



## PENINGKATAN LITERASI MEDIA SOSIAL BAGI ORANG TUA MELALUI PENDEKATAN HUKUM DAN TEKNOLOGI

Fitria Khairum Nisa<sup>1</sup>, Tri Asih Wismaningtyas<sup>2</sup>,  
Rr Yunita Puspadari<sup>3</sup>, Satrio Ageng Rihardi<sup>4</sup>

Universitas Tidar<sup>1,2,3,4</sup>

[fitriaknisa@untidar.ac.id](mailto:fitriaknisa@untidar.ac.id)<sup>1</sup>, [triasihwismaningtyas@untidar.ac.id](mailto:triasihwismaningtyas@untidar.ac.id)<sup>2</sup>,

[yunitapuspa@untidar.ac.id](mailto:yunitapuspa@untidar.ac.id)<sup>3</sup>, [satrioagengrihardi@untidar.ac.id](mailto:satrioagengrihardi@untidar.ac.id)<sup>4</sup>

### ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk membangun pola asuh orang tua (*parenting*) untuk secara tepat dan bijak dalam menggunakan *gadget* disertai materi pemahaman dasar tentang literasi digital, pendidikan hukum digital, serta pembatasan kanal-kanal digital yang berpotensi buruk terhadap tumbuh kembang anak. Metode yang digunakan dalam melaksanakan pengabdian masyarakat ini adalah melalui sosialisasi kepada para guru dan orang tua dengan tiga topik, yaitu fenomena perkembangan anak di era digital, konten tersembunyi dalam aplikasi, serta pengetahuan hukum terkait penggunaan media sosial. Pengabdian ini menghasilkan peningkatan pemahaman dan keterampilan orang tua dalam memahami perkembangan media massa, khususnya media sosial. Selain itu, para peserta yang terdiri dari guru dan orang tua dari siswa sekolah dasar juga diberikan pemahaman terkait perlindungan hukum yang bisa dilakukan sebelum dan setelah terjadi masalah hukum akibat dari penyalahgunaan media sosial atau internet. Untuk ke depannya, diharapkan kegiatan serupa terus berlanjut terutama secara rutin dilaksanakan oleh pihak sekolah, yang berdekatan dengan orang tua.

**Kata Kunci:** Literasi Digital, Media Sosial, *Parenting*, Perlindungan Hukum

### ABSTRACT

*The purpose of this community service activity is to build parenting patterns to properly and wisely use gadgets accompanied by basic understanding materials about digital literacy, digital legal education, and restrictions on digital channels that have the potential to be bad for children's growth and development. The method used in carrying out this community service was through socialization with teachers and parents, focusing on three topics, namely the phenomenon of child development in the digital era, hidden content in applications, and legal knowledge related to the use of social media. This service increased parents' understanding and skills in developing mass media, especially social media. In addition, the participants, consisting of teachers and parents of elementary school students, were also given an understanding regarding legal protection that could be done before and after legal problems occur due to from misuse of social media or the internet. In the future, it is hoped that similar activities will continue, especially routinely carried out by the school, which is close to parents.*

**Keywords:** Digital Literacy, Social Media, Parenting, Legal Protection

### PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi sangat meningkat dan tidak dapat dibendung. Sebagian besar masyarakat dari hampir semua kelompok umur tidak terlepas dari *gadget* dalam aktivitas keseharian mereka. Apalagi setelah pandemi *Covid-19* banyak hal dilakukan secara daring termasuk juga dalam sektor Hal ini semakin meningkatkan interaksi dengan *gadget*, khususnya anak-anak. Sell Cell, sebuah situs perbandingan harga ponsel, mensurvei 1.135 orang tua di Amerika Serikat

yang memiliki anak-anak berusia antara 4 sampai 14 tahun (Rahmawati & Nofiana, 2021). Dari survei tersebut ditemukan bahwa anak-anak mulai menggunakan ponsel pada usia muda, yaitu sekitar 47% mulai menggunakan ponsel di bawah 6 tahun dan 12% berusia antara satu dan dua tahun.

