
AKTIVITAS ANAK - ANAK DAN PEMUDA DALAM PENGGUNAAN INTERNET

Andi Irawan¹

¹Jurusan Magister Informatika, Fakultas Industri, Universitas Islam Indonesia
Jl.Kaliurang Km 14 Sleman Yogyakarta
Email: ¹andi.irawan1994@gmail.com

Abstrak

Penggunaan internet pada kalangan pemuda mulai menunjukkan dampak negatif yang cukup banyak, dibuktikan dengan perilaku para pemuda mengakses internet yang tidak sesuai norma, di antaranya seperti kasus cyber bullying, penipuan, penghinaan, dll, menurut survey yang dilakukan oleh APJII, peringkat pertama pengguna internet diindonesia diduduki oleh para kalangan anak – anak dan pemuda, dengan perkiraan umur antara 12 -34 tahun. peningkatan dan penanganan dalam upaya mengurangi dampak negatif yang diakibatkan oleh internet sudah dilakukan berbagai macam cara di antaranya memberikan pemahaman tentang dampak negatif dan melakukan pengawasan berkaitan dengan aktivitas para pemuda di_dunia maya. Media sosial seperti (Whatsapp, twitter, instagram, dll) memiliki peranan penting dalam aktivitas pemuda di_dunia maya, selain untuk berkomunikasi, media sosial juga digunakan untuk saling bertukar informasi. Dari hasil review dari beberapa sumber , paper mengulas tentang aktivitas para pemuda dan anak – anak dalam menggunakan internet, dan bagaimana cara menanggulangi dampak negatif dalam penggunaan internet. Terdapat beberapa fitur yang bisa digunakan untuk membatasi akses ke internet, di antaranya internet positif, family safety, dll.

Kata kunci: *Internet, pemuda, APJII, cyberbullying*

CHILDREN AND YOUTH ACTIVITIES IN USING INTERNET

Abstract

The use of internet among youth began to show a considerable negative impact, as evidenced by the behavior of young people accessing the internet that was not in accordance with norms, including cases of cyber bullying, fraud, humiliation, etc., according to a survey conducted by APJII, the first rank of Indonesian internet users are occupied by children and youth, with an estimated age between 12-34 years. These improvements and handling efforts to reduce the negative impacts caused by the internet have been carried out in various ways including providing an understanding of the negative impacts and monitoring of the activities of young people in cyberspace. Social media such as (Whatsapp, Twitter, Instagram, etc.) have an important role in youth activities in the virtual world, in addition to communicating, social media is also used to exchange information. From the results of a review of several sources, the paper reviews the activities of young people and children in the internet, and how to overcome the negative impacts of internet use. There are several features that can be used to restrict access to the internet, including positive internet, family safety, etc.

Keywords: *Internet, Youth, APJII, Cyber bullying*

1. PENDAHULUAN

Internet merupakan salah satu hasil dari budaya manusia yang ingin selalu berpikir maju. Internet memiliki dampak yang sangat besar, bisa dimanfaatkan untuk berbagai bidang, contohnya seperti perbankan, akademi, pemasaran, dan lain sebagainya. Selain itu internet juga bisa diakses oleh berbagai kalangan, dimulai dari kalangan anak – anak, remaja, sampai orang tua.

Menurut hasil suvey yang dilakukan oleh APJII pada akhir tahun 2017 , anak – anak dan pemuda yang mengakses internet, mendapatkan peringkat tertinggi, dan hasil survei yang dilakukan dari tahun ke tahun, penggunaan internet selalu mengalami peningkatan, dan sebagian pemuda lebih sering mengakses media sosial untuk saling berkomunikasi dan hiburan seperti game online , tonton film, dll.



Gambar 1. Penetrasi pengguna internet berdasarkan usia dari hasil survey APJII tahun 2017.

