

YUK, TEMANI ANAK BERINTERNET

Panduan Orangtua Mendampingi Anak Berinternet

Engelbertus Wendratama
Novi Kurnia



PROGRAM STUDI
MAGISTER
ILMU KOMUNIKASI



YUK, TEMANI ANAK BERINTERNET

Panduan Orangtua Mendampingi Anak Berinternet

Engelbertus Wendratama
Novi Kurnia



PROGRAM STUDI
MAGISTER
ILMU KOMUNIKASI



Yuk, Temani Anak Berinternet

Panduan Orangtua Mendampingi Anak Berinternet

Penulis : Engelbertus Wendratama dan Novi Kurnia

Ilustrator : Fajar Prasetyo

Pengatak : Intania Poerwaningtias

Diterbitkan oleh Program Studi Magister Ilmu Komunikasi UGM

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Cetakan I, Desember 2017

ISBN 978-602-71877-4-0

Program Studi Magister Ilmu Komunikasi UGM

Gedung BA, Lantai 5, FISIPOL UGM,

Jl. Sosio Yustisia No. 2, Bulaksumur, Yogyakarta 55281

PRAKATA

Dalam keluarga modern, internet adalah bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Tak hanya orang dewasa, anak-anak pun akrab dengan internet. Pertanyaannya adalah apakah anak-anak mampu menggunakan internet secara bijak dengan memaksimalkan kelebihan internet dibandingkan dengan risikonya?

Buku *Yuk, Temani Anak Berinternet* adalah jawaban sederhana bagi orangtua maupun orang dewasa lainnya dalam menemani anak-anak bermain internet. Buku panduan ini terbagi atas dua bagian besar tip-tip menemani anak berinternet. Bagian pertama untuk menemani anak berusia pra sekolah (2-5 tahun). Bagian kedua untuk anak usia sekolah (6-12 tahun).

Buku yang ditulis oleh Engelbertus Wendratama dan Novi Kurnia ini merupakan salah satu luaran selain videografik dari program penelitian dan pengabdian masyarakat. Buku ini adalah bagian dari buku *Literasi Digital Keluarga: Teori dan Praktik Pembimbingan Orangtua terhadap Anak dalam Berinternet* yang dimodifikasi sehingga bisa dibaca dengan lebih mudah untuk orangtua dan anak.

Program bertema literasi digital keluarga ini dilakukan oleh Program Studi Magister Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada. Oleh karena itu, ucapan terima kasih sebesar-besarnya kami ucapkan pada sejumlah orangtua yang meski tidak bisa kami sebutkan namanya namun sudah berbagi kisah dan pengalaman dalam mendampingi anak berinternet. Selain itu, ucapan terimakasih juga dihaturkan pada tim peneliti dan pengabdian masyarakat: Wisnu Martha Adiputra, Ardian Indro Yuwono, Gilang Desti Parahita, Lisa Lindawati, Engelbertus Wendratama, Intania Poerwaningtias, Adam Sukarno, Oktavia Dewi Krisnawati, dan Artis Madusari.

Besar harapan kami agar produk sederhana ini bisa menjadi bagian dari praktik literasi digital keluarga untuk mendorong agar seluruh anggota keluarga bisa menggunakan internet secara bijak tanpa melupakan usia tumbuh kembang anak.