Di Indonesia Menteri Komunikasi dan Informatika mengungkapkan, sebanyak penggunaan internet oleh individu sebanyak 65,34% berusia 9-19 tahun dan 93,52% penggunaan media sosial oleh individu Indonesia berada di usia 9-19 tahun ([www.kominfo.go.id](http://www.kominfo.go.id), 2018). Artinya, pemanfaatan internet oleh anak-anak di Indonesia tergolong tinggi dan sebagian besar digunakan untuk hal-hal yang bersifat hiburan. Dokter spesialis kedokteran jiwa dari Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (FKUI), Dr.dr. Kristiana Siste Kurniasanti, mengungkapkan sebesar 31,4% anak remaja di Jakarta mengalami kecanduan bermain internet, khususnya kecanduan *game online* ([mediaindonesia.com](http://mediaindonesia.com), 2021).

Penggunaan *gadget* pada anak-anak mempunyai dua sisi, satu sisi perangkat yang terhubung dengan internet ini membawa manfaat, namun di sisi lain dapat membawa kerugian. Interaksi dengan *gadget* yang berlebihan pada anak-anak akan menimbulkan kecanduan yang dapat membawa pengaruh buruk, seperti masalah kesehatan fisik, kesehatan mental, dan kesehatan sosial. Kesehatan fisik yang terganggu akibat kecanduan *gadget*, antara lain gangguan perkembangan otak, kerusakan mata, obesitas akibat anak kurang bergerak, dan lain-lain. Kesehatan mental dapat berupa sulit fokus, cemas, bahkan memicu perilaku agresif. Sedangkan untuk gangguan sosial yaitu anak akan kurang dalam bersosialisasi secara langsung dengan sekitarnya serta dapat memicu sifat individualis. Selain itu, ada peluang juga terjadi tindakan kriminal seperti *cyber bullying*, penculikan anak, pedofilia, dan sebagainya.

Fenomena kecanduan *gadget* pada anak tidak terlepas dari peran orang tua. Survei yang dilakukan Sell Cell terhadap 1.135 orang tua di Amerika Serikat ditemukan bahwa sebesar 40% orang tua yang disurvei mengaku membiarkan anak-anak mereka bermain ponsel agar mereka bisa tenang. Di Indonesia pun ditemukan hal yang serupa, sering terjadi banyak orang tua cenderung membiarkan anaknya menggunakan *gadget* tanpa pengawasan. Selain itu, anak tidak dibatasi lama penggunaan *gadget* (Herentina dalam Nurhidayah dkk., 2021). Menurut jurnal yang ditulis Nurhidayah dkk. (2021) disimpulkan bahwa cara orang tua dalam menanggulangi anak dari kecanduan *gadget*, di antaranya adalah dengan pendampingan, pengawasan, dan komunikasi terbuka.

Pemahaman orang tua terhadap bagaimana pemanfaatan internet bagi anak erat kaitannya dengan literasi digital. Menurut Bawden (dalam [gln.kemdikbud.go.id](http://gln.kemdikbud.go.id), 2017), literasi digital dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi. Dalam rangka mengurangi dampak buruk pemanfaatan *gadget* oleh anak, maka pendidikan literasi digital untuk orang tua merupakan hal yang sangat penting. Hal ini berkaitan dengan peran pendampingan, pengawasan, dan komunikasi terbuka dalam berinteraksi dengan *gadget* dan internet. SD IT Tahfidzul Qur'an Ihsanul Fikri 2 Kota Magelang merupakan sekolah yang berkembang di kota Magelang. Selama pandemi Covid-19 pembelajaran tetap berjalan secara *online* di sekolah ini, sehingga interaksi anak dengan *gadget* pun meningkat dan hal ini harus disertai dengan pendampingan orang tua yang baik. Maka diselenggarakan pengabdian masyarakat dengan metode pemberian pendidikan yang berbentuk seminar untuk para wali murid. Seminar disediakan secara *online* dalam bentuk paparan materi, video, serta dilanjutkan sesi diskusi.

