

Pendidikan Literasi Media untuk Menghadapi Risiko Online dan Jaringan Komunikasi Remaja di Internet

Amia Luthfia

Jurusan Marketing Communication
Bina Nusantara University (Binus University)
thfia@gmail.com

Abstract: *Internet usage can not be separated from the adolescents' life nowadays. They use internet mainly for obtaining pleasure, although some of them are using it to help them in doing their school assignments. Internet is like a double edged sword for adolescents. Internet has risks too for the adolescents, such as exposure to pornography, violent / racism content, misleading advertising, cyber bullying, and to certain extent we also heard that the contact with pedophile was done through internet (social media). Internet has made the outsider can reach adolescents from their personal subsystems. Internet is able to take them out of the boundaries of the community level and out of the social network which has been "kept" them. The question is, "are they aware the risk of using the internet?" To prevent things get worse in adolescents' abuses, media literacy education is the answer and should be part of the Indonesian education system.*

Keywords: *media literacy, online risks, communication network, adolescent, Internet.*

Remaja dan pra-remaja usia 9-18 tahun yang hidup di tahun 2014 ini diberi berbagai nama seperti "digital generation"; "generation next, generation z, net generation". Bahkan beberapa julukan diberikan untuk generasi ini seperti

"fast-forward children", "the age of butt-dialing", "the screen teens" karena kehidupan mereka berada di lingkaran peralatan elektronik dan dunia maya. Internet, game, media sosial, instant messaging membuat mereka mengalami percepatan untuk hal-hal

yang semestinya belum mereka alami, bahkan “*too much, too soon, too fast*”. Mereka cenderung lebih impulsif, lebih agresif, lebih cepat “matang” daripada usia biologisnya karena mereka terlalu mudah mendapat akses ke berbagai hal negatif (Steiner-Adair & Barker, 2013; Livingstone, 2009; Tapscott, 2009).

Anak dan remaja dalam perkembangan sosial kognitifnya adalah golongan yang krusial, rentan dan mudah terpengaruh berbagai hal dari lingkungan. Tapi sebaliknya mereka ternyata memiliki kreativitas, keterampilan yang canggih dan kompeten menggunakan peralatan elektronik terutama berbasis internet. Bagi generasi digital ini, pengalaman menggunakan internet sebagai tempat baru yang sangat berharga untuk eksplorasi sosial dan ekspresi diri. Sayangnya, lingkungan tidak dapat memberikan ruang yang cukup kaya agar mereka berkembang tanpa mereka perlu menghadapi berbagai risiko yang membahayakan mereka (Livingstone, 2011).

Drotner (2000) dalam Livingstone (2011) menyebut generasi ini sebagai “*cultural pioneers*” dalam konteks penggunaan teknologi media baru yaitu sebagai pusat inovasi, interaksi dan integrasi. “Inovasi”, yaitu mereka mampu mengkombinasikan berbagai jenis media, mampu melakukan beberapa aktivitas dalam satu waktu, mengaburkan batas antara produksi dan pemakaian, dan mampu secara kreatif memanfaatkan setiap peluang yang ada melalui media baru ini. “Interaction”, dimana mereka mampu saling terlibat melalui berbagai jenis media dan berbagi berbagai jenis konten, serta membuka peluang untuk *intertextuality* dan *connectivity*. “Integration”, ketika mereka mentransformasikan perbedaan antara komunikasi tatap muka (*primary socialization*) dengan *mass-mediated communication* (*secondary socialization*) yang meng-

hasilkan berbagai bentuk dan jenis *mediated communication*.

Menurut Tapscott (2009), generasi ini memiliki delapan norma yaitu: (1) kebebasan, karena Internet memberikan kebebasan untuk memilih dan menentukan dari berlimpahnya pilihan; (2) *customization*, segalanya bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan, Internet dan berbagai aplikasinya menawarkan segala sesuatu dapat disesuaikan; (3) mampu meneliti dengan cermat; (4) integritas, generasi ini menganggap penting untuk jujur, baik hati—perhatian, bertindak transparan, berkomitmen, serta memiliki toleransi tinggi; (5) kolaborasi; sejak awal kehidupannya, generasi ini sudah berkolaborasi di *group chat*, bermain multiuser games, berbagi file tugas sekolah, mereka mendiskusikan merk, produk, pelayanan bahkan kinerja perusahaan/pemerintah di forum internet. Mereka bahkan membawa budaya kolaborasi ini ke dunia kerja dan bisnis; (6) *entertainment*, yaitu semua harus menyenangkan; (7) cepat, mereka hidup di dalam lingkungan yang serba instan dan menuntut kecepatan tinggi, sehingga mereka pun menuntut respon yang cepat dari lingkungannya; (8) inovasi, adalah bagian dari kehidupan generasi ini karena mereka tumbuh di era inovasi dan perubahan yang cepat dan terus-menerus. Mereka mampu sebagai produser sekaligus konsumen dan menuntut lingkungan belajar dan bekerja yang inovatif dan kreatif juga. Internet yang mencetus terbentuknya norma-norma tersebut sehingga kemudian menjadi karakteristik kepribadian mereka. Cara otak mereka bekerjapun berbeda, mereka memproses informasi visual lebih cepat, *team player*, *multitasker*, dan imajinatif (Tapscott, 2009).

Walaupun aktivitas online remaja yang paling populer saat ini adalah berinteraksi

melalui media sosial, secara umum aktivitas online remaja dapat dikelompokkan untuk tujuan eksplorasi, menciptakan sesuatu, belajar, berbagi, membangun jaringan bahkan ada yang bertujuan untuk “menjatuhkan” seseorang (Livingstone, 2011). Lebih detail, Livingstone menjabarkan penggunaan internet pada remaja sebagai berikut:

konten di internet berhubungan dengan status sosial ekonomi remaja tersebut. Remaja yang salah satu orang tuanya sarjana cenderung menciptakan konten (Hargittai & Walejko, 2008).

Untuk konteks Indonesia, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan jumlah pengguna

Tabel 1.
Penggunaan Internet pada Remaja

90% mengerjakan tugas sekolah	40% mengunjungi situs hobi
94% mencari informasi	34% membuat website/blog
72% mengirim/menerima email	28% mengunjungi situs olahraga
70% bermain games	26% (+12thn) membaca berita
55% instant messaging	25% (+12thn) mencari nasihat
55% (+12th) mengunjungi situs politik, masalah sosial	23% mencari informasi gadget
46% download musik	22% vote sesuatu
44% (+12thn) mencari informasi sekolah/karir	21% mengunjungi chat room
44% mengisi kuis	17% mengunggah foto / cerita
40% (+12thn) berbelanja online	10% mengunjungi situs porno dengan sengaja

Sumber : (Livingstone, Internet, Children, and Youth, 2011)

