungsional, yaitu, *"amount to a minimal set of skills that will enable the user to operate effectively with software tools, on in performing basic information retrieval tasks."* Dalam konteks ini, orangtua yang merupakan *immigrants native* bisa jadi justru tidak lebih terampil dibanding dengan anak-anaknya yang merupakan *digital natives*. *Digital literacy* dalam konsep pertama ini lebih berfokus pada *hardskill* anak di dalam mengakses dan mengoperasikan media

internet. Namun tidak kalah penting dari batasan pertama adalah, batasan *digital literacy* yang lebih mengedepankan daya kritis anak khususnya terkait dengan *online safety*. *Digital literacy is much more than a functional matter of learning how to use a computer and a new keyboard, or how to do online search...they also need to be able to evaluate and use information critically* (Buckingham, 2006: 267). Di sinilah orang tua bisa berperan lebih banyak. Orang tua bisa memberikan panduan tentang konten media yang positif dan atau negatif bagi anak, bagaimana anak harus bersikap jika menemukan konten demikian di internet dan sebagainya sehingga anak bisa menjadi generasi yang melek dan memiliki ketahanan digital. *"From this perspective, a digitally literate individual is one who can search efficiently, who compares a range of sources, and sort authoritative from non-authoritative, and relevant from irrelevant, documents"* (Livingstone et al, 2005:31).

Penutup

Kehadiran media baru berbasis digital dalam kehidupan anak-anak di era millennium ketiga ini sudah tidak terelakkan lagi. Tidak bisa dipungkiri pula bahwa anak-anak digital native itu telah tumbuh di bawah asuhan teknologi, sebuah kondisi yang tidak saja beresiko namun juga dalam kondisi tertentu bisa berbahaya bagi anak-anak. Namun demikian hasrat orangtua untuk melindungi anak hendaknya tidak kemudian justru melemahkan anak. Membangun ketahanan digital pada anak justru dapat dilakukan dengan menghadapkan anak pada resiko dan bahaya sehingga anak terlatih untuk menyikapi, mencari solusi, mengatur emosi dan menentukan tindakan ketika berhadapan dengan resiko tersebut. Dalam hal ini, tugas orang tua adalah memastikan anak tidak berhadapan dengan resiko online tanpa bekal pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*) dan karakter (*attitude*) sehingga ketahanan digital anak dapat terbangun.

REFERENSI

- Buckingham, David. 2006. "Defining Digital Literacy, What do Young People Need To Know about Digital Media?" dalam *Digital Kompetensi*. Vol 1 No 4.
- Coleman, J. dan Hagell, A. 2007. *Adolescence, Risk and Resilience: Against the Odds*. West Sussex: John Wiley & Sons

- Erlinda. 2014. Upaya Peningkatan Anak dari Bahaya Kekeraan, Pelecehan dan Eksploitasi. Dalam <https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/users/12/SESI%20II%20-%20202.%20paparan-kementerian-2014-nov-bandung-erlinda-REV-fix.pdf> diakses 8 Juni 2017
- Gatot. 2014. "Riset Kominfo dan UNICEF mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet (Siaran Pern No. 17/PIH/Kominfo/2/2014)" dalam https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers akses 13 juni 2017
- Haenens, Leen, Vandoninck, Sofie, dan Donoso, Veronica. 2013. *How to Cope and Build Online Resilience?* EU Kids Online. Januari 2013
- Haenens, Leen dan Tsaliki, Liza. *Risk versus Harm, Children's Coping Profiles.*
- Hasebrink, U. Livingstone, S. dan Haddon, L. 2008. *Comparing Children's Online Opportunities and Risks across Europe: Cross-national Comparisons for EU Kids Online.* London: EU Kids Online
- Helsper, Ellen dan Enyon, Rebecca. 2009. "Digital Natives: Where is the Evidence?" dalam *British Educational Research Journal*
- Klinke, A dan Renn, O. 2002. "A New Approach to Risk Evaluation and Management: Risk based, precaution-based, and discourse-based strategies" dalam *Risk Analysis* Vol. 22 No. 6
- Livingstone, S. 2003. *The Changing Nature of Audiences: From The Mass Audience to the Interactive Media User [online].* London: LSE Research Online
- Livingstone, S. 2004. "The Challenge of Changing Audiences: or what is the Audience Researcher to do in the age of the internet?" dalam *European Journal of Communication*, Vol 19. No.1
- Livingstone, S., van Couvering, E. & Thumim, N. 2005. *Adult Media Literacy: A Review of Research Literature.* London: Ofcom
- Livingstone S., Biber, M dan Helsper, E. 2005a. *Internet Literacy Among Children and Young People: Finding from the UK Children Go Online Project.* London: LSE Research Online
- Livingstone, S. 2008. "Internet Literacy: Young People's Negotiation of New Online Opportunities" dalam *Digital Youth, Inno-*

- vation and The Unexpected*. Edited by. Tara McPherson. The Jon D and Chaterine MacArthur. Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambdrige: The MIT Press
- Livingstone, S. 2013. "Online Risk, Harm and Vulnerability: Reflections on the Evidence Base for Child Internet Safety Policy" dalam ZER Vol. 18. No. 35. Hal. 13-28. ISSN: 1137-1102
- Miller, Laura .2001. "Women and the Children First: Gender and the Settling of the Electronic Frontier", dalam David Trend (ed.). *Reading Digital Culture*. Malden: Blackwell Pubsihers
- OEDC Council. 2012. The Protection of Child Online. *Recommedantion of the OEDC Council: Report on Risks Faced by Children Online and Policies to Protect Them*.
- Prensky, M. 2001. "Digital Natives, Digital Immigrants" dalam Horizon Vol. 9. No. 5
- Rosen, Rachel. 2017. *Ordinary Magic for The Digital Age: Understanding Children's Digital Resilience*. Parent Zone
- Setiansah, M. Prastyanti, S. dan Pangestuti, S. 2013. "Pengembangan Model Ketahanan Sosial Masyarakat Terhadap Dampak Media Massa Melalui Pemberdayaan PKK sebagai Agen Media Literacy di Kabupaten Banyumas" *Jurnal Acta Diurna*. Vol. 9 No 2. 2013
- Staksrud, E dan Livingstone, S. 2009. "Children and Online Risk: Powerless Victims or Resourceful Participants?" dalam *Information, Communication, Society*, No. 12. Vol. 3 ISSN: 1369-118X
- Third, Amanda, etal. 2014. *Children's Rights in the digital age: A Download from Children Around the World*. Melbourne: Young & Well Competitive Research Centre
- Watson, Ian Robert. 2013. "Digital Natives or Digital Tribes?" dalam *Universal Journal of Educational Research* Vol. 1 No. 2. Hal. 104-112.