

Meneliti berbagai respon edukasi pencegahan yang efektif terhadap tantangan online berbahaya

Laporan mengenai tantangan berbahaya ini ditulis oleh Dr Zoe Hilton (Praesidio Safeguarding) dengan kontribusi dari Profesor Gretchen Brion-Meisels dan Dr Richard Graham.

Laporan ini ditulis dengan berkonsultasi dengan tim perumus ahli dan kami berterima kasih kepada mereka atas nasihat ahli dan masukan pada laporan ini: Ximena Díaz Alarcón, Professor Amanda Third, Fabiana Vasconcelos, Jutta Croll, Dr. Maura Manca, Anne Collier, Diena Haryana, Karl Hopwood, Stephen Balkam, Linh Phuong Nguyen, Daniela Calvillo Angulo, dan Dr. Najla Alnaqbi.

Kami ingin berterima kasih pada TVE (The Value Engineers) yang telah berbagi data riset dan analisis mereka dengan tim perumus.

Kami ingin berterima kasih pada TikTok yang mengaplikasikan dan mendukung proyek ini.



Daftar Isi

- 01 Meneliti berbagai respon edukasi pencegahan yang efektif terhadap tantangan online berbahaya**
- 03 Ringkasan Eksekutif**
- 04 Pendahuluan**
- 06 Bagian 1 - Memahami dan meneliti masalah**
 - 06 1.1 Definisi
 - 06 1.2 Studi akademis atas tantangan berbahaya
 - 08 1.3 Pandangan dan pengalaman dari panel ahli global
- 11 Bagian 2 - Analisis dan wawasan dari survei global TVE**
 - 11 2.1 Latar belakang dan konteks survei
 - 11 2.2 Tantangan online
 - 15 2.3 Hoaks
- 19 Bagian 3 - Permainan tantangan peran dalam perkembangan anak yang baru dewasa**
- 22 Bagian 4 - Pendekatan efektif pada pendidikan pencegahan**
 - 22 4.1 Pelajaran dari riset tentang pendekatan pendidikan pencegahan risiko
 - 26 4.2 Bimbingan dan tema utama dari ilmu pencegahan
- 30 Bagian 5 - Edukasi pencegahan: pandangan dari panel mengenai pendekatan yang efektif dan cara meningkatkan respon kita**
 - 30 5.1 Pandangan mengenai pendekatan edukasi yang efektif
 - 33 5.2 Bimbingan dan nasihat yang ada mengenai menyikapi tantangan
 - 36 5.3 Bimbingan dalam berbagi dan pelaporan media
 - 38 5.4 Gagasan dari panel untuk intervensi tingkat platform
- 40 Bagian 6 - Rekomendasi**

Ringkasan Eksekutif

Dalam laporan ini, kami telah mempertimbangkan dan menilai berbagai macam riset tentang tantangan berbahaya (termasuk tantangan hoaks) dan melibatkan suatu panel ahli dunia untuk menginformasikan pemahaman kami. Laporan ini membuat rekomendasi tentang bagaimana kami bisa lebih efektif memberikan edukasi pencegahan kepada anak-anak muda tentang tantangan berbahaya.

Kami tahu bahwa tantangan berbahaya dapat berdampak besar pada masing-masing anak dan menjadi sumber persoalan besar bagi orang tua dan guru yang sering kali merasa tidak pasti dan cemas akan cara menanggapi. Kami menemukan bahwa ada kebutuhan akan respon yang lebih baik dan lebih bernuansa terhadap pendekatan pencegahan dan edukasional yang memenuhi kebutuhan anak-anak dan remaja yang mungkin menghadapi tantangan berbahaya dan mungkin berisiko mengikutinya.

Kami telah mempelajari, selama upaya peninjauan efektivitas beragam program pencegahan, pendekatan itu efektif bila berdasarkan bukti, bersifat inklusif, dan dianggap penting oleh anak-anak dan remaja yang menjadi sasarannya. Data survei yang tersedia pada kami menunjukkan bahwa umumnya tantangan dianggap anak muda sebagai hal menyenangkan/main-main atau berisiko namun aman. Oleh karena itu, strategi pencegahan pendidikan yang dibangun di atas premis bahwa semua tantangan secara inheren berbahaya tidak akan selaras dengan pengalaman hidup kaum muda¹ Dalam laporan ini kami menemukan bahwa perlu kiranya mengakui spektrum pengalaman yang diberikan oleh tantangan online dan menanggapi data yang menunjukkan bahwa dukungan dan panduan yang paling diterima oleh anak muda adalah yang membantu mengidentifikasi tantangan mana yang terlalu berisiko. Juga harus diperhatikan bahwa data survei menunjukkan sebagian besar anak muda tidak mengikuti tantangan mana pun (termasuk tantangan yang menyenangkan dan aman) dan hanya sebagian kecil dari mereka yang mengikuti tantangan itu melakukan tantangan yang mereka anggap berbahaya.

Laporan ini mengakui bahwa hak anak berlaku dalam dunia digital serta dalam kehidupan offline mereka, dan bahwa anak-anak berhak merasa aman saat online, demikian pula hak privasi, akses, bermain, dan informasi, termasuk ikut andil dalam keputusan yang akan berpengaruh pada mereka.² Dalam laporan ini kami menyoroti bahwa anak kecil dan anak muda harus dilibatkan dalam membentuk dan menginformasikan intervensi efektif yang inklusif secara sosial serta cocok secara perkembangan sejalan dengan kapasitas berkembang mereka.

Setelah memeriksa data dan informasi yang tersedia sehubungan dengan tantangan berbahaya, kami telah berusaha mengidentifikasi beberapa pendekatan yang menjanjikan untuk menyempurnakan intervensi edukasi pencegahan bagi berbagai pihak yang berkepentingan.

¹ Survei Global oleh The Value Engineers (TVE) yang dipertimbangkan secara mendetail di Bagian 2 dalam laporan ini.

² Komentar Umum UNCRC Sehubungan dengan Hak Anak di Lingkungan Digital.

Pendahuluan

Latar belakang laporan

Laporan ini berusaha memeriksa apa yang dikenal dengan tantangan online berbahaya dengan mengumpulkan data survei, riset akademis dari bidang yang relevan, dan wawasan dari panel ahli global kami. Dengan mengumpulkan semua riset dan informasi yang tersedia tentang tantangan online berbahaya, serta riset yang lebih luas tentang respons pencegahan yang efektif terhadap berbagai risiko online dan offline lainnya, laporan ini berusaha mengidentifikasi beberapa pendekatan yang etis, aman, dan efektif terhadap pendidikan pencegahan yang dapat mengurangi timbulnya tantangan yang berisiko membahayakan.

Dalam laporan ini kami memanfaatkan data survei yang dihasilkan oleh The Value Engineers (yang ditugaskan oleh TikTok) yang mengamati semua aspek pelibatan remaja, orang tua, dan guru dengan tantangan online dan hoaks.

Kami juga telah diberi tahu oleh banyak ahli terkemuka dan laporan ini menyertakan kontribusi dari Profesor Gretchen Brion-Meisels (ilmu pencegahan) dan Dr Richard Graham (psikologi perkembangan). Kami juga banyak diuntungkan melalui analisis dari keahlian dan waktu tim perumus ahli global yang di antaranya Ximena Díaz Alarcón (Argentina), Professor Amanda Third (Australia), Fabiana Vasconcelos (Brasil), Jutta Croll (Jerman), Dr. Maura Manca (Italia), Anne Collier (AS), Diena Haryana (Indonesia), Karl Hopwood (Inggris), Stephen Balkam (AS), Linh Phuong Nguyen (Vietnam), Daniela Calvillo Anhufo (Meksiko), dan Dr Najla Alnaqbi (UEA).

Lingkup laporan

Dalam laporan ini, fokus kami adalah tantangan online berbahaya; yang berisiko besar merugikan secara fisik, mental, atau emosional. Kami masukkan dalam subkategori tantangan ini apa yang kami sebut dengan “tantangan hoaks” yang berarti tantangan bunuh diri/melukai diri sendiri tipuan seperti Galindo/Blue Whale dan Momo.³ Tantangan hoaks menyebarluaskan kebohongan bahwa ada pelaku kejahatan yang mengarahkan pengguna (biasanya anak-anak) untuk melakukan serangkaian aktivitas merugikan yang kemudian meningkat dan diakhiri dengan melukai diri sendiri atau bunuh diri. Semua ini sering kali dilaporkan sebagai “tantangan”. Pada kenyataannya, “tantangan hoaks” ini adalah cerita yang dibuat-buat untuk menyebarkan dan mempertahankan ketakutan dan kekhawatiran tanpa unsur asli keikutsertaan atau tantangan.

Dalam mempelajari fenomena ini, kami berusaha memahami lebih baik dan menyempurnakan tanggapan kolektif kami terhadap tantangan bunuh diri dan melukai diri sendiri. Laporan ini tidak bermaksud meminimalkan dampak negatif maupun menunjukkan bahwa hoaks adalah satu-satunya cara manifestasi dari masalah bunuh diri dan melukai diri sendiri secara online.

³Tantangan bunuh diri atau melukai diri sendiri atau “tantangan hoaks” menyebarluaskan kebohongan bahwa ada pelaku kejahatan yang mengarahkan pengguna (biasanya anak-anak) untuk melakukan serangkaian aktivitas merugikan yang kemudian meningkat dan diakhiri dengan melukai diri sendiri atau bunuh diri. Identitas pelaku kejahatan tersebut selalu disembunyikan. Kadang-kadang, sebagaimana dengan Blue Whale, mengklaim bahwa ancaman surat kaleng digunakan untuk memaksa anak kecil/anak muda untuk bertindak melawan kemauan mereka dalam permainan bunuh diri berisi 50 tugas yang puncaknya adalah bunuh diri. Lebih baru lagi, seperti pada Momo dan Jonathan Galindo, identitas paksaan berbahaya tersebut adalah makhluk gaib yang memiliki kekuatan super dan kemampuan melemahkan tindakan pengguna melalui kontrol pikiran untuk memaksa mereka melakukan tugas

Konteks saat ini dari mengerjakan tantangan

Saat ini, pemahaman kami bersama, dan tanggapan kami terhadap, tantangan berbahaya tidak dikembangkan dengan baik dan pertanyaan utama masih terbuka, termasuk:

- Seberapa besar skala masalahnya?
- Apa yang menggerakkan keikutsertaan?
- Informasi dan alat bantu apa yang dibutuhkan anak muda agar tetap aman (dan agar orang lain tetap aman) ketika mereka menemukan konten semacam ini?
- Haruskah kita menamai dan menjelaskan tantangan tertentu saat berbicara kepada anak kecil dan anak muda tentang cara menanggapi?

Isi laporan ini

Di [Bagian 1](#) laporan ini, kami menguraikan masalah dan kesulitan yang ditimbulkan oleh tantangan online berbahaya (termasuk tantangan hoaks) dengan meninjau berbagai studi akademis yang ada dan berbicara dengan panel ahli kami.

Di [Bagian 2](#), kami menganalisis temuan survei global The Value Engineers mengenai tantangan dan hoaks dan menarik kesimpulan implikasi ini untuk tanggapan kami.

Di [Bagian 3](#), kami mengamati peran yang dimainkan faktor perkembangan dalam menggerakkan keterlibatan.

Di [Bagian 4](#), kami mengambil langkah mundur dari masalah spesifik tantangan dan mengamati badan riset yang ada mengenai pendidikan pencegahan yang efektif dan beberapa pendekatannya. Di bagian ini, kami mengidentifikasi jenis intervensi yang mungkin akan efektif.

Di [Bagian 5](#), kami mempertimbangkan lagi wawasan dari panel ahli untuk meneliti beberapa pendekatan pendidikan pencegahan yang mereka anggap efektif di lapangan saat menangani masalah ini serta meneliti beragam cara yang mungkin meningkatkan tanggapan kami.

Di [Bagian 6](#), kami menarik kesimpulan dari laporan ini untuk menawarkan gagasan bagi pendekatan mendatang terhadap tantangan berbahaya dan beberapa opsi agar upaya pendidikan pencegahan bisa berhasil.

Bagian 1 - Memahami dan meneliti masalah

1.1 Definisi

Dalam laporan ini, kami menggunakan definisi berikut:

Tantangan

Tantangan online melibatkan orang-orang yang merekam dirinya sendiri secara online sedang melakukan sesuatu yang sulit atau berisiko, yang kemudian mereka bagikan untuk mendorong orang lain mengulangnya.

Tantangan boleh jadi menyenangkan dan aman, namun bisa juga berisiko dan berbahaya, yang dapat menyebabkan kerusakan fisik.

Tantangan berbahaya

Istilah ini merujuk pada tantangan yang berbahaya dan dapat mengakibatkan cedera fisik substansial atau kerusakan fisik permanen.

Hoaks

Hoaks online, kadang-kadang dikenal dengan prank atau scam, adalah trik yang diciptakan untuk membuat seseorang meyakini ada sesuatu yang menakutkan, padahal tidak sungguhan.

Hoaks tersebut bisa sangat ekstrem karena dibuat untuk menyebabkan panik.

Tantangan Hoaks

Dalam laporan ini kami menyebut 'tantangan hoaks' untuk merujuk secara spesifik pada subkategori tantangan berbahaya yang unsur tantangannya adalah palsu namun dirancang agar menakutkan dan traumatis dan karenanya berdampak negatif pada kesehatan mental. Yang kami anggap tantangan hoaks dalam laporan ini adalah tantangan yang antara lain menyebabkan narasi melukai diri sendiri dan bunuh diri yang meresahkan seperti Momo atau Blue Whale.

1.2 Studi akademis atas tantangan berbahaya

Ada sejumlah kecil studi yang telah mengamati secara detail tantangan berbahaya tertentu dan dampaknya. Studi ini cenderung menyerukan kesadaran dan pemahaman atas hal tersebut di pihak orang tua, sekolah, dan tenaga profesi kesehatan. Sejumlah studi berfokus pada dampak medis dan telah dilaporkan dalam beberapa jurnal medis.

Beberapa studi telah mencoba meneliti arti tantangan dari sudut pandang anak kecil dan anak muda,

⁴Ringkasan pentingnya kesadaran dan intervensi dengan cara yang tidak menghakimi, lihat Sabrina, S. (2019) 'What's the appeal of online challenges to teens?', The Ohio State University: Wexner Medical Center, 17 Sept 2019. Contoh lain dari seruan akan kesadaran yang lebih besar termasuk oleh Gupta, A. (2018) 'The problem with extreme social media challenges', Medpage 6 Sept 2018.

⁵Deklotz, C.M. & Krakowski, A.C. (2013) 'The Eraser Challenge Among School-Age Children'. *Journal of Clinical and Aesthetic Dermatology*, (2013) 6, no. 12. Lihat juga Grant-Alfieri, A., Schaechter, J. & Lipshultz, S.E. (2013) 'Ingesting and Aspirating Dry Cinnamon by Children and Adolescents: The "Cinnamon Challenge'. *Pediatrics*, (2013) 131, no. 5

serta telah mengaitkan keterlibatan dalam tantangan berisiko pada penggerak perkembangan normal untuk mencari status sosial⁶, dan untuk memperoleh pengakuan dari sesama mereka serta persetujuan dari khalayak yang lebih luas. Beberapa studi meneliti bagaimana pengaruh ini dapat diperburuk dan diperkuat oleh dampak lingkungan online.⁷

Studi yang ada mengakui bahwa ada spektrum tantangan yang luas dan sangat bervariasi dalam tingkat risikonya namun secara umum mengidentifikasi bahwa keterlibatan dalam tantangan adalah kebiasaan umum di kalangan anak muda berkaitan dengan tekanan dari sesama mereka dan mencari pengakuan, bukan berkaitan dengan kesulitan atau masalah kesehatan mental atau psikologis.⁸ Ada satu studi yang mengamati tiga macam tantangan yang viral (Blue Whale, Tide Pod, dan Ice Bucket). Kita akan menggambarkan Blue Whale sebagai ‘tantangan hoaks’ yang dijelaskan di atas, Tide Pod sebagai tantangan berbahaya yang di antaranya adalah memakan sabun detergen batangan yang dapat menyebabkan kerugian fisik/cedera yang signifikan, sedangkan tantangan es batu adalah tantangan menyenangkan dan berisiko sangat rendah untuk meningkatkan kesadaran terhadap sklerosis lateral amiotrofik. Studi ini mengangkat masalah bahwa tingkat dan sifat keterlibatan online dengan materi tantangan yang berlaku untuk semua tantangan (termasuk yang lebih berisiko) dapat menormalkan dan menciptakan kesalahpahaman bahwa ini lebih umum daripada yang sebenarnya.⁹

Foundation T.I.M. melakukan sebuah riset yang melibatkan perluasan kelompok fokus pada anak muda berusia 13-18 tahun. Kelompok ini familier dengan sejumlah tantangan online, dengan membedakannya berdasarkan dampak dan tingkat bahayanya. Kelompok ini mendiskusikan beragam tantangan termasuk yang ‘tidak ada salahnya dan tidak membahayakan’ seperti tantangan membalik botol yang ‘mula-mula memang tidak ada salahnya namun akhirnya membahayakan’ seperti tantangan kayu manis.¹⁰ Mereka juga mendiskusikan ‘tantangan’ yang awalnya tampak mengganggu dan berbahaya seperti Momo (walaupun kemudian berubah menjadi tantangan hoaks). Kelompok anak muda ini menjelaskan motivasi mereka ikut serta sebagai:

- Ketegangan/sensasi – unsur berisiko dalam tantangan membuatnya menarik.
- Keingintahuan – mencoba sesuatu yang baru.
- Memperkuat persahabatan – membagikan keikutsertaan Anda kepada teman sehingga timbul perasaan “memiliki”.
- Menambah popularitas – mencari perhatian dari orang lain, dalam bentuk tanda dilihat, tanda disukai, dan pengikut di media sosial.