Dilihat dari data di atas, walaupun dari sebagian besar aktivitas online remaja sebagai penerima pesan, ternyata remaja juga secara aktif menciptakan pesan seperti membuat video, musik, puisi, tulisan, foto artistic, membuat blog dan website, dan lain-lain. Minimal mereka menciptakan 1 jenis konten yang kemudian mereka posting online. Artinya remaja tidak hanya sebagai konsumen informasi tapi mereka juga sebagai produser. Aktivitas kreatif yang paling populer dilakukan adalah menciptakan musik 34,2%, disusul dengan membuat foto artistic 27,6%. Remaja perempuan lebih senang membuat puisi atau tulisan, sedangkan remaja laki-laki lebih senang membuat musik. Ternyata aktivitas kreatif membuat

internet di Indonesia tahun mencapai 88 juta orang hingga akhir tahun 2014. Berdasarkan populasi, jumlah pengguna internet terbanyak adalah di provinsi Jawa Barat sebanyak 16.4 juta, diikuti oleh Jawa Timur 12.1 juta pengguna dan Jawa Tengah 10.7 juta pengguna. Survei yang dilakukan Kementerian Kominfo, Kementerian PPPA bersama UNICEF menunjukkan bahwa setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia adalah pengguna internet. Media digital pun saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan (Kominfo, 2014). Dari hasil penelitian pada 400 remaja yang disurvei oleh Menkominfo dan UNICEF menunjukkan, motivasi remaja mengakses Internet untuk mencari infor-

...ternyata
remaja juga
secara aktif
menciptakan pesan seperti
membuat video, musik,
puisi, tulisan, foto artistik,
membuat blog dan website,
dan lain-lain.



masi, untuk terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan. Lebih detailnya, sebanyak 77,4% responden menggunakan Internet untuk mengakses akun media sosial, 64,5% respon menggunakannya untuk pendidikan dan menyelesaikan tugas sekolah, 63,2% untuk bermain game online, 49,4% menggunakan YouTube dan 36,2% untuk browsing. Seluruh responden boleh mengisi lebih dari satu jawaban (Kominfo, 2014).

Data tersebut menguatkan penelitian yang dilakukan Qomariyah (2009) di Surabaya. Aktivitas menggunakan internet dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu untuk mencari informasi, untuk kesenangan dan hiburan, untuk komunikasi dan untuk transaksi (membeli produk). Aktivitas berinternet lebih dominan untuk tujuan memperoleh kesenangan, walaupun mereka juga banyak melakukannya untuk tujuan tugas sekolah. Rata-rata internet dikenal remaja ketika mereka berusia 12 tahun didorong oleh tugas-tugas sekolah yang membutuhkan informasi melalui internet. Mereka belajar melakukan aktivitas internet dari teman sebaya mulai dari membuat akun di

media sosial, mencari informasi, bermain game, termasuk mengunjungi situs-situs pornografi (Qomariyah, 2009).

Saat ini, hampir semua remaja di perkotaan Indonesia memiliki akun media sosial. Bahkan lebih dari 60% memiliki lebih dari satu akun. Dari semua media sosial yang populer di Indonesia, akun Facebook yang paling sering mereka gunakan, disusul Twitter di tempat ke-2 (Juditha, 2011). Juditha (2011) meneliti aktivitas remaja di Facebook, hasilnya menunjukkan 23% menulis/membaca komen, 25% membaca informasi di akun FB orang lain, 21% update status, 13% bermain game, sisanya upload foto/video dan menulis di *wall* teman.

Trend penggunaan jenis media sosial dan apa dilakukan remaja di media sosial bisa jadi berubah. Maka perlu diteliti lagi perkembangannya karena sekelompok remaja menyatakan mereka sekarang lebih sering mengakses Instagram, Line, Snap Chat dan Path serta mulai meninggalkan Facebook.

Risiko Online

Kita semakin sering mendengar berita-berita negatif yang berhubungan dengan internet mulai dari penipuan, prostitusi, *predator online*, *cyberbullying*, pedofili, kecanduan internet dan game online, sampai pada makin maraknya pornografi. Tentunya hal ini sangat mencemaskan kita sebagai orang tua.

Internet sebagai pedang bermata dua, di satu sisi bermanfaat sebagai sumber informasi (Livingstone, 2009; Qomariyah, 2009); media dakwah dan belajar (Setiawan, 2011); bermanfaat dalam proses belajar mengajar (Bosch, 2009). Tapi di sisi lain dapat merugikan (Cho & Cheon, 2005) seperti turunnya prestasi belajar (Karman, 2012); kontak dengan orang tak dikenal (Ju-

ditha, 2011), mengunjungi situs pornografi (Qomariyah, 2009), kecanduan (Cho & Cheon, 2005; Leung & Lee, 2011) bahkan kematian (Livingstone, 2009; Steiner-Adair & Barker, 2013).

Critcher (dalam Livingstone, 2011) menyatakan bahwa sebuah media yang baru, sebagai produk dari teknologi baru atau aplikasi baru yang kemudian berkembang dan diterima pasar, kontennya cenderung dipandang seperti hal yang buruk atau menakutkan bagi sebagian orang, tapi sangat menarik bagi sebagian yang lain. Tentunya segala sesuatu yang baru terutama media digital yang begitu mempesona, dapat berbahaya untuk anak-anak karena anak-anak belum membedakan antara realitas dan fantasi dengan baik.

Walaupun banyak dianggap sebagai penyumbang keburukan bagi anak dan remaja, pada kenyataannya media Internet juga menciptakan kesempatan bagi penggunaannya (Tapscott, 2009; Livingstone, 2011). Akan tetapi sangatlah sulit untuk benar-benar memisahkan antara kesempatan (*opportunity*) dengan risiko (*risk*) dan kita tidak dapat mempolarisasikan dua hal ini terus menerus. Di satu sisi remaja melakukan aktivitas positif yang disetujui oleh kita, tapi di sisi lain mereka bereksplorasi dengan melakukan aktivitas yang dianggap berisiko (Livingstone, 2011).

Sonia Livingstone (2011) menyatakan terdapat berbagai risiko online yang dapat membahayakan anak dan remaja, yaitu: kontak dengan pedofili (*“grooming”*); terpapar konten kekerasan, kekerasan seksual, materi rasism, iklan; mengalami cyberbullying, penguntitan, pelecehan, perjudian, penipuan; melakukan tindakan yang melukai diri seperti bunuh diri, bulimia, anorexia, dan lain-lain. Tapi apakah remaja mengetahui dan memahami semua risiko ini?

Meskipun masih diperdebatkan, risiko online (*online risks*) secara umum didefinisikan sebagai satu set pengalaman heterogen yang sengaja maupun tidak sengaja yang dapat membahayakan pengguna Internet yang meliputi terpapar pornografi, menyakiti diri, kekerasan, rasisme atau konten kebencian, kontak dengan pelaku pedofili atau pelecehan, cyberbullying, *“happy slapping”* atau pelanggaran privasi. Definisi ini lalu dibedakan menjadi (1) risiko konten (*content risks*), yaitu anak tidak diperkenankan sebagai penerima pesan yang tidak sesuai untuk usianya; (2) risiko kontak (*contact risks*), yaitu anak-anak dalam kelompok atau personal yang berpartisipasi dalam komunikasi yang berisiko; (3) tindakan berisiko (*conduct risks*) yaitu anak-anak yang bertindak sendiri untuk berkontribusi membuat konten berisiko atau kontak berisiko (Staksrud & Livingstone, 2009).

