

**PENANGGUNG JAWAB**

Dekan FIKOM  
Evie Sofiati MI, M.I.Kom

Sekretaris Dekan  
Dian Marhaeni K, M.Si

Ketua Penyunting  
Made Dwi Adnjani, M.Si

Sekretaris  
Mubarok, M.Si

Bendahara  
Parwati, SH

Dewan Penyunting  
Trimanah, M.Si  
Edi Ismoyo, M.Si  
Suharyoso, S.Sos

Seksi Usaha  
Endang Winarsih, S.Sos

Sirkulasi dan Distribusi  
Novi, S.Sos

Alamat Redaksi  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Islam  
Sultan Agung Semarang  
Jl. Raya Kaligawe Km. 4  
Po. Box 1054/SM  
Semarang 50112  
Telp. (024) 6583584  
ext. 448/ 449  
Fax. (024) 6582455  
email : [jurnalfikom@yahoo.com](mailto:jurnalfikom@yahoo.com)

Pergeseran Makna Motif Batik Yogyakarta – Surakarta  
*Doddy Wihardi*

*Email: [made\\_doddywihardi@yahoo.com](mailto:made_doddywihardi@yahoo.com)*

*Riyodina G.Pratikto*

*Email: [dinapratikto@yahoo.com](mailto:dinapratikto@yahoo.com)*

*Shinta Kristanty*

*Email: [shintasoultan@yahoo.com](mailto:shintasoultan@yahoo.com)*

Diskursus Cyberbullying Florence Sihombing  
(Analisis Wacana Kritis Teun A. Van Dijk  
Tentang Florence Sihombing di Dunia Maya)

*Syntia Balina Dewi*

*syntiabalinaidewi@gmail.com*

*Syarif Maulana*

*syarafmaulini@gmail.com*

Kajian Interaksi Simbolik Pola Komunikasi  
Etnis Arab dan Etnis Sunda Dalam Perkawinan Mut'ah  
di Kecamatan Pacet Kabupaten Cianjur

*Yessi Sri Utami*

*yessikhansa@gmail.com*

Tabloidisasi Pemberitaan Mengenai Pemilu Presiden 2014  
Pada Program Berita "Headline News" Metro TV

*Urip Mulyadi*

*oeripmulia@gmail.com*

Relevansi Teori *Agenda Setting*  
Dalam Dunia Tanpa Batas

*Kharisma Nasionalita*

*k\_nasionalita@yahoo.co.id*

"Children Go Online" di Indonesia, Apa dan Bagaimana?

*Nurist Surayya*

*nurist.surayya@undip.ac.id*



## “Children Go Online” di Indonesia, Apa dan Bagaimana?

Nurist Surayya

Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Diponegoro

nurist.surayya @undip.ac.id

### Abstract

*The high penetration of internet accesses in Indonesia has impacted on media consumption among Indonesian children. Despite many potential opportunities, internet accesses among children also carry some risks of harm. Accordingly, it raised concerns, especially deal with children vulnerability of going online and their online safety protections. Thus, the requisite step deals with identifying risks and opportunities of children go online, especially about how do children access the internet. In the present article, we focus on illustrating how and what children do when go online. Based on survey toward 215 childrens age 6-12 years old with various demographic backgrounds, this study describes time accesses, platforms, online activities, sites and risks of Indonesian children go online.*

Keywords: Children, Go Online, Indonesia

### Pendahuluan

Perilaku konsumsi media pada anak-anak telah lama menjadi pusat perhatian, baik oleh orang tua, akademisi dan lembaga sosial. Hal tersebut karena banyaknya kekhawatiran tentang konsumsi media terhadap perkembangan kognitif, afektif maupun behavioral anak-anak yang bisa berpengaruh pada masa hidup selanjutnya. Banyak studi yang telah dilakukan oleh para akademisi untuk mengukur intensitas konsumsi, tingkat pemahaman dan efek media pada anak-anak. Hasil riset menunjukkan beragam media telah membuat anak menjadi semakin pintar di usia yang lebih muda dan memudahkan proses belajar mereka (Wartella dan Calvert, 2008:7). Pada saat yang sama, isi media juga ditemukan banyak menampilkan hal-hal yang secara moral dipertanyakan—kekerasan, seksualitas maupun komersial, sehingga berpengaruh negatif pada perkembangan anak-anak (Livingstone, 2007).

Penelitian sebelumnya di Indonesia menunjukkan bahwa anak-anak mengonsumsi beragam media di rumah. Telepon seluler, buku, pemutar video, radio, majalah, perangkat game dan komputer ada di hampir semua rumah. Meskipun demikian, televisi masih menjadi media dominan yang dimiliki oleh 98% rumah tangga di Indonesia (Hendriyani dkk, 2012).