Dengan meningkatnya jumlah pemuda yang mengakses internet yang semakin banyak, ada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Michele L, dkk (2015), bebasnya pemuda mengakses internet berdampak pada pola pikir dan perilaku mereka, baik di dunia nyata maupun didunia nyata . Dengan adanya kasus tersebut menjadi salah satu subjek yang harus diteliti

Dengan penggunaan internet yang salah bisa menyebabkan dampak yang tidak baik bagi para pemuda, sehingga perlu adanya penelitian mengenai kasus ini. Terdapat beberapa penelitian, salah satu di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Lisa M, Dkk (2011) , membahas tentang dampak yang ditimbulkan ketika pemuda menggunakan internet yang tidak sebagaimana mestinya serta bagaimana cara menanggulangi dampak - dampak negatif yang berdamak pada generasi muda.

Penggunaan media sosial seperti twitter, instagram, facebook, dll juga sangat berpengaruh pada para remaja, karena dengan adanya media sosial, bisa digunakan untuk saling berinteraksi dan saling bertukar informasi, akan tetapi jika digunakan sebagaimana mestinya, akan berdampak negatif. Seperti apa yang dilakukan penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan aktivitas pemuda disalam internet, penelitian yang di lakuakn oleh Ali, dkk (2016) juga membahas tentang aktivitas pemudah dalam penggunaan internet, akan tetapi yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini lebih fokus pada pengaruh media sosial para remaja, yang dilihat dari rentang usia, dan berdasarkan kegunaan dan aktivitas pemuda dalam penggunaan media sosial. Selain itu dampak negatif dari penggunaan internet adalah banyaknya berita tentang bullying dan cyber bullying. Tindakan ini adalah suatu tindak intimidasi elektronik atau intimidasi online, yang telah didefinisikan sebagai metode baru pelecehan yang menggunakan teknologi, seperti media sosial. Hal ini juga dilakukan penelitian oleh Savoldi (2016) yaitu kasus bullying, cyber bullying, dan penggunaan internet di kalanagan anak muda paska konflik Belfast. Penelitian ini juga membahas tentang aktivitas pemuda dalam penggunaan internet, akan tetapi

penelitian ini lebih fokus kepada cyber bullying paska konflik Belfast.

Untuk menanggulangi semua dampak negatif dalam penggunaan internet perlu adanya pengamanan dan pemantauan aktivitas pemuda dalam mengakses internet, seperti apa yang dilakukan oleh Farrukh (2014), yaitu membahas tentang keamanan pemuda dalam mengakses internet, baik secara risiko, tanggapan, maupun rekomendasi akses internet yang perlu di perhatikan.

Dari hasil review beberapa penelitian yang telah dilakukan, yaitu semua membahas tentang aktivitas pemuda didalam penggunaan internet, dan bagaimana cara menanggulangi dampak negatif yang diakibatkan, akan tetapi yang membedakan dari semua penelitiannya yang dibahas adalah dari segi pengumpulan data dan analisa data dari beberapa survey.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Internet

Menurut Akbar (2005:10) mengatakan : “Internet adalah sumber informasi komunikasi serta alat huburan”Di dalam Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi (2002:231), Internet adalah : “Singkatan dari *Interconnection Networking*, bisa sebagai *a global network of computer networks*. Jaringan computer berskala internasional yang dapat membuat masing - masing computer saling berkomunikasi. (Jack Febrian dan Farida Andayani, 2002:231).

Menurut Setiawan (2009) secara harfiah, internet (*interconnected-networking*) merupakan suatu jejaring komputer yang terhubung dengan beberapa jejaring komputer lainnya.

Dalam pandangan hukum peradilan, manusia berumur 18 tahun sudah dianggap dewasa. Untuk tugas-tugas negara 18 tahun sering diambil sebagai batas dewasa Tetapi dalam menurut hak seperti hak pilih, ada yang mengambil 18 tahun, ada yang mengambil 21 tahun sebagai permulaan dewasa. Dilihat dari segi psikologis dan budaya, maka pematangan pribadi ditentukan pada usia 21 tahun.