Studi ini menunjukkan bahwa tantangan boleh jadi sangat mudah diakses karena kenyataannya memang umumnya Anda tidak perlu keahlian khusus untuk melakukannya, dan menyaksikan orang lain melakukannya tanpa bahaya dapat berarti bahwa anak muda meremehkan risiko yang ada pada

⁶Murphy, R.(2019) ‘The rationality of literal Tide Pod consumption’, *Journal of Bioeconomics*, (2019) 21

⁷Chu, V., Begaj, A. & Patel, L.(2018) ‘Burns challenges – A social media dictated phenomena in the younger generation’. *Burns Open*, 2 (2018)

⁸Op. cit. Chu, et al.. ‘Burns challenges’ and Sykes, S., ‘What’s the appeal...?’

⁹Khasawneh et al.,(2021) ‘An Investigation of the Portrayal of Social Media Challenges on YouTube and Twitter’. *ACM Transactions on Social Computing*, (2021) 4, no. 1

¹⁰Tantangan ini mengharuskan peserta memenuhi mulutnya dengan kayu manis tanpa minum apa pun. Hal ini dapat menyebabkan batuk, penyumbatan napas, tersedak, dan berpotensi merusak paru-paru jika kayu manis terhisap ke paru-paru. Lihat juga https://en.wikipedia.org/wiki/Cinnamon_challenge

sebagian tantangan.¹¹

1.3 Pandangan dan pengalaman dari panel ahli global

Untuk laporan ini, kami telah meminta pendapat panel ahli global untuk memahami pandangan dan pengalaman mereka terhadap tantangan online berbahaya. Panel ini merasa bahwa untuk anak-anak yang ikut serta dalam tantangan berbahaya, ada semacam kombinasi faktor penyebab. Faktor-faktor ini boleh jadi kompleks, dan tidak ada hubungannya dengan konteks sosial budaya, kesehatan mental, dukungan keluarga, dan kelompok pertemanan. Panel ini mengidentifikasi bahwa anak kecil dan anak muda dari kelompok yang lebih terbuang dan dicegah ikut lebih berisiko namun faktor lain juga berperan, termasuk kegigihan masing-masing, tingkat akses ke dukungan dan kapasitas untuk berpikir kritis, termasuk kebutuhan dan keinginan anak muda akan rasa gembira, pengakuan, dan inklusi di saat-saat tertentu.

Kerentanan dan motivasi melakukan tantangan berisiko

Walaupun responden merasa ada kombinasi motivasi dan faktor utama yang mendorong keterlibatan dalam tantangan berbahaya, mereka semua sepakat bahwa kecenderungan perkembangan adalah penting. Para ahli menggambarkan anak kecil yang mereka tangani ingin menunjukkan siapa mereka, ingin merasakan dan menguji emosi mereka serta batas pengalaman fisik mereka. Ada semacam pengakuan dari luapan kegembiraan, adrenalin dan dopamin yang terkait dengan tantangan. Para ahli membicarakan tentang kebutuhan untuk mengganti pengalaman tantangan berbahaya dengan tantangan alternatif atau menyenangkan yang memberikan luapan kegembiraan namun tidak berisiko dan/atau ada unsur pengawasan.

Faktor utama lebih jauh dalam motivasi anak kecil dan anak muda dianggap sebagai dampak pengaruh sesama mereka dan keinginan untuk membuat kagum temannya atau untuk menanggapi tekanan untuk ikut serta dan bergabung dengan orang lain dalam kelompok sosial. Keinginan untuk mendapatkan pengakuan dan agar terkenal serta pengaitan tantangan dengan anak-anak yang terkenal menunjukkan bahwa tantangan mungkin dilakukan untuk mencapai atau meningkatkan status sosial. Glamorisasi tantangan berbahaya dengan mengaitkannya pada perilaku humor, keberanian, dan pengambilan risiko, turut berkontribusi pada daya tarik yang dimilikinya.

Panel berpendapat bahwa anak-anak yang mereka tangani, yang berasal dari kelompok yang lebih rentan secara offline, cenderung menjadi lebih rentan secara online dan merasa bahwa kerentanan offline juga menjadi faktor penting dalam keikutsertaan di tantangan berbahaya. Riset menunjukkan bahwa walaupun anak kecil dan anak muda yang rentan dan dicegah ikut lebih berisiko secara

¹¹Sebagaimana dilaporkan oleh Better Internet for Kids. "Dangerous Online Challenges". Better Internet for Kids, June 28th 2019. <https://www.betterinternetforkids.eu/en/practice/awareness/article?id=4696122> [Date Accessed: 14/09/2021]. The T.I.M. Foundation (Tegen Internet Misstanden, yang dalam bahasa Belanda artinya "Melawan Penyalahgunaan Internet") telah mengumpulkan kematian tragis setelah mengikuti tantangan berbahaya. Hal ini dibuat untuk memberikan informasi kepada orang tua dan tenaga profesional tentang semakin banyaknya tantangan dan konsekuensinya yang berpotensi membahayakan (berdasarkan informasi dari tim medis).

¹²El Asam, A. & Katz, A. (2018) 'Vulnerable Young People and Their Experience of Online Risks', Human-Computer Interaction, Februari 2018, Taylor & Francis

¹³Mitchell, K.J., Ybarra, M., & Finkelhor, D. (2007) 'The Relative Importance Online Victimization in Understanding Depression, Delinquency and Substance Use' Child Maltreatment 2007 Vol 12 no. 4.

¹⁴Katz, A., & El Asam, A. 'Refuge and Risk: Life Online for Vulnerable People' Internet Matters

online¹² ¹³ mereka juga lebih bisa diandalkan di dunia online untuk hubungan yang positif dan pelarian.¹⁴ Panel menyoroti bahwa persoalan utama bagi banyak anak-anak secara global salah satunya adalah akses - apakah mereka sanggup untuk online dan sampai berapa lama. Ada pendapat bahwa semakin rentan (dan anak-anak yang terpinggirkan secara digital) semakin ingin mereka mencapai inklusi, penerimaan dan pengakuan ketika online - sehingga menyebabkan kecenderungan yang lebih besar untuk terlibat atau mengikuti tantangan berbahaya.

Memahami tantangan hoaks dan dampaknya

Berkenaan dengan memahami keterlibatan dalam tantangan hoaks, panel membuat perbedaan antara kelompok kecil anak-anak dan anak muda yang berpotensi rentan terhadap tantangan hoaks yang bagi mereka tantangan hoaks dapat mengurangi penghalang terbentuknya gagasan atau perilaku melukai diri sendiri - dan kelompok lebih besar dari mereka yang mungkin menerima dampak akibat terpengaruh gagasan yang membahayakan dan meresahkan.

Panel mengonfirmasi bahwa, berdasarkan pengalaman mereka, ada kebingungan dan kesalahpahaman mengenai andil orang tua pada tantangan hoaks yang menyebabkan strategi merugikan seperti ikut menyebarkan peringatan yang terbukti palsu dan membuat anak-anak mereka tertarik dengan tantangan hoaks sehingga menambah kemungkinan mereka terpengaruh. Juga ada risiko pendekatan jangka pendek yang terlalu berterus terang seperti menjauhkan atau memblokir anak-anak dari perangkat mereka.

Sehubungan dengan dampak hoaks, panel mempersoalkan kerentanan psikologis anak-anak yang mungkin sudah rentan melukai diri sendiri, misalnya, dalam keadaan emosi yang rendah atau sedang dalam emosi negatif yang intens, yang menjadi terpengaruh atau tertarik dengan gagasan sedang dikendalikan. Panel mengemukakan bahwa ada juga risiko pelaku kejahatan menggunakan kecemasan yang ditimbulkan oleh tantangan hoaks untuk memanipulasi, mengendalikan, dan mengeksploitasi anak kecil dan anak muda secara online.

Satu analisis mendalam Blue Whale, oleh salah satu anggota panel ahli menemukan bahwa sulit menemukan penjelasan atas motivasi inepsi, alasan membagikan lebih jauh, dan tingkat dampak serta kerugian menyangkut apa yang terjadi - khususnya dari berbagai budaya dan negara yang jauh dari asal hoaks.¹⁵ Dalam beberapa hal, ini dapat menjadi kunci untuk keresahan yang disebabkan oleh tantangan hoaks, karena tampaknya dirancang agar sulit dipahami, dicerna, atau dibuktikan kebenarannya sehingga membuat pengguna merasa bingung dan tidak pasti. Dalam kasus Blue Whale, walaupun terjadi penahanan terkait permainan bunuh diri di Rusia dan banyak media yang melaporkannya, tidak ada kaitan tegas yang terbentuk antara bunuh diri anak-anak dan permainan Blue Whale.¹⁶¹⁷ Investigasi oleh Bulgarian Safer Internet Centre menunjukkan bahwa motivasi untuk membagikan lebih jauh mungkin termasuk rasa ingin tahu dan mencoba mengetahui lebih jauh, serta mereka yang ingin menggunakan viralitas tagar untuk menjual produk, menumbuhkan audiens/ perhatian atau menyebarkan konten.

¹⁵ Collier, A. <https://www.netfamilynews.org/blue-whale-2-months-later-real-concern>

¹⁶ Lihat Collier, A. untuk riset dan penelitian Blue Whale di <https://www.netfamilynews.org/blue-whale-2-months-later-real-concern>, lihat juga <https://www.netfamilynews.org/blue-whale-game-fake-news-teens-spread-internationally> dan komentar yang dikutip dari investigasi oleh Bulgarian Safer Internet Centre <https://balkaninsight.com/2017/02/22/experts-warn-against-rumours-for-spread-of-suicide-game-in-bulgaria-02-21-2017/>

¹⁷ Untuk ringkasan berguna dari BBC, lihat <https://www.bbc.co.uk/news/blogs-trending-46505722>

Studi kasus - Tinjauan atas perhatian media yang diberikan pada tantangan hoaks di Inggris

Pada tahun 2019, badan amal Inggris, South West Grid for Learning, memublikasikan riset oleh Andy Phippen, Profesor Tanggung Jawab Sosial dalam TI, Universitas Plymouth dan Emma Bond, Profesor Riset Sosio-Teknis, Universitas Suffolk mengenai dampak media dan perhatian publik yang diberikan pada tantangan hoaks di Inggris. Riset ini meneliti konsekuensi negatif tak disengaja dari perhatian publik dan media yang berkaitan dengan Momo dan Blue Whale (yang digambarkan sebagai ‘cerita hantu digital’) dan berargumen bahwa tanggapan kolektif media dan profesional digunakan untuk meningkatkan pengaruh konten yang meresahkan pada anak kecil dan anak muda.¹⁸

Penulis menunjukkan bahwa berbagi informasi tentang Momo dan Blue Whale oleh ‘otoritas yang bertanggung jawab’ menyebabkan lonjakan minat di kalangan anak kecil dan anak muda. Para penulis menelusurinya dengan mengamati statistik pada pencarian di sekolah-sekolah dari perusahaan penyaringan internet yang umum digunakan dan menunjukkan bahwa semua pencarian ini (yang menurut penilaian mereka terutama dilakukan oleh anak-anak) berpuncak pada cara yang mencerminkan liputan media dan komentar publik.

Penulis berargumen bahwa liputan yang tidak berguna menghasilkan ketakutan, kecemasan, dan keresahan yang kemudian mendorong menyebarkannya lebih jauh dan tingkat pengaruh konten yang tidak perlu pada anak kecil yang rentan. Para penulis menyerukan pemeriksaan dan interogasi yang lebih kritis atas konten berpotensi hoaks dengan alasan:

Untuk kejadian di masa mendatang, lembaga dan organisasi dapat menerapkan penilaian risiko sebelum mengeluarkan peringatan yang memberikan penilaian konsekuensi (positif dan negatif) tindakan mereka setelah penilaian risiko bahaya dan validitas ancaman. Penting sekali memeriksa sumber, dan menetapkan autentisitas sebelum terburu-buru membentuk kesan media sosial yang nanti berpotensi menjadi bola salju dan “kesadaran” akan ancaman palsu yang mungkin terjadi, dengan konsekuensi yang dapat merugikan bagi anak muda yang ingin kita lindungi.

Penulis pendapat tersebut menyerukan strategi literasi media yang lebih luas tentang semua bentuk konten yang mengganggu dan mengaitkannya dengan pelajaran yang diperoleh dalam pencegahan bunuh diri pada laporan media. Hal ini diteliti lebih lanjut di bagian 4 .

¹⁸Phippen, A. & Bond, E. (2019) ‘Digital Ghost Stories, Impacts, Risks and Reasons’. <https://swgfl.org.uk/assets/documents/digital-ghost-stories-impact-risks-and-reasons-1.pdf>

Bagian 2 - Analisis dan wawasan dari survei global TVE

2.1 Latar belakang dan konteks survei

The Value Engineers (TVE) adalah brand biro konsultan. Untuk proyek ini, TVE ditugaskan karena keahliannya melakukan riset kuantitatif yang teliti di tingkat global. Riset TVE terdiri dari survei online yang diisi oleh 5.400 remaja (termasuk 1.800 anak berusia 13-15 tahun, 1.800 anak berusia 16-17 tahun dan 1.800 anak berusia 18-19 tahun). Survei ini juga diisi oleh 4.500 orang tua anak remaja dan 1.000 pendidik yang memberikan ukuran total sampel 10.900 orang di seluruh dunia.

Sampel tersebut diambil dari Inggris, AS, Jerman, Australia, Italia, Brasil, Meksiko, Indonesia, Vietnam, dan Argentina. Sampel direkrut secara online oleh lembaga riset yang melakukan survei secara online.

Riset TVE menggunakan definisi 1.1 untuk menggambarkan ‘tantangan’ and ‘hoaks’ dan ini semua merupakan fokus pertanyaan survei. Responden ditanya tentang kesadaran, dan keterlibatan dalam tantangan online secara umum dan tidak secara khusus tentang tantangan berbahaya. Beberapa pertanyaan meminta responden memberikan pandangan mengenai risiko.

2.2 Tantangan online

Kesadaran akan Tantangan Online

73%
remaja

73%
orang tua

77%
guru

mengatakan bahwa mereka sadar akan tantangan online



83%
remaja

68%
orang tua

76%
guru

menyadari tantangan online melalui media sosial



43%
remaja

59%
orang tua

52%
guru

mengatakan bahwa mereka menyadari tantangan online dari media tradisional



Kesadaran:

Dari seluruh data yang terkumpul, kesadaran akan tantangan online adalah tinggi pada remaja, orang tua dan pengajar, dengan 73% remaja dan orang tua dan 77% pengajar mengatakan bahwa mereka menyadari akan tantangan online. Media sosial memainkan peran paling kritis dalam menggerakkan kesadaran akan tantangan online dengan 83% remaja terpengaruh melalui media sosial di samping 68% orang tua dan 76% pengajar. Media tradisional juga menggerakkan kesadaran, khususnya pada orang tua dan pengajar (masing-masing 59% dan 52%) yang juga menjadi sadar akan tantangan online dari media mainstream.

Data menunjukkan tingkat paparan yang relatif tinggi untuk semua kelompok dan menandakan bahwa anak kecil dan anak muda cenderung menemukan tantangan online (dalam segala jenis) secara kebetulan dalam keseharian online mereka.

Penilaian risiko

Ketika diminta memikirkan tentang tantangan terkini dan menilainya, responden menggambarkan tantangan yang baru-baru ini mereka lihat dalam proporsi berikut: menyenangkan/main-main (48%), berisiko namun aman (32%), berisiko dan berbahaya (14%), benar-benar berbahaya (3%). Metode paling umum yang digunakan oleh remaja untuk menilai risiko adalah menonton video orang yang sedang mencobanya, untuk melihat komentar serta membicarakannya dengan teman. Statistik menunjukkan bahwa walaupun umumnya tantangan yang ditemukan tidak dipandang membahayakan - sebagian kecil darinya diidentifikasi sebagai berbahaya.