Yogyakarta, 12 Desember 2017

Ketua Program Studi Magister Ilmu Komunikasi
Universitas Gadjah Mada

Novi Kurnia

PANDUAN
UNTUK
ORANGTUA
DENGAN
ANAK USIA
2-5 TAHUN



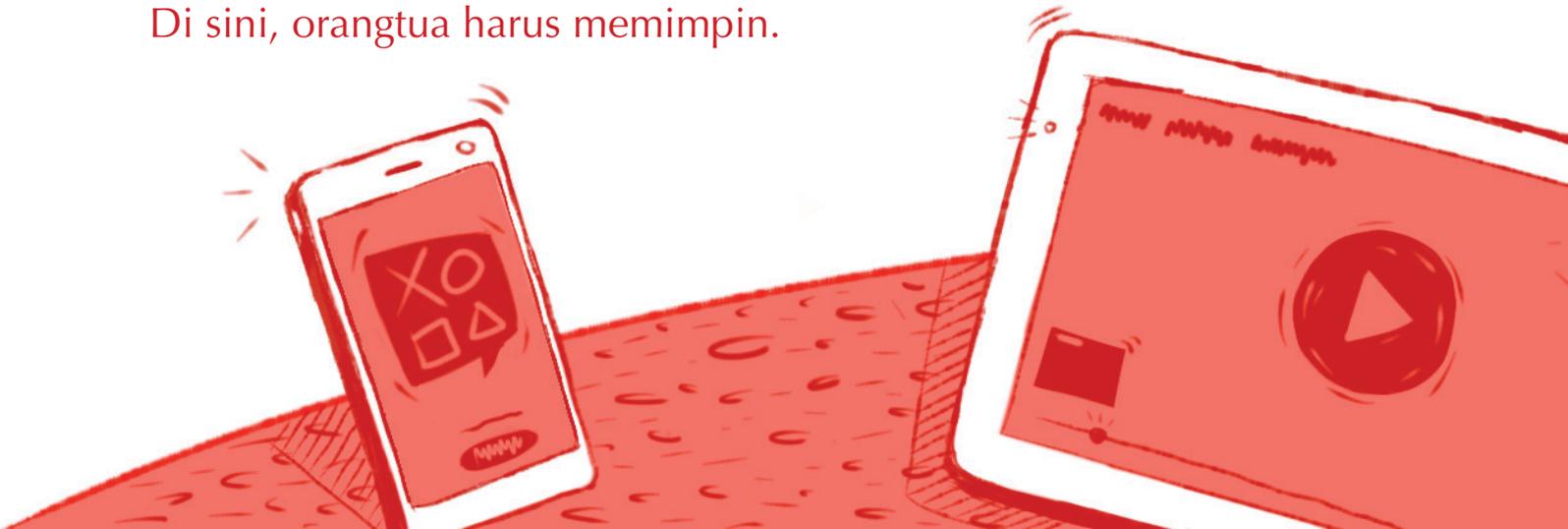
Mengingat anak-anak zaman sekarang akan sangat akrab dengan internet seumur hidup mereka, masa prasekolah sesungguhnya periode yang strategis bagi orangtua untuk memberikan fondasi bagi hubungan anak dengan internet.

Bisa dikatakan, kebiasaan berinternet anak di masa mendatang akan ditentukan oleh kebiasaan mereka berinternet di masa ini.

Bagaimana pola berinternet yang ideal?

Kata kuncinya: arahan dan pendampingan oleh orangtua.

Di sini, orangtua harus memimpin.





Pertama, orangtua perlu memilihkan aplikasi, program, atau situs yang akan diakses anak. Sebelum anak mengaksesnya, orangtua harus mencobanya terlebih dulu.

Kedua, orangtua perlu memberikan batasan dengan membuat jadwal waktu *online* anak. Dengan demikian, anak akan memiliki kebiasaan yang sehat.

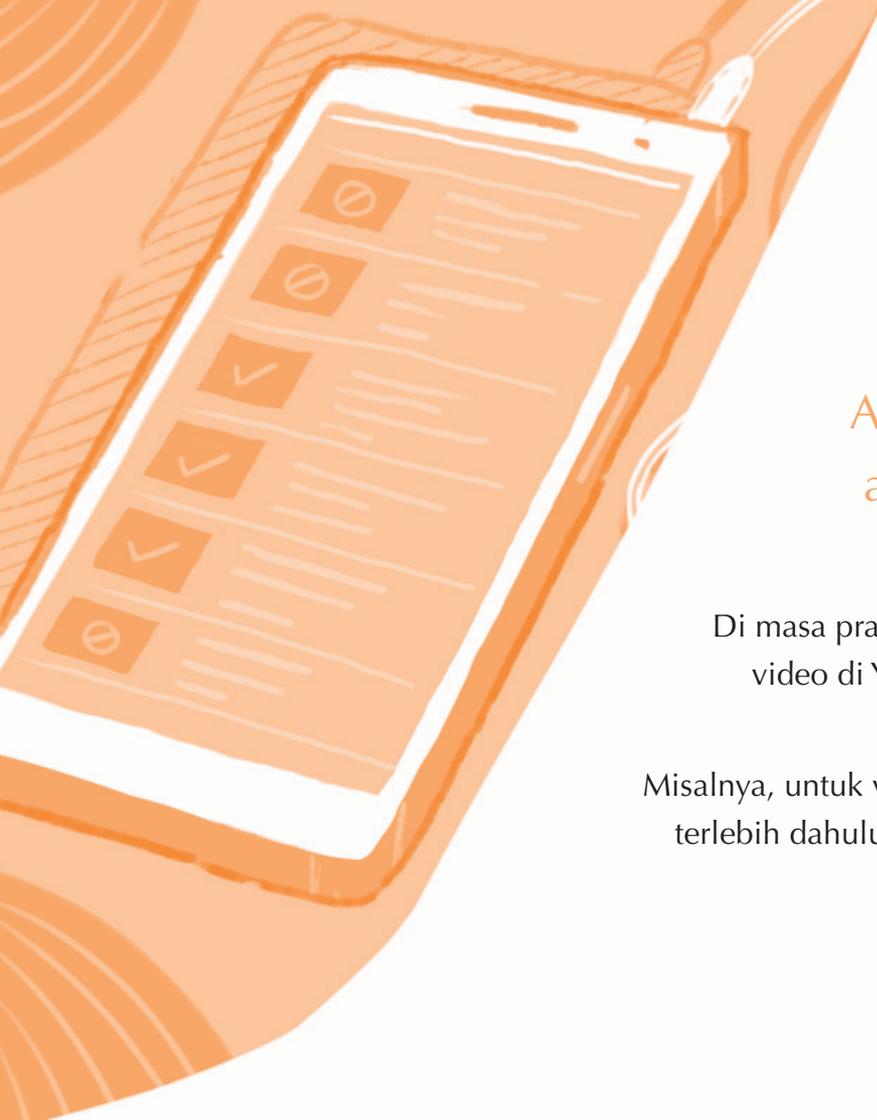
Ketiga, orangtua perlu mendampingi kegiatan *online* anak. Memang orangtua tidak mungkin terus menerus ikut bermain bersama anak. Tapi, orangtua harus mengecek secara berkala apa yang ia tonton atau mainkan dan membicarakannya dengan anak.