Hasil beberapa penelitian menunjukkan bahwa rata-rata anak mengonsumsi tayangan televisi 4 jam setiap harinya (Surayya, 2013; Pradekso, 2013; Herieningsih, 2014). Sedangkan dengan semakin perkembangannya penggunaan internet di Indonesia saat ini, yaitu berdasarkan hasil survey Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia di tahun 2014 menunjukkan penetrasi pengguna internet telah mencapai 34.9% dan akses terbesar adalah dengan menggunakan perangkat *mobile* (APJII, 2015), maka diperkirakan telah banyak anak-anak yang juga mengakses internet. Namun, media baru ini lebih bersifat melengkapi dibanding menggantikan media tradisional. Sehingga tambahan internet sebagai media baru dikalangan anak-anak, diasosiasikan dengan semakin bertambahnya ragam penggunaan media, dan meningkatnya waktu yang dihabiskan untuk mengakses keseluruhan media (Livingstone, 2002)

Internet merupakan media yang cepat populer di kalangan anak-anak (Rideout, Foehr, & Roberts, 2010). Riset pada anak usia 6-12 tahun di Surabaya menunjukkan, anak-anak di Indonesia mulai menggunakan internet pada usia 6-8 tahun, bahkan sebagian telah mengenal internet pada usia yang lebih muda, melalui orang tua atau saudaranya (Chandra, 2013). Sedangkan Hendriyani

(2012) dari risetnya pada 598 anak sekolah dasar di Jakarta menemukan bahwa 78,8% anak mengakses internet selama 1,9 jam per hari di hari sekolah, dan 82,6% anak menghabiskan 3,1 jam per hari di hari libur sekolah untuk menggunakan internet. Studi tersebut juga menjelaskan bahwa penggunaan internet di kalangan anak-anak terutamanya untuk kepentingan hiburan—*entertainment*—diantara untuk bermain game, chatting, dan mencari informasi hiburan (Hendriyani dkk, 2012). Bahkan tren yang sedang berkembang terakhir menunjukkan bahwa anak-anak yang sangat muda usianya (balita dan pra-sekolah), telah menggunakan perangkat yang terhubung internet, terutama dengan tablet dan smartphone. Hal ini mengakibatkan peningkatan jumlah anak-anak yang sangat muda memiliki akses ke internet (Holloway dkk, 2013; APJII, 2015).

Penggunaan internet di kalangan anak-anak tersebut, secara global, memunculkan kekhawatiran bagi banyak pihak. Karena tidak bisa dipungkiri, bahwa setiap adopsi dan penggunaan internet maupun teknologi digital lainnya mengubah peluang dan risiko yang dihadapi oleh masyarakat (Livingstone, 2001). Misalnya, peluang akses internet bagi anak-anak bisa saja meliputi komunikasi, identitas, partisipasi, pendidikan dan pembelajaran. Sedangkan risiko yang mungkin mereka hadapi terkait dengan eksklusi sosial dan bahaya yang mungkin disebabkan dari pengaruh kontak, konten dan komersialisasi di internet yang tidak pantas dan tidak seharusnya (Livingstone, 2003). Sehingga meskipun di satu sisi, anak-anak dipandang menjadi "*digital native*" dan juga pelopor antusiasme dari lanskap media yang terus berubah. Namun di sisi lain, banyak pihak khawatir bahwa anak-anak tersebut rentan terhadap paparan dan pembelajaran beragam hal yang mungkin berbahaya. Terlebih lagi, anak-anak sekarang mulai online pada usia yang lebih muda dan semakin muda, dan bahwa kurangnya keterampilan teknis, kritis dan kemampuan sosial anak-anak pada usia tersebut dapat menimbulkan risiko yang lebih besar (Livingstone dkk, 2011).

Sayangnya data tentang akses dan aktifitas anak-anak dalam menggunakan internet masih terbatas. Padahal secara global, orang tua, guru, pemerintah, sekolah, industri dan organisasi kemasyarakatan terus berupaya untuk memaksimalkan kesempatan positif dari mengakses internet, begitu juga meminimalisir risiko bahaya yang diasosiasikan dengan penggunaan internet pada anak-anak (Hasebrink dkk, 2011). Karena itulah artikel ini mendeskripsikan karakteristik penggunaan internet pada anak khususnya terkait dengan bagaimana mereka mengakses internet dan apa yang dilakukan ketika "go online". Dengan data ini, kita bisa mendapatkan gambaran peluang dan risiko yang dihadapi anak-anak dengan akses internet di Indonesia saat ini.

### Kerangka Pemikiran

Penelitian-penelitian untuk mengeksplorasi fenomena "*children go online*" telah banyak dilakukan dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir. Yang mana sebagian besar cenderung menekankan pada data deskriptif dibanding mencoba memberikan penjelasan teoritis (Hasebrink dkk, 2011). Studi sebelumnya menunjukkan, bahwa penggunaan internet memberi banyak peluang kepada anak-anak dalam beragam bentuk aktivitas online, meliputi: hiburan, belajar, partisipasi, kreativitas, ekspresi identitas dan terutama komunikasi serta hubungan sosial (Livingstone & Haddon, 2009).

Beberapa temuan sebelumnya menunjukkan adopsi internet pada anak-anak bervariasi menurut usia, jenis kelamin, SES, lokasi tinggal, perangkat yang digunakan untuk online (platform), intensitas penggunaan dan keterampilan digital anak. (Holloway dkk, 2013; APJII, 2015). Menurut Livingstone (2003), anak-anak menghargai media baru ini sebagai sumber informasi, hiburan, pelepas rasa bosan dan komunikasi. Namun, tren penggunaan internet tersebut telah berubah beberapa tahun terakhir ini. Jika ditahun-tahun awal anak-anak menggunakan internet terutama untuk mencari informasi dan hiburan, kini mereka cenderung menggunakannya untuk komunikasi interpersonal (Valkenburg

& Peter, 2007). dan untuk mempertahankan jaringan pertemanan mereka (Peter, Valkenburg, & Schouten, 2006).