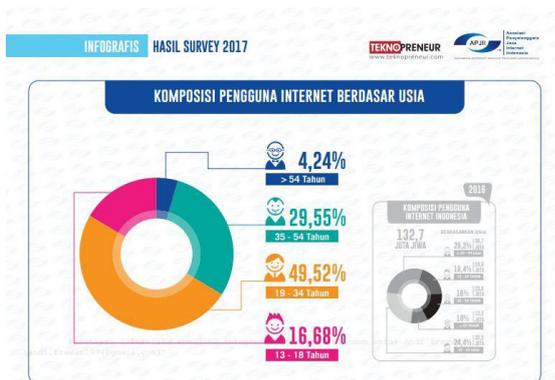
Setelah melihat batasan – batasan umur generasi muda yang ditinjau dari segi pengertian di atas, maka untuk mempermudah pengertian kita dalam uraian-uraian selanjutnya mengenai umur generasi muda pada umumnya, khususnya dalam tulisan ini dapat diambil kesimpulan: bahwa Pemerintah Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat, mendefinisikan generasi muda adalah sesuai dengan UU No. 40/2009 tentang Kepemudaan pada bab I, pasal 1, ayat 1; Pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16–30 tahun. Jumlah penduduk diusia ini adalah 661 orang.

2.2. Perilaku Generasi Muda

Peran dan perilaku generasi muda dalam perjalanan suatu bangsa adalah sangat penting, yang sangat menonjol terutama dalam hal menentukan suatu penerus masa depan. Generasi muda sekarang menjadi bahan pembicaraan oleh berbagai kalangan masyarakat, karena generasi muda merupakan generasi penerus bangsa, akan tetapi, di era teknologi sekarang yang sangat maju mengakibatkan penyimpangan pemuda dalam berperilaku. Menurut Kartono (1997:6) menyatakan bahwa: "Perilaku adalah segala aktivitas perbuatan, penampilan diri yang dilakukan manusia dalam kehidupannya". Anak merupakan salah satu lapisan masyarakat yang merupakan bagian dari generasi muda sebagai penerus cita-cita perjuangan bangsa dan bersumber daya manusia yang memiliki peran strategis dan mempunyai ciri dan sifat yang khusus, serta memerlukan pembinaan dan perlindungan dari orang tua maupun guru dalam rangka menjamin pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental dan, sosial serta perlindungan dari segala kemungkinan yang akan membahayakan para generasi muda.

2.3. Akses dan Kegiatan

Dari hasil survey yang dilakukan oleh APJJI pada akhir tahun 2017 menunjukan bahwa internet, paling banyak diakses oleh kalangan anak – anak dan remaja dengan berkisaran umur antara 13 sampai 34 tahun dengan melakukan kegiatan chatting, mengakses permainan online, hiburan, dll. Hal ini sangat berdampak pada perilaku maupun pola pikir para generasi muda.



Gambar 2. komposisi pengguna internet berdasarkan usia dari hasil survey APJJI tahun 2017.

3. PEMBAHASAN

3.1. Aktifitas Anak – Anak dan pemuda dalam penggunaan Internet

Penggunaan internet yang sangat mudah diakses menggunakan perangkat yang sudah banyak

beredar, seperti, komputer, laptop, smatrphone, dll dengan akses yang tidak ada batas membuat anak – anak dan para pemuda banyak mengakses internet, bahkan menurut survey, anak – anak dan pemuda lebih mahir menggunakan perangkat IT dibandingkan para orang tua yang lahir di era 70 an dan tidak bisa di pungkiri kalau mereka sudah mulai kecanduan dengan adanya teknologi, karena mereka bisa tahu semuanya melalui akses internet.

Terdapat sebuah penelitian yang dilakukan oleh Farrukh, dkk (2014), yaitu tentang keamanan pemuda dalam penggunaan internet, baik itu risiko, respon maupun rekomendasi penggunaan. Salah satu perilaku para pemuda dalam penggunaan internet adalah melakukan tindakan *cyber bullying*, para peneliti melaporkan angka pada persen remaja yang telah menjadi korban *cyber bullying* yang dapat setinggi 72 persen atau serendah 4 persen. Sementara kebanyakan studi cenderung melaporkan angka antara 6 persen dan 30 persen, mengembangkan metode survei lebih memanjang, berdasarkan definisi yang lebih standar dari *cyber bullying*, akan membuat studi kurang rentan terhadap perbedaan persepsi dan interpretasi di kalangan kaum muda. Hal ini terutama berlaku mengingat fakta bahwa pemuda (dan beberapa peneliti) menafsirkan istilah “intimidasi” berbeda, sehingga lebih sulit untuk mengembangkan konsistensi dalam menganalisis tanggapan mereka untuk survei tentang perilaku online.