MEMILIH KONTEN

Anda perlu aktif memilihkan aplikasi, program, atau situs yang akan diakses anak.

Di masa prasekolah ini, konten favorit anak biasanya video di YouTube dan aplikasi permainan (*mobile application*).

Misalnya, untuk video YouTube, Anda perlu menontonnya terlebih dahulu sebelum konten tersebut ditonton anak.



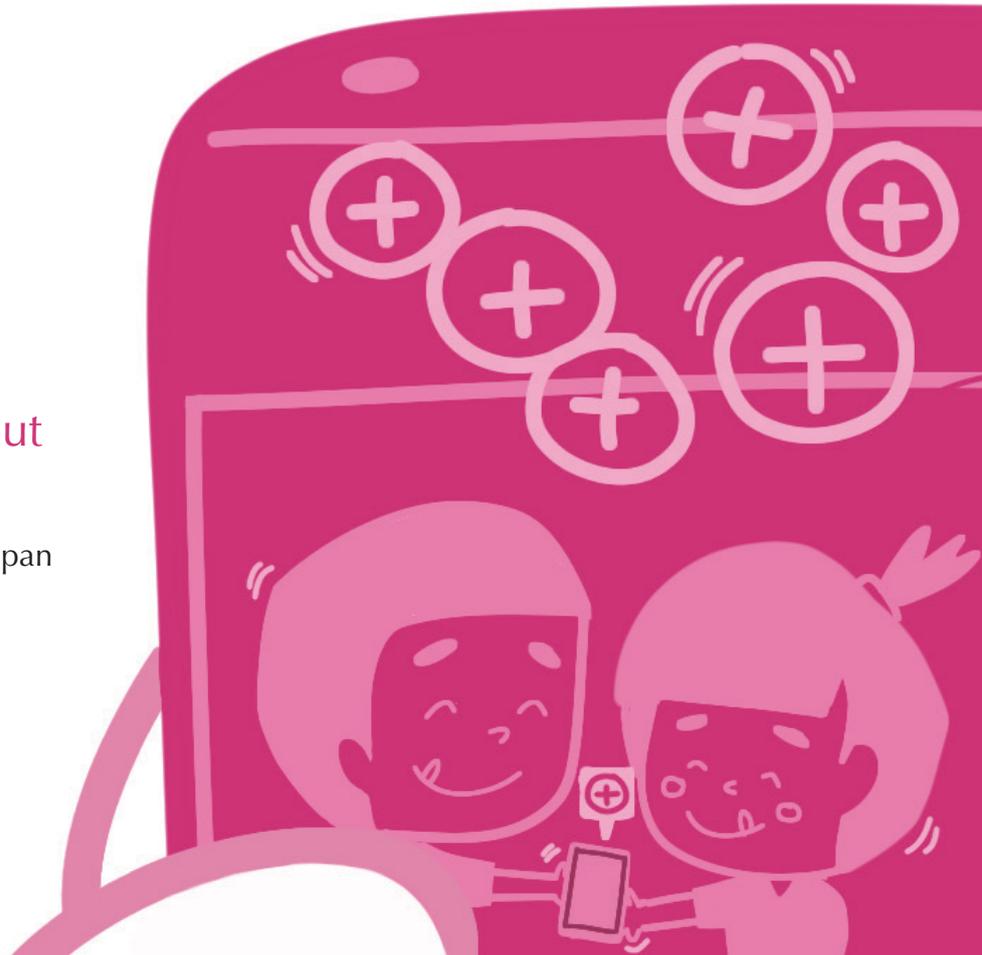
Anda bisa mengecek pengunggah atau saluran tertentu. Untuk video anak, biasanya, satu pengunggah atau saluran menerbitkan banyak video. Tontonlah beberapa video yang dibuat oleh saluran tersebut. Bila video tersebut ramah anak, Anda bisa merekomendasikan anak untuk menonton video-video dari saluran tersebut.