Survei menemukan bahwa para remaja akan menghargai bantuan yang mengevaluasi risiko yang ditimbulkan oleh tantangan yang kebetulan mereka temukan. 46% persen dari semua remaja yang disurvei memilih 'mendapatkan informasi yang bagus tentang risiko lebih luas dan informasi tentang apa yang berlebihan' sebagai strategi pencegahan terbaik mereka. Hal ini menarik dan mungkin agak mengejutkan mengetahui dari survei bahwa remaja akan menyambut peluang untuk mempelajari lebih jauh tentang risiko. Mendapatkan informasi yang bagus mengenai risiko dinilai sebagai strategi pencegahan terbaik mereka oleh 43% orang tua, dan juga 42% pengajar.

Fakta data yang menunjukkan bahwa remaja akan menghargai informasi lengkap untuk menilai risiko adalah hal penting bagi tanggapan kami. Ini menunjukkan perlunya berbuat lebih banyak untuk membantu anak muda yang tertarik oleh tantangan dengan memberikan ragam informasi dan alat bantu yang lebih banyak untuk memungkinkan mereka memahami, mempertimbangkan, dan memikirkan risikonya. Pendekatan yang saat ini digunakan anak baru dewasa (ABG) untuk menilai risiko tantangan online (misalnya menonton video dan mengajak teman) dapat mencerminkan kesenjangan dalam artian informasi yang berguna dan dapat diandalkan secara online dan offline.

Keikutsertaan

Secara keseluruhan, konsolidasi data menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak tidak dengan sendirinya mengikuti tantangan, dengan hanya 21% remaja yang mengikuti tantangan online (jenis apa saja) baik yang memilih untuk memostingkannya maupun tidak.¹⁹ Rasio partisipasi sesungguhnya untuk tantangan berbahaya jauh lebih rendah, yang menunjukkan bahwa walaupun 21% anak-anak

¹⁹Rasio keterlibatan agak lebih tinggi daripada keikutsertaan (dengan 31% remaja yang mengomentari foto atau video orang lain yang ikut serta)

mengikuti tantangan, hanya 2% remaja yang ikut serta dalam tantangan yang dianggap berisiko dan berbahaya dan hanya 0,3% yang ikut serta dalam tantangan yang tergolong sangat berbahaya.

Jumlah mereka yang ikut serta (dan memostingkan video mereka sendiri yang sedang melakukannya) juga jauh berkurang menurut usia. Penurunan keikutsertaan antara kelompok lebih muda dan kelompok lebih tua mungkin sebagian bersifat perkembangan dengan kelompok usia lebih muda dikaitkan dengan kebutuhan lebih besar akan pengakuan dari sesama dan validasi sosial; keahlian berpikir kritis yang kurang berkembang dan kecenderungan lebih besar untuk mengambil risiko - membuat mereka lebih cenderung untuk ikut serta.²⁰

Dampak Keikutsertaan - Tantangan Online

Remaja yang menyampaikan bahwa mereka telah berpartisipasi dalam tantangan online ditanya bagaimana pendapat mereka tentang dampak dari keikutsertaan tersebut.

Dampak:

54%
remaja
berpikir bahwa dampak dari mengikuti tantangan online sebagian besar bersifat netral

34%
remaja
merasa berdampak positif

11%
remaja
merasa berdampak negatif

Dari remaja yang ikut serta:

hanya **21%**
remaja
yang berpartisipasi dalam tantangan online (jenis apapun)

hanya **2%**
remaja
yang mengikuti tantangan yang mereka anggap berisiko dan berbahaya

hanya **0.3%**
remaja
yang mengikuti tantangan yang mereka kategorikan sangat berbahaya

Dampak positif pada hubungan:

Dari mereka yang merasa bahwa keikutsertaannya memiliki dampak positif

64%
remaja
mengatakan hal positif ini berdampak pada persahabatan dan hubungan mereka

Jumlah mereka yang berpartisipasi (dan memosting video mereka sendiri) juga berkurang secara signifikan seiring bertambahnya usia:

Data menemukan bahwa

14%
dari anak berusia 13-15 tahun
berpartisipasi dalam tantangan yang kemudian mereka bagikan secara online

sementara hanya **9%**
dari anak-anak berusia 18-19 tahun yang melakukannya

Motivasi

Untuk memahami mengapa remaja ikut serta dalam tantangan (jenis apa saja), responden survei diminta untuk memeringkat beragam kemungkinan alasan remaja merasa boleh ikut serta. Data

²⁰Data menemukan bahwa 14% dari usia 13-15-tahun yang ikut serta dalam tantangan yang kemudian membagikannya secara online hanya 9% dari usia 18-19-tahun yang melakukannya. Juga ada penurunan signifikan dalam kecenderungan berbagi, dengan 21% dari usia 13-15 tahun mengatakan bahwa mereka telah membagikan video yang bukan mereka lakukan, dibandingkan dengan 11% dari 18-19% yang mengatakan bahwa mereka yang melakukannya. Perubahan ini signifikan hingga tingkat 95%. Walaupun dalam laporan ini disebutkan ada perbedaan di antara kelompok usia atau antara orang tua, remaja, dan pengajar, perbedaan tersebut signifikan secara statistik dalam data hingga tingkat 95%.

sikap tersebut menunjukkan bahwa alasan paling umum mengapa remaja merasa bahwa orang-orang yang ikut serta dalam tantangan adalah agar dilihat, dikomentari, dan disukai, dengan 50% dari remaja memasukkan alasan ini sebagai salah satu dari 3 alasan terbanyak dan 22% sebagai alasan tertinggi mereka. 46% dari remaja memasukkan alasan agar dikagumi orang lain sebagai salah satu dari tiga alasan utama mereka.

Data ini menunjukkan bahwa mata uang sosial dan membuat orang lain kagum dianggap sebagai faktor motivasi utama bagi semua remaja yang ikut serta dan terlibat. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pencegahan atau keselamatan yang efektif perlu mengomunikasikan hasrat akan perhatian dan penerimaan dari teman atau orang lain. Strategi yang efektif mungkin perlu mengakui bahwa hal ini adalah tekanan nyata saat membantu anak kecil dan anak muda untuk menganalisis dan menilai tingkat risiko yang mungkin diberikan oleh tantangan, dengan membedakan kesenangan dari tantangan. Mungkin ada baiknya menawarkan rute alternatif pada jenis keikutsertaan dan penerimaan sosial ini yang idealnya memasukkan strategi offline dan online. Untuk alternatif online, ini mungkin termasuk membuat atau mempromosikan jenis konten online berbeda yang menyenangkan, positif secara sosial, humoris, menarik atau bermakna.

Dampak ikut serta

Anak baru dewasa (ABG) yang menunjukkan bahwa mereka mengikuti tantangan online ditanyai pendapatnya tentang dampak ikut serta. Survei menunjukkan bahwa mereka merasa bahwa dampak ikut serta umumnya netral (54% dari semua remaja) sedangkan 34% merasa ada dampak positifnya, dan 11% merasa hal ini berdampak negatif. Ini adalah tantangan dalam segala jenis. Bagi mereka yang merasa keikutsertaan berdampak positif, 64% mengatakan dampak ini ada pada persahabatan dan hubungan mereka. Hal ini dan fakta bahwa remaja mengategorikan sebagian besar tantangan sebagai menyenangkan/main-main atau berisiko namun aman, merupakan hal signifikan bagi tanggapan; strategi pendidikan pencegahan dengan asumsi bahwa semua tantangan yang secara inheren berbahaya tidak akan cocok dengan pengalaman yang dirasakan oleh anak muda. Kita perlu memaklumi spektrum pengalaman yang terdapat dalam tantangan online dan menanggapi hasrat anak muda akan bimbingan dan dukungan untuk membantu mereka mengidentifikasi tantangan mana yang terlalu berisiko.

Dukungan dan nasihat

Data menunjukkan bahwa 66% persen dari semua remaja telah mencari dukungan dan nasihat menyangkut tantangan online. Saat mencari dukungan dan nasihat tentang tantangan, tampaknya remaja lebih cenderung berpaling ke anggota keluarga atau teman daripada menggunakan lingkungan online.

Dalam hal memberikan dukungan, data menunjukkan bahwa baik orang tua (34%) maupun pengajar (29%) merasa kesulitan membicarakan tentang tantangan tanpa membangkitkan minat mereka pada tantangan dan 40% orang tua dan 31% pengajar mengatakan mereka tidak akan membicarakan tantangan kecuali anak/remajanya membicarakannya lebih dahulu. Hal ini menunjukkan ada kesenjangan signifikan di seputar topik yang membutuhkan penyampaian lebih jelas dan bimbingan lebih spesifik kapan sebaiknya membicarakan dan mendiskusikan tantangan serta bagaimana cara melakukannya dalam praktik. Menariknya, hanya 48% pengajar yang ditanya merasa bahwa sekolah menangani tantangan dengan baik.

2.3 Hoaks

Kesadaran dan dampak dari Hoax (Kebohongan) di Internet

Kesadaran akan hoax (kebohongan) tinggi:



Dampak hoax (kebohongan) cenderung lebih negatif:



Kesadaran

Data menunjukkan bahwa kesadaran akan hoaks adalah tinggi, sebesar 81% dari semua remaja yang berkonsultasi, 81% orang tua dan 84% pengajar. Kesadaran akan hoaks hampir pasti diperoleh dari media sosial dengan 77% remaja, 74% orang tua dan 77% pengajar mengetahui hoaks melalui media sosial. Kesadaran akan hoaks melalui media mainstream lebih rendah untuk remaja namun lebih tinggi untuk orang tua dan pengajar (56% remaja, 68% orang tua, dan 64% pengajar mengetahui hoaks melalui media mainstream).²¹

Keterlibatan dan berbagi

Terkait keterlibatan dengan hoaks - tanggapan paling umum dari remaja setelah mengetahui hoaks online adalah mencari informasi lebih banyak secara online dan 54% dari remaja mengatakan mereka melakukannya. 28% dari remaja yang mengetahui hoaks telah membagikan peringatan sebagai pesan langsung dan 25% dari mereka berkomentar di artikel atau posting tentang hoaks. Hanya 22% dari remaja (konsisten di semua kelompok usia) sepakat dengan pernyataan bahwa berbagi hoaks itu merugikan. Tampaknya hal ini, setidaknya sebagian, karena meyakini bahwa berbagi dianggap protektif dan membantu orang lain. Demikian pula sebagian besar orang tua sepertinya tidak menganggap berbagi sebagai hal yang berisiko atau problematik, dengan hanya 19% yang mengatakan bahwa mereka menganggap membagikan hoaks itu merugikan.

Penilaian Risiko

Peserta ditanya tentang bagaimana mereka menilai apakah hoaks yang baru-baru ini mereka

²¹Di hampir semua tema, poin data relatif konsisten di beragam negara tempat pengumpulan data. Satu perbedaan menarik di antara negara adalah bahwa tingkat kesadaran akan hoaks tampaknya jauh lebih rendah di Jerman dibandingkan negara lainnya tempat peserta disurvei. Kesadaran akan hoaks untuk remaja di Jerman adalah 42% vs. 86% rata-rata di negara lain. Perbedaan ini didiskusikan di bagian 5.3.

temukan adalah asli atau palsu. Strategi paling umum adalah mencari informasi lebih banyak, dengan 61% dari remaja sepakat bahwa mereka mencari informasi lebih banyak secara online untuk menilai apakah hoaks itu benar atau tidak. Sebagai tambahan, 57% dari remaja memperhatikan komentar dan 44% dari mereka membicarakannya dengan teman untuk membantu mereka menilai apakah hoaks itu sungguh atau tidak. Hal ini menunjukkan bahwa kebingungan dan ketidakpastian yang diciptakan melalui hoaks mungkin mendorong pencarian untuk mencoba menentukan autentisitasnya.

Penilaian Risiko - Hoax (Kebohongan) Online

Jelas Palsu/Tidak dapat dipercaya:

hanya
31%
remaja

setuju bahwa hoax (kebohongan) baru-baru ini telah 'membuat saya khawatir dan harus memeriksa ulang bahwa itu tidak benar'



Menimbulkan kekhawatiran:

35%
remaja

setuju bahwa hoax (kebohongan) baru-baru ini yang mereka lihat adalah 'jelas palsu/tidak dapat dipercaya'



Dapat dipercaya:

27%
remaja

percaya bahwa hoax (kebohongan) baru-baru ini yang mereka lihat 'dapat dipercaya dan mungkin menipu seseorang'



Diyakini nyata:

3%
remaja

percaya bahwa hoax (kebohongan) itu 100% nyata



Dalam hal cara anak muda menilai hoaks, hanya 31% dari remaja yang sepakat bahwa hoaks yang baru-baru ini mereka lihat adalah 'jelas palsu/tak dapat dipercaya (37% dari orang tua dan 30% pengajar). 35% remaja sepakat bahwa hoaks yang baru-baru ini 'membuat saya khawatir dan harus memeriksanya kembali untuk memastikan itu tidak benar' (33% orang tua dan 34% pengajar). 27% remaja meyakini bahwa hoaks yang baru-baru ini mereka lihat 'dapat dipercaya dan mungkin menipu seseorang' (22% orang tua dan 27% pengajar) dan 3% remaja meyakini hoaks tersebut 100% nyata (4% orang tua dan 6% pengajar). Data ini mencerminkan kebingungan dan ketidakpastian yang berlanjut di seputar hoaks. Hal ini dapat dipahami karena pembuatan kecemasan dan keraguan ini bersifat inheren pada desain dan tujuan hoaks - dan bahkan setelah riset lebih jauh, keraguan dan kekhawatiran pada anak muda (juga orang tua dan pengajar) mungkin masih belum teratasi. Hal ini menunjukkan bahwa dibutuhkan informasi publik yang lebih baik untuk menjelaskan apa yang kita ketahui tentang mengapa hoaks dibuat, bagaimana hoaks dirancang untuk menyebabkan kekhawatiran dan ketakutan serta manfaat mengurangi dampaknya dengan tidak melakukannya.

Motivasi

Peserta survei ditanya mengapa menurut mereka orang membagikan atau memostingkan hoaks kembali secara online dan diminta memberikan peringkat pada berbagai kemungkinan motivasinya. Mencari perhatian dari orang lain (dilihat/disukai/dikomentari) adalah penilaian paling umum oleh remaja sebagai salah satu dari tiga alasan utama (62% dari semua remaja), dan 'karena mereka tidak menyadari itu palsu' juga dinilai sebagai salah satu dari tiga alasan utama oleh 60% dari semua remaja. Semua motivasi ini jelas berkaitan dengan fakta bahwa hanya sebagian kecil yang memandang hoaks sebagai kepalsuan yang sangat jelas dan sedikit remaja atau orang tua yang meyakini bahwa membagikannya lebih lanjut adalah merugikan. Kenyataannya (sebagaimana dianggap di atas), sepertinya

banyak yang menganggap ada nilai protektif dalam membagikannya (37% dari remaja menilai 'untuk melindungi orang lain' dalam tiga alasan utama mereka). Hal ini kembali menunjukkan perlunya informasi yang lebih banyak dan bimbingan tentang bagaimana hoaks dirancang untuk menyebabkan kerugian dan dampak membagikannya lebih jauh kepada orang lain, pada audiens remaja, orang tua dan pengajar. Kemampuan semua audiens untuk menilai validitas konten semacam ini sebaiknya ditingkatkan dengan sikap mental yang sekritis dan seskeptis mungkin.

Dampak

Banyak dilaporkan dampak negatif akibat pengaruh hoaks. Untuk semua remaja yang terpengaruh hoaks, 17% persen sepakat bahwa pengaruh hoaks berdampak positif, 51% meyakini hal ini tidak berdampak dan 31% meyakini berdampak negatif (konsisten di semua kelompok usia). Pada mereka yang mengalami dampak negatif hoaks, 63% merasakan dampak negatif itu pada kesehatan mental mereka. Tingkat dampak ini kentara dan menunjukkan perlunya dukungan yang mudah dikenali dan diakses bagi remaja.

Dukungan dan nasihat

Sejalan dengan temuan di atas mengenai dampak, data menunjukkan bahwa 46% dari semua remaja yang terpengaruh hoaks telah berusaha mencari dukungan dan nasihat. 53% dari remaja yang telah mencari dukungan mengenai hoaks mencarinya dari teman, 50% mencari dukungan dari anggota keluarga, 47% mencari nasihat secara online, dan 41% mencari nasihat dari pengajar atau anggota staf sekolah. Perlu diperhatikan bahwa lebih dari setengah remaja yang terpengaruh hoaks tidak berusaha mencari dukungan dan nasihat, mungkin seperti ditunjukkan di atas, bahwa anak muda bisa mendapatkan keuntungan dari sumber daya dan informasi ramah anak muda yang lebih terlihat dan dapat diakses yang membantu anak muda memproses dan memahami materi hoaks.