Selanjutnya Leung & Lee, (2011) mengelompokkan risiko-risiko online tersebut menjadi tiga, yaitu: (a) sebagai target dari pelecehan (*harassment*); (b) *privacy exposure*; (c) konsumsi konten pornografi dan kekerasan. Pelecehan seksual melalui Internet adalah tindakan yang jelas bermaksud jahat untuk melakukan agresi terhadap seseorang. Tindakannya dapat berbentuk pelecehan yang disengaja atau memperlakukan seseorang atau membuat komentar kasar/buruk/menjijikan kepada seseorang ketika online (Ybarra, Diener-West & Leaf, 2007 dalam Leung, 2014). *Privacy exposure* mengacu pada ketidakmampuan untuk mengontrol informasi tentang diri sendiri melalui Internet terutama mengenai siapa yang dapat mengakses informasi tersebut. Livingstone dan Helsper (2007) menemukan bahwa membuat teman online dapat dikategorikan sebagai perilaku

berisiko, terutama ketika ini menyebabkan pertemuan *offline*, seperti memiliki memberikan informasi pribadi (seperti alamat email, nomor telepon, alamat rumah, dan informasi kartu kredit) secara online (Leung, 2014).

Bagaimana dengan risiko online di Indonesia? Apakah sudah menunjukkan alarm kegentingan? Apakah sudah ada tindakan pencegahan yang telah dilakukan agar semua hal yang merugikan anak dapat dikurangi? Livingstone (2009) menelusuri hasil penelitian penggunaan internet dan risiko di beberapa negara. Negara-negara yang difusi Internetnya belum lama terjadi (*new adopter countries*), ternyata risiko online yang terjadi lebih tinggi dibandingkan negara-negara yang lebih dulu mengadopsi internet. Hal ini terjadi karena sistem pencegahan belum dibangun, begitu pula dengan sistem penindakannya (Livingstone, 2009). Indonesia termasuk negara yang baru saja mengadopsi Internet dan belum membangun sistem pencegahan serta sistem penindakan yang baik. Artinya, risiko online di Indonesia diasumsikan lebih tinggi dibandingkan di negara-negara seperti Inggris, Australia, USA.

Kementerian Komunikasi dan Informasi, Komisi Perlindungan Anak dan UNICEF pada 2014 melakukan studi yang menelaah aktivitas dan perilaku *online* di kalangan anak dan remaja terutama pada aspek cara penggunaan, motivasi mereka menggunakan internet dan potensi risiko yang mereka hadapi dalam dunia digital. Hasil studi tentang potensi risiko menunjukkan bahwa banyak anak dan remaja memberikan informasi pribadi seperti alamat rumah, nomor telepon, atau alamat sekolah; remaja tidak terlindungi dari konten negatif yang ada di internet dan sebagian besar mereka tertera pada konten negatif tanpa sengaja melalui pe-

san *pop-up*, melalui *link* yang menyesatkan, iklan bernuansa vulgar (Kominfo, 2014). Lebih menyedihkan lagi, menurut Menter Kominfo saat itu, Tifatul Sembiring, "berdasarkan penelitian di 12 kota besar pada 4000 pelajar, 50 persen pelajar mengaku pernah mengakses situs pornografi." Lalu, 60 persen dari seluruh siswa mengakses situs pornografi telah melakukan tindak lanjut seperti *kissing* dan *petting*. Dan 50 persen di antaranya sudah pernah melakukan hubungan intim (*Tempo.Co*, 2014). Konten dan pesan seksual termasuk ke dalam kategori risiko online yang kerap menerpa anak-anak dan remaja (Leung & Lee, 2011).

Konten dan pesan seksual kerap menerpa anak dan remaja di Indonesia mulai dari Aceh sampai Papua. Bahkan di Pegunungan Tengah Papua, sebagian remaja rentan berhubungan seks sejak SMP ketika mereka mulai mengenal ketertarikan terhadap lawan jenis dan mulai berpacaran. Apalagi peredaran video porno, khususnya lewat telepon seluler kian marak. "Setelah melihat video porno, banyak teman ingin melakukannya," kata Salemi, siswa kelas XII di Wamena (Wahyudi, 2015). Kemampuan remaja mengakses situs porno dipelajari dari teman-temannya sebayanya, dimana awal mulanya mereka menggunakan Internet untuk mencari materi pelajaran dan tugas sekolah (Qomariyah, 2009). Terlihat bahwa peredaran konten seksual dan hal-hal negatif lainnya melalui telepon seluler dilakukan remaja di dalam jaringan sosial mereka.

Tidak hanya *content risks* yang menjadi masalah mengkhawatirkan tapi kejadian akibat *contact risks* ternyata lebih membuat hati miris dan kondisinya lebih genting. Dari hasil penelusuran di kompas.com tahun 2013 sampai 2015, setidaknya terjadi 12

peristiwa kriminal akibat remaja 14-19 tahun bertemu dengan kenalan baru di Facebook yang tidak mereka ketahui asal usulnya. Peristiwa kriminal tersebut menjadikan korban yang semuanya remaja putri mengalami kejadian yang sangat menyedihkan, mulai dari dibawa lari, disekap, diculik, dicabuli bahkan sampai diperkosa bergilir oleh 12 orang. Bahkan beberapa korban ternyata baru berkenalan beberapa hari di Facebook lalu bersedia bertemu di suatu tempat dan akhirnya menjadi korban kejahatan.

Tidak hanya remaja putri yang menjadi korban kejahatan, tapi juga remaja putra pun menjadi korban. Seperti diambil harta bendanya ketika bertemu kenalan baru di Facebook, juga menghilang karena menemui kenalan wanita di Facebook. Kejadian-kejadian itu terjadi tidak hanya di kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, tapi juga terjadi di Tenggarong, Kabupaten Probolinggo, kota kecil di Lampung dan salah satu kabupaten di Bengkulu. Dari hasil pemberitaan, terlihat bahwa remaja-remaja itu secara sengaja dikontak oleh pelaku kejahatan karena tertarik karena kecantikan dan kemolekan tubuhnya, juga mereka tidak sengaja berkontak dengan orang-orang yang benar-benar di luar jaringan pertemanannya lalu menjalin hubungan tanpa menyadari bahaya yang mengancam akibat perkenalan tersebut.

Lebih menyedihkan lagi, para pelaku penculikan dan pemerkosaan juga masih berusia remaja, bahkan ada pemerkosa yang masih berusia 15 tahun. Mereka mengakui sebelum melakukan pemerkosaan, mereka mengakses situs porno terlebih dahulu. Jadi, mereka melakukan 2 kegiatan *conduct risks* sekaligus, yaitu sengaja mengakses situs porno dan mencari korban kejahatan di media sosial.

Risiko online pada remaja di Indonesia ternyata sudah meliputi *content risks*, *contact risks* dan *conduct risks*. Lokasi terjadinya online risks pada remaja pun sudah tidak lagi terkonsentrasi di kota-kota besar yang memiliki akses Internet bagus, tapi sudah terjadi di wilayah-wilayah kabupaten mulai dari Aceh sampai Papua. Dapat dibayangkan risiko yang akan semakin meningkat sejalan dengan semakin meratanya akses Internet dan meningkatnya kapasitas serta kecepatan Internet di seluruh Indonesia. Apalagi dengan karakteristik media digital ditambah kemampuan berbagai aplikasi dan perangkat lunak media komunikasi yang berjaringan, interaktif, *many to many users*, diasumsikan akan meningkatkan risiko online. Lalu, seberapa besar peningkatan risiko online yang akan terjadi bila peningkatan jangkauan akses dan kapasitas Internet meningkat 10% saja? Apakah dua kali lipat? Tiga kali lipat?