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk membangun pola asuh orang tua (*parenting*) untuk secara tepat dan bijak dalam menggunakan *gadget*. Dalam kegiatan ini akan didorong peningkatan kesadaran dalam mendampingi anak dalam penggunaan *gadget*. Tujuan tersebut dirincikan lagi ke dalam materi pemahaman dasar tentang literasi digital, pendidikan hukum

digital, serta pembatasan kanal-kanal digital yang berpotensi buruk terhadap tumbuh kembang anak. Dari kegiatan tersebut dampak negatif penggunaan *gadget* dapat ditekan sedini mungkin di SD IT Tahfidzul Qur'an Ihsanul Fikri 2 Kota Magelang.

## **METODE**

Adapun metode yang digunakan dalam melakukan pengabdian masyarakat ini adalah melalui sosialisasi kepada para guru dan orang tua. Materi yang disosialisasikan dibagi menjadi tiga topik, yaitu:

1. Fenomena Perkembangan Anak di Zaman Digital
2. Bahaya Tersembunyi pada Konten *YouTube* dan *TikTok*
3. Perlindungan Hukum Preventif kepada Pengguna Media Sosial Ditinjau dari UU Informasi dan Transaksi Elektronik

Materi sosialisasi dilakukan dalam satu waktu yang bersamaan melalui pertemuan virtual *Zoom* pada Minggu, 11 Juli 2021. Setelah sosialisasi disampaikan, diadakan sesi tanya jawab.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu sosialisasi fenomena perkembangan anak di zaman digital, bahaya tersembunyi pada konten di media sosial, serta perlindungan hukum preventif kepada pengguna media sosial. Dalam setiap tahapan peserta tidak hanya dijelaskan menggunakan teori, tetapi juga diberikan beberapa arahan untuk melakukan tindakan antisipatif dalam melindungi anak-anak dari konten media sosial.

Tahap pertama, kelompok sasaran yang terdiri dari para orang tua dan guru siswa kelas 1-3 di SD IT Tahfidzul Qur'an Ihsanul Fikri 2 Kota Magelang, diberikan pemahaman terkait fenomena penggunaan internet oleh anak yang semakin massif, bersamaan dengan diberlakukannya kebijakan sekolah daring. Pada sesi pertama ini dijelaskan mengenai dampak positif dari penggunaan internet bagi anak, di antaranya mempermudah pencarian informasi, mempermudah komunikasi, dan meningkatkan kreativitas. Hal ini sesuai dengan sifat dari internet yang memiliki jangkauan yang luas serta penggunaan yang mudah dan akses yang bisa dijangkau oleh banyak orang (McQuail, 2010).

Namun dibalik kelebihan internet yang cukup banyak dan besar, banyak pula hal-hal negatif yang terkandung di dalamnya. Dalam sosialisasi dipaparkan setidaknya berikut dampak negatif dari penggunaan internet pada anak.

- a. Potensi pengaruh buruk dari apa yang diakses
- b. Meningkatkan risiko kejahatan
- c. Merenggankan hubungan sosial
- d. Pengaruh tidak baik terhadap kesehatan anak