Kadang, sebuah saluran juga membuat serial tertentu, misalnya serial *Bad Baby*. Serial ini adalah contoh konten yang tidak sesuai untuk anak prasekolah karena membuat perilaku buruk tampak baik atau normal, sehingga Anda bisa memberitahu anak supaya jangan menonton *Bad Baby*. Sebaliknya, Anda bisa menyarankan video-video seperti *Mickey Mouse* atau *Masha and The Bear*, yang variasinya sangat banyak.



Konten berkualitas akan mendorong pembelajaran anak, terutama yang sesuai dengan minatnya dan menggugah imajinasinya.

Untuk video yang ditonton anak, pastikan konten tersebut memiliki pesan positif tentang perilaku anak dan kehidupan secara umum.





Game atau *mobile app* apa yang sesuai bagi anak prasekolah?

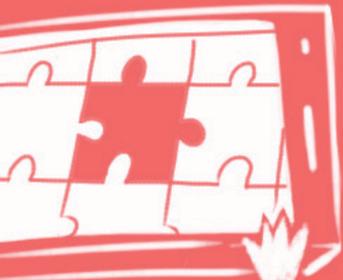
Pilihlah permainan yang:

Mendorong kreativitas, misalnya *game* yang mendorong anak menggambar, membuat pilihan kegiatan untuk karakter di dalam *game*, atau berpetualang bersama karakter di dalam *game*.

Mendorong kemampuan memecahkan masalah, misalnya karakter di dalam *game* akan pergi sekolah tapi hari hujan, maka ia harus menyiapkan barang apa saja untuk situasi tersebut.

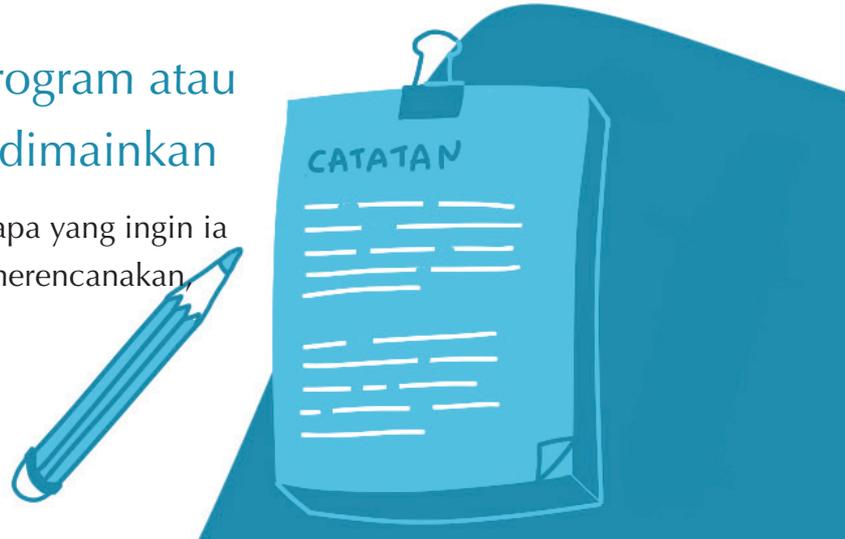
Mengembangkan kecakapan komunikasi, misalnya *game* yang melatih kecakapan berbahasa.

Mengembangkan kecakapan sosial, misalnya *game* yang menekankan kerjasama dengan pihak lain.



Bila Anda ragu tentang kualitas sebuah konten atau aplikasi, Anda bisa mencari ulasan (*review*) tentangnya di internet.

Anda bisa membuat daftar program atau aplikasi apa saja yang boleh dimainkan anak, lalu membebaskan anak memilih apa yang ingin ia mainkan. Ini melatih anak untuk berpikir, merencanakan, dan membuat pilihan.