Untuk mengetahui adopsi berbagai kegiatan online pada anak-anak, Livingstone dan Helsper (2007) merumuskan ‘*ladder of opportunities*’—tingkatan peluang—yang mendeskripsikan pengelompokan aktifitas online dalam empat tahapan adopsi internet. Untuk pengguna baru, umumnya tahap pertama adalah mencari informasi, baik untuk kepentingan rekreasi dan sekolah. Sebagian besar anak melampaui tahapan ini, dan masuk ke kelompok selanjutnya dengan menjadi ‘*moderate users*—pengguna moderat’. Pada fase ini anak-anak mulai mengakses email dan permainan online. Kebanyakan anak-anak yang usianya lebih muda hanya sampai pada langkah ini, sedangkan untuk anak berusia muda yang cukup sering mengakses internet dan anak yang lebih tua usianya cenderung masuk pada tahapan ketiga, yaitu menjadi ‘*broad users*—pengguna luas’. Pada fase ini anak-anak memperluas keterikatan *peer group* mereka ke *peer group* yang lainnya (misalnya, melalui musik atau mengunduh film dan instant messaging). Tahap terakhir, utamanya adalah pengguna harian yang sebagian besar telah mendekati usia remaja, yaitu menjadi ‘*all rounders*’. Tahap ini anak-anak melakukan beragam kegiatan online interaktif, kreatif atau kegiatan sosial, seperti membuat situs, membuat gambar atau cerita untuk orang lain, memberikan kontribusi melalui fasilitas *comment*—papan pesan, mengikuti kuis, berpartisipasi pada *voting* tertentu atau penandatanganan petisi (Livingstone & Helsper, 2007).

Meskipun demikian, banyak studi menunjukkan keterampilan anak menggunakan internet bertambah seiring usia mereka, artinya semakin tua usia anak, semakin tinggi keterampilan yang mereka laporkan. Selain itu, anak laki-laki cenderung sedikit lebih terampil dibandingkan anak perempuan. Begitu juga dengan anak-anak yang orang tuanya berpendidikan tinggi, mereka lebih terampil dalam mengakses internet (Holloway, 2013). Terkait hal

tersebut, Hasebrink dkk (2011) dalam risetnya kepada 25,142 anak dari 25 negara di Eropa, mengadopsi konsep “*ladder of opportunities*” dari Livingstone yang dipaparkan sebelumnya, dengan menambahkan faktor usia dalam pengelompokan kegiatan online tersebut. Sehingga kemudian didapatkan 5 kategori utama berdasarkan usia dan aktifitas online yang dilakukan.

Tahap 1 usia 0-2 tahun, anak terlibat dalam aktifitas online yang populer dilakukan oleh semua orang, yaitu menggunakan internet untuk kebutuhan tugas sekolah dan bermain game sendiri melawan computer. Tahap 2 usia 3-5 tahun, anak tambah melakukan aktifitas online lain, yaitu menonton video klip. Tahap 3 usia 6-9 tahun, anak-anak telah terlibat dalam enam atau lebih aktifitas online, utamanya komunikasi di situs sosial media, menggunakan instant messaging dan menerima atau mengirimkan email. Selain itu, pada tahap ini anak-anak juga melihat berita online. Selanjutnya tahap 4 adalah anak usia 10-12 tahun, yang mana anak-anak sudah melakukan lebih dari sepuluh aktifitas online dan cenderung terikat dengan beragam permainan online melawan orang lain, mengunduh music atau film, posting foto atau pesan-pesan (komen) di websites. Tahapan ini meliputi segala beragam aktifitas yang memungkinkan anak-anak telah menjadi kontributor aktif di lingkungan online. Sedangkan tahap terakhir, tahap 5, anak-anak berusia 13-17 tahun, yang telah melakukan lebih dari 13 aktifitas online, meliputi mengunjungi chat rooms, menggunakan situs-situs file-sharing, membuat karakter atau avatar, menghabiskan waktu di dunia virtual atau menulis blog (Hasebrink dkk, 2011).

Namun, selain segala peluang yang bisa didapatkan anak-anak dengan beragam aktifitas onlinenya, ada banyak resiko yang berpotensi menimbulkan pengaruh negatif pada anak-anak. Tindakan beresiko yang paling umum dilakukan oleh anak-anak di 25 negara Eropa ketika online adalah memberikan informasi pribadi, walaupun hal tersebut cenderung dianggap sebagai kondisi yang memungkinkan risiko daripada tindakan berisiko itu sendiri.

Selain itu, melihat pornografi online adalah risiko yang paling umum kedua bagi sekitar empat dari sepuluh remaja di seluruh Eropa, meskipun ambivalensinya atas potensi bahaya yang mungkin muncul bisa lebih tinggi dibandingkan dibanding risiko lainnya. Melihat konten kekerasan atau kebencian adalah risiko yang paling umum ketiga, yang dialami oleh sekitar sepertiga dari remaja dan ditindas atau dilecehkan itukeempat, mempengaruhi beberapa satu dari lima atau enam remaja online (Livingstone & Haddon, 2009).

Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengeliminir resiko dan dampak negatif media pada anak-anak adalah dengan mediasi orang tua—*parental mediation* (Chakroff & Nathanson dalam Calvert, 2008: 552). Mediasi orang tua merupakan interaksi orang tua dengan anak-anak tentang penggunaan media, yang mana terbagi dalam tiga jenis mediasi restriktif, mediasi aktif dan *co-viewing* (Valkenburg, 2004:54). Namun model mediasi tersebut banyak digunakan orang tua terkait dengan penggunaan televisi. Sementara itu, strategi orang tua dalam mediasi penggunaan internet belum begitu banyak dibahas, begitu juga efektifitasnya (Livingstone & Helsper, 2010). Salah satu model mediasi internet disebutkan Nikken & Jansz, yaitu mediasi restriktif, mediasi aktif dan *co-playing*. Pada mediasi restriktif, orang tua melakukan kontrol pada jumlah waktu anak-anak untuk menguatkan media dan jenis isi media yang diizinkan untuk digunakan. Mediasi aktif berkaitan dengan komunikasi instruktif, penjelasan normatif dan berbagi komentar kritis tentang konten yang kompleks dari media. Mediasi *co-playing* merupakan bentuk mediasi yang dilakukan orang tua dengan menonton atau bermain media bersama anak, sebagai strategi yang disengaja untuk berbagi penggunaan media (Nikken & Jansz, 2006). Namun studi membuktikan bahwa dalam penggunaan internet pada anak-anak, orang tua cenderung mengontrol melalui aspek sosial menggunakan mediasi aktif, dibanding melakukan bentuk-bentuk kontrol teknis mediasi melalui restriksi teknis dan monitoring (Livingstone and Helsper, 2010).

## Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan survey kepada anak usia 6-12 tahun, yaitu siswa kelas 1- 6 Sekolah Dasar di Jakarta, Semarang, Kudus, Demak dan Ungaran pada bulan Mei 2014. Total responden dalam penelitian ini adalah: 215 anak, 44% anak laki laki dan 56% anak perempuan. Adapun sebaran usia responden, 12,6% usia 6 tahun, 17,8% usia 7 tahun, 16,4% usia 8 tahun, 18,2 % usia 9 tahun, 15,8% usia 10 tahun, 14,5% usia 11 tahun dan 5 %nya berusia 12 tahun. Responden memiliki latar belakang SES yang beragam, yaitu: 31% responden adalah berasal dari kalangan kelas sosial ekonomi atas, 38,5% adalah kalangan menengah, 30,5 % merupakan kalangan SES bawah.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan akses dan aktifitas anak-anak dalam menggunakan internet. Diawali dengan pertanyaan seberapa arti penting internet dalam kehidupan mereka, anak-anak diminta untuk menjawab dalam rentang jawaban tidak penting sampai sangat penting. Berdasarkan analisa data, diketahui bahwa 38,6% anak menganggap internet merupakan media yang penting bagi mereka, bahkan 15,3% lainnya menganggap internet sangat penting. Sementara anak-anak yang lain dalam studi ini mengakui belum begitu merasakan signifikansi internet dalam keseharian mereka.

### Akses Internet

Temuan penelitian menunjukkan, 59,6% anak-anak usia 6-12 tahun mengaku pernah mengakses internet, sedangkan 40,4% lainnya belum pernah mengakses internet. Data ini menjadi penting, mengingat riset ini dilakukan pada responden anak yang berbeda usia dan juga berasal dari berbagai latar-belakang sosial ekonomi. Mengingat riset ini dilakukan pada anak-anak dengan variasi variable demografis yang cukup beragam, maka temuan ini mengindikasikan difusi internet di Indonesia masih dalam proses perkembangan. Tentu saja hal ini masih butuh untuk dianalisa lebih lanjut. Begitu juga

terkait variable apa saja yang mempengaruhi adopsi internet di kalangan anak-anak.

Dari 59,6% anak yang telah mengakses internet tersebut (N=129), diketahui intensitas akses internet mereka sebagaimana dipaparkan dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Intensitas Akses internet pada anak-anak

Total Jam/Hari	Hari Biasa	Hari Libur
1-2 jam	40.9%	44.9%
3-4 jam	6%	11.6%
>4 jam	3.2%	4.2%

Rata-rata anak mengakses internet selama satu sampai dua jam sehari, hanya sebagian kecil saja yang sudah mengakses internet secara ekstensif, yaitu lebih dari empat jam per hari. Yang cukup menarik dari data tersebut adalah, adanya pola peningkatan prosentase akses internet pada hari libur. Hal tersebut menunjukkan, pada hari libur, lebih banyak anak yang mengakses internet, begitu juga dalam durasi yang lebih lama. Temuan ini sesuai dengan riset sebelumnya yang dilakukan oleh Chandra (2013), yang mana anak-anak mengakses internet dengan durasi yang lebih panjang di akhir pekan. Yang mana hal tersebut mengindikasikan perubahan pola pemanfaatan waktu luang (*leisure time*) pada anak-anak sekarang yang tidak sama dengan generasi sebelumnya, yang lebih suka bermain di luar secara fisik. (Chandra, 2013)