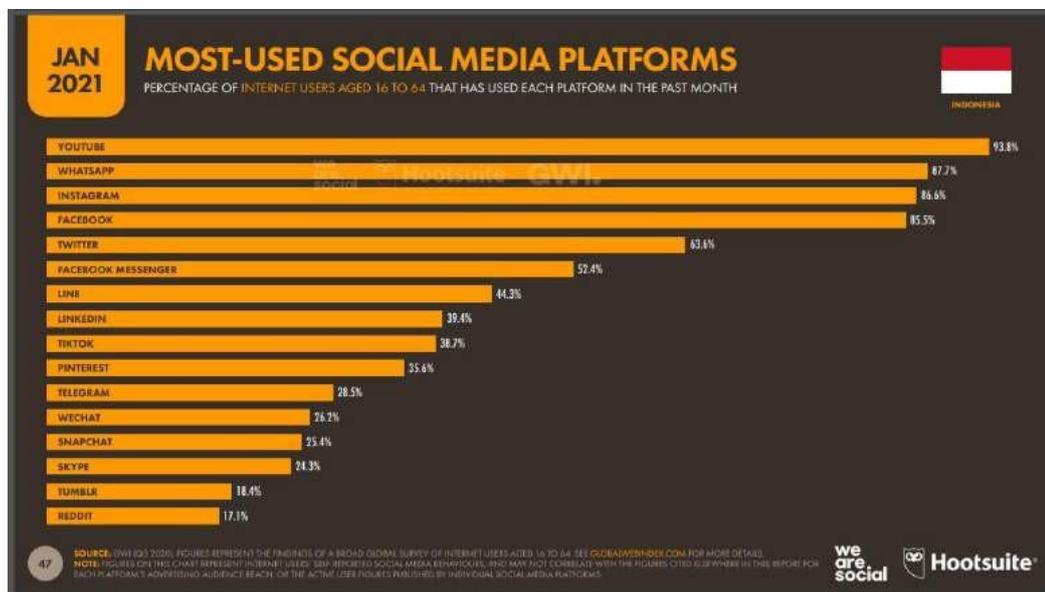
Oleh karenanya, sebagai orang tua diperlukan adanya keterampilan serta melek media agar tetap bisa mengikuti perkembangan zaman sehingga dapat menjaga anak-anak dari dampak negatif internet. Adapun yang dapat dilakukan di antaranya berikut ini.

- a. Mengajarkan pentingnya privasi. Anak-anak terkadang belum memahami apa yang boleh atau tidak untuk di bagikan oleh orang asing. Misalnya saja seperti di mana mereka bersekolah, di mana orang tua mereka bekerja, alamat rumah, nomer telepon dan sebagainya. *Overshared* seperti ini berpotensi memicu tindakan kejahatan seperti penculikan.
- b. Menerapkan batasan-batasan berinternet. Batasan seperti berapa lama mereka dapat mengakses

perangkat digital juga bisa mencegah anak dapat bersentuhan dengan konten-konten yang negatif. Semakin lama mereka berselancar, akan semakin dalam, sehingga berpotensi menemukan konten-konten yang bukan ditujukan untuk usia mereka.

- c. Manfaatkan fitur *parental control*. Fitur ini disediakan oleh banyak media sosial agar anak-anak tidak dapat mengonsumsi atau mengakses konten yang bukan untuk kelompok usia mereka.
- d. Sediakan kegiatan lain. Pilihan kegiatan lain juga merupakan salah satu cara agar anak tidak terus menatap perangkat digital mereka.
- e. Menjadi orang tua yang melek teknologi. Literasi orang tua merupakan kunci dari terlindungnya anak dari konten negatif di internet, karena kebanyakan orang tua yang paling lama berinteraksi dengan anak-anak mereka.

Tahap kedua, kelompok sasaran diberikan pemahaman terkait konten-konten di media sosial, khususnya *YouTube* dan *TikTok* yang berpotensi memiliki konten negatif bagi anak. Media sosial *YouTube* dan *TikTok* dipilih untuk menjadi fokus karena kedua media sosial tersebut yang paling tinggi penggunaannya di Indonesia. Selain itu, kedua media sosial tersebut juga mengalami peningkatan penggunaan oleh anak dari 68,5% menjadi 72,3% (Pusparisa, 2021). Sedangkan berdasarkan konten yang disajikan, masih banyak konten dewasa dengan kemasan anak-anak yang sangat mungkin secara tidak sengaja ditonton oleh anak hingga ditiru.