Data menunjukkan bahwa orang tua berhati-hati dengan cara pendekatan mereka mendiskusikan hoaks dengan anak-anak mereka. Sebanyak 56% dari orang tua sepakat bahwa mereka tidak akan menyebut-nyebut hoaks tertentu kecuali jika anak remaja mereka menyebutkannya lebih dahulu. Selain itu, 43% dari orang tua merasa bahwa nasihat yang tersedia tentang hoaks online tidak sebaik yang tersedia untuk risiko offline dan 37% dari orang tua merasa bahwa hoaks sulit dibicarakan tanpa mendorong untuk meminatinya. Hal ini menandakan kesenjangan yang signifikan dalam dukungan untuk orang tua karena mereka tampaknya tidak memiliki akses ke nasihat atau informasi yang memungkinkan mereka memahami hoaks atau membicarakannya dengan anak-anak.

Data pada pengajar menunjukkan tingkat kekhawatiran yang tinggi dengan 56% menunjukkan bahwa mereka amat sangat khawatir atau sangat khawatir dengan hoaks dan 88% sepakat bahwa 'mengetahui tentang hoaks online adalah bagian penting dari pekerjaan saya'. Walau demikian, 50% merasa bahwa sekolah tidak memiliki pengetahuan dan sumber daya untuk menangani hoaks secara efektif dan hanya 33% yang sepakat bahwa sekolah menyediakan alat bantu dan pedoman mengenai hoaks untuk anak-anak dan keluarganya.

Masalah lebih jauh yang terungkap melalui data ini adalah tidak adanya kepastian mengenai siapa yang bertanggung jawab menangani tantangan online dan hoaks. Tidak ada konsensus jelas mengenai peran dan tanggung jawab secara persis dan siapa yang paling siap memikulnya. Misalnya, walau-

pun ada kesepakatan bahwa orang tua bertanggung jawab mendidik anak-anak tentang hoaks, banyak orang tua yang merasa kurang siap dan ragu dengan cara melakukannya. Sepertinya tanggapan paling efektif adalah menggabungkan pendekatan dalam membekali pengajar, orang tua, serta sesama mereka untuk menawarkan jenis informasi, nasihat, dan dukungan yang tepat. Inilah yang akan kita teliti lebih jauh di Bagian 4 dan 5 pada laporan ini.

Bagian 3 - Permainan tantangan peran dalam perkembangan anak yang baru dewasa

Selama proyek ini, kami bekerja sama dengan Dr Richard Graham yang merupakan Konsultan Psikiatri Anak & Remaja, dan mantan Direktur Klinis di Tavistock Clinic. Pekerjaan Dr Graham membantu kami meneliti lebih mendalam pendorong potensial pada keikutsertaan dalam tantangan untuk remaja dan telah menulis bagian berikut.

Untuk mengembangkan pendekatan yang efektif guna mengurangi potensi merugikan dalam situasi apa saja, dalam masyarakat mana saja, penting kiranya memahami bagaimana perkembangan manusia memengaruhi perilaku. Hal ini menjadi kian penting saat mempertimbangkan tantangan online bersimpangan dengan 'transformasi pubertas' dan tanggapan psikologisnya, 'masa remaja'. Fase perkembangan yang kompleks ini hampir unik sifatnya, yang hanya memiliki kemiripan dengan perubahan pubertas yang dialami simpanse. Memahami fase perkembangan, baik dari segi pertumbuhan dan perubahan fisik, serta penyesuaian psikologis pada perubahan itu, dapat membantu kita berempati dengan upaya keras para remaja, dan menunjukkan cara yang lebih efektif dalam mendukung perkembangan positif mereka.

Selama pubertas, hampir semua organ dan sistem tubuh direvisi dan berkembang sebagai persiapan menuju kedewasaan. Walaupun fokus terbaru mengenai cara perkembangan otak selama waktu ini mungkin membantu kita memahami anak baru dewasa yang berusaha keras meneliti dan mencari pengalaman baru, anak muda juga berjuang memahami ukuran, kekuatan, dan kemampuan fisik mereka yang bertambah, serta kemampuannya memikirkan atau menciptakan kehidupan. Keikutsertaan dalam banyak aktivitas mungkin melibatkan eksplorasi semua kemampuan yang baru ditemukan ini, dan bertambahnya tanggung jawab yang mengikutinya. Jika turbulensi emosional pada anak baru dewasa menghadirkan tantangan tersendiri, dari amarah yang intens hingga hasrat yang intens, semua perasaan itu kini bersemayam dalam tubuh yang dapat dengan mudah merugikan dirinya sendiri dan orang lain karena kekuatannya yang bertambah. Komik favorit Superhero Marvel, dan bahkan Frankenstein, mudah dipahami anak yang baru dewasa, mengingat perjuangan mereka untuk mengelola emosi dan kekuatan fisik mereka yang bertambah.

Mungkin jika beradaptasi dengan perubahan fisik menimbulkan serangkaian tantangan baru pada anak muda yang sedang berkembang, perkembangan otak yang sangat cepat membawa tantangan tambahan dan mungkin lebih besar. Pada perkembangan yang sehat, sistem Limbik otak (yang mengatur emosi dan perasaan imbalan) mengalami perubahan dramatis antara usia 10-12 tahun. Perubahan ini kemudian berinteraksi dengan korteks prefrontal otak (pusat penilaian) untuk mendorong perilaku mencari sesuatu yang baru, pengambilan risiko, dan interaksi dengan teman sebaya. Sederhananya, ini berarti ada fase ketika emosi sangat intens, sementara penilaian tampaknya kurang tajam, karena 'pusat penilaian' di otak sedang direvisi. Terbawa perasaan, apa pun jenisnya, adalah normal dan merupakan fase kedewasaan yang sehat dan fase yang, dari sudut pandang evolusioner, dapat membantu anak muda menjadi semakin tidak bergantung pada orang tua atau pengasuh mereka, dan mulai merasa lebih mandiri. Unicef menggambarkan kedewasaan awal sebagai waktu pembelajaran dan perkembangan otak yang sangat cepat, yang memfasilitasi peningkatan dalam pencarian sensasi,

motivasi untuk hubungan sosial dan kepekaan terhadap evaluasi sosial; sehingga inilah waktu untuk menemukan jati diri Anda.

Karenanya kedewasaan adalah waktu untuk kerentanan dan kesempatan. Adanya dukungan dalam pengambilan risiko yang sehat dapat membawa pada kesempatan belajar yang positif dan penerimaan tanggung jawab yang terarah, sehingga menciptakan spiral perkembangan yang positif. Dukungan dari orang dewasa yang dipercaya sangat membantu sekali dalam proses ini, dan sering kali bisa saja orang di luar keluarga mereka, misalnya pengajar.

Dari dalam, anak muda mulai terlibat dalam pengalaman yang mungkin, semoga, membantu mereka bergerak maju ke kehidupan orang dewasa yang bahagia dan sehat, dan hampir setiap aktivitas yang mereka ikuti memiliki semacam tujuan dan makna dari segi upaya keras menuju masa depan yang positif. (Perkembangan yang intens demikian juga memerlukan jangka waktu yang tidak terstruktur, untuk berhenti sejenak dari tekanan 'tumbuh kembang'. Jadi waktu untuk 'just be' (menjadi diri sendiri), tanpa tekanan untuk menjalani apa pun juga penting.) Walaupun semua aktivitas ini bersifat mendukung tumbuh kembang dan perasaan stabil atas identitas mereka sendiri (dengan banyak eksperimen yang sehat selama masa tersebut) beragam aktivitas yang mereka ikuti sering kali disebut dengan 'Tugas Kedewasaan'; menjalani setiap tugas itu dirasa sebagai fondasi yang baik untuk kehidupan orang dewasa. Memahami perilaku anak muda dengan mempertimbangkan 'Tugas Kedewasaan' sering kali dapat menjelaskan lebih banyak makna dan tujuan dalam perilaku yang dipersepsikan semula.

'Tugas Kedewasaan' digambarkan dalam banyak cara, namun daftar lengkap dari MIT menggambarannya sebagai berikut:²²

- Menyesuaikan tubuh dan perasaan yang matang secara seksual
- Mengembangkan dan menerapkan keterampilan berpikir abstrak
- Mengembangkan dan menerapkan perspektif baru pada hubungan dengan manusia
- Mengembangkan dan menerapkan keahlian meniru baru dalam bidang seperti pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan penyelesaian konflik
- Mengidentifikasi standar moral penting, nilai, dan sistem kepercayaan
- Memahami dan mengekspresikan pengalaman emosional yang lebih kompleks
- Menjalin persahabatan yang sama-sama dekat dan suportif
- Membentuk aspek utama identitas
- Memenuhi kebutuhan peran dan tanggung jawab yang semakin matang
- Menegosiasikan kembali hubungan dengan orang dewasa dalam peran pengasuhan

Selama proses kedewasaan, setiap tugas dapat menjadi semakin penting atau kurang penting. Jadi, dalam konteks 'Tugas Kedewasaan' kita dapat mulai memahami mengapa anak muda mungkin terlibat dengan tantangan online dan hoaks?

Kita mungkin memperhatikan bahwa walaupun kelihatannya menyenangkan dan main-main bagi mayoritas, Tantangan Online juga memberikan kesempatan untuk meneliti:

- Validasi/penerimaan sosial dan rasa memiliki
- Kualitas persahabatan/hubungan (membuat teman dan orang lain kagum)

²²<https://hr.mit.edu/static/worklife/raising-teens/ten-tasks.html>

- Kesempatan untuk menunjukkan keberanian dan determinasi
- Batas dan kemampuan fisik dari tubuh yang matang
- Cara menunjukkan kualitas daya tarik, misalnya rasa humor
- Cara kerja platform atau algoritme dan bagaimana agar sukses secara online

Hoaks, mungkin dengan target yang lebih besar pada kematangan psikologis, ketimbang sering menggambarkan kemahiran fisik dalam tantangan online, menciptakan serangkaian kesempatan berbeda dengan beberapa tema umum. Keterlibatan dengan hoaks mungkin menunjukkan anak muda yang sedang meneliti:

- Validasi sosial, penerimaan, dan rasa memiliki
- Kemampuan menyelidiki apa yang palsu (keterampilan kognitif)
- Cara menunjukkan bahwa Anda suportif, baik, dan melindungi orang lain (altruisme)
- Cara menunjukkan keberanian (dan menunjukkan bahwa Anda bukan anak kecil yang akan ketakutan)
- Cara menunjukkan kegigihan (mengatasi dan pulih dari pengalaman yang meresahkan)
- Cara melogikakan keadaan emosional atau psikologis yang kompleks (misalnya perasaan ingin bunuh diri)
- Cara kerja internet (literasi media / dampak disinformasi)

Keterlibatan dalam hoaks mungkin lebih mirip ritual peralihan anak muda yang sedang menonton film horror atau menaiki roller coaster 'menantang maut', walaupun sayangnya tanpa jaminan keselamatan.

Memahami tujuan dan makna di balik keterlibatan dalam tantangan dan hoaks menunjukkan bahwa ukuran sederhana dari pematangan dan pembatasan, jika dapat dicapai, tidak memenuhi kebutuhan anak muda untuk tumbuh dan belajar dari pengalaman. Dukungan dalam menemukan alternatif yang lebih sehat dan positif bagi usaha keras yang berisiko sangatlah penting.

Jika anak muda tidak didukung dalam hal ini, ada risiko mereka menempuh jalan yang salah dalam kehidupan dewasa, tidak sedikit yang meyakini bahwa Anda dapat berkembang tanpa menguji kemampuan diri atau mengambil risiko.

Dunia orang dewasa memiliki mitra yang hebat dalam upaya kami mendukung perkembangan yang sehat pada anak muda dan membantu mereka meraih peluang kehidupan yang lebih baik. Walaupun sudah berusia lebih dari 60 tahun, Psikoanalisis, Anna Freud, tidak berhenti menulis tentang kebutuhan anak muda untuk tumbuh dari pengalaman dan mengingatkan kita semua bahwa dengan adanya program atau intervensi yang bermaksud mendukung anak muda, kita seharusnya mengingat hal berikut ini:

“Menurut saya wajar bila anak baru dewasa berperilaku dalam waktu yang lama dalam cara yang tidak konsisten dan tak terduga; untuk melawan dorongan nalurinya dan untuk menerimanya....agar lebih idealistik, artistik, murah hati, dan tidak mementingkan diri sendiri daripada sebelumnya...”

Bagian 4 - Pendekatan efektif pada pendidikan pencegahan

Riset dan teori yang ditinjau di atas menunjukkan nilai strategi pengembangan yang mengurangi risiko anak kecil dan anak muda dengan tantangan berbahaya dan tantangan hoaks namun menunjukkan bahwa melakukannya secara efektif dapat berarti mengakui daya tariknya pada anak muda dan memberi mereka alat bantu dan dukungan yang lebih efektif untuk menghadapi risiko. Bagian ini mulai menggunakan riset yang ada mengenai strategi dan pendidikan pencegahan risiko yang efektif pada berbagai macam perilaku berisiko dan menarik pelajaran penting tentang pendekatan efektif yang dapat kita ambil dalam menanggapi tantangan berbahaya.

4.1 Pelajaran dari riset tentang pendekatan pendidikan pencegahan risiko

Laporan ini memanfaatkan kumpulan bukti yang kuat dari riset akademis yang meneliti dan mengevaluasi laporan berdasarkan bukti tentang strategi pencegahan dan intervensi dari lapangan mengenai pengambilan risiko oleh remaja. Tinjauan awal yang penting dari keberhasilan studi pencegahan yang dilakukan oleh Nation et al. dalam (2003), 'What works in prevention: Principles of effective prevention programmes'. Studi ini mengulas beragam program pencegahan dan mengidentifikasi sembilan prinsip program pendidikan pencegahan yang efektif. Studi ini menemukan bahwa pendidikan pencegahan yang efektif harus komprehensif, menyatukan beragam metode pengajaran, memberikan dosis yang cukup, dilandasi teori, mendorong hubungan yang kuat, waktunya disesuaikan secara tepat dengan perkembangan siswa, relevan secara sosial-budaya, menyertakan evaluasi hasil, dan diimplementasikan oleh staf yang terlatih dengan baik.²³

Satu studi tentang program pendidikan kesehatan seksual menemukan bahwa program yang menawarkan pendekatan komprehensif dan holistik yang mendiskusikan inisiasi seksual, jumlah mitra seksual, frekuensi aktivitas seksual, penggunaan kondom dan alat kontrasepsi, PMS dan kehamilan, lebih efektif daripada program pendidikan kesehatan yang dibuat untuk mendorong pematangan.²⁴ Beberapa studi serupa menemukan bahwa program yang memasukkan anak muda LGBTQ+ dan yang menggunakan strategi relevan untuk menghubungkan anak muda dengan layanan, dengan mempertimbangkan sepenuhnya beragam pengaruh keluarga dan media sosial dalam kehidupan mereka, ternyata cenderung lebih efektif.²⁵ Riset menunjukkan bahwa program dan kebijakan berpantang sampai menikah di Amerika Serikat tidak efektif karena tidak menunda inisiasi seksual atau mengurangi risiko perilaku berisiko seksual. Pada saat bersamaan, penulis berpendapat bahwa mereka menstigmatisasi, mengecualikan, dan memperkuat stereotype gender yang tidak berguna juga sembari menolak informasi medis penting yang akan memungkinkan anak baru dewasa membuat keputusan yang aman.

²³Nation, M. et al, (2003). What works in prevention: principles of effective prevention programmes. *American Psychologist*, 58(6/7), 449-456.

²⁴Santelli, J.S. (2017) "Abstinence-Only-Until-Marriage Programmes An updated position paper of the Society for Adolescent Health and Medicine (2017) *Journal of Adolescent Health* Position Paper, volume 61 Issue 3.

²⁵<https://www.cdc.gov/healthyyouth/whatworks/what-works-sexual-health-education.htm>

Dalam gaya yang sama, beberapa studi yang mengamati efektivitas program pencegahan narkoba menemukan bahwa mendidik remaja tentang dampak kesehatan negatif dari narkoba dan memberi mereka informasi tentang reaksi narkoba ternyata lebih efektif daripada memberi tahu mereka tentang cara berpikir atau bertindak - atau sekadar memberi tahu mereka untuk mengatakan tidak pada narkoba. Hal ini telah ditunjukkan oleh meta-analisis Project DARE (Drug Abuse Resistance Education) yakni program pencegahan yang digunakan secara luas di AS.²⁶ Meta-analisis studi mengenai efektivitas program ini menemukan kurangnya bukti efektivitas walaupun skala, sumber daya, dan adopsi program yang signifikan.