12



MEMBUAT JADWAL *ONLINE*

Anda perlu menentukan kapan saja anak bisa mengakses telepon genggam atau gawai lainnya misalnya tablet. Bisa saat pagi, siang, atau malam hari. Misalnya, anak hanya boleh mengakses gawai sesudah makan malam saat Anda sudah santai dan bisa mendampingi bermain.

Anak Anda belajar kebiasaan mengakses telepon genggam dari Anda. Ini berarti, di rumah, Anda bisa mengembangkan kebiasaan mengakses gawai dalam cara yang Anda ingin anak Anda tiru. Misalnya, Anda tidak pernah mengakses gawai saat makan.



Anda juga bisa memberikan contoh dengan tidak menggunakan gawai saat berada dalam situasi membosankan. Misalnya, saat berada di antrian atau perjalanan jauh, Anda bisa mengajak anak untuk melakukan observasi terhadap lingkungan sekitar, baik lingkungan fisik atau orang-orangnya. Anda bisa menjelaskan lingkungan tersebut supaya anak bisa mengenali lingkungannya.

Dengan demikian, Anda mengajak anak untuk bersikap kreatif dan tidak semata bergantung pada teknologi.





Sebagai referensi, American Academy of Pediatrics (AAP) menganjurkan, **anak-anak** berusia 2 hingga tahun mengakses gawai dalam waktu tidak lebih dari satu jam sehari, dengan orang dewasa mengawasi atau **bermain bersama mereka**. Namun, Anda bisa memberikan tambahan waktu saat akhir pekan atau sebagai hadiah untuk sikap atau perilaku anak yang Anda anggap baik.

Bila Anda ingin anak berhenti bermain internet tapi anak Anda masih tetap ingin bermain, Anda bisa mencari jalan tengahnya, seperti menelepon saudara atau siapapun yang dikenal anak melalui panggilan video atau audio. Dengan ini, Anda menunjukkan bahwa **ada cara lain yang menyenangkan dengan menggunakan gawai.** Ini sekaligus membangun kecakapan komunikasi dan sosial anak.

Penting diingat, **sebaiknya Anda memberikan peringatan terlebih dahulu sebelum menyetop kegiatan anak berinternet.** Misalnya, Anda mengatakan, “Lima menit lagi berhenti, ya.” Menurut pengalaman sejumlah orangtua, cara ini membuat anak cenderung kooperatif daripada langsung menyuruhnya berhenti.



Dengan kebiasaan yang terbangun sejak usia dini, anak akan cenderung memiliki kebiasaan yang sehat dan menggunakan waktu *online* secara efektif di masa mendatang.

Tujuan pembuatan jadwal adalah membuat keseimbangan antara waktu berinternet dan kegiatan lain.