” ...remaja tidak terlindungi dari konten negatif yang ada di internet dan sebagian besar mereka terterpa konten negatif tanpa sengaja melalui pesan *pop-up*, melalui *link* yang menyesatkan, iklan bernuansa vulgar.

Jaringan Komunikasi Remaja di Internet

Jaringan sosial adalah bentuk relasi manusia yang sudah ada sejak dahulu karena sifat dasar manusia yang selalu ingin berkomunikasi dan terhubung dengan manusia lainnya. Bahkan jaringan sosial manusia (*the human web*) lahir bersamaan dengan perkembangan kemampuan manusia berbicara. Skala *human web* semakin hari semakin berkembang dan jaringan yang sekarang adalah jaringan seluruh dunia—*worldwide*. Hampir dipastikan, mungkin sudah tidak ada lagi kelompok masyarakat yang terisolasi.

Teknologi digital dan transmisi *broadband* telah menjadikan era saat ini disebut abad berjaringan karena jaringan telah menjadi bagian dari sistem kehidupan manusia. Hampir semua hal terintegrasi dan saling terhubung. Mulai dari infrastruktur komunikasi, transportasi, management, pelayanan dan terintegrasinya semua jenis data apakah itu suara, teks, data dan gambar. Saat ini, jaringan sosial yang didukung dengan jaringan media tersedia di semua lapisan masyarakat dan semua subsistem masyarakat. Mulai dari level yang paling dasar yaitu jaringan dari hubungan-hubungan antarpribadi, lalu jaringan dari hubungan antar kelompok dan organisasi, lalu jaringan di dalam sistem sosial yang berubah jaringan individu, kelompok dan organisasi dan sampai pada jaringan global. Internet telah menciptakan struktur *hyperlink* yang luas sehingga hubungan-hubungan antara jaringan sosial dan jaringan telekomunikasi semakin kuat dan cepat dari hari ke hari. Internet pula yang telah menjadikan interaksi ini terjadi melampaui batas-batas level masyarakat, dan masuk ke dalam jaringan *worldwide web*.

Van Dijk (2006) mendefinisikan jaringan (*network*) sebagai *a collection of links*

between elements of unit. Elemen-elemen ini disebut noktah dan unit-unitnya disebut sistem. Jumlah terkecil dari elemen-elemen adalah tiga dan jumlah terkecil dari hubungan (*links*) adalah dua. Hubungan tunggal dari dua elemen disebut *relation(ship)* (van Dijk, 2006). Noktah-noktah ini bisa mewakili orang, kelompok kerja dan organisasi. Satu noktah ditujukan untuk satu entitas. Relasi yang terjadi karena adanya “komunikasi dengan” atau “menyediakan data untuk” diwakili oleh saluran-saluran yang menghubungkan noktah-noktah tersebut. Saluran-saluran ini disebut *links, ties*, atau *arcs* (Monge & Contractor, 2003).

Jaringan sosial terkecil yang dimiliki remaja adalah hubungan di dalam keluarga. Semakin meningkat usianya, remaja pun memiliki jaringan sosial yang lebih luas yang terbentuk dari hubungan yang terjalin di sekolah, di lingkungan sekitar tempat tinggal, di tempat kursus dan di konteks-konteks lain. Jaringan sosial ini sekaligus membentuk jaringan komunikasi, dimana kontak-kontak yang dimiliki oleh remaja membentuk pola-pola hubungan tertentu sebagai akibat mengalirnya arus pesan dari satu kontak ke kontak lain (para komunikator) sepanjang waktu dan di berbagai tempat (Monge & Contractor, 2003).

Jaringan komunikasi remaja ini dapat ditelaah dengan menggunakan *network analysis*. *Network analysis* digunakan untuk mengidentifikasi setiap entitas memiliki hubungan komunikasi dengan entitas yang lain. Teknik analisis ini membantu para peneliti untuk menampilkan dan menggali data tentang sifat dan elemen dari hubungan-hubungan yang ada.

Oleh karena internet telah membuat orang-orang saling terkoneksi dalam skala global, analisis jaringan harus dilakukan pada level jaringan global. Analisis pada le-

vel jaringan global ini memiliki dua elemen yaitu *density* dan *network centralization*. *Density* adalah konsep yang merujuk pada keluasan atau kelengkapan relasi-relasi yang ada di dalam sebuah jaringan. *Density* ini diukur berdasarkan rasio antara total hubungan yang ada dengan kemungkinan hubungan yang dapat terjadi sehingga diperoleh gambaran berapa prosentasi kemungkinan hubungan ada. Jaringan yang hanya memiliki sedikit hubungan disebut *sparse* dan jaringan yang memiliki banyak hubungan atau sangat terkoneksi disebut *dense*. Sedangkan *network centralization* adalah konsep payung yang menelaah bagaimana variasi dari sentralitas setiap individu di dalam jaringannya. Sebuah jaringan dikatakan tersentralisasi bila hanya sedikit individu yang memiliki skor sentralitas yang tinggi dibandingkan individu-individu lain di dalam jaringannya (Monge & Contractor, 2003). Internet diasumsikan telah meningkatkan *density* jaringan-jaringan komunikasi yang ada di masyarakat. Internet membuat semakin tingginya total hubungan yang dimiliki oleh seseorang sekaligus dapat meningkatkan dengan tajam kemungkinan hubungan yang dapat terjadi (*possible links*) dari seseorang.

Remaja dalam kehidupannya sehari-hari tidak dapat terlepas dari jalinan teman sebayanya, selain kehidupan di dalam keluarga dan pendidikan formal. Memahami realitas dan dinamika kelompok teman sebaya (*peer group*) menjadi penting karena pada masa remaja, anak cenderung menjauh dari keluarga dan mendekatkan diri dengan teman-temannya baik selama di sekolah atau di luar sekolah. Sebaliknya, remaja yang tidak memiliki jalinan pertemanan yang baik, menjadikan media sebagai tempat pelarian (Lull, 1985).

Remaja memiliki karakteristik perilaku yang khas di dalam kelompoknya, yaitu

ikatan kelompok yang sangat kuat dan pengaruh teman sebaya yang begitu dominan. Selain itu, secara alami remaja juga memiliki keinginan yang kuat untuk meningkatkan *density* dan selalu berusaha untuk menjadi pusat dari jaringannya, dengan kata lain menjadi populer. Mereka pun sangat mudah untuk saling mempengaruhi. Bagaimana remaja terpengaruh dan mempengaruhi teman-temannya lalu kemudian mengikuti perilaku temannya, dapat dijelaskan melalui *Contagion Theories*.

Pendekatan *contagion* menjelaskan tentang pengetahuan, sikap dan perilaku anggota satu kelompok masyarakat atau institusi berdasarkan informasi, sikap dan perilaku orang lain di dalam jaringan dimana mereka terhubung. Pada dasarnya *Contagion Theories* ini memberikan fokus perhatian pada bagaimana para aktor—dalam hal ini remaja—“ditulari” oleh sikap dan perilaku aktor lainnya. Orang akan cenderung dipengaruhi oleh orang lain di dalam jaringan komunikasinya terutama yang memiliki kontak langsung dengan dirinya. Juga, mereka yang

” ...jaringan yang sekarang adalah jaringan seluruh dunia—*worldwide*. Hampir dipastikan, mungkin sudah tidak ada lagi kelompok masyarakat yang terisolasi.

memiliki hubungan dengan pola struktural yang sama di dalam jaringan komunikasinya, cenderung akan saling mempengaruhi. *Social Learning Theory* dan *Institutional Theory* dapat menjelaskan bagaimana proses *mimetic* mengarah pada penularan (*contagion*), dimana orang dan institusi menirukan praktek dan tindakan orang/institusi lain yang berada di dalam jaringan mereka (Monge & Contractor, 2003).