**Gambar 1.** Media Sosial yang Paling Banyak Digunakan di Indonesia  
(Sumber: We Are Sosial)

Dalam observasi yang dilakukan penulis guna menyusun materi sosialisasi, pada media sosial *YouTube*, terdapat konten dewasa dengan menggunakan karakter dari kartun anak, seperti *Spiderman*. Namun jika diperhatikan lebih detail, konten tersebut menampilkan adegan pornoaksi, dimana karakter *Spiderman* ini menggantung *bikini* yang digunakan oleh seorang perempuan. Tayangan tersebut ditampilkan dalam bentuk kartun serta dengan suara nyanyian anak. Sehingga jika orang tua tidak melihat secara langsung, maka tidak akan mengetahui bahwa konten yang sedang dikonsumsi oleh anak mereka merupakan konten dewasa. Konten lainnya juga menampilkan adegan kekerasan yang menggambarkan karakter *Mini Mouse* sedang menggantung telinga dari karakter *Micky Mouse* hingga mengeluarkan darah yang banyak.

Berbeda dengan *YouTube*, *TikTok* tidak menyajikan konten yang dewasa dengan kemasan anak. *TikTok* justru memberikan tayangan seperti *challenge* dimana bisa diikuti dan dibagikan kembali oleh penggunanya. Namun tantangan yang ada justru berbahaya bagi anak jika ditiru, misalnya seperti menjilat toilet atau menendang kaki teman yang sedang loncat. Selain itu, tantangan lain justru memiliki unsur seksual untuk dewasa, seperti lagu berbahasa asing yang jika diterjemahkan bukan untuk anak-anak. Lebih menyedihkan lagi, kegiatan tantangan ini seringkali dilakukan oleh anak bersama orang tua mereka. Setelah penjabaran terkait konten negatif di *YouTube* dan *TikTok*, disosialisasikan pula langkah-langkah dalam mengaktifkan *parental control* yang ada di *YouTube* dan *TikTok*.



**Gambar 2.** Konten *YouTube* Dewasa dengan Kemasan Anak-Anak  
(Sumber: YouTube dan Dokumentasi Kegiatan Pengabdian)

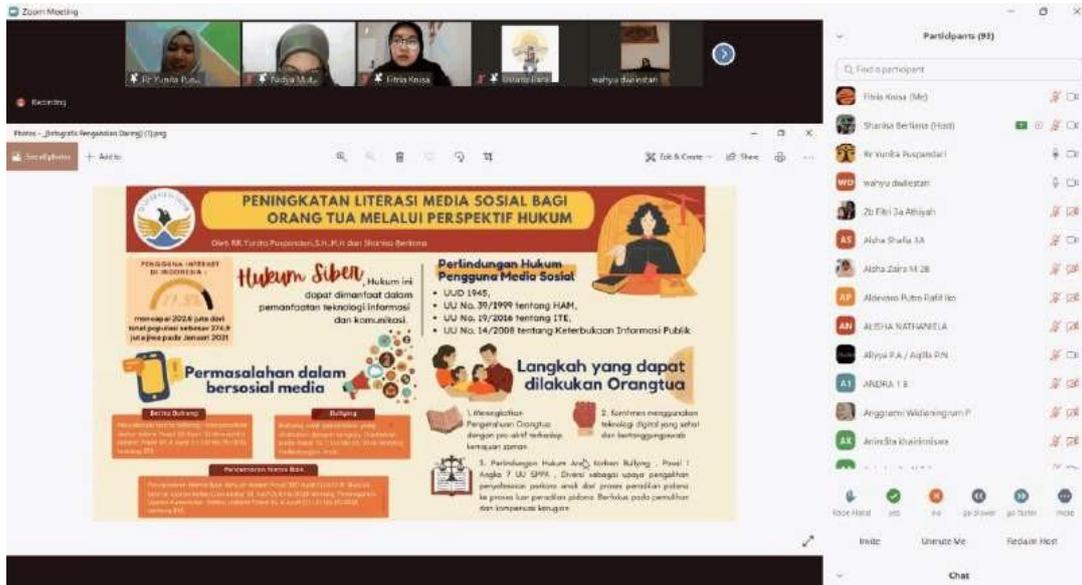
Selanjutnya, sesi terakhir diisi dengan sosialisasi perlindungan hukum preventif kepada pengguna media sosial ditinjau dari UU Informasi dan Transaksi Elektronik. Permasalahan di internet atau sosial media bukan hanya konten-konten yang membahayakan, tetapi juga ada hal lainnya, seperti penyebaran berita bohong (*hoax*), *bullying* atau *cyber bullying*, dan pencemaran nama baik. Pada tiap permasalahan yang muncul, dari sudut pandang hukum diatur dalam masing-masing pasal. Hal ini disosialisasikan agar para peserta jika mengalami masalah hukum dapat sedikit banyak memahami.