Sehubungan dengan keamanan online secara khusus, Jones et al. 2014 di University of New Hampshire menyelesaikan penelitian mendalam mengenai efektivitas program keamanan internet.²⁷ Tinjauan yang mereka selesaikan merupakan pendidikan keamanan online yang sangat penting untuk sejumlah kegagalan mendasar, seperti tidak memasukkan strategi pendidikan yang terbukti efektif dari bidang pencegahan lain dan temuan bahwa program Keamanan Internet sering kali tidak memasukkan pesan-pesan berbasis riset, sasaran pembelajaran berbasis keterampilan, kesempatan mempraktikkan keterampilan baru bagi pemuda, atau waktu mempelajari yang cukup. Mereka menemukan bahwa program-program itu umumnya menggunakan taktik menakut-nakuti yang tidak realistis dengan melebih-lebihkan pengambilan risiko (yang dapat menjadi bumerang dengan norma sosial negatif) dan mereka juga menemukan bahwa kampanye sering kali cenderung menggunakan pesan-pesan keamanan siap-pakai terhadap perilaku sosial dan emosional yang kompleks, dengan menganggap anak muda minim pengetahuan - dan beranggapan bahwa memberi tahu mereka agar tidak melakukan sesuatu akan efektif. Studi ini menyerukan pemikiran kembali penyampaian pesan dan strategi pendidikan keamanan internet dengan penekanan lebih besar pada evaluasi.

Jones et al. (2014) juga berusaha mengidentifikasi komponen pendidikan dan program pencegahan yang efektif, berpendapat bahwa walaupun ada evaluasi terbatas pada program keamanan internet, ada pengetahuan dan informasi yang dapat ditransfer tentang pendekatan yang berhasil dari bukti praktik yang efektif di bidang pencegahan lain, termasuk bukti yang sudah lama ada dari pencegahan risiko offline.²⁸ Jones et al. (2014) meninjau 31 meta-analisis program pendidikan pencegahan remaja yang meliputi program mengenai penyalahgunaan obat, masalah kesehatan mental, agresi, kenakalan remaja, putus sekolah, perundungan, dan pelecehan seksual serta berusaha mengidentifikasi prinsip-prinsip program pencegahan yang efektif dari semua ini. Berdasarkan analisis mereka, penulis membuat serangkaian prinsip - yang mereka sebut Daftar Periksa KEEP 'Known Elements of Effective Prevention'. Daftar periksa ini mengidentifikasi lima karakteristik pendidikan pencegahan dasar yang mereka anggap sangat penting bagi efektivitas. Kelima unsur ini adalah: 1) kurikulum atau pelajaran yang terstruktur; 2) sasaran pembelajaran berbasis keterampilan; 3) pelibatan dan pembelajaran peserta aktif; 4) dosis program yang cukup; dan 5) kesempatan belajar tambahan.

²⁶West, S.L. & O'Neal, K.K. (2004) Project D.A.R.E. Outcome Effectiveness Revisited. *American Journal of Public Health* 2004, 94 (6)

²⁷Jones, L.M., Mitchell, K.J. & Walsh, W.A. (2014) 'A Content Analysis of Youth Internet Safety Programmes: Are Effective Prevention Strategies Being Used?' Crimes Against Children Research Centre, University of New Hampshire. See also Jones, L.M., Mitchell, K.J. and Walsh, W.A. (2014) 'A Systematic Review of Effective Youth Prevention Education: Implications for Internet Safety Education.' Crimes Against Children Research Centre, University of New Hampshire.

²⁸Hal ini juga dibuktikan dalam ulasan terbaru mereka 'Youth Internet Safety Education: Aligning Programs With the Evidence Base (unh.edu)' Finkelhor, D., et al, (2020) *Trauma, Violence and Abuse*

Di samping perlu memperbaiki strategi pendidikan, studi New Hampshire juga menyerukan lebih banyak pendekatan berbasis riset pada penyampaian pesan keamanan online. Semua itu mencerminkan bahwa penyampaian pesan seharusnya dijadikan bagian utama dari dasar bukti risiko yang terjadi secara online serta bersifat realistis dan bernuansa. Misalnya, mereka mengkritik saran keamanan yang ditemukan dalam tinjauan mereka untuk anak muda agar ‘tidak membagikan informasi pribadi’ ketika mereka sedang online. Mereka memikirkan secara mendalam tantangan menyampaikan pesan ini dengan tepat:

Mungkin ada baiknya jika anak muda dapat membedakan antara aman dan tidak aman dan konteks berisiko saat mempertimbangkan apakah akan memberikan atau memostingkan informasi pribadi, namun kami belum memiliki riset atau dasar pengetahuan untuk membantu keputusan demikian. Pesan yang umum, luas, atau terlalu konservatif cenderung akan diabaikan oleh anak muda karena tidak realistis atau menganggap mereka seperti anak kecil.

Pembelajaran ini jelas relevan dengan cara kita menyikapi tugas penyampaian pesan secara efektif dan dengan cara yang dilandasi bukti tentang tantangan, dan cara kita memberi saran mengenai penyiapan, desain, dan pengembangan program efektif yang tidak kasar atau terlalu sederhana bagi anak muda (misalnya sekadar menyarankan mereka agar tidak mengikuti semua tantangan). Agar efektif, pesan perlu mudah dicerna dan jelas bagi anak kecil dan anak muda serta berusaha mengetahui dan mempertimbangkan sudut pandang dan kekhawatiran mereka.

Penulis juga mempertanyakan apakah Keamanan Internet harus berupa mata pelajaran tersendiri di sekolah mengingat waktu pendidikan pencegahan adalah ‘sumber daya langka’ untuk sekolah-sekolah, dan karena ada tema umum seputar pendekatan pencegahan, termasuk keterampilan menolak dan tekanan perlawanan, empati, pemikiran tentang konsekuensi jangka panjang dan penguasaan emosi yang kuat. Mengingat komponen keterampilan sosial dan emosional bersama ini, mereka berpendapat bahwa keamanan online perlu diintegrasikan ke dalam program keselamatan yang lebih luas (yang sudah lama ada dan terbukti lebih baik) yang dikembangkan untuk bahaya offline. Inilah poin yang mereka dukung lebih jauh dalam tinjauan terbaru mereka yang mendukung integrasi karena ‘interkoneksi yang kuat antara bahaya online dan offline serta dinamikanya.’²⁹

Dalam tinjauan 2016, CEOP bekerja sama dengan PSHE Association di Inggris, memublikasikan laporan yang memerinci sebelas prinsip utama dari praktik efektif dalam pendidikan pencegahan.³⁰ Semua prinsip ini dimaksudkan untuk membantu tenaga profesional pendidikan pribadi, sosial, kesehatan dan ekonomi (PSHE) untuk mengajarkan pendidikan keamanan online berkualitas tinggi sebagai bagian dari program PSHE yang lebih luas. Prinsip-prinsip ini berdasarkan tinjauan pustaka atas riset mengenai unsur umum intervensi pendidikan yang berhasil (termasuk sebagian besar dari riset mendalam yang disebutkan di atas) dan memasukkan tinjauan atas ratusan program di Inggris dan internasional.

Tinjauan 2016 ini memperluas prinsip-prinsip KEEP yang dikembangkan oleh Jones et al., (2014) di atas (dan yang diidentifikasi oleh Nation et al., (2003) serta mengidentifikasi 11 prinsip pendidikan

²⁹Finkelhor, D. et al, (2020) Youth Internet Safety Education: Aligning Programs With the Evidence Base (unh.edu) Trauma, Violence and Abuse (2020)

³⁰Chakravorty, P. (2016) ‘Key Principles of Effective Prevention Education’, PSHE Association. <https://www.pshe-association.org.uk/curriculum-and-resources/resources/key-principles-effective-prevention-education>

pengecahan efektif yang menonjol dalam riset. Ini termasuk: pendekatan seluruh sekolah yang memasukkan intervensi multikomponen; beragam gaya mengajar yang mengomunikasikan berbagai faktor; program pengembangan yang cocok untuk usia dan kematangan siswa; pembelajaran inklusif dengan perbedaan dan sosial budaya yang relevan; pengajar yang terlatih dengan baik; berbasis teori/riset dan faktual; pendekatan positif, menghindari 'taktik menakut-nakuti' atau strategi konfrontasional; sasaran dan hasil yang jelas, serta pemantauan dan evaluasi yang efektif; dukungan dari tim kepemimpinan sekolah dan otoritas lainnya; pelibatan masyarakat, orang tua, dan siswa; dan intervensi dengan lama atau intensitas yang sesuai. Sebagaimana di atas, prinsip-prinsip ini banyak menggunakan tinjauan dan analisis sebelumnya pada beberapa studi pencegahan risiko dan menawarkan kumpulan bukti yang kuat dan konsisten tentang jenis pendekatan yang berhasil. Salah satu kekurangan yang diidentifikasi dalam studi CEOP adalah realitas bahwa mengidentifikasi unsur program yang menyangkut efektivitas tidak berarti bahwa unsur ini menyebabkan atau menjamin program akan efektif - walau demikian, mengidentifikasi unsur yang efektif akan menawarkan bukti yang berguna tentang cara membuat program yang efektif.

Studi lainnya yang dikutip dalam CEOP meneliti metode dan strategi pembelajaran secara detail. Sebuah studi oleh Herbert dan Lohrmann (2011) mengamati konten dan strategi dalam sepuluh program pendidikan kesehatan yang telah dievaluasi untuk meningkatkan perilaku berisiko dalam kesehatan.³¹ Mereka mengidentifikasi tiga strategi pembelajaran aktif yang telah terbukti di sepuluh kurikulum: permainan peran, kerja sama kelompok, dan diskusi kelompok kecil. Mereka menyimpulkan dari tinjauan itu bahwa strategi pembelajaran yang efektif memungkinkan siswa menerapkan pembelajaran dan pengetahuan melalui praktik. Mereka menyerukan perlunya menyeimbangkan waktu instruksional dengan keterlibatan siswa dalam keterampilan belajar dan praktik secara aktif.

Studi berguna lainnya oleh Thomas et al (2015) meninjau 50 uji coba kontrol acak pada beberapa program berbasis sekolah untuk mencegah merokok.³² Mereka menyimpulkan bahwa program yang lebih efektif memasukkan kompetensi sosial dan emosional. Semua program ini berfokus pada peningkatan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, serta peningkatan keterampilan sosial dan emosional yang memungkinkan anak muda membendung pengaruh interpersonal atau media dan meningkatkan kontrol diri mereka, harga diri, dan kemampuan menangani stres.

Sejumlah studi terbaru telah meneliti dampak pendekatan yang diarahkan sesama pada program pencegahan yang berhasil dan bukti atas pendekatan ini tampaknya masih terlihat pada beberapa studi yang menunjukkan pendekatan ini efektif dan pendekatan lain kurang konklusif.^{33 34} Walau demikian, meta-analisis terbaru - misalnya pada pencegahan HIV menunjukkan bahwa pendekatan ini memiliki dampak yang menjanjikan.³⁵

³¹Herbert, P.C. & Lohrmann, D.K. (2011) 'It's all in the delivery! An analysis of instructional strategies from effective health education curricula'. *Journal of School Health*, 81, 258-264

³²Thomas, R.E., McLellan, J. & Perera, R. (2015) 'Effectiveness of school based smoking prevention curricula: systematic review and meta analysis'. *BMJ Open* 5 (3)

³³MacArthur, G.J. et al. (2016) 'Peer led interventions to prevent tobacco alcohol and drug use among young people ages 11-21 years a systematic review and meta analysis'. *Addiction* 2016 111 (3).

³⁴King, T. & Fazel, M. (2021) 'Examining the mental health outcomes of school-based peer-led interventions on young people: A scoping review of range and a systematic review of effectiveness'. *PLOS one*

³⁵He, H. et al. (2020) 'Peer education for HIV prevention among High risk groups: a systematic review and meta analysis'. *BMC Infectious Diseases* 20 (338)

Belajar dari riset norma sosial

Bidang riset lain yang memiliki relevansi dengan pencegahan risiko mengamati dampak norma sosial. Studi mengenai dampak norma sosial pada perundungan menunjukkan bahwa anak kecil dan anak muda sangat terpengaruh oleh persepsi norma sosial mereka, dan bahwa memberikan informasi yang realistis kepada anak-anak itu tentang prevalensi perundungan, misalnya bahwa perundungan tidak lazim terjadi, akan mengurangi perundungan karena orang-orang ingin menaati norma sosial.

Sebuah studi berpendapat bahwa:

Pelecehan yang menyebar luas dan persisten di sekolah dapat dipahami sebagai produk kolektif norma sekolah yang menganggap pelecehan, dan perilaku membiarkan pelecehan meningkat, sebagai hal biasa dan bahkan diinginkan. Sehingga, salah satu pendekatan untuk mengurangi pelecehan adalah mengubah persepsi siswa atas norma kolektif ini'.³⁶

Penulis menemukan bahwa mengubah persepsi norma sosial sekolah dapat digunakan untuk mengubah (dan mengurangi) perilaku pelecehan yang berpendapat bahwa 'perilaku masyarakat yang sangat terhubung dan para pelaku yang sangat menonjol dalam kelompok, yang disebut panutan sosial, memberikan petunjuk normatif mengenai apa yang dapat diterima dan diinginkan bagi anggota kelompok.' Studi lain yang mengamati perundungan di sekolah menemukan bahwa siswa salah besar dalam memahami norma sesama mengenai perbuatan buruk perundungan dan dukungan untuk sikap pro perundungan.³⁷ "Penulis menemukan bahwa mengikuti strategi untuk menyampaikan realitas tingkat perundungan membawa pada penurunan keseluruhan yang signifikan dalam sikap pro perundungan, termasuk prevalensi perundungan."

Meta-analisis terbaru yang mengamati dampak norma sosial pada beragam perilaku juga mendukung relevansi pendekatan yang berbasis norma sosial.³⁸ Hal ini akan menunjukkan bahwa jika kita menawarkan informasi yang realistis kepada anak muda tentang tantangan berbahaya (misalnya melalui riset TVE) bahwa kenyataannya sebagian besar anak kecil dan anak muda tidak terlibat atau ikut serta dalam tantangan itu - hal ini akan mengurangi risiko keterlibatan bagi banyak anak muda.

Hal ini juga memiliki implikasi bagi pendidikan pencegahan, juga pada cara melaporkan tantangan berbahaya melalui media mainstream, di media sosial, dan oleh otoritas sekolah dan publik. Laporan demikian biasanya menghilangkan rasa-skala atau malah mengesankan keterlibatan itu terjadi di mana-mana padahal data yang kita miliki menunjukkan bahwa tingkat keikutsertaan sangat rendah. Hal ini tidak hanya (sangat dipahami) meningkatkan kecemasan, juga berisiko menjadikan perilaku yang tidak biasa sebagai hal yang lumrah.

4.2 Bimbingan dan tema utama dari ilmu pencegahan

Selama proyek ini, kami berkesempatan untuk bekerja sama dengan Dr. Gretchen Brion-Meisels yang

³⁶Paluck, E.L., & Shepherd, H.(2012) "The Saliency of Social Referents: A Field Experiment on Collective Norms and Harassment Behavior in a [High] School Social Network," Department of Psychology and Public Affairs, Princeton University.

³⁷Wesley Perkins, H., Craig, D.W.,& Perkins, J.M. (2021) "Using social norms to reduce bullying: A research intervention among adolescents in five middle schools."

³⁸Paulius, Y. et al, (2019) "Using Social Norms to Change Behavior and Increase Sustainability in the Real World: a Systematic Review of the Literature". Sustainability, 11, 5847 (2019): 1-41.

merupakan ilmuwan pencegahan dari Harvard Graduate School of Education. Karya Dr Brion-Meisels membantu kami mempertimbangkan banyak kerangka kerja teoritis yang mendasari desain dan implementasi program pencegahan yang efektif. Dengan memikirkan teori tersebut membantu kami melangkah ke belakang dari tinjauan detail tentang korelasi efektivitas dan memikirkan tentang, serta mungkin memahami lebih baik mengapa pendekatan tertentu lebih besar kemungkinannya efektif dan berhasil dalam mendorong perubahan. Nasihat ahli ini menawarkan kepada kami cara memikirkan tentang bagaimana dan mengapa perubahan perilaku dapat terjadi dan menawarkan serangkaian pedoman tentang seperti apa hasil yang diberikan oleh program yang efektif.

Berikut ini adalah tiga pertanyaan esensial, yang dibagikan oleh Dr Brion-Meisels, sehubungan dengan tantangan berbahaya dan hoaks:

- Bagaimana anak baru dewasa membuat keputusan tentang apa yang mereka pikirkan, lakukan, dan rasakan?
- Bagaimana situasi mendukung mereka membuat keputusan yang sehat bagi perkembangan?
- Bagaimana komunitas dapat mendukung anak baru dewasa untuk membuat keputusan yang positif dan sehat ketika berinteraksi dengan sesama mereka secara online?

Model Ekologis Perkembangan

Brion-Meisels menjelaskan bahwa pendekatan utama pada pertanyaan ini berakar pada Ilmu Perkembangan dan Ilmu Pencegahan. Ilmu Perkembangan membantu kita memahami berbagai proses dan mekanisme yang menjadi perantara banyak faktor yang memengaruhi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif. Demikian pula, Ilmu Pencegahan menanyakan kepada kita: Apakah artinya intervensi dalam perkembangan dengan cara yang meningkatkan faktor perlindungan dan mengurangi faktor risiko sedemikian rupa agar meningkatkan kesejahteraan anak muda? Kedua bidang ini berada di persimpangan pendidikan dan kesehatan masyarakat.