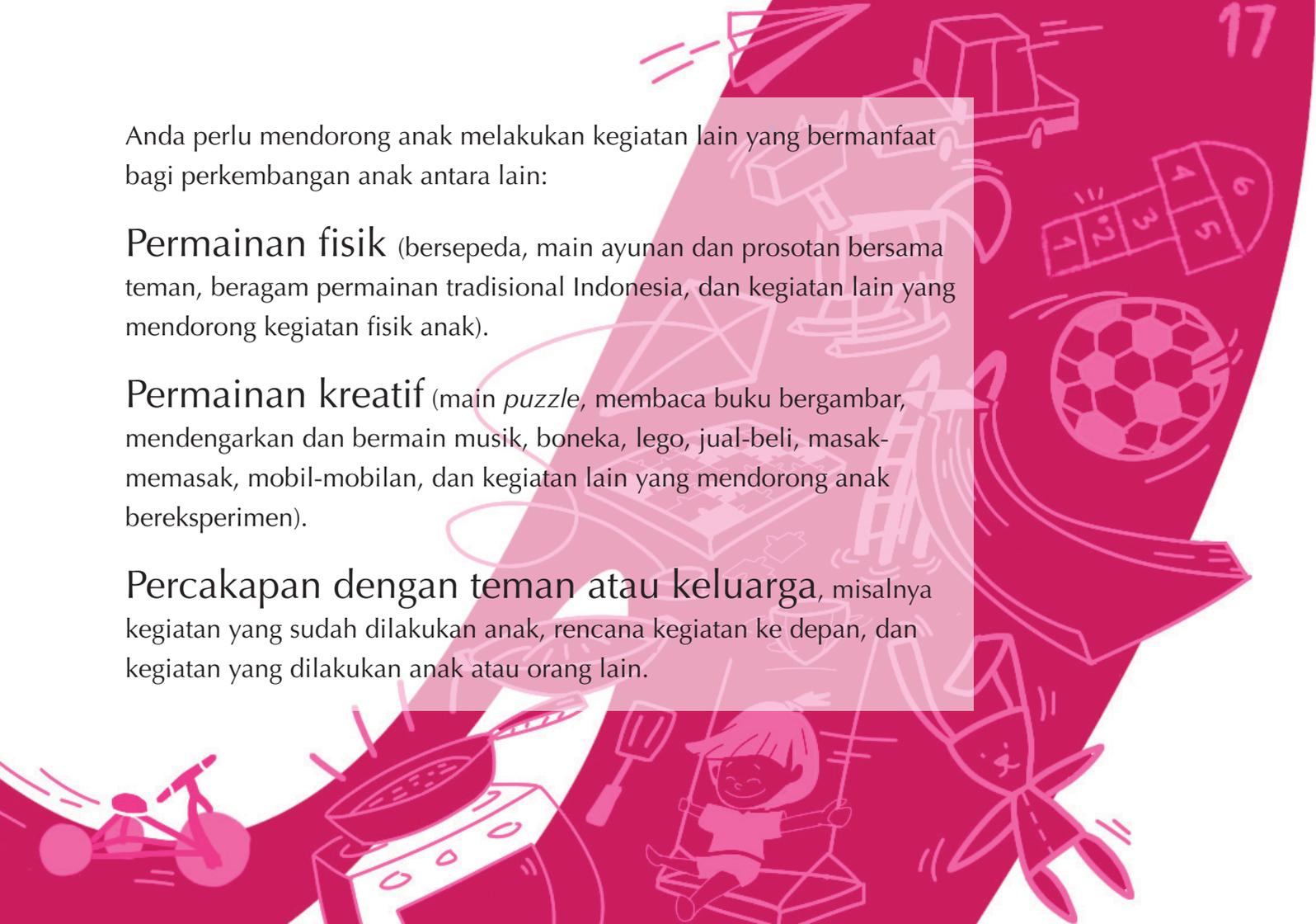


Anda perlu mendorong anak melakukan kegiatan lain yang bermanfaat bagi perkembangan anak antara lain:

Permainan fisik (bersepeda, main ayunan dan prosotan bersama teman, beragam permainan tradisional Indonesia, dan kegiatan lain yang mendorong kegiatan fisik anak).

Permainan kreatif (main *puzzle*, membaca buku bergambar, mendengarkan dan bermain musik, boneka, lego, jual-beli, masak-memasak, mobil-mobilan, dan kegiatan lain yang mendorong anak bereksperimen).

Percakapan dengan teman atau keluarga, misalnya kegiatan yang sudah dilakukan anak, rencana kegiatan ke depan, dan kegiatan yang dilakukan anak atau orang lain.



Ada banyak tip berkegiatan dengan anak yang bisa Anda peroleh di internet, baik di situs berita, forum orangtua, maupun situs yang khusus memberikan panduan bagi orangtua.

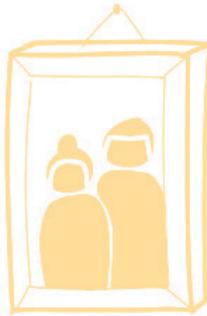




MENDAMPINGI

Langkah pertama, **Anda perlu mengecek setelan keamanan (*safety setting*)** di telepon genggam atau gawai lainnya yang dipakai anak, pastikan setelahnya aman (*safe*).

Selain meminta anak mengakses konten yang sudah Anda setujui, Anda perlu selalu mengecek apa yang ia tonton atau mainkan. Tunjukkan bahwa Anda juga tertarik dengan kegiatannya, jangan sampai anak mendapat kesan bahwa Anda hanya ingin mengawasi dan membatasinya.



Bila Anda tidak bisa bermain bersama anak saat ia berinternet, **pastikan Anda bisa melihatnya saat ia bermain gawai.** Dengan demikian, Anda bisa melihat bagaimana reaksi-reaksinya saat ia berinteraksi dengan internet.