Akses internet yang sangat luas sangat bermanfaat jika digunakan sebagaimana pentingnya, seperti digunakan untuk mencari informasi, proses edukasi, jual beli, dll, akan tetapi juga akan berdampak buruk jika disalah gunakan, sehingga perlu adanya pembatasan akses untuk mengurangi dampak negatif yang dalam pengguna internet, terutama pada generasi muda yang masih mudah terpengaruh dengan hal – hal negatif.

3.2. Dampak Positif

Penggunaan internet sangat bermanfaat dan memiliki dampak positif jika digunakan dengan benar dan sesuai aturan. Berikut adalah beberapa dampak positif dari penggunaan internet.

a. Sarana Belajar

Pemanfaatan teknologi dengan benar, terutama mengakses internet bisa digunakan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.. dengan tampilan yang lebih menarik, anak – anak lebih mudah menerima ilmu dengan lebih baik

b. Gudang Informasi

Adalah satu fungsi dari penggunaan internet adalah untuk mencari informasi, diman informasi tersebut bisa digunakan untuk menambah pengetahuan tentang informasi dunia luar.

c. Sarana Hiburan

Banyaknya hiburan yang bisa diakses membuat anak – anak bisa lebih berimajinatif dan punya kreatifitas yang baik.

- d. Sarana Bersosialisasi
perihal dengan ini, akan semakin membuat anak-anak bersosialisasi disosial media, mengingat banyaknya aplikasi yang sudah dibuat seperti FB, Instagram, twitter, Instagram,dll.

3.3. Dampak Negatif

Selain dampak positif, penggunaan internet juga memiliki dampak negatif jika tidak ada batasan akses ,terutama pada kalangan anak – anak dan remaja. Berikut beberapa contoh dampak negatif dalam penggunaan internet.

- a. Kecanduan
Dengan banyaknya hiburan dan permainan yang bisa diakses, membuat anak – anak maupun kalangan pemuda semakin nyaman dalam dunia maya dibanding berinteraksi dengan dunia nyata.
- b. Konten Negatif
Anak – anak belum memiliki filter yang kuat untuk membedakan konten yang baik dan yang buruk, sehingga mudah terpengaruh, jika pola pikir anak - anak sudah mengarah sudah tidak sesuai dengan pola pikir anak – anak seumuran mereka , akan mengakibatkan pola emosional yang tidak stabil, dan itu semua bisa mengakibatkan tindak kejahatan.
- c. Kurangnya Interaksi didunia nyata
Terlalu nyaman dalam dunia maya mengakibatkan perilaku mereka berkurang di dunia nyata, para pemuda lebih nyaman berkomunikasi dan beraktivitas didunia nyata dibanding berkomunikasi dengan bertatap muka langsung. Itu semua mengakibatkan pola kepribadian yang baik, seperti kurang percaya diri, kurang dalam berkomunikasi, dll.
- d. Salah bergaul
Di dunia maya kita akan banyak berkomunikasi dengan orang yang tak dikenal, terutama di media social, dan mereka juga tidak tahu umur dan latar belakang teman di dunia maya. Menyebabkan pergaulan menjadi tidak terkendali, sehingga bisa mempengaruhi pola pikir para pemuda.

Dari dampak - dampak diatas tentunya akan menjadi suatu polemik jika dampak negatif yang didapatkan, tapi tidak menutup kemungkinan akan menjadi suatu prestasi jika seorang anak bisa memanfaatkan internet dengan bijaksana tentunya dengan bimbingan orang tua.

3.4. Pengaruh Media Sosial Pada Remaja

Media sosial, seperti (Instagram, Whatsapp, Facebook, Twitter, dll) adalah suatu media yang

menghubungkan orang – orang untuk berbagai informasi, dan setiap orang memiliki kelompok usia yang berbeda – beda dalam penggunaan media sosial. Sosial media punya peranan penting dalam kehidupan, selain digunakan untuk berbagi informasi, media soaial juga digunakan untuk saling interaksi dengan yang lain.