- a. Berita bohong  
Penyebaran berita bohong atau menyesatkan diatur dalam Pasal 28 Ayat (1) dan sanksi pidana Pasal 45 A Ayat (1) UU No.19/2016 tentang ITE.
- b. *Bullying*  
*Bullying* adalah penindasan yang dilakukan dengan sengaja. Dijelaskan pada Pasal 76 C UU No. 35/2014 tentang perlindungan anak.
- c. Pencemaran nama baik  
Pencemaran nama baik dimuat dalam pasal 310 ayat (1) KUHP. Bentuk-bentuk ujaran kebencian diatur dalam SE KAPOLRI 6/2015 tentang penanganan ujaran kebencian. Sanksi pidana Pasal 45 A Ayat (1) UU No.19/2016 tentang ITE.
- d. Perlindungan hukum penggunaan media sosial diatur dalam:
  - 1) UUD 1945
  - 2) UU No. 39/1999 tentang HAM
  - 3) UU No. 19/2016 tentang ITE
  - 4) UU No. 14/2018 tentang keterbukaan informasi publik

Tidak hanya memberikan pemahaman tentang pasal-pasal terkait permasalahan di media sosial, tim pengabdian juga memberikan langkah yang dapat dilakukan oleh orangtua sebagai bentuk perlindungan preventif bagi anak-anak mereka, yakni sebagai berikut.

- a. Meningkatkan pengetahuan orang tua dengan pro-aktif terhadap kemajuan zaman.

- b. Komitmen menggunakan teknologi digital yang sehat dan bertanggung jawab.
- c. Perlindungan hukum anak korban *bullying*, Pasal 1 Ayat 7 UU SPA, diversi sebagai upaya pengalihan penyelesaian perkara anak dari proses peradilan pidana ke proses luar peradilan pidana, serta berfokus pada pemulihan dan kompensasi kerugian.



**Gambar 2.** Sosialisasi Perlindungan Hukum Preventif  
(Sumber: Dokumentasi Kegiatan Pengabdian)

Melihat luaran dan indikator pencapaiannya, kegiatan ini telah mencapai target yang diharapkan, terlihat dari antusias para orang tua yang mengajukan pertanyaan serta mengharapkan kegiatan serupa ke depannya. Namun demikian, diperlukan kegiatan-kegiatan berkelanjutan secara terus-menerus agar orang tua memiliki literasi media sosial yang mumpuni, sehingga bisa turut membantu menjaga generasi penerus dari konten negatif di media sosial. Dibutuhkan pula peran dan dukungan dari pemerintah dan berbagai pihak untuk mendorong agar dalam proses ini dapat berjalan dengan baik.