Dengan adanya teknologi komunikasi mobile digital seperti *smartphone* dengan aplikasi media sosial di dalamnya, proses “tular-menular” dapat terjadi di dalam jaringan komunikasi online yang begitu luas dan melintasi jarak dan budaya. Selain itu media digital dan Internet bagi remaja Indonesia adalah teknologi komunikasi yang baru dan kecanggihannya begitu mempesona mereka. Monge dan Contractor (2003) menyatakan bahwa orang akan lebih rentan terhadap penularan pengaruh sosial ketika mereka menghadapi situasi/hal yang baru atau situasi ambigu. Artinya ketika remaja sedang terpesona dan begitu ingin tahu akan media digital dan Internet, mereka berada dalam kondisi yang rentan untuk mudah tertular berbagai hal baik positif maupun negatif. Tidak menjadi masalah bila remaja tertular oleh hal-hal positif karena keberadaan Internet dan media digital, tapi akan menjadi masalah dan kekhawatiran bila mereka tertular lebih banyak akan hal-hal negatifnya, yaitu semua aspek dari risiko online. Apalagi saat ini *smartphone* telah terintegrasi sepenuhnya di dalam kehidupan sosial remaja dimana setiap saat remaja terhubung dengan *peer group*nya di dalam grup-grup instant messaging seperti *Whatsapp*, *Blackberry Messenger (BBM)*, *Line*, juga mereka senantiasa terhubung dengan berbagai jenis media sosial yang dapat menjangkau siapa pun dimana pun.

Dengan menelaah dan mempelajari jaringan remaja di media sosial dan grup instant messaging dapat diketahui: (1) proses imitasi dan proses mempengaruhi-dipengaruhi dari satu orang ke orang lain dalam perilaku berisiko di internet; (2) bagaimana alur penyebaran materi seksual/sensual melalui *smartphone* di kalangan remaja; (3) proses penyajian, berbagi dan bertukar konten seksual di dalam jaringan mereka. Begitu pula bagaimana dinamika kelompok yang terjadi di dalam grup instant messaging remaja penting untuk diteliti terutama ketika dinamika kelompok ini mempengaruhi terterpanya remaja dengan konten berisiko di Internet atau berpotensi mengarahkan pada perilaku berisiko di internet.

Penelitian-penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa remaja memiliki *frame of reference* tersendiri untuk menentukan apa yang layak dan tidak layak dalam penggunaan *smartphone* di dalam *peer group* mereka. Apa yang dipertukarkan, apa yang ditunjukkan melalui *smartphone* mereka termasuk konten seksual, adalah satu bentuk nilai tukar tersendiri untuk menegosiasikan posisi mereka di dalam *peer group*. Seperti melakukan *sexting* (mengirimkan tulisan/image tidak senonoh melalui sms) dan penggunaan *mobile porn* (mengakses situs, gambar dan video porno melalui mobile phone) adalah salah satu bentuk akibat *peer pressure* agar dapat diterima di dalam kelompok dan memperoleh status (Abeele, Campbell, Eggermont, & Roe, 2014).

Jaringan pertemanan dan dinamika yang terjadi di dalam kelompok pertemanan ternyata juga dapat memberikan pengaruh negatif ketika remaja menggunakan *smartphone*. *Smartphone* digunakan untuk memproduksi, mengkonsumsi dan mendistribusikan pesan-pesan seksual seperti *sexting* dan pornografi. Remaja yang tinggi

akan kebutuhan untuk populer di mata lawan jenisnya dan yang mengalami tekanan dalam pergaulan (*peer pressure*) ternyata berkorelasi dengan perilaku sexting dan mengkonsumsi pornografi melalui smartphonanya (Abeele, Campbell, Eggermont, & Roe, 2014). Dalam upaya dapat diterima di dalam kelompok dan memperoleh popularitas, remaja tidak menyadari tindakannya menunjukkan, menyebarkan, berbagi konten negatif dapat ditiru dan dapat mempengaruhi serta menginspirasi teman-temannya yang lain untuk melakukan hal yang sama bahkan melakukan hal yang lebih buruk lagi.

Penyebaran konten negatif dan perilaku imitasi antar remaja serta jaringan pertemanan ternyata memiliki hubungan erat dengan pola penggunaan media. Penelitian yang dilakukan Medrich (1982) menunjukkan tentang bagaimana pengaruh *peer group* pada konsumsi media dan konsumsi konten media pada remaja. Penelitian ini menunjukkan bahwa jaringan pertemanan mampu meningkatkan dan menguatkan terpaan terhadap musik dan film. Maka, perlu diteliti juga bagaimana pengaruh dinamika kelompok beserta jaringan komunikasi remaja terhadap pola penggunaan internet melalui *mobile-phone*. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena mayoritas pengguna internet di Indonesia berusia 18-25 tahun, yaitu sebesar hampir setengah dari total jumlah pengguna Internet di Indonesia (49%). Artinya, segmen pengguna internet di Indonesia adalah mereka yang termasuk ke dalam kategori 'digital natives' yaitu remaja.

Apalagi, 85% dari total pengguna di Indonesia mengakses internet dengan menggunakan ponsel. Sementara bila dilihat dari kategori usia, ponsel pintar paling tinggi digunakan oleh para digital natives. Lebih



Internet telah menjadikan remaja mampu menjangkau orang-orang yang berada di luar subsistemnya secara personal. Internet mampu membawa mereka keluar dari batas-batas level masyarakat dan keluar dari jaringan sosial yang selama ini “menjaga” mereka.

dari 80% pengguna internet di Indonesia mengakses internet setidaknya sehari sekali (UI & APJII, 2015). Rata-rata mengakses internet melalui smartphone selama 2 jam 30 menit. Indonesia adalah negara ke-4 terbesar pengguna Facebook dan 70% pengguna Facebook di Indonesia berusia di bawah 25 tahun, 75% pengguna Facebook di Indonesia mengaksesnya menggunakan mobile gadget. Terdapat 4 juta pengguna Path di Indonesia dan 46% pengguna Internet di Indonesia yang berusia 15-24 tahun adalah mengakses video online melalui YouTube. Sebanyak 22% video online diakses melalui mobile *gadget* (comScore, 2012).

Melihat angka-angka tersebut diperkirakan potensi risiko online akan semakin meningkat sejalan dengan semakin banyaknya remaja mengakses internet dalam durasi yang lama dan frekuensi yang tinggi. Apalagi jaringan komunikasi remaja saat ini sudah begitu luas melampaui batas jarak dan

level sosial. Lalu, selain faktor teknologi komunikasi, faktor-faktor apa lagi yang turut berkontribusi yang dapat meningkatkan terjadinya risiko online? Bagaimana kita memprediksinya untuk dapat merancang tindakan pencegahan?