Selain intensitas akses internet, temuan penelitian ini juga menunjukkan konteks anak-anak mengakses internet. Tabel 2 berikut ini mendeskripsikan sebagian besar anak mengakses internet dari rumah, sebagian kecil masih mengakses internet di warnet, di rumah teman atau di tempat lain. Akses internet dari rumah yang tinggi mengindikasikan internet bukan lagi komoditas yang eksklusif. Temuan serupa juga dikemukakan dari hasil survey APJII, rumah menjadi tempat favorit untuk mengakses internet dengan menggunakan berbagai macam perangkat, termasuk telepon selular. (APJII, 2015)

Tabel 2. Tempat akses internet

Akses internet	%
di rumah	52.6%
di sekolah	1.4%
di warnet	11.2%
di rumah teman	1.8%
di tempat lain	1.8%

Hanya saja yang cukup mengecewakan dari data di tabel2 tersebut adalah, prosentase akses internet di sekolah masih sangat minim, hanya 1,4%. Sehingga ini menjadi pertanyaan besar tentang aplikasi dari beragam program internet masuk sekolah yang dibanyak digagas. Sekolah seharusnya menjadi tempat edukasi primer penggunaan internet bagi anak-anak, namun data ini belum menunjukkan signifikansi sekolah terkait peran tersebut.

Selanjutnya adalah media yang digunakan anak-anak untuk mengakses internet. Temuan menunjukkan anak-anak menggunakan beragam media untuk online, yaitu komputer, laptop, tablet dan HP. Data tersebut sekaligus menunjukkan, sebagian anak telah memiliki laptop dan telepon selular sendiri dengan fasilitas internet. Tabel 3 berikut mendeskripsikan detailnya.

Tabel 3. Platform yang digunakan untuk mengakses internet

Platform	%
Komputer	17.6%
Laptop orang tua	12.2%
Laptop sendiri	2.8%
Tablet	18.7%
HP orang tua	12.8%
HP sendiri	21,2%

Platform yang paling banyak digunakan anak-anak untuk online adalah telepon selular mereka sendiri (21,2%), dan terbanyak kedua adalah tablet (18,7%). Pertumbuhan penggunaan tablet dan smartphome di Indonesia memang cukup signifikan, bahkan penjualannya meningkat 82% pada tahun 2014 (Gartner, 2014,) tertinggi di antara negara-

negara di Asia Tenggara. Secara positif, platform ini mendorong meningkatnya akses internet dari rumah.85% dari total pengguna internet di Indonesia mengakses internet dengan menggunakan mobile phone (APJII, 2014).

**Aktifitas yang dilakukan ketika “go online”**

Tehnologi internet memberikan kebebasan bagi penggunanya, termasuk anak-anak untuk melakukan banyak aktifitas dan mengakses beragam konten secara mudah. Oleh karena itu, penting untuk diketahui apa yang dilakukan dan diakses anak-anak ketika menggunakan internet, sehingga bisa diestimasi seberapa menggunakan internet pada anak-anak mengarah pada hal positif atau justru sebaliknya. Tabel 4 berikut ini menunjukkan temuan penelitian tentang apa yang dilakukan anak-anak saat “go online”. Tabel 4. Hal yang dilakukan anak-anak saat go online

Aktifitas	%
Chatting	10.3%
Mengirim email	4.2%
Mencari informasi untuk tugas sekolah	16.7%
Mengunduh video, musik, gambar	22.3%
Mencari informasi yang disukai	21.4%
Membaca berita	2.8%
<b>Mengakses sosial media</b>	<b>29.3%</b>
<b>Main game online</b>	<b>37%</b>
Lainnya	10.7%

Data di tabel 4 menunjukkan, anak-anak mengakses internet, utamanya untuk

main game online (37%). Sebagian besar anak-anak juga mengakses media sosial (29.3%), chatting (10.3%). Mereka juga mengunduh video, music, gambar (22,3%) dan beragam informasi yang mereka sukai (21,4%).Sesuai dengan temuan riset yang dilakukan Hendriyani dkk, bahwa anak-anak menggunakan internet utamanya untuk kepentingan hiburan (Hendriyani dkk, 2012). Sedangkan dalam skema *ladder of opportunities*, aktifitas yang dilakukan oleh anak-anak di Indonesia telah melampaui fase pengguna baru dan *moderate users*. Secara umum, yang dilakukan anak-anak telah masuk pada tahapan ketiga, yaitu menjadi ‘*broad users*—pengguna luas’. Pada fase ini anak-anak mengunduh atau menonton musik, video, film dan menggunakan *instant messaging*.

Selain itu,temuan juga menunjukkan anak mengakses internet untuk mencari informasi untuk tugas sekolah (16,7%) dan membaca berita online (2,8%). Hal ini menunjukkan bahwa internetmemberikan peluang kepada anak-anak secara positif untuk pengembangan diri dan pemenuhan kebutuhan informasi. Namun, ada hal lain yang cukup menarik dari temuan penelitian adalah ketika anak diminta menyebutkan aktifitas lain yang dilakukan online dalam bentuk pertanyaan terbuka. 9,8 % anak mengaku mereka mengunjungi situs-situs komersial atau online shop.