Publikasi pada jurnal ilmiah merupakan bentuk penyebaran ilmu pengetahuan juga sebagai ruang diskusi mengenai metode pengabdian dan luaran di antara akademisi. Dari kegiatan ini, perubahan yang terjadi tidak hanya di level individu, melainkan juga di masyarakat secara umum. Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat dan digitalisasi di berbagai bidang, proses pengembangan literasi media sosial bagi orang tua ini ke depannya masih sangat relevan untuk terus dilakukan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada ini menghasilkan peningkatan pemahaman dan keterampilan orang tua dalam memahami perkembangan media massa, khususnya media sosial. Tidak hanya peningkatan literasi sosial media, para peserta yang terdiri dari guru dan orang tua dari siswa sekolah dasar, juga diberikan pemahaman terkait perlindungan hukum yang bisa dilakukan ketika terjadi masalah hukum di media sosial atau internet. Melalui kegiatan ini, pemahaman orang tua dan guru terhadap bahaya media sosial serta langkah hukum apa yang bisa dilakukan untuk mencegah serta menanggulangi jika terjadi permasalahan di media sosial meningkat.

Kelebihan dari kegiatan pengabdian yang sudah berlangsung adalah antusias peserta dalam

kegiatan dan mudah dalam mempelajari materi karena perangkat yang digunakan adalah gawai yang sehari-hari mereka gunakan untuk komunikasi. Metode pemberian tutorial berupa gambar juga memberikan kemudahan bagi para peserta untuk mengaktifkan *parental control* pada sosial media yang digunakan oleh anak-anak mereka. Beberapa kelemahan yang dihadapi adalah karena sosialisasi dilakukan menggunakan ruang virtual *zoom* dengan jumlah peserta hanya 100, maka ada beberapa orang tua yang tidak bisa ikut masuk ke dalam ruang virtual tersebut. Namun, hal ini sudah diantisipasi dengan merekam dan dibagikan kepada sekolah untuk dapat dilihat kembali.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada mitra kegiatan, yakni SD IT Tahfidzul Qur'an Ihsanul Fikri 2 Kota Magelang, yang telah bersedia menjadi mitra dalam sosialisasi kepada orang tua. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua dari siswa kelas 1- 3, yang sudah meluangkan waktu untuk mengikuti sosialisasi dengan antusias. Terakhir, penulis juga mengucapkan kepada rekan-rekan mahasiswa yang turut membantu dalam penyelenggaraan sosialisasi secara virtual ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- gln.kemdikbud.go.id. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Diakses dari <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/cover-materi-pendukung-literasi-digital-gabung.pdf>.
- kominform.go.id. (2018, 23 Juli). *Kecanduan Gawai Ancam Anak-anak*. Diakses dari [https://kominform.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan\\_media](https://kominform.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media)
- McQuail, D. (2010). *Mass Communication Theory 6<sup>th</sup> Edition*. Los Angeles: Sage
- MediaIndonesia.com. (2021, 30 Juli). 31,4 Persen Remaja Jakarta Kecanduan Bermain Internet. Diakses dari <https://mediaindonesia.com/megapolitan/422177/314-persen-remaja-jakarta-kecanduan-bermain-internet>.
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J.G., Amira, I., Lukman, M. (2021). Peran Orang Tua dalam Pencegahan terhadap Kejadian Adiksi Gadget pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(1), 129–140. doi: <https://doi.org/10.32584/jikj.v4i1.787>
- Pusparisa, Y. (2021). *Akses Anak ke Konten Digital Meningkat saat Pandemi*. Dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/03/16/akses-anak-ke-konten-digital-meningkat-saat-pandemi> diakses pada 9 Desember 2021, pukul 14.51 WIB
- Rahmawati, Y. & Nofiana, F. (2021). *Waspada Kecanduan Gadget, 40 Persen Anak Habiskan 30 Jam Main HP dalam Seminggu*. Diakses dari <https://www.suara.com/health/2021/06/11/134614/waspada-kecanduan-gadget-40-persen-anak-habiskan-30-jam-main-hp-dalam-seminggu>.
- SE KAPOLRI 6/2015 tentang penanganan ujaran kebencian UU No.19/2016 tentang ITE.

UUD 1945

UU No. 39/1999 tentang HAM

UU No. 35/2014 tentang Perlindungan Anak

UU No.19/2016 tentang ITE

UU No. 14/2018 tentang Keterbukaan Informasi Publik