Selain itu, menelaah dari semua peristiwa menyedihkan, mengiris hati, terutama untuk *conduct risks* dan *contact risks* yang disebabkan remaja terhubung dengan Internet, apakah karena mereka melompat keluar dari jaringan sosial “tradisional” mereka selama ini? Atau mereka sebenarnya masih berada di dalam jaringan sosial “tradisional” mereka tapi karena sekarang jaringan itu menjadi menjadi begitu luas, sehingga sulit untuk ditelusuri lagi bagaimana hubungan-hubungannya terjalin? Kelihatannya Internet telah menjadikan remaja mampu menjangkau orang-orang yang berada di luar subsistemnya secara personal. Internet mampu membawa mereka keluar dari batas-batas level masyarakat dan keluar dari jaringan sosial yang selama ini “menjaga” mereka.

Kombinasi antara kondisi yang masih rentan karena faktor psikologis—usia muda, rentan terhadap perubahan dan hal baru; berkarakteristik serba cepat, inovatif, bebas, customized; menggunakan media komunikasi digital, cepat, berjaringan; diterpa dan diintai oleh konten dan kontak negatif; maka, lengkaplah risiko yang mengancam anak dan remaja kita apalagi tanpa adanya proteksi dan pemberdayaan dari orang tua, guru dan negara. Lalu, apakah orang tua dan guru pun sudah menyadarinya? Apakah mereka sudah mampu memberdayakan dan melakukan pencegahan terhadap risiko online? Orang tua, guru dan negara pun kelihatannya jauh tertinggal kecanggihannya dibandingkan anak-anak mereka. Apa yang harus kita lakukan sekarang?

Pendidikan Literasi Media

Keberadaan dan perkembangan yang pesat dari media digital dan internet telah membuat anak-anak dan remaja turut menjadi kelompok yang terterpa dan mengakses media baru ini. Hampir setiap saat anak-anak kontak dengan media apakah itu media tradisional maupun media baru dan semakin banyak anak-anak yang mengakses berbagai jenis media di sekolah dan di rumah. Oleh karena itu pendidikan literasi media menjadi hal yang sangat penting saat ini dan telah menjadi kebutuhan yang mendesak untuk membangun kemampuan dan ketrampilan anak-anak agar menjadi konsumen media yang bijak.

Schmidt (2013) mengemukakan bahwa sangat penting untuk menerapkan pendidikan literasi media pada semua level sistem pendidikan, mulai dari pendidikan anak usia dini sampai universitas. Hal ini penting karena kompetensi literasi media harus sejalan dengan perkembangan siswa dan sejalan dengan tingkat pendidikannya. Jadi kolaborasi antara pendidikan dasar, menengah dan pendidikan tinggi adalah suatu keharusan karena kolaborasi akan mengurangi pengulangan materi pendidikan, mengurangi tindakan menyalahkan pada level pendidikan yang lebih rendah bila ditemukan ketidakmampuan siswa pada satu aspek tertentu dan membantu meningkatkan pencapaian keseluruhan program pendidikan siswa. Oleh karena itu penting untuk mempertimbangkan adanya pelajaran/materi literasi media pada semua kurikulum dan materi ini wajib pada level pendidikan dasar dan menengah.

Pendidikan media literasi yang terintegrasi dengan kurikulum pendidikan nasional merupakan tujuan yang harus dicapai. Hanya dengan mengintegrasikan program pendidikan media ini ke dalam kurikulum,

siswa akan memperoleh kepastian materi dan informasi program selama masa pendidikan mereka. Memang beberapa program literasi media telah sukses berdampingan dengan program sekolah, tapi kebanyakan berupa program yang berdiri sendiri yang diajarkan oleh instruktur dari luar sekolah dan dilaksanakan setelah atau di antara jam belajar. Dengan pendekatan seperti ini siswa tidak dapat memperoleh pembelajaran dari berbagai konteks isu dan terpaan teks yang terbaru dari media (Bickham & Slaby, 2012).

Bickham dan Slaby (2012) menjelaskan bahwa secara umum terdapat dua strategi pendidikan literasi media, yaitu:

1. Strategi mengurangi terpaan media (*exposure-reduction strategy*). Strategi ini berdasarkan pemikiran bawah semakin rendah terpaan negatif dari media akan semakin rendah respon negatif dari anak. Program-program dari strategi ini antara lain: hari tanpa televisi, pembatasan menonton/mengakses internet, mengembangkan program dukungan teman sebaya. Siswa yang mengikuti program-program ini menunjukkan penurunan sikap agresi terhadap teman dan penurunan agresi verbal.
2. Strategi mengurangi kerentanan terhadap media (*susceptibility-reduction strategy*). Strategi ini dirancang untuk mengajarkan anak dengan kritis mengevaluasi keyakinan yang mereka peroleh dari media, juga untuk meningkatkan dan menggunakan ketrampilan literasi media kritis untuk mengevaluasi pesan-pesan media. Ketrampilan dan keyakinan literasi media yang dimiliki anak akan menolong melindungi diri mereka dari efek-efek negatif dari pesan-pesan media. Riset-riset terdahulu menunjukkan keefektifan program pendidikan literasi

media yang menggunakan strategi ini untuk membangun ketrampilan literasi media kritis anak terhadap perilaku kekerasan, merokok, makanan tidak sehat.

Penerapan program pendidikan literasi media agar menarik bagi anak-anak dan remaja sebaiknya dihubungkan dengan kehidupan mereka sehari-hari dan menggunakan *susceptibility reduction strategy*. Isu *body image* adalah salah satu topik yang erat berhubungan dengan remaja terutama remaja perempuan. Isu *body image* ini berkaitan dengan pendidikan literasi media dalam banyak aspek. Topik ini bisa menjadi jalan masuk untuk membuka mata remaja agar mereka kritis dalam memaknai teks yang ditampilkan media (Andersen, 2006). Isu merokok dan minum-minuman beralkohol dekat dengan kehidupan remaja laki-laki. Bickham & Slaby (2012) menggunakan isu ini untuk mengembangkan model literasi media *Health Belief Model*.

Intervensi literasi media yang mengikuti model ini (atau model sejenis) sering menantang tampilan media dengan membandingkannya dengan fakta atau pengetahuan yang dimiliki pengguna media. Strategi ini mencapai dua tujuan: (1) membangun kemampuan kognitif yaitu mampu mengevaluasi dengan kritis dan membangun argumentasi tandingan terhadap pesan-pesan media yang menampilkan gaya hidup tidak sehat atau negatif; (2) strategi ini memberikan dasar faktual untuk membangun struktur keyakinan tentang perilaku sehat, dibandingkan hanya mengevaluasi pesan-pesan mana saja yang ditampilkan tidak benar di media (Bickham & Slaby, 2012).