Sedangkan riset sebelumnya menyatakan bahwa ketrampilan anak berinternet berkembang seiring usianya (Holloway, 2013). Selanjutnya, table 5 berikut ini menampilkan ketrampilan anak melakukan berbagai aktifitas online berdasarkan usianya.

Tabel 5. Aktifitas Online berdasarkan usia

Aktifitas Online	Umur Anak (thn)							total
	6	7	8	9	10	11	12	
Chatting & Instan Messaging	0%	0.6%	1.3%	2.5%	2.5%	2.8%	6.6%	16%
Mengirim email	0%	0%	0%	1%	1%	1%	1.3%	4%
Mencari informasi untuk tugas sekolah	0%	0%	1%	1%	1%	1%	1%	4%
Mengunduh video, musik, gambar	1.6%	1.3%	1.6%	3.1%	3.4%	3.8%	4.4%	19.1%
Mencari informasi yang disukai	0.9%	1.3%	0.9%	3.4%	3.8%	5.3%	6%	21.6%
Membaca berita	0%	0%	0%	1%	1%	1%	2%	5%
Mengakses sosial media	0%	3%	3%	4%	4%	5%	6.3%	25%
Main game online	1.9%	2.2%	2.2%	4.4%	4.1%	5%	6.9%	26.6%
Lainnya	0.0%	0.6%	1.3%	2.2%	1.6%	0.9%	0.3%	7%

Secara keseluruhan, data mengkonfirmasi temuan riset sebelumnya, bahwa ketrampilan anak untuk mengakses internet semakin baik seiring usianya. Pada usia enam tahun, anak-anak hanya melakukan 1-4 aktifitas online saja, sementara anak usia 12 tahun bisa melakukan lebih dari 9 jenis aktifitas online. Selain itu, aktifitas main game online, menonton video, mencari informasi dan menggunakan aplikasi instan messaging telah dilakukan sejak anak berusia, 6 tahun, yang mana lebih muda dibanding temuan sebelumnya. Data juga menunjukkan, anak Indonesia mulai mengirim email pada usia 9 tahun, membaca berita dan mencari informasi online sejak usia 8 tahun dan menggunakan sosial media sejak usia 7 tahun.

**Situs yang Dikunjungi**

Adapun situs yang dikunjungi anak-anak ketika “go online”, terpapar dalam table 6 berikut ini.

Tabel 6. Situs yang Diakses

Situs yang diakses	%
<b>Situs pencarian informasi</b>	<b>40.9%</b>
Situs berita	3.7%
Situs artis/atlit/grup sepakbola idola	7%
<b>Situs Sosial Media</b>	<b>27.2%</b>
Situs personal (blog/web pribadi)	2%
Situs Online Shop	6.2%
Situs film	9%
Situs lirik lagu	5.1%
<b>Situs game online</b>	<b>35.6%</b>
Lainnya	4.1%

Website pencarian informasi, terutama google, dan website game online merupakan yang paling banyak diakses oleh anak-anak. Begitu juga situs-situs sosial media. Hal ini sesuai dengandata aktifitas yang anak-anak lakukan ketika mengakses internet sebelumnya, bahwa tiga prosentase terbesar akses anak ke internet adalah untuk bermain game online (35,6%), menggunakan sosial media (27,2%) dan mencari informasi (40,9%). Selain itu beberapa anak juga mengakses jenis situs lainnya, seperti penyedia informasi film, lirik lagu,

situs artis, atlit atau grup sepakbola favorit. Bahkan, sebagian kecil anak juga mengakses online shop (6,2%). Hal ini cukup menarik, terutama terkait usia mereka yang cenderung dianggap belum punya kemampuan konsumsi yang cukup baik (Roedder, 1981).

**Akses terhadap Konten “Dewasa”**

Salah satu kekhawatiran terbesar banyak pihak terkait akses internet pada anak-anak adalah konten pornografi. Anak-anak bisa saja terpapar beragam bentuk konten pornografi atau yang mengandung seksualitas ketika online. Hal ini bisa terjadi, baik tanpa sengaja, atau memang sengaja mencarinya. Selain itu, anak-anak juga seringkali menjadi “target” untuk menerima tipe konten tersebut (hasebrink, dkk, 2011).

Temuan penelitian mengindikasikan 11,5% anak-anak menyatakan pernah mengakses situs pornografi atau mengkonsumsi konten pornografi dari internet. Hasil uji cross-tabulasi menunjukkan, anak yang tereskpore konten “dewasa” tersebut keseluruhannya adalah anak laki-laki, bahkan mereka telah terekspose sejak usia 8 tahun.

**Penggunaan Sosial Media**

Jumlah anak yang mengakses sosial media telah mengalami peningkatan yang signifikan dalam kurun limatahun terakhir (O’Keeffe& klarke, 2011). Temuan riset ini juga menunjukkan, mengakses media sosial termasuk aktifitas paling sering kedua yang dilakukan anak-anak ketika online, bahkan anak-anak sudah mulai mengakses media sosial sejak usia tujuh tahun. Beberapa anak telah memiliki akun sosial media mereka sendiri. Tabel 7 berikut ini menampilkan media sosial yang dimiliki anak-anak. Akun media sosial yang paling banyak adalah facebook, diikuti twitter dan instagram.