Kedua bidang menempatkan perkembangan sebagai multilateral dan dipengaruhi oleh faktor kontekstual seiring waktu. Cara memikirkan tentang pertumbuhan dan perilaku manusia ini - yang sering kali disebut sebagai model ekologis perkembangan - mengembangkan asumsi dasar bahwa manusia berkembang dalam interaksi dengan lingkungannya. Semua manusia berkembang melalui interaksi dengan orang, benda, dan situasi sekelilingnya. Dan semua orang, benda, dan situasi ini berubah seiring waktu. Model ekologis perkembangan membantu kita memikirkan tentang faktor-faktor yang memengaruhi pertumbuhan dan perilaku serta mengingatkan kita bahwa setiap individu itu unik.

Model-Model Pencegahan

Bila kita berpikir secara ekologis, hal ini akan membantu kita ingat untuk mempertimbangkan faktor-faktor situasi, tingkat, dan waktu. Banyak model edukasi yang hanya berfokus pada tingkat individu, dengan mempertimbangkan cara mengubah perilaku anak-anak tanpa mempertimbangkan faktor sosial budaya yang memengaruhi perilaku mereka. Kita dapat menyebut tingkat campur tangan tersebut dengan “tingkatan” intervensi, yakni tingkat masyarakat, komunitas, keluarga, sekolah, sebaya, atau individu. Contoh intervensi tingkat individu adalah konseling psikologis, sedangkan intervensi tingkat komunitas mungkin seperti kampanye informasi (misalnya

kampanye pencegahan Covid-19). Kebijakan dan kampanye pengaruh sosial yang mengubah perilaku akan berada pada tingkat makrosistem.

Ilmu pencegahan - bimbingan untuk pencegahan yang efektif

Berdasarkan hal di atas, ada beberapa pelajaran penting dari ilmu pencegahan tentang pendekatan yang lebih cenderung terbukti efektif:

- *Intervensi paling efektif umumnya multitingkat, terjadi di semua tingkatan ekologis, situasi/konteks, dan terjadi seiring waktu.* Semua program ini mengakui bahwa mengubah perilaku itu sulit dan bahwa pendekatan paling efektif untuk mengubah perilaku adalah intervensi di beberapa tingkatan ekologis secara bersamaan.
- *Intervensi paling efektif adalah terintegrasi dan konsisten.* Solusi perbaikan cepat biasanya tidak memberikan hasil yang memuaskan. Pengubahan perilaku memerlukan perubahan hati, pikiran, kebijakan, dan budaya. Karena orang berubah seiring waktu, begitu juga dengan program pencegahan dan intervensi kami yang harus sesuai perkembangan.
- *Perasaan kompetensi, otonom, dan keterkaitan, semuanya penting bagi motivasi internal.* Umumnya, manusia bertindak bila merasa memiliki keahlian untuk melakukannya (mis., alat untuk menghindari tantangan berbahaya), semacam cara dalam proses (mis., pilihan tentang apa yang harus dilakukan sebagai gantinya), dan perasaan adanya hubungan dengan orang lain (mis., perasaan bahwa mereka membantu, melindungi, atau terhubung dengan orang lain dengan melakukan pilihan positif).
- *Program-program intervensi efektif menggunakan pendekatan berbasis kekuatan yang dibuat berdasarkan keahlian dan minat anak, serta membantu menghubungkan mereka dengan orang lain dengan cara yang sehat.* Pemrograman yang kuat berfokus pada hal yang aman dan sehat yang dapat dilakukan anak baru dewasa daripada sekadar memberi tahu mereka apa yang tidak boleh dilakukan. Misalnya, daripada mengatakan, “jangan merokok!”, orang dewasa dapat menawarkan alternatif aktivitas sesuai sekolah dan ruang kepada siswa yang memberikan kesempatan bersosialisasi (misalnya program olahraga, seni, atau teknologi). *Pelajaran dari bidang kesehatan seksual menunjukkan bahwa pendekatan yang inklusif dan komprehensif, dan melakukan pengurangan risiko adalah lebih efektif daripada pematangan.*
- *Perkembangan identitas sering kali menonjol selama proses kedewasaan, dan banyak anak muda yang sangat peduli pada ketidaksetaraan dan ketidakadilan dalam kehidupan mereka.* Program dapat mempertimbangkan cara membuat komitmen etis ini dengan memberi kesempatan kepada anak muda untuk memikirkan dan membicarakan tentang masalah etika yang muncul saat online. Demikian pula, dalam kasus di mana siswa tidak menyadari implikasi sosial politik yang lebih besar dari tindakan mereka, program harus mengomunikasikan cara anak muda mereproduksi pertukaran pesan yang merugikan secara tidak sengaja (misalnya bertukar pesan tentang berat badan, kecantikan, diskriminasi warna kulit, dll).
- *Program yang efektif menghargai pengetahuan lokal.* Orang (dan komunitas) banyak mengetahui tentang diri mereka sendiri dan kebutuhan yang mereka identifikasi sendiri.
- *Program yang efektif mengamankan konsensus lokal.* Hal ini dapat berarti mengumpulkan wa-

wasan dari banyak pihak berkepentingan & mempertimbangkan masalah secara lokal. Ini juga berarti perlu waktu untuk mencapai konsensus tentang visi dan nilai yang akan menjadi dasar program Anda dan mengevaluasi dengan interval teratur. Pastikan semua pihak berkepentingan (termasuk anak muda) memiliki suara dan pilihan.

- *Terakhir, mencari tahu komposisi penting dari strategi pencegahan berguna dalam memungkinkan pelaku lokal untuk menyempurnakan dan merevisi program agar responsif terhadap budaya.* Komunitas dan praktisi lokal mengetahui kemampuan terbaik anak muda mereka. Membuat menu intervensi dengan beragam jenis program yang dapat mengumpulkan (dan mengarahkan) orang-orang sering kali berhasil.

Dari bukti yang ditinjau dalam bab ini, jelas bahwa ada pendekatan yang kemungkinan akan berhasil dengan sekumpulan bukti riset dan teori yang mendukungnya. Memahami penggerak perubahan perilaku akan membantu menjelaskan dan memperkuat alasan mengapa beberapa pendekatan terbukti efektif sementara yang lain tidak. Misalnya, temuan tentang relevansi sosial budaya dan dukungan komunitas yang lebih luas adalah penting karena anak kecil dan anak muda dipengaruhi oleh banyak faktor di lingkungan mereka (dan konsensus komunitas memungkinkan penguatan pesan dengan beragam tingkat pengaruh). Pendekatan yang efektif berfokus pada kompetensi sosial dan emosi serta keahlian praktis yang dapat digunakan bila menghadapi situasi sulit. Pendekatan itu juga holistik, bertingkat dan konsisten sepanjang waktu, menggunakan pengetahuan komunitas, berfokus pada pengurangan risiko, dan menawarkan cara dan alternatif kepada anak muda.

Bagian 5 - Edukasi pencegahan: pandangan dari panel mengenai pendekatan yang efektif dan cara meningkatkan respon kita

5.1 Pandangan mengenai pendekatan edukasi yang efektif

Panel ahli mendiskusikan kesulitan yang ditimbulkan tantangan berbahaya dan pendekatan pada edukasi pencegahan yang mereka rasa paling efektif.

Pendekatan yang berfungsi secara efektif

Ada konsensus bahwa pendekatan yang berfungsi secara efektif pada anak muda melibatkan pemahaman mengenai manfaat keikutsertaan dalam tantangan dari sudut pandang mereka. Intervensi antara lain harus mendengar dan melibatkan anak muda dan bila mungkin menciptakan 'ruang berpikir' untuk merenungkan masalah bersama mereka dan memandu mereka mengembangkan keterampilan dan pengetahuan kritis. Hal ini termasuk mendorong anak kecil dan anak muda mengungkapkan perasaan mereka dan memikirkan cara agar pengalaman tertentu membuat mereka merasa dan memikirkan sebabnya. Ada konsensus bahwa informasi mengenai tantangan berbahaya perlu diajarkan dalam konteks literasi media yang lebih luas, termasuk membantu anak kecil dan anak muda mengembangkan pengetahuan kritis dan memahami semua jenis konten online, termasuk beragam konten berbahaya dan berisiko yang mungkin mereka temui saat online.

Pemahaman dan pengakuan yang lebih baik atas kebiasaan anak muda sehubungan dengan tantangan

Ada pandangan dari panel bahwa kita perlu lebih baik dalam memahami kebiasaan terlibat dalam tantangan (dalam konteks budaya anak muda setempat) dan berbicara dengan anak muda untuk memahami tantangan apa saja yang berarti dan berkontribusi pada kehidupan mereka. Dirasakan ada penekanan kuat untuk terlibat dengan anak kecil dan anak muda, dan memahami perspektif mereka sebagai titik awal untuk membentuk intervensi. Beberapa anggota panel juga mengungkapkan kekhawatiran karena kita juga harus mengakui rasionalitas melakukan tantangan online bagi sebagian anak muda sebagai cara memperoleh tanda suka, berbagi, dan akhirnya mencari 'popularitas' sebagai jalan keluar dari kemiskinan dalam konteks jalan keluar tradisional lainnya dari kemiskinan (yakni sistem pendidikan) terbatas atau tertutup. Terkait dengan persoalan tersebut, ditekankan agar platform harus memastikan strategi moderasi mereka akan mencegah influencer di platform mereka menggunakan tantangan berbahaya sebagai cara membangun hal berikut ini.

Pendidikan dan tugas keamanan pada anak muda

Ada persepsi bahwa program-program pendidikan keamanan internet untuk anak kecil sangat dibutuhkan dan bahwa intervensi yang sangat terlambat dimulai, dan lama setelah anak kecil dan anak muda terpengaruh konten berbahaya atau berisiko. Anggota panel mengatakan bahwa program yang ada sering kali hampir tidak menjangkau usia di bawah 10 tahun dan gagal menanamkan keterampilan kritis yang dibutuhkan cukup dini oleh anak.

Kompleksitas dan waktu yang dibutuhkan agar tanggapan efektif

Ada kesepakatan bahwa menjalankan pencegahan secara efektif perlu waktu dan lebih kompleks daripada penyampaian informasi satu kali yang diberikan oleh pengajar tentang topik atau risiko tersebut. Walau demikian, bila sekolah-sekolah melakukan upaya atas keamanan online (dan ini berbeda-beda menurut negara dan daerah) sering kali yang diminta masing-masing sekolah berupa sesi informasi satu kali. Para ahli menyampaikan kendala umum untuk menemukan waktu dan tempat untuk bekerja secara konsisten dan terprogram di lingkungan sekolah.

Apakah sekolah merupakan lingkungan yang tepat?

Sebagaimana di atas, para ahli sepakat tentang perlunya menemukan tempat yang dapat mendorong anak kecil dan anak muda untuk berpikir dan berbicara secara mandiri tentang lingkungan digital. Hal ini biasanya mengharuskan beragam kelompok anak kecil dan anak muda dikumpulkan bersama-sama untuk berdiskusi - didampingi orang dewasa untuk mendengarkan dan mengarahkan mereka. Walau demikian, karena sekolah cenderung menjadi lingkungan yang menekan dengan fokus akademis, ada pertanyaan seperti, apakah sekolah dapat atau harus membuat tempat bagi pembelajaran sosial dan emosional, atau apakah kebutuhan ini harus diambil alih dan dibangun di luar lingkungan sekolah oleh serangkaian pelaku yang lebih luas, pekerja sosial, pekerja bidang kepemudaan, pengasuh anak dan orang tua. Walau demikian, ada juga pengakuan bahwa di beberapa negara dan lokasi, anak-anak tidak akan memiliki akses ke lingkungan terstruktur lainnya (selain sekolah) di mana mereka dapat mengikuti program atau intervensi yang ditargetkan.

Juga ditunjukkan bahwa di samping bekerja sama dengan kelompok anak secara langsung untuk meneliti pengalaman mereka saat online, platform online sendiri juga perlu memperkuat pertukaran pesan dan memberinya kredibilitas. Pertukaran pesan dan alat bantu pendidikan pencegahan perlu disediakan secara online dalam ruang (layanan online, Aplikasi dan platform) yang digunakan anak kecil dan anak muda untuk menghabiskan waktu daripada cuma mengandalkannya berlangsung offline. Hal ini dipertimbangkan lebih lanjut di bagian 5.4 Gagasan untuk intervensi tingkat platform.

Orang tua

Anggota panel mengidentifikasi sejumlah masalah bila mengandalkan orang tua untuk upaya pendidikan pencegahan. Anggapan bahwa orang tua akan membantu anak-anak menilai risiko, berimplikasi pada pendekatan pengasuhan tertentu (yang mungkin spesifik secara budaya) dan beranggapan bahwa orang tua menyadari risiko online, dan mengakui bahwa anak-anak perlu dilindungi dari risiko tersebut. Para ahli juga menggambarkan kohor orang tua yang banyak berinvestasi secara digital dalam lingkungan online mereka sendiri mungkin tidak memikirkan secara kritis tentang masalah keamanan atau kerugian. Sebagian ahli menunjukkan bahwa dalam beberapa konteks global, pemikiran tentang keamanan online masih dianggap mewah karena berlaku pada kelompok elit.

Sebagian ahli menggambarkan masalah berlawanan pada strategi pengasuhan digital karena tidak konsisten dan didorong kepanikan pada momen khusus atensi media (misalnya menyingkirkan perangkat) berdasarkan pada pemahaman yang salah tentang kehidupan digital anak-anak mereka. Walaupun ada kendala dan kesulitan dalam bekerja sama dengan orang tua, para ahli sepakat bahwa upaya pencegahan lebih besar kemungkinan berhasilnya bila orang tua dan komunitas ikut andil.

Siapa yang seharusnya memimpin upaya pencegahan?

Diskusi di atas mengangkat masalah seputar cara bagaimana seharusnya kita merealisasikan program pencegahan dan siapa yang bertanggung jawab menjalankannya dengan mempertimbangkan tekanan pada sistem sekolah dan di mana sebagian orang tua mungkin tidak mengakui kebutuhan ini. Sebagian ahli merasa bahwa kita sering kali mengandalkan sekolah, dan bahwa kita membutuhkan pendekatan yang lebih luas. Saat ini, LSM tampaknya sedang menjalankan upaya pencegahan dan tanggapan (walaupun kenyataannya tidak selalu didasari bukti yang konsisten atau dievaluasi secara independen). Anggota panel sepakat bahwa idealnya intervensi bertingkat dan melibatkan anak kecil dan anak muda, orang tua dan pengasuh, kakek-nenek, pekerja sosial dan bidang kepemudaan, pengajar serta media mainstream dan media sosial. Kami dengar bahwa walaupun intervensi multikomponen itu penting, namun sulit mendapatkan pendanaan dan mencapai konsensus untuk intervensi lebih kompleks dan berarti ini pada anak. Dilaporkan persoalan tentang mereka yang paling rentan tidak menerima masukan di sekolah atau di rumah, dan bahwa LSM mengandalkan pada upaya menjangkau anak kecil dan anak muda yang berisiko. Hal ini juga dikaitkan dengan poin yang dibuat tentang tanggung jawab penyedia untuk menawarkan pertukaran pesan untuk pendidikan dan pencegahan dalam Aplikasi, platform, dan layanan karena sangat penting bagi anak muda yang tidak didukung di lingkungan offline.

Metode efektif untuk bekerja sama dengan anak-anak

Panel ahli menggambarkan secara umum nilai program pemantauan oleh sebaya dan prakarsa yang melibatkan anak kecil dan anak muda itu sendiri yang berbagi pengalaman dengan sesama mereka dan bertindak sebagai pemandu. Program tersebut diyakini akan berhasil karena dipimpin oleh anak muda yang tumbuh kembang dalam lingkungan digital serupa (dan menghadapi pilihan serupa) dengan orang-orang yang mereka bimbing. Pendekatan lain yang disorot adalah pembelajaran eksperimental, sering kali melalui pendekatan gamifikasi dan proyek yang memungkinkan anak muda mempraktikkan keterampilan (- termasuk keterampilan emosional dan regulasi yang memungkinkan mereka mengenali perasaannya, menetapkan batas pribadi dan menggunakan keterampilan menolak). Anggota panel mengakui dinamika sosial, budaya, dan material yang kompleks berkaitan dengan tantangan berbahaya dan berpendapat tidak ada satu pendekatan tunggal yang harus diikuti melainkan perlu ada beberapa strategi.

Pada usia berapa membicarakan tantangan dengan anak-anak dan bagaimana caranya

Anggota panel ditanya tentang apa yang mereka anggap sebagai cara tepat untuk membicarakan tantangan dan khususnya apakah menganggapnya sebagai tidak ada konsensus pada masalah ini dapat menjadi kendala mengomunikasikan tantangan berbahaya. Pandangan mayoritas adalah bahwa hal ini seharusnya merupakan penilaian seimbang dan sesuai konteks, bukan menunjukkan adanya satu pendekatan yang benar atau salah. Diakui adanya kecemasan dan keengganan yang mungkin dirasakan orang tua dan pengajar dalam membicarakan secara proaktif tentang tantangan tertentu dan karenanya memicu ketertarikan anak yang mungkin belum terpengaruh (kekhawatiran ini juga ditunjukkan dalam data TVE).