Tujuan utama dari pendidikan literasi media adalah membangun ketrampilan

evaluasi kritis dengan mengajarkan mereka untuk mendekonstruksi pesan-pesan media dan memahami makna yang tersirat di balik pesan yang ditampilkan (Chen, 2013). Untuk konteks literasi media anti alkohol, program pendidikan ini berusaha meningkatkan pemahaman dan daya kritis siswa dalam menilai iklan dan tayangan gaya hidup dengan alkohol yang persuasif dan cenderung tidak realistis. Selain itu anak muda yang kerap terpapar iklan rokok atau alkohol serta mereka yang memberi perhatian suka pada iklan rokok atau alkohol ternyata berhubungan dengan intensi mereka untuk mereka untuk merokok dan mengkonsumsi alkohol ketika dewasa (Nathanson, 2001 dalam Chen, 2013). Setelah program pendidikan ini dilaksanakan, siswa menjadi lebih sensitif terhadap taktik yang digunakan pengiklan dan meningkatkan rasa ragu-ragu dan ketidakpercayaan pada tampilan media (Chen, 2013).

Pendidikan literasi media sudah sangat penting untuk segera dilaksanakan di Indonesia dengan program dan kurikulum yang komprehensif menyatu dengan sistem pendidikan nasional dan pendidikan keluarga.



Penerapan program literasi media untuk kasus anti alkohol digunakan dengan dua pendekatan yaitu *negative evaluative approach* dan *balanced evaluative approach* yang mengkombinasikan pendekatan negatif dan pendekatan positif. Pendekatan ini mengacu dari riset mediasi orangtua (*parental mediation*) pada media yang dilakukan oleh Nathanson (2001). Riset *parental mediation* ini menginvestigasi bagaimana orangtua berbicara pada anak-anaknya tentang televisi (mediasi negatif dan mediasi positif) dan bagaimana percakapan ini mempengaruhi interpretasi anak-anak terhadap pesan-pesan media.

Orangtua yang menggunakan mediasi negatif yaitu dengan memberikan komentar negatif pada karakter, perilaku, tampilan media yang tidak sesuai dengan norma sosial dan tidak diharapkan untuk ditiru oleh anak terbilang berhasil dalam memodifikasi pemahaman dan interpretasi anak dan remaja terhadap pesan media. Mediasi negatif ini tujuannya untuk menghilangkan perilaku yang tidak diharapkan yang dapat ditiru anak. Sedangkan mediasi positif menekankan pada pentingnya bagaimana anak dan remaja memilih dan memverifikasi mana informasi dari media yang baik dan bermanfaat untuk mereka. Mereka diajarkan berpikir kritis mana saja dan seperti bagaimana tampilan media yang berkualitas bagus dalam segi isi, estetika, tampilan, dan formatnya. Sekaligus mereka diajak menelaah bagaimana teks media mampu meningkatkan pengetahuan dan melibatkan emosi.

Terdapat satu lagi pendekatan media literasi selain dua pendekatan dominan di atas, perspektif proteksionis (pendidikan media sebagai proteksi) dan perspektif pemberdayaan (pendidikan media sebagai pemberdaya masyarakat). Pendekatan ke-

tiga ini adalah *critical thinking-centered approach*, yaitu pendekatan pedagogis yang menekankan pada analisis mendalam dan mandiri pada sisi anak. Pendekatan ini dikemukakan oleh Walsh dkk (2013).

Menurut Walsh et.al (2013), studi-studi efek (*effect-base tradition*) seringkali dikritik sebagai “proteksionis” dengan menggunakan pendidikan literasi media sebagai alat untuk “menyuntik” anak-anak dari efek negatif terpaan media, sebagai alat untuk “menghilangkan” kesenangan anak-anak sebagai khalayak dan sebagai *media creator* serta untuk mendorong anak-anak untuk “membeo” sikap guru-gurunya terhadap media. Para pengkritik untuk pendekatan ini berasal dari kelompok ilmuwan *cultural studies*—Buckingham dan Masterman. Mereka menyatakan, untuk melaksanakan pendidikan literasi media seharusnya berangkat dari pengetahuan dan pengalaman anak-anak dalam berinteraksi dengan media agar kita dapat memberdayakan mereka sebagai pengguna media. Dan perlu ditekankan bahwa pengalaman individu dan kemandirian dalam menafsirkan pesan merupakan hal penting. Jadi, dikotomi ini sudah tidak perlu diperdebatkan lagi karena situasi sekarang anak-anak adalah pengguna media yang cerdas dan cangguh, tidak bisa disederhanakan mereka sebagai khalayak pasif semata.

Penerapan *critical thinking-centered approach* dilakukan dengan menggali bagaimana proses anak-anak memaknai representasi *bullying* dan gender di media. Siswa berusia 11-12 tahun yang berpartisipasi pendidikan literasi media selama 5 minggu dan materi tentang *bullying* dan gender diberikan pada sesi minggu ke-3 dan 4. Secara umum, tujuan dari pembelajaran ini adalah meningkatkan pengetahuan siswa tentang konsep-konsep kunci yang berhubungan

dengan kekerasan dalam media (seperti jenis-jenis kekerasan, efek potensial yang dapat terjadi, dan *stereotype*) dan mengaktifkan berpikir kritis tentang konten kekerasan dan *stereotype* serta dorongan/keuntungan ekonomi dari lembaga/perusahaan yang memproduksi konten jenis tersebut. Jadi, diskusi tidak hanya berfokus pada pola yang ada di dalam konten media dan pengaruh potensial pada konsumen media, tapi juga berfokus pada alasan-alasan di balik pola konten tersebut.

Isi materi literasi media dengan topik *bullying* antara lain: *bullying* sebagai bentuk agresi, tipe-tipe *bullying*, hubungan antara *bullying* dan *stereotype*, *bullying* di dalam media anak, *cyberbullying*. Pelajaran tentang *bullying* ini bertujuan untuk memperkuat pengetahuan siswa tentang “faktor-faktor berisiko tinggi” (*high-risk factors*) dari kekerasan dalam media. Pembahasan kekerasan dalam media meliputi tentang kekerasan tanpa konsekuensi, kekerasan yang dilakukan “orang baik”, kekerasan yang memperoleh imbalan, kekerasan yang dibenarkan, dan kekerasan yang realistis. Siswa diberikan berbagai contoh berbagai tayangan konten media yang berhubungan dengan perundungan atau *bullying* dan kekerasan lalu mendiskusikannya.

Setelah memperoleh materi tentang perundungan, siswa diberi pekerjaan rumah (PR) menjawab pertanyaan:

1. Ketika menonton TV atau film dalam minggu ini, carilah contoh-contoh dari *bullying*. Bila kamu melihat adanya *bullying* di tayangan tersebut, bagaimana pendapatmu apakah yang ditampilkan itu tindakan yang berisiko tinggi atau tindakan yang menunjukkan tanggung jawab. Pikirkan apakah *bullying* tersebut: merupakan hukuman atau imbalan, dengan atau tanpa konsekuensi, dilaku-

- kan oleh “orang baik” atau jahat, realistis atau tidak, diperbolehkan atau tidak.
2. Jika kamu diminta untuk menulis naskah program TV atau naskah film yang mengandung bullying, bagaimana kamu akan menampilkan bullying di naskah kamu dan mengapa? (Walsh, Sekarasih, & Scharrer, 2013).