Tabel 8. Penggunaan sosial media

Sosmed yang dimiliki	%
Facebook	37.2%
Twitter	15.8%
Path	6.5%
Instagram	8.8%
Lainnya	3.3%



Bagaimana perilaku anak menggunakan media sosial butuh untuk diteliti lebih lanjut. Meskipun media sosial secara positif, dapat meningkatkan kemampuan sosial anak-anak (O'Keeffe & Clarke, 2011), namun beberapa riset sebelumnya menemukan adanya resiko yang cukup signifikan bagi anak-anak untuk mengakses media sosial, terutama terkait bertemu dengan orang asing yang mungkin bisa berbahaya, *sexting* dan juga cyberbullying (Hasebrink, dkk., 2011).

### **Mediasi Orang Tua Pada Akses Internet Anak**

Beberapa studi sebelumnya mendokumentasikan tingginya kekhawatiran orang tua terhadap media baru dan bagaimana strategi mediasi untuk mengatasinya (Nikken & Jansz, 2006). Secara konseptual, ada tiga tipe mediasi orang tua untuk akses media pada anak-anak, yaitu restriktif, aktif dan penggunaan bersama. Meskipun model tersebut banyak digunakan untuk akses media tradisional, namun masih efektif diaplikasikan pada media baru (Kirwil, 2009). Tabel 9 berikut ini memaparkan persepsi anak tentang mediasi orang tua terhadap aktifitas online mereka.

Tabel 9. Parental Mediation

Aturan dari Orang Tua	%
Batasan total waktu akses internet	17.2%
Waktu tertentu untuk akses internet	14.4%
Jenis situs yang boleh diakses	15.8%
Jenis game online yang boleh diakses	5.6%
Apa-apa saja yang tidak boleh dilakukan di sosmed	4.7%

Data menunjukkan, mediasi yang dilakukan orang tua untuk akses internet pada anak-anak tergolong rendah. Bentuk mediasi yang digunakan juga lebih ke aspek teknis, yaitu melarang anak untuk mengakses internet terlalu lama (17,2%) atau pada waktu waktu tertentu saja (14,4%) dan tidak mengizinkan anak untuk mengakses situs-situs tertentu. Restriksi tersebut juga belum meliputi akses game online dan sosial media yang juga berpotensi resiko cukup besar bagi anak-anak. Sedangkan mediasi aktif, seperti memberikan

arahan, apa-apa yang seharusnya atau tidak seharusnya dilakukan anak-anak ketika mengakses internet pada minim dilakukan.

### **Kesimpulan**

Riset ini dilakukan untuk mendeskripsikan apa dan bagaimana fenomena children go online di Indonesia. Temuan ini menambah referensi pada riset yang telah dilakukan sebelumnya. Data menunjukkan sudah banyak anak yang mengakses internet di rumah dengan beragam platform yang disediakan oleh orang tua. Sayangnya, temuan mengindikasikan masih kurang optimalnya peran sekolah untuk memfasilitasi pembelajaran akses internet pada anak-anak usia ini. Akses internet juga telah dimanfaatkan untuk beragam aktifitas, meskipun sebagian besar masih terkait dengan kebutuhan entertainment, yaitu game online dan mengunduh gambar, music, video, lirik lagu dan film. Anak-anak juga banyak memanfaatkan internet untuk sosialisasi dengan mengakses media sosial, terutama facebook, twitter, instagram dan path. Selain itu, internet juga dimanfaatkan oleh sebagian anak telah memanfaatkan internet untuk menunjang pembelajaran dengan mencari informasi untuk kepentingan tugas sekolah melalui situs pencarian dan mengakses berita online.

Akses internet pada anak usia 7 sampai 11 tahun juga menimbulkan resiko. Terbukti dengan sebagian anak terpapar konten pornografi di internet. Hal ini menimbulkan kekhawatiran, terutama terkait dengan potensi dampak negatifnya pada perkembangan anak-anak selanjutnya. Terlebih lagi, riset ini juga menunjukkan, perhatian dan kontrol orang tua terhadap akses internet anak-anak masih rendah. Sebagian orang tua telah mengatur waktu anak-anak mengakses internet, namun mayoritas belum melakukan mediasi yang cukup. Rendahnya praktek mediasi pada akses internet anak-anak tersebut menjadi tantangan kita bersama, mengingat begitu banyak resiko yang mungkin ditemui anak ketika online.