Secara umum, dirasa perlu menyebutkan tantangan bila diketahui bahwa pengaruhnya sudah tersebar luas. Hal ini karena agar intervensi efektif, maka intervensi itu harus terbuka dan autentik serta

jika tantangan telah menjadi bagian dari kehidupan online anak, orang dewasa harus bisa mengomunikasikan masalah secara langsung. Orang dewasa juga dirasa perlu terkesan sebagai sumber informasi yang kredibel dan ahli agar anak kecil dan anak muda mencari bantuan dari mereka. Salah satu peserta menggambarkan nilai membicarakan secara umum jenis tantangan misalnya tantangan yang dapat menyebabkan bahaya fisik serius karena memengaruhi sistem tubuh atau yang dapat menyebabkan kerugian emosional karena konten yang mengganggu dan meresahkan. Hal ini dirasa sebagai pendekatan yang lebih positif daripada menyebutkan nama tantangan tertentu dan berpotensi memicu minat. Khususnya pada anak muda, diamati bahwa ada gunanya mengajarkan 'keterampilan menolak' secara lebih umum - sehingga anak muda berani mengakui ketidaknyamanan atau kebingungan dan menjauhi sesuatu yang membuat mereka galau serta memberi tahu orang dewasa.

Kebanyakan anggota panel merasa bahwa tantangan tertentu seharusnya hanya disebutkan atau dinamai saat bekerja dalam konteks diarahkan-anak, bila anak-anak lebih dahulu menyebutkannya atau sudah jelas terpengaruh. Dr Graham memberi tahu ada suatu nilai dalam pendekatan 'inokulasi' di mana anak kecil (usia sekolah dasar) diperkenalkan pada gagasan tantangan, dan telah dijelaskan kepada mereka sehingga mereka siap terhadap konten semacam ini sebelum menemuinya.

5.2 Bimbingan dan nasihat yang ada mengenai menyikapi tantangan

Bimbingan DfE mengenai tantangan online berbahaya dan hoaks online

Sekarang ini ada contoh terbatas untuk bimbingan mengenai tantangan berbahaya atau tantangan hoaks. Salah satu upaya berguna untuk mengembangkan bimbingan guna merancang tanggapan adalah bimbingan dari DfE Inggris bagi sekolah dan perguruan tinggi.³⁹

Contoh bimbingan praktik terbaik di Inggris - bimbingan DfE berjudul 'Harmful Online Challenges and Online Hoaxes'

Bimbingan ini memosisikan tantangan berbahaya dan hoaks sebagai bentuk konten berbahaya yang sebaiknya dipelajari oleh anak kecil dan anak muda:

'Anak kecil dan anak muda harus memiliki kesempatan untuk belajar secara kritis mengidentifikasi dan menanggapi konten berbahaya atau merugikan. ...Karena itulah lembaga-lembaga perlu menyediakan ruang yang aman dan terbuka bagi anak kecil dan anak muda untuk mengajukan pertanyaan dan mengungkapkan persoalan tentang apa yang mereka alami saat online tanpa merasa jadi bodoh atau salah...Anda harus menjelaskan tempat-tempat yang harus dikunjungi anak kecil dan anak muda untuk mengakses dukungan jika mereka ingin tahu, khawatir, atau sedang galau.'

Bimbingan ini menekankan bahwa lembaga-lembaga harus meminta petunjuk ahli, dan menilai sendiri risiko tantangan dan hoaks secara logis. Bimbingan ini menyerukan agar lembaga-lembaga melakukan penilaian tentang apakah anak kecil dan anak muda mungkin telah mengetahui

³⁹Untuk menghasilkan bimbingan ini, Pemerintah Inggris bekerja sama dengan UKCCIS (UK Council for Child Internet Safety) dan Samaritans. Panduan lengkap dapat ditemukan di <https://www.gov.uk/government/publications/harmful-online-challenges-and-online-hoaxes/harmful-online-challenges-and-online-hoaxes>

hoaks sebelum memutuskan untuk mengomunikasikannya atau tidak:

'Kebanyakan, penyebutan hoaks online dan memberikan peringatan langsung tidaklah membantu. Sering kali kekhawatiran didorong oleh publisitas yang tidak membantu, biasanya dibuat di media sosial, dan mungkin tidak berdasarkan kejadian yang telah dikonfirmasi atau faktual atau risiko sesungguhnya pada anak kecil dan anak muda. Ada beberapa contoh hoaks di mana banyak konten yang dibuat oleh mereka yang menanggapi cerita yang sedang dilaporkan, tanpa perlu menambah pengaruh konten meresahkan itu pada anak kecil dan anak muda.

Jika Anda yakin anak kecil dan anak muda mengetahui, dan melakukan, tantangan sungguhan yang berisiko membahayakan mereka, maka lebih baik mengomunikasikannya secara langsung. Pertimbangkan baik-baik cara melakukannya. Mungkin lebih baik menawarkan dukungan terfokus pada kelompok usia tertentu atau masing-masing anak yang berisiko. Ingat, pada tantangan sungguhan sekalipun, banyak anak kecil dan anak muda yang mungkin belum pernah melihatnya dan mungkin tidak mengetahuinya. Anda harus berhati-hati mempertimbangkan manfaat menyoroti potensi bahaya terkait tantangan dalam skala kelembagaan tanpa perlu meningkatkan pengaruhnya pada anak kecil dan anak muda.'

Bimbingan lainnya yang telah dibuat tentang tantangan menggunakan tema yang serupa dengan di atas, dengan nasihat untuk menghindari penyebutan tantangan tertentu, untuk meneliti tantangan itu, untuk memberikan strategi kepada anak dalam menyikapi konten yang sulit atau membuat galau atau berisiko, dan untuk mendorong anak kecil dan anak muda mencari bantuan jika membutuhkannya. Nasihat tersebut juga secara umum menyertakan upaya untuk membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada anak-anak dan membantu mereka belajar menahan tekanan dari sebaya.⁴⁰

Ada juga sejumlah contoh berguna untuk bimbingan yang dibuat untuk menasihati dan mendukung orang tua serta membantu mereka mengetahui lebih jauh tentang beragam tantangan dan cara kerjanya⁴¹ termasuk sejumlah contoh terbatas mengenai sumber daya dukungan yang ditujukan bagi anak-anak untuk mendorong mereka memblokir dan melaporkannya jika menemukan konten tentang tantangan berbahaya atau tantangan hoaks.⁴²

Contoh praktik terbaik untuk melawan tantangan berbahaya - upaya Brasil dari Instituto Dimi Cuida

Lembaga ini telah mengembangkan program untuk melawan tantangan berbahaya. Ini mencakup beragam alat bantu pendidikan dan sumber daya untuk digunakan orang tua di rumah dalam mengajarkan kepada anak-anak tentang bagaimana tubuh dapat dipengaruhi oleh tantangan

⁴⁰<https://www.saferinternet.org.uk/blog/advice-schools-responding-online-challenges> or for example <https://www.web-wise.ie/uncategorized/responding-to-online-challenges-and-hoaxes/>

⁴¹13 Online Challenges Your Kid Already Knows About (Common Sense Media) <http://www.common sense media.org/blog/viral-youtube-challenges-internet-stunts-popular-with-kids>

⁴²<https://www.bbc.com/ownit/its-personal/when-you-see-something-scary-online> see also <https://www.internetmatters.org/connecting-safely-online/advice-for-young-people/the-hard-stuff-on-social-media/scary-challenges/>

dan bagaimana dampaknya pada kesehatan.

Salah satu contoh yang diberikan lembaga ini adalah program seisi sekolah yang difokuskan pada kelas 6 hingga selesai sekolah menengah. Program ini meliputi pelatihan semua personel sekolah, tidak hanya staf pengajar melainkan semua orang dewasa termasuk penjaga sekolah dan keamanan. Mereka bekerja sama dengan pengajar untuk menyelenggarakan sesi bagi anak-anak dalam semua kelompok usia. Mereka juga bekerja sama dengan keluarga - yang menjelaskan kepada orang tua dan pengasuh beberapa bukti berbasis riset mengapa anak-anak tertarik pada tantangan/risiko. Evaluasinya sangat positif dengan pengakuan orang tua bahwa mereka menjadi memahami lebih baik suasana hati dan perilaku anak-anak.

Pendekatan lembaga ini mula-mula dibuat melalui kerja sama dengan APEAS (Agir pour la prévention des jeux dangereux) di Paris dan menjadi model pada program pencegahan mereka.⁴³ Setelah dikembangkan, program ini juga sangat dipengaruhi oleh Wesley College Open Circle Programme di AS - yang menawarkan kurikulum pembelajaran sosial dan emosional berbasis bukti.⁴⁴ Lembaga ini menggunakan pendekatan lingkaran terbuka untuk memandu kelompok-kelompok yang mereka jalankan dan mendorong anak kecil dan anak muda agar terbuka mengenai kehidupan online mereka. Lembaga ini merekomendasikan penyusunan program kompetensi sosial lokal yang menangani berbagai pilihan, tanggung jawab, empati, dan kewarganegaraan.⁴⁵

Contoh pendekatan yang diarahkan sesama - Project Rockitt dari Australia - gerakan berorientasi pemuda untuk melawan perundungan siber

Selama lebih dari satu dekade, PROJECT ROCKIT telah memberdayakan siswa sekolah untuk melawan perundungan, kebencian, dan prasangka daripada cuma diam menyaksikan. Melalui kacamata perundungan (siber), lokakarya kami meneliti berbagai tema inklusi, hubungan yang saling menghormati, kepemimpinan sosial, keragaman, nilai dan etika serta empati.

PROJECT ROCKIT menciptakan ruang yang menjadi tempat anak muda memperoleh akses ke rasa hormat, penerimaan, ekspresi kreatif, dan keterampilan kepemimpinan sesungguhnya. Kami mengirim presenter muda yang sangat terlatih dan bersemangat untuk mengadakan lokakarya yang memberdayakan para siswa untuk memimpin perubahan positif di sekolah, online, dan yang lebih luas.

Tunjukkan, bukan menceritakan pembelajaran

- Melalui permainan peran, aktivitas, eksperimen, dan diskusi interaktif, wawasan penting diarahkan oleh siswa dan pesan-pesan penting direalisasikan secara aman melalui pembelajaran berdasarkan pengalaman.

Fokus yang berbasis kekuatan

- Lokakarya kami sangat berfokus pada pembentukan norma positif. Kami bertujuan men-

⁴³APEAS Agir pour la prévention des jeux dangereux, see <https://www.jeudufoulard.com/> this organisation was set up in 2002 to educate parents and professionals about dangerous challenges and to prevent children coming to harm.

⁴⁴<https://www.open-circle.org/>

⁴⁵(<http://www.institutodimicuida.org.br/en/como-prevenir/>)

angkat kesadaran diri dan sosial pada siswa serta menciptakan lingkungan yang menghargai keragaman.

Keselarasan hasil

- Hasil lokakarya kami diselaraskan dengan Kurikulum Australia, kerangka kerja eSmart dari AMF, dan kami diakui secara resmi oleh dinas Federal eSafety.

Strategi proaktif

- Kami membekali anak muda dengan strategi melawan perundungan (siber) bila terjadi dan strategi proaktif untuk menjaga diri mereka sendiri dan orang lain tetap aman, terhubung, dan didukung

Contoh pendekatan pembelajaran gamifikasi dari AS

The Social Institute (TSI) menyediakan platform pembelajaran gamifikasi online yang memberdayakan siswa untuk mengarungi dunia sosial – media sosial dan teknologi – untuk memberi mereka kesehatan, kebahagiaan, dan keberhasilan di masa depan. Dengan memperkuat karakter seperti empati, integritas, dan kerja sama tim serta dengan menunjukkan model peran mereka (dari para ketua kelas hingga atlet Olimpiade A.S.), TSI menggunakan pendekatan positif yang relevan untuk membuat pilihan karakter tinggi yang positif pada #WinAtSocial..

Pada komunitas sekolah, TSI menawarkan:

- #WinAtSocial LIVE: Program bimbingan sosial emosional di tempat atau jarak jauh yang diarahkan siswa membicarakan berbagai topik terjadwal setiap minggu.
- Kurikulum Gamifikasi #WinAtSocial: Turnkey, Kelas 4-12, kurikulum setahun penuh yang berfokus pada pembelajaran sosial emosional, media sosial, dan teknologi yang diberikan secara mudah dan fleksibel selama Advisory, Homeroom, Health Class, Residential Life Programming, atau Community Time.
- Sumber Daya Orang Tua: Membantu orang tua agar tetap lebih tahu dan membantu anak-anak mereka membuat pilihan positif dengan konten dan presentasi dari orang tua.
- Webinar atau Presentasi Siswa Tatap Muka, Orang Tua, dan Pendidik: Menyemangati dan memberdayakan siswa, orang tua, dan pendidik dengan presentasi populer kami tentang media sosial, teknologi, dan pembelajaran sosial emosional.

5.3 Bimbingan dalam berbagi dan pelaporan media

Di Bagian 1 laporan ini, kami membicarakan dampak merugikan dari pelaporan media tentang tantangan hoaks. Anggota panel mendiskusikan berbagai cara agar liputan media dapat mendorong minat, kesadaran, daya tarik, dan partisipasi. Kita lihat bahwa liputan tantangan hoaks dapat dikendalikan melalui peningkatan kesadaran mengenai maksud baik yang salah arah dan peringatan dari organisasi yang berusaha mempromosikan keamanan.

Anggota panel menyarankan agar pedoman media dapat memainkan peran dalam menangani masalah ini dan mengikuti pedoman yang sudah ada seputar pelaporan bunuh diri. Di Inggris, bimbingan yang dibuat oleh Samaritans membahas perlunya memikirkan dengan hati-hati tentang cara menyajikan bunuh diri di media untuk menghindari peniruan atau kluster bunuh diri.⁴⁶ Dengan mengikuti pedoman di Inggris tersebut di atas, National Institute for Clinical Excellence telah membuat standar kualitas yang berguna bagi pelaporan media tentang bunuh diri.⁴⁷⁴⁸ Contoh lebih jauh dari pedoman media yang penting dan kredibel untuk pencegahan bunuh diri antara lain pedoman 'Recommendations for reporting on suicide' di AS⁴⁹ dan dari World Health Organisation 'Preventing suicide: a resource for media professionals.'⁵⁰

Implikasi potensial untuk tantangan berbahaya dan tantangan hoaks

Berlawanan dengan liputan media, Samaritans menemukan bahwa bila terlibat langsung dalam kerja sama dengan individu, menanyakan langsung tentang bunuh diri jika menurut Anda orang itu mungkin bunuh diri, merupakan pendekatan yang lebih protektif dan dapat membantu orang merasakannya secara langsung.⁵¹ Hal ini menyarankan harus ada pembedaan antara atensi media dan memperkuat kesadaran umum terhadap tantangan berbahaya dan tantangan hoaks, dan sebagaimana diteliti di atas, membicarakan secara terus terang dan secara langsung dengan kelompok anak muda yang mungkin berisiko. Walau demikian, bimbingan tentang bunuh diri di atas (dan ulasan mengenai dampak media yang mendasarinya) menunjukkan bahwa pedoman media dapat memainkan peranan penting dalam mengurangi dampak negatif dari tantangan berbahaya dan hoaks.

Membedakan pengalaman hoaks - bimbingan media di Jerman

Satu temuan menarik dari riset TVE adalah bahwa paparan dan dampak hoaks di Jerman lebih rendah daripada negara lain yang menjadi tempat survei. Ini mungkin karena di Jerman penyebaran hoaks (dan tantangan hoaks) lebih terbatas, yang mencerminkan tanggapan publik dan media yang berbeda. Hal ini menarik perhatian kita karena German Press Code mengenakan pembatasan pada pelaporan detail korban, anak-anak serta penyakit, cedera, dan bunuh diri (bagian 8).⁵² Fakta bahwa Jerman menonjol karena berhasil mengurangi dampak hoaks mungkin patut diteliti lebih jauh.

Pedoman untuk situs dan platform yang meng-hosting konten buatan pengguna

Di samping bimbingannya untuk media mainstream, Samaritans juga telah memublikasikan pedoman

⁴⁶<https://www.samaritans.org/about-samaritans/media-guidelines/media-guidelines-reporting-suicide/>

⁴⁷<https://www.nice.org.uk/guidance/qs189/chapter/Quality-statement-3-Media-reporting>

⁴⁸Standar kualitas ini banyak menggunakan sumber berikut: Preventing suicide: a resource for media professionals dari World Health Organization; Media guidelines for reporting suicide dari Samaritans; Broadcasting code dari OFCOM; dan Independent Press Standards Organisation (IPSO). Pedoman NICE mengenai pencegahan bunuh diri di komunitas dan situasi perwalian settings, menguraikan kriteria pelaporan. Ini termasuk menggunakan bahasa sensitif yang tidak menstigmatisasi atau dengan cara lain yang meresahkan orang-orang yang terpengaruh, mengurangi pelaporan spekulatif, menghindari penyajian detail caranya, dan memberikan kisah harapan dan pemulihan serta petunjuk untuk mendapatkan dukungan.