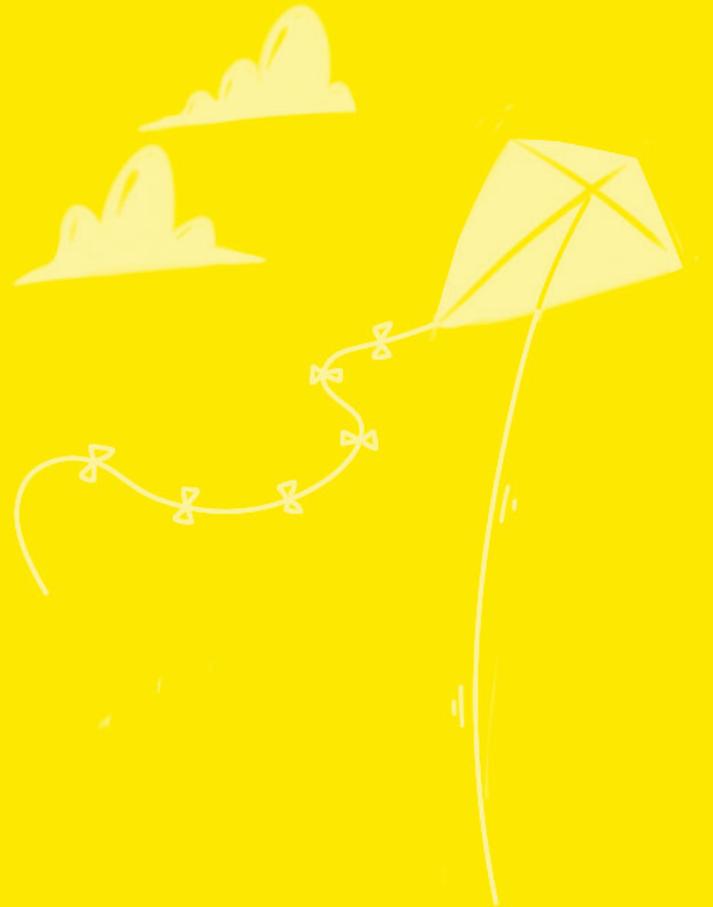
Kembangkan percakapan dengan anak. Secara berkala, tanyakan apa yang mereka mainkan dan minta mereka menunjukkannya pada Anda.

Anda bisa mengajak anak mengembangkan kebiasaan memikirkan apa yang tampak di layar dan mengomentarnya, bukan sekadar menonton secara pasif. Misalnya, "Bagaimana jika si karakter melakukan ini?" atau "Mengapa anak di video YouTube itu tampak senang?"



Jika Anda menemukan masalah dalam kegiatan berinternet anak, bersikaplah tenang, tidak perlu bersikap berlebihan. Ini adalah sesuatu yang umum ditemui banyak orangtua. Terangkan pada anak apa yang menjadi masalah dan mengapa itu tidak baik. **Anda tidak perlu serta-merta menghukum atau mencabut hak anak berinternet.**

PANDUAN
UNTUK
ORANGTUA
DENGAN
ANAK USIA
6-12 TAHUN



Periode ini adalah tahap perkembangan selanjutnya saat anak sudah mulai bisa membaca dan menulis sehingga anak bisa melakukan banyak hal dalam mengakses internet. Selain itu, anak sudah mulai berinteraksi dengan orang lain seperti guru di sekolah dan juga teman-teman baik di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya.

Oleh karena itu, **kebiasaan berinternet** anak usia 6-12 tahun tidak hanya tergantung pada orangtua tapi juga bisa dari guru dan teman.





wah
hebat
bisa
terbang
...

Bagaimana pola berinternet yang ideal? Kata kuncinya: arahan dan pendampingan oleh orangtua.

Di sini, orangtua harus menjadi rekan diskusi anak terutama dalam mengambil berbagai keputusan terkait penggunaan internet.

MEMILIH KONTEN

Ini merupakan perkembangan dari proses yang Anda lakukan dengan anak saat ia berusia di bawah 5 tahun. Bila di masa itu Anda perlu sangat aktif memilihkan konten, di masa ini

Anda bisa memberikan kebebasan baginya untuk memilih konten sendiri.

Dengan demikian, Anda dan anak bisa membicarakannya. Tanyakan, kenapa ia memilihnya? Apa yang ia sukai? Bila menurut Anda konten tersebut baik, berikan pujian kepadanya. Kata-kata pujian seperti “anak pintar” akan membuatnya senang dan mengembangkan kepercayaan dirinya.



Sebaliknya, jika konten itu menurut Anda tidak sesuai, berikan pemahaman sesuai kedewasaannya, mengapa konten itu sebaiknya tidak ia akses.

Fokuslah pada aspek-aspek positif dari internet.

Tunjukkan konten apa saja yang menyenangkan, menarik, atau mendidik. Misalnya, Anda bisa menunjukkan konten yang mendukungnya dalam pelajaran atau tugas di sekolah.