## Daftar Pustaka

- Candra, Puspita Adiyani. 2013. "Penggunaan Internet pada Anak-anak Sekolah Usia 6-12 Tahun di Surabaya", *Jurnal Commonline* Vol. 1 –No. 2 / 2013-02
- Hasebrink, Uwe and Görzig, Anke and Haddon, Leslie and Kalmus, Veronika and Livingstone, Sonia. 2011. Patterns of risk and safety online: in-depth analyses from the EU Kids Online survey of 9- to 16-year-olds and their parents in 25 European countries. EU Kids Online network, London, UK.
- Hasebrink, U., Görzig, A., Haddon, L., Kalmus, V. and Livingstone, S. 2011. Patterns of risk and safety online. In-depth analyses from the EU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries. LSE, London: EU Kids Online
- Holloway, D., Green, L. and Livingstone, S. 2013. Zero to eight. Young children and their internet use. LSE, London: EU Kids Online.
- Kirwil, L. 2009. The role of individualistic-collectivistic values in childrearing culture for European parents' mediation of Internet. *Journal of Children and Media*, 3, 394-409.
- Livingstone, S. 2003. Children's use of the internet : reflections on the emerging research agenda [online]. London: LSE Research Online. Available at <http://eprints.lse.ac.uk/archive/00000415>
- Livingstone, S. and Helsper, E.J. 2007 'Gradations in digital inclusion: children, young people and the digital divide', *New Media and Society*, 9(4), 671-96.
- Livingstone, Sonia and Haddon, Leslie. 2009. Conclusion. In: Livingstone, Sonia and Haddon, Leslie, (eds.) *Kids online: opportunities and risks for children*. The Policy Press, Bristol, UK, pp. 241-252
- Livingstone, S. 2003. Children's use of the internet : reflections on the emerging research agenda [online]. London: LSE Research Online. Available at: <http://eprints.lse.ac.uk/archive/00000415>
- Livingstone, Sonia and Helsper, Ellen. 2008. Parental mediation and children's Internet use. *Journal of broadcasting & electronic media*, 52 (4). Hal.. 581-599. ISSN 0883-8151
- Nikken, P., & Jansz, J. 2006. Parental mediation of children's video game playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media & Technology*, 31, 181—202.
- Nikken, P & Jans, J. 2011. Parental Mediation Of Young Children's Internet Use. *UE Kids 2011 Conference Proceeding*. Available online <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Conference%202011/Nikken.pdf>
- O'Keeffe, G.S. & Clarke-Pearson, K. 2011. The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families. *Pediatrics*, 28, 127. Hal.800-804
- Rochmawati, Weny, 2012. *Perilaku Pemanfaatan Internet (Internet Utilization of Behavior) (Studi Deskriptif tentang Pemanfaatan Internet untuk Kepentingan Hiburan dan Akademik di Kalangan Anak-anak di Kota Surabaya)*, *Jurnal Libri-Net* Vol. 1 – No. 1 / 2012-12.
- Valcke, M. Wever, B. De. Keer, H. Van. & Schellens, T. 2011. Long-term study of safe Internet use of young children. *Computers & Education* 57 (2011) hal. 1292–1305
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. 2007. Preadolescents' and adolescents' online communication and their closeness to friends. *Developmental Psychology*, 43, 267-277.

## PEDOMAN PENULISAN ARTIKEL

Dalam rangka memenuhi persyaratan baku sebagai media ilmiah, maka penulisan artikel untuk Jurnal Ilmiah Komunikasi MAKNA mulai Volume 2 Nomor 1 Pebruari-Juli 2011 diharapkan dapat memenuhi ketentuan sebagai berikut:

### I. JENIS ARTIKEL YANG DIPUBLIKASIKAN

Naskah dapat berupa ringkasan hasil penelitian kajian teoritis/ konseptual atau studi kasus (Artikel yang dikirim ke redaksi bersifat orisinal/ belum pernah dipublikasikan sebelumnya)

### II. SISTEMATIKA PENULISAN

#### - JUDUL.

Penulisan judul harus singkat dan mencerminkan isi tulisan. Kalau judul terlalu panjang, dipecah menjadi judul utama dan sub judul

#### - NAMA PENULIS

Nama penulis dicantumkan tanpa gelar. Di bawah nama penulis dicantumkan afiliasi institusi dan alamat email.

#### - ABSTRAK

Panjang abstrak sekitar 200 kata, diketik dengan huruf miring dengan menggunakan bahasa Inggris. Bila artikel yang ditulis merupakan hasil penelitian maka abstrak harus mengandung tujuan penelitian, metode yang digunakan, hasil atau kesimpulan. Kata kunci dicantumkan di bawah abstrak

#### - STRUKTUR NASKAH

##### a. HASIL PENELITIAN

- Pendahuluan
- Metode penelitian
- Pembahasan
- Kesimpulan
- Ucapan terimakasih (kalau ada)
- Daftar Pustaka

##### b. KAJIAN TEORITIS STUDI KASUS

- Pendahuluan
- Sub topik disesuaikan dengan kebutuhan
- Kesimpulan
- Ucapan terima kasih (kalau ada)
- Daftar pustaka
- Lampiran(bila perlu)

### III. FORMAT PENULISAN

- Naskah diketik pada kertas kuarto dengan spasi ganda, menggunakan program MS Word, panjang naskah 10-25 halaman.
- Setiap naskah diserahkan dalam bentuk cetakan disertai disket atau CD
- Tabel, gambar dan bagan diberi nomor judul serta sumber.
- Kutipan menggunakan catatan perut. Contoh: Winter, 2002:10
- Sub judul tidak diberi nomor, dicetak tebal, huruf kecil dan font 12
- Tabel diketik 1 spasi, nomor tabel berurut sesuai dengan penyebutan dalam teks. Setiap kolom diberi sub judul singkat. Jumlah tabel maksimal 5 buah
- Penulisan daftar pustaka melihat aturan yang berlaku. Contoh: Eiiyanto, 2001, Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media, LkiS, Yogyakarta.
- Daftar pustaka diutamakan berasal dari jurnal ilmiah.