Bagaimana dengan program literasi media digital? Apakah sudah mulai dilakukan di Indonesia? Kemenkoinfo sudah mulai mencanangkan program Internet Sehat (INSAN). Program INSAN ini diselenggarakan dalam bentuk sosialisasi, roadshow dan forum diskusi dengan melibatkan seluruh komponen masyarakat. Media yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi INSAN antara lain media tatap muka, internet, televisi, radio, cetak, media luar ruang dan animasi. Disamping itu juga dilakukan kegiatan bersifat interaktif seperti lomba game insan dan interaksi langsung dengan masyarakat di area publik. Pelaksanaan sosialisasi INSAN melibatkan berbagai pemangku kepentingan, misalnya pemerintah daerah, ICT Watch, IDKita, Kompasiana, Yayasan Kita dan Buah Hati, serta AWARI. Kehadiran internet sehat dan aman juga disosialisasikan kepada orangtua dan guru karena pemanfaatan Internet juga merupakan tanggung jawab orangtua dalam mengawasi putra-putrinya agar terhindar dari konten negatif, dan mendorong untuk lebih cerdas dalam menciptakan kreativitas.

Diharapkan upaya pencegahan terjadinya risiko online dan risiko-risiko lainnya tidak hanya sekedar program-program yang bersifat “one shot” dan tidak terkoordinasi dengan baik. Program Internet se-

hat, program literasi media dan program literasi media digital seharusnya dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan nasional dan terintegrasi dengan program pemberdayaan keluarga dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.

Simpulan

Remaja Indonesia saat ini adalah kelompok yang sangat rentan terhadap segala informasi dari Internet. Tidak hanya menghadapi berbagai informasi dan konten yang tidak sesuai, informasi yang tidak benar sampai pada kontak yang dapat membahayakan jiwa mereka. Kemampuan jaringan Internet yang begitu luas tidak lagi membuat anak dan remaja aman berada di dalam jaringan sosial mereka. Internet menjadikan mereka mampu “keluar” dan “melompati” jaringan sosial yang selama ini sudah mereka kenal. Mereka dapat melakukan kontak dengan orang-orang yang sama sekali tidak mereka tahu asal usulnya.

Pendidikan literasi media sudah sangat penting untuk segera dilaksanakan di Indonesia dengan program dan kurikulum yang komprehensif menyatu dengan sistem pendidikan nasional dan pendidikan keluarga. Diharapkan melalui pendidikan media literasi, remaja mampu menyaring semua informasi, menjaga privasi diri, mengontrol penggunaan media, dan dengan kritis menilai semua stimuli dan informasi yang menimpa mereka. Sehingga akhirnya remaja mampu memiliki kekuatan untuk memanfaatkan media untuk mencapai tujuan-tujuan mereka dibandingkan seperti selama ini media memanfaatkan mereka untuk mencapai mencapai tujuan industri dan pihak lain.

Daftar Pustaka

- Abeebe, M. V., Campbell, S. W., Eggermont, S., & Roe, K. (2014). Sexting, Mobile Porn Use, and Peer Group Dynamics: Boys' and Girls' Self-Perceived Popularity, Need for Popularity, and Perceived Peer Pressure. *Media Psychology*, 17 (1), 6-33.
- Andersen, N. (2006). *A Media Literacy Education Perspective on Reflections of Me...The ETFO Body Image Project*. Retrieved November 20, 2014, from The Elementary Teacher's Federation of Ontario: www.etfo.ca/resources/body-imageproject/pages/default.aspx
- Bickham, D. S., & Slaby, R. G. (2012). Effects of a Media Literacy Program in the US on Children's Critical Evaluation of Unhealthy Media Messages about Violence, Smoking, Food. *Journal of Children and Media*, 6 (2), 255-271.
- Bosch, T. E. (2009). Using Online Social Networking for Teaching and Learning: Facebook Use at the University of Cape Town. *Communicatio: South African Journal for Communication Theory and Research*, 35 (2), 185-200.
- Chen, Y.-C. (. (2013). The Effectiveness of Different Approaches to Media Literacy in Modifying Adolescents' Responses to Alcohol. *Journal of Health Communication*, 18 (6), 723-739.
- Cho, C.-H., & Cheon, H. J. (2005). Children's Exposure to Negative Internet Content: Effects of Family Context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 49 (4), 488-509.
- comScore. (2012, August 16). *ComScore Video Matrix*. Retrieved June 7, 2015, from www.comscore.com: www.comscore.com/insights/online-video-measurement
- Hargittai, E., & Walejko, G. (2008). The Participation Divide: Content Creation and Sharing in the Digital Age. *Information, Communication & Society*, 11 (2), 239-256.
- Juditha, C. (2011). Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar. *Jurnal Penelitian IP-TEK-KOM*, 13 (1), 1-23.
- Karman. (2012). Pola Penggunaan Media Digital di Kalangan Anak dan Remaja (Kasus di Kota Jayapura Propinsi Papua). *Jurnal Penelitian Pos dan Informatika*, 2 (1), 35-50.
- Kominfo. (2014, February 18). *Siaran Pers Tentang Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. Retrieved April 20, 2014, from Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia
- Leung, L. (2014). Predicting Internet risks: a longitudinal panel study of gratifications-sought, Internet addiction symptoms, and social media use among children and adolescents. *Health Psychology and Behavioral Medicine: An Open Access Journal*, 2 (1), 424-439.
- Leung, L., & Lee, P. S. (2011). The Influences of Information literacy, Internet Addiction and Parenting Styles on Internet Risks. *New Media & Society*, 14 (1), 117-136.
- Livingstone, S. (2009). *Children and the Internet*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Livingstone, S. (2011). Internet, Children, and Youth. In M. Consalvo, & C. Ess, *The Handbook of Internet Studies* (pp. 348-368). Sussex: Wiley-Blackwell.
- Lull, J. (1985). The Naturalistic Study of Media Use and Youth Culture. In K. E. Rosengren, L. A. Wenner, & P. Palmgreen, *Media Gratifications Research* (pp. 209-224). California: Sage Publications. Inc.
- Monge, P. R., & Contractor, N. S. (2003). *Theories of Communication Networks*. Oxford: Oxford University Press.
- Qomariyah, A. N. (2009). *Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja di Perkotaan*. Surabaya: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga.
- Setiawan, A. B. (2011). Penanggulangan Dampak Negatif Akses Internet di Lingkungan Pondok Pesantren melalui Program Internet Sehat. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 14 (2), 99-114.
- Staksrud, E., & Livingstone, S. (2009). Children and Online Risks. *Information, Communication & Society*, 12 (3), 364-387.
- Tapscott, D. (2009). *Grown Up Digital. How Net Generation is Changing Your World*. New York: McGraw Hill.
- Tempo.Co. (2014, Februari 18). *Tifatul: 50 Persen Pelajar Pernah Akses Pornografi*. Retrieved April 20, 2014, from www.tempo.co/read/news/2014/02/18/173555290/Tifatul-50-Persen-Pelajar-Pernah-Akses-Pornografi
- UI, P., & APJII. (2015). *Profil Pengguna Jasa Internet Indonesia 2014*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- van Dijk, J. A. (2006). *The Network Society. Social Aspects of New Media* (2nd ed.). London: Sage Publications. Inc.
- Wahyudi, M. Z. (2015, Mei 4). Perilaku Seksual Remaja. Ancaman HIV Begitu Dekat. *Kompas*. Jakarta, Indonesia: Kompas.
- Walsh, K. R., Sekarasih, L., & Scharrer, E. (2013). Mean Girls and Tough Boys: Children's Meaning Making and Media Literacy Lessons on Gender and Bullying in the United States. *Journal of Children and Media*, 8 (3), 223-239.