Kemudian, jelaskan juga bahwa tidak semua yang ada di internet itu baik dan bermanfaat. Dorong anak untuk mempertanyakan hal-hal yang ia jumpai di internet dan menyikapinya secara kritis. Ajak dia untuk bertanya, “Kira-kira ini diperbolehkan oleh ayah atau ibu tidak?” dan “Mengapa?”





MEMBUAT JADWAL *ONLINE*

Di masa sekolah ini ruang kegiatan anak lebih luas, karena ia juga bisa mengakses internet di sekolah dan tempat lain bersama teman-temannya.

Meski demikian, Anda tetap bisa menentukan berapa lama anak akan online. Misalnya, saat di rumah.

Sepulang sekolah atau di sore hari saat Anda bersantai dengannya, tanyakan konten apa yang ia akses saat di sekolah atau bersama teman-temannya.



Di masa ini, anak Anda juga masih belajar kebiasaan mengakses ponsel dari Anda. Ini berarti, di rumah, Anda bisa mengembangkan kebiasaan mengakses ponsel atau tablet dalam cara yang Anda ingin anak Anda tiru. Contohnya, Anda tidak pernah mengakses ponsel saat makan.





Anda juga bisa memberikan contoh dengan tidak menggunakan gawai saat berada dalam situasi membosankan. Misalnya, saat berada di antrean atau perjalanan jauh, Anda bisa mengajak anak untuk melakukan observasi terhadap lingkungan sekitar, baik lingkungan fisik atau orang-orangnya. Anda juga bisa mengajak anak untuk memulai percakapan dengan orang yang ditemui, untuk mengembangkan kecakapan sosial dan komunikasi anak.

Dengan demikian, **Anda mengajak anak untuk bersikap kreatif dan tidak semata bergantung pada teknologi.**

Anda juga lebih bisa mendorong anak untuk bermain di luar rumah bersama teman-temannya, dengan Anda kadang ikut bermain bersama mereka untuk mengusulkan permainan yang kreatif dan imajinatif.

MENDAMPINGI

Langkah pertama, Anda perlu mengecek setelan keamanan (*safety setting*) di ponsel atau tablet yang dipakai anak, pastikan setelahnya aman (*safe*).

Selain meminta anak mengakses konten yang sudah Anda setujui, Anda perlu selalu mengecek apa yang ia tonton atau mainkan. Tunjukkan bahwa Anda juga tertarik dengan kegiatannya, jangan sampai anak mendapat kesan bahwa Anda hanya ingin mengawasi dan membatasinya.



Bila Anda tidak bisa bermain bersama anak saat ia berinternet, pastikan Anda bisa melihatnya saat ia bermain gawai. Dengan demikian, Anda bisa melihat bagaimana reaksi-reaksinya saat ia berinteraksi dengan internet.

Kembangkan percakapan dengan anak, jangan bersifat menggurui.

Secara berkala, tanyakan apa yang mereka mainkan dan minta mereka menunjukkannya pada Anda.





Jika Anda menemukan masalah dalam kegiatan berinternet anak, bersikaplah tenang, tidak perlu bersikap berlebihan. Ini adalah sesuatu yang umum ditemui banyak orangtua. Terangkan pada anak apa yang menjadi masalah dan mengapa itu tidak baik. **Anda tidak perlu serta-merta menghukum atau mencabut hak anak berinternet.**

Awasi informasi yang dikumpulkan oleh sebuah aplikasi (*mobile app*). Bila ada informasi yang dikumpulkan oleh aplikasi yang tidak setuju, jangan unduh aplikasi tersebut.



Usia di bawah 12 tahun belum boleh menggunakan media sosial.

Sebagai contoh, Facebook hanya membatasi penggunaannya untuk usia 13 tahun ke atas. Oleh karena itu, bila anak menggunakan ponsel yang sama dengan Anda, berikan pemahaman supaya tidak membuka akun media sosial Anda karena itu untuk remaja dan dewasa.

REFERENSI

- Raising Children Network.(2016). Healthy screen time and quality media choices: 2-5 years. http://raisingchildren.net.au/articles/screen_time_2-5_years.html. Diakses pada 11 Juli 2017.
- Raising Children Network.(2016). Internet safety: children and pre-teens. http://raisingchildren.net.au/articles/internet_safety.html/context/586. Diakses pada 12 Juli 2017.
- Magid, L. (2013). Child safety in the information highway. http://www.safekids.com/child_safety_in_the_information_highway/. Diakses pada 12 Juli 2017.