⁴⁹<https://www.reportingonsuicide.org/> Pedoman ini merupakan kerja sama antara para ahli pencegahan bunuh diri, ahli kesehatan masyarakat, jurnalis, dan organisasi media

⁵⁰https://www.who.int/mental_health/prevention/suicide/resource_media.pdf - panduan berdasarkan bukti dari tinjauan investigasi bunuh diri imitatif

⁵¹<https://www.samaritans.org/how-we-can-help/if-youre-worried-about-someone-else/supporting-someone-suicidal-thoughts/>

⁵²Hal ini diidentifikasi oleh anggota panel ahli dari Jerman, Dr Jutta Croll - yang menyarankan pengurangan paparan dan dampak boleh jadi merupakan hasil dari kepatuhan pada pedoman media yang jelas bagi pelaporan konten semacam ini.

untuk situs dan platform yang meng-hosting konten buatan pengguna. Pedoman ini memasukkan hoaks bunuh diri, tantangan, dan fakta⁵³ sebagai kategori konten yang harus diberi prioritas dalam strategi moderasi (misalnya dengan memblokir kata pencarian berbahaya yang berhubungan dengan hoaks bunuh diri). Bimbingan spesifik lebih jauh tentang cara mengomunikasikan konten buatan pengguna di mana pengguna membagikan peringatan tentang hoaks bunuh diri yang seakan-akan sesungguhnya akan menjadi sesuatu yang berharga.

5.4 Gagasan dari panel untuk intervensi tingkat platform

Panel menganggap intervensi tingkat platform adalah memungkinkan dan menyoroti peranan esensial dari moderasi dini dan penghapusan tantangan berbahaya untuk mencegah paparan. Dari segi mendukung pendekatan literasi media, panel merasa ada banyak cara penting bagi platform, termasuk penyampaian pesan yang jelas dan saluran pelaporan bagi pengguna untuk melaporkan konten ini. Lebih jauh, panel berpendapat bahwa platform dapat secara proaktif menugaskan influencer media sosial membuat konten untuk memengaruhi, mendidik, dan menginformasikan topik-topik ini. Hal ini dapat dipromosikan secara sengaja di platform, sehingga mencapai khalayak luas. Anggota panel merasa bahwa platform perlu memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai cara membuat tantangan berbahaya menjadi kurang keren, atau membuat alternatif menjadi lebih disukai, dan dapat bekerja sama dengan kreator muda untuk ikut mendesain (dan menguji) konten yang efektif semacam ini. Hal ini dapat membantu melawan influencer yang mungkin mendapatkan pengikut atau penerimaan karena melakukan tantangan berisiko.

Intervensi lebih jauh yang disarankan oleh anggota panel adalah memberlakukan penghentian sementara dan penyajian lebih banyak pendidikan dan informasi tentang tantangan di platform pada saat pengguna menemukan konten tersebut. Walaupun disepakati bahwa proses moderasi perlu secara aktif meredam tantangan yang berbahaya, dirasa bahwa pendidikan dan informasi dapat diberikan di platform untuk tantangan yang tidak berguna, antisosial, atau tidak menyenangkan daripada berbahaya. Pada saat spesifik itu, platform dapat menyajikan informasi lebih jauh (dalam artian netral/faktual) tentang tantangan - mungkin dalam bentuk pop-up. Saran untuk konten yang menyeretkan contoh, seperti: *'pengguna lainnya telah melaporkan bahwa melakukan hal ini dapat menyebabkan bahaya' sehubungan dengan tantangan, atau 'pengguna lainnya telah melaporkan hal ini sebagai hoaks yang bertujuan menyebabkan keresahan - menyebarkannya akan menambah popularitasnya dan berarti orang lain akan melihatnya'* untuk tantangan hoaks.

Panel berhati-hati dengan risiko konsekuensi yang tak disengaja, di mana label peringatan konten, misalnya, dapat membuat konten lebih keren dan meningkatkan konsumsinya, namun disepakati bahwa informasi faktual yang tidak menyolok dapat bermanfaat. Kami telah melihat dari riset TVE bahwa remaja menilai risiko dengan membaca komentar dan menonton video peringatan jadi tampaknya anak muda terpengaruh oleh konten pada tahap ini.

Ada diskusi dalam panel apakah teknik nudge untuk membuat perubahan perilaku dapat digunakan pada anak muda, dan ada peringatan agar teknik itu halus, telah diuji dampaknya, dan dipantau dari

⁵³<https://www.samaritans.org/about-samaritans/research-policy/internet-suicide/guidelines-tech-industry/guidelines/>
See also [Reducing_access_to_harmful_self-harm_and_suicide_content_online_FINAL.pdf](#) (samaritans.org)

waktu ke waktu (karena teknik ini mungkin menjadi kurang efektif karena jeda atau upaya lainnya untuk memengaruhi perilaku dapat menjadi normalisasi bagi anak muda). Juga disepakati bahwa pendekatan perlu terkoordinasi, dengan menyadari bahwa menyembunyikan konten di satu platform membawa risiko meningkatkan profil di platform lain, kecuali jika ada pendekatan terkoordinasi dan sistemik lintas platform.

Perlunya informasi yang otoritatif dan tepat waktu mengenai tantangan

Panel mengidentifikasi kebutuhan akan informasi spesifik yang berguna dan berkualitas tinggi tentang masing-masing tantangan berbahaya dan tantangan hoaks yang dapat dibagikan secara tepat waktu. Titik pusat tunggal (atau situs web yang mudah dicari) dapat menampung dan menyebarkan informasi berbasis bukti serta mengurangi simpang-siur dan rumor yang dapat meningkatkan viralitas sebagian konten, termasuk konten 'sekunder' (misalnya laporan serta posting dan video peringatan). Informasi berguna perlu menyertakan keterangan tentang sebaran, metodologi tantangan berbahaya atau tantangan hoaks dan informasi tentang asalnya, skala, serta potensi dampak fisik dan mental bila mengikutinya. Pendekatan tim independen ini juga dapat membantu memuluskan jalan bagi pendekatan yang lebih koheren pada konten ini di beragam platform.

Bagian 6 - Rekomendasi

Data yang kami miliki menunjukkan bahwa sebagian besar anak kecil tidak dengan sendirinya mengikuti tantangan mana pun (termasuk tantangan yang menyenangkan dan aman) dan hanya sebagian kecil dari mereka yang mengikuti melakukan tantangan yang berbahaya. Walau demikian, mengingat dampak yang dimiliki tantangan berbahaya pada masing-masing anak yang terpengaruh maka penting untuk memahami bagaimana kita dapat menyempurnakan upaya keamanan dan pencegahan di bidang ini.

Kami telah menemukan bahwa dalam hal tantangan berbahaya, kerentanan dan motivasi mereka yang mengikuti bisa kompleks dan menyertakan penggerak sosial, emosional, kultural, dan perkembangan yang menentang intervensi yang terlalu sederhana atau penyampaian pesan berbasis peman-tangan. Laporan ini menyarankan nilai dalam membekali anak-anak, juga orang tua dan pengasuh, pengajar, serta komunitas, dengan informasi dan alat bantu untuk mengevaluasi, menyikapi, dan men-gelola risiko online ini. Di bagian akhir ini kami merangkum berbagai gagasan berguna dan strategi pencegahan yang telah kami identifikasi dan diskusikan dalam laporan ini.

Rekomendasi kami di bawah ini difokuskan pada pendidikan pencegahan yang efektif dan pendekat-an pencegahan yang terutama ditujukan pada anak kecil dan anak muda (serta pihak yang peduli atau bekerja sama dengan mereka). Walau demikian, penting untuk ditekankan bahwa pendidikan pence-gahan (walaupun fokus laporan ini) bukan solusi lengkap dan bahwa sejumlah pelaku memiliki peran utama dalam melawan tantangan berbahaya dengan cara yang melampaui pendidikan dan literasi media. Secara khusus, dari pendalaman kami atas masalah ini, jelas bahwa platform sendiri memiliki tanggung jawab esensial dalam hubungannya dengan moderasi konten yang efektif. Platform se-harusnya memprioritaskan identifikasi dan penghapusan konten ini dan harus proaktif menggunakan algoritme untuk menyingkirkan tantangan berbahaya dan mencegah konten ini dilihat oleh pengguna yang lebih muda. Platform juga bertanggung jawab untuk memastikan bahwa mereka memiliki pen-yampaian pesan yang jelas dan pendidikan dalam layanan mereka serta alur pelaporan yang mudah digunakan sehingga pengguna terdorong untuk melaporkan konten yang merugikan dan berbahaya serta dapat melakukannya dengan mudah.

Rekomendasi mengenai pendekatan pencegahan yang efektif

Rekomendasi untuk organisasi (termasuk LSM, organisasi kemasyarakatan, atau sekolah) yang mengembangkan program pencegahan untuk mengurangi perilaku berisiko (termasuk tantangan berbahaya):

- Pertimbangkan badan riset yang ada dan konsensus kuat mengenai apa yang berkontri-busi terhadap pendidikan pencegahan yang efektif.⁵⁴
- Desainlah intervensi dan program dengan cara yang mengakui penggerak yang dimiliki anak muda untuk mempelajari berbagai keterampilan baru, dan untuk berkembang serta mengatasi tantangan sebagai bagian dari tumbuh kembang. Berikan cara untuk mem-

⁵⁴<https://www.pshe-association.org.uk/curriculum-and-resources/resources/key-principles-effective-prevention-education>

bantu anak kecil dan anak muda membedakan risiko yang dapat diterima dan yang tidak dapat diterima (dengan mengakui bahwa pengambilan risiko dapat menciptakan kesempatan positif bagi pertumbuhan pribadi asalkan risiko tersebut sebanding dan dipahami). Bila memungkinkan, tawarkan pilihan alternatif dan kesempatan untuk eksplorasi dan eksperimentasi yang bermakna dan menyenangkan.

- Sejalan dengan UNCRC serta hak partisipasi anak kecil dan anak muda dan hak berpendapat dalam intervensi yang memengaruhi mereka - libatkan anak kecil dan anak muda untuk ikut mendesain/membuat materi pendidikan dan mintalah sebaya mereka atau duta muda untuk ikut serta atau memimpin.
- Pertimbangkan menggunakan beragam strategi yang melibatkan anak-anak dan mendorong mereka berpikir kritis tentang praktik online dalam ruang yang tidak menghakimi. Pertimbangkan untuk mendesain dan menggunakan pendekatan pembelajaran aktif dan eksperimental, termasuk gamifikasi atau aktivitas percobaan, di mana anak muda dapat mempraktikkan keterampilan dan bereksperimen dengan aneka pendekatan yang nanti dapat mereka gunakan saat berhadapan dengan konten yang berisiko.
- Intervensi akan lebih berhasil jika mereka didukung dan diperkuat oleh komunitas setempat. Intervensi harus menyertakan dan melibatkan anak-anak setempat, orang tua dan sekolah (serta, bila memungkinkan, ruang informal lainnya yang dapat digunakan anak-anak untuk menghabiskan waktu dalam komunitas mereka).
- Dorong orang tua untuk menggunakan intervensi yang efektif bersama anak-anak mereka, yang dibingkai dengan komunikasi terbuka dan berpikir kritis. Bantu orang tua untuk menyadari bahwa menyingkirkan perangkat atau sekadar memberi tahu anak-anak untuk tidak melakukannya adalah sikap kontraproduktif.
- Bagi anak-anak yang lebih muda, sadari bahwa pendidikan pencegahan perlu dikaitkan dengan dan sesuai dengan kapasitas perkembangan mereka. Hal ini mungkin memerlukan fokus untuk membantu mereka mengenali bila menemukan sesuatu yang membuat galau atau membingungkan dan memberi mereka keterampilan dan kepercayaan diri untuk menjauhinya.

Rekomendasi untuk LSM setempat, organisasi kemasyarakatan, sekolah atau kelompok orang tua saat mempertimbangkan cara menyikapi tantangan berbahaya secara khusus:

- Masukkan tantangan berbahaya dalam strategi pendidikan dan literasi media yang berdasarkan bukti dan telah dievaluasi efektivitasnya secara independen.
- Saat bekerja sama dengan kelompok anak kecil dan anak muda, putuskan apakah pantas menyebabkan tantangan secara spesifik jika itu akan menimbulkan persoalan. Dalam beberapa konteks, akan lebih autentik dan protektif menyebutkannya daripada menghindari penyebutan langsung, namun hal ini memerlukan penilaian yang seimbang. Pelaksanaan intervensi yang diarahkan anak akan cenderung menunjukkan apakah pantas menyebut-

kan tantangan secara langsung atau tidak.

- Saat bekerja sama dengan anak-anak, ada nilai dalam inokulasi psikologis, dan hal ini dapat dicapai dengan membicarakan tentang jenis tantangan daripada spesifik (misalnya tantangan yang berdampak pada sistem tubuh dan yang dapat menyebabkan bahaya serius pada tubuh).
- Kami menemukan bahwa sekadar membangkitkan kesadaran dalam intervensi satu kali (misalnya di antara para orang tua, atau komunitas sekolah) jarang berhasil. Intervensi perlu waktu untuk memikirkan, mendiskusikan, merefleksikan, dan mempertahankan informasi, termasuk petunjuk untuk mendapatkan dukungan lebih jauh dan nasihat praktis tentang apa yang harus dilakukan. Pendekatan akan membantu jika dikombinasikan dengan literasi media yang ada serta intervensi kompetensi sosial dan emosional.
- Sadarilah bahwa anak muda ingin cara dan kesempatan untuk membuat pilihan positif - tawarkan kepada mereka informasi yang akurat, jujur, dan berguna tentang tantangan dan membantu mereka menilai risiko. Tautan ini menyediakan informasi yang lebih baik dan lebih berguna (dan tepercaya) secara online maupun offline.
- Dengan mengikuti riset norma sosial, beritahukan fakta bahwa kebanyakan anak muda sebenarnya tidak mengikuti tantangan berbahaya.

Rekomendasi bagi platform online untuk meningkatkan pendekatan literasi dan pendidikan (lihat di atas untuk diskusi lebih lengkap mengenai tanggung jawab industri yang memasukkan strategi penghapusan dan moderasi esensial):

- Komunikasikan kurangnya sumber daya khusus literasi media saat ini di platform mengenai tantangan berbahaya untuk anak muda, orang tua, dan pendidik. Berikan pesan di platform dan informasi tentang mengevaluasi dan melaporkan tantangan yang berpotensi membahayakan dan mengenali hoaks.
- Bekerja sama dengan kreator dan influencer untuk memberikan bimbingan mengenai tantangan berbahaya dan mengurangi keinginan untuk ikut serta dan keterlibatan (membagikan, menyukai, dan mengomentari).
- Dukung proses pengambilan keputusan anak muda dengan menciptakan momen dalam perjalanan pengguna di mana pengguna didorong untuk berhenti sejenak dan merenung bila menemukan informasi tentang tantangan (termasuk tantangan hoaks).
- Teliti kemungkinan tim pendukung ahli independen untuk bekerja lintas platform guna memantau, meninjau, dan menamai tantangan (termasuk tantangan hoaks) dan untuk memberikan informasi faktual serta tepat waktu tentang hal-hal yang menimbulkan risiko fisik atau kerugian emosional.
- Dukung pendidik literasi media dalam melaksanakan program pencegahan efektif yang komprehensif, multilapis, dan berdasarkan bukti. Termasuk menyumbang biaya.

Rekomendasi untuk penegakan hukum, kesehatan masyarakat, sekolah, organisasi media, sumber terpercaya lainnya:

- Bila memungkinkan, tawarkan penyampaian pesan publik yang jelas tentang tantangan hoaks, berdasarkan informasi ilmu pencegahan, yang menjelaskan cara kerjanya dan cara kita saling melindungi dari dampaknya. Hal ini termasuk menghindari alarm dan peringatan tidak perlu yang mendorong lalu lintas ke konten yang mengganggu.
- Pastikan bahwa penjelasan mengenai 'tantangan hoaks' sudah jelas bahwa narasinya adalah kebohongan yang dirancang untuk menimbulkan ketakutan dan kepanikan, juga bahwa terlibat dalam tantangan hoaks dapat membuat anak muda berinteraksi dengan orang-orang yang menggunakan konten palsu untuk mengeksploitasi dan merugikan.
- Kembangkan dan/atau ikuti pedoman media tentang tantangan berbahaya dan tantangan hoaks dengan memanfaatkan praktik terbaik yang menyangkut pedoman media atas pelaporan bunuh diri. Penting kiranya menghindari peningkatan pengaruh konten merugikan serta membantu membingkai tanggapan pendidikan pencegahan yang lebih konstruktif (dan tidak didorong oleh kepanikan).