Terdapat sebuah penelitian yang dilakukan oleh Ali, dkk (2016), pengaruh media sosial sangat berpengaruh kepada Remaja, contoh sampel yang diambil 380 mahasiswa dari universitas Sargodha, punjab, pakistan. Dengan menggunakan analisis bavariat, dari 380 mahasiswa ini, 53 % mahasiswa berusia 19 sampai 20 tahun, 27 % adalah 17 sampai 18 tahun dan sisanya 20 % di atas 20. Dari responden tersebut, 49 % adalah laki-laki dan sisanya 51 % adalah perempuan. hasil penelitian ini menggambarkan bahwa media sosial memiliki peranan penting dalam memberikan pembelajaran dan kesempatan kerja kepada mahasiswa.

Respon dari setiap unit sampling sehubungan dengan usia disajikan pada Tabel 1. Hasil mengungkapkan bahwa dari 380 total responden, 30 responden 17-18 kelompok usia, 43 19-20, dan 12 responden usia di atas 20 kata sangat setuju, sementara 70, 150, dan 64 responden dari kelompok usia ini masing-masing kata Setuju dengan pernyataan tentang kesempatan belajar. Untuk pernyataan tentang hiburan, 44 peserta dari 17-18 94 19-20 dan 37 dari atas 20 adalah sangat setuju sementara 32, 67, dan 23 dari kelompok usia masing-masing memilih setuju. Namun, 35 peserta mengatakan sangat setuju dan 58 mengatakan setuju 17-18 kelompok usia, 57 mengatakan sangat setuju dan 108 kata setuju dari kelompok 19-20 usia, sementara 27 mengatakan sangat setuju dan 37 mengatakan setuju dari kelompok lama di atas 20 tahun peserta untuk pernyataan kesempatan kerja. Selanjutnya, 21 responden dari kelompok 17-18, 51 19-20, dan 24 dari atas 20 yang sangat setuju dengan pernyataan bahwa media sosial menyebabkan masalah kesehatan sementara 48 dari 17-18, 107 19-20, dan 19 dari atas 20 tahun kelompok tua setuju dengan itu. Hasil dari Tabel 1 juga menggambarkan bahwa, dari kelompok umur 17-18, 42 adalah sangat setuju dan 58 yang setuju dengan pernyataan tentang komunikasi dengan teman-teman, sementara 99 dan 68 dari kelompok 19-20, 46 dan 22 dari kelompok atas 20 usia yang sangat setuju dan setuju dengan pernyataan masing-masing pada kedua kelompok. Tentang penggunaan media sosial untuk iklan, 22 peserta dari kelompok 17-18, 46 19-20, dan 19 dari atas 20 usia yang sangat setuju, sedangkan 46 dari 17-18, 128 19-20, dan 38 dari atas 20 usia yang setuju .

Tabel 1. Analisis penggunaan media soaial berdasarkan usia

	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju

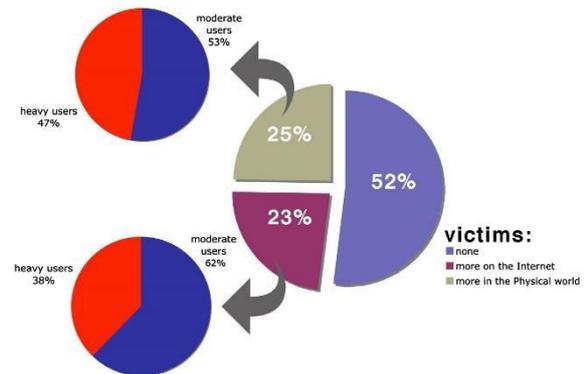
Sosial media memberikan kesempatan belajar						
1	Usia	17-18	30	70	4	0
		19-20	43	150	4	3
		20 di atas	12	64	0	0
Orang menggunakan media sosial untuk hiburan						
2	Usia	17-18	44	32	12	16
		19-20	94	67	4	35
		20 di atas	37	23	0	16
Sosial media memberikan kesempatan untuk mencari						
3	Usia	17-18	35	58	8	3
		19-20	57	108	8	27
		20 di atas	27	37	0	12
Terlalu banyak menggunakan media sosial menyebabkan masalah kesehatan						
4	Usia	17-18	21	48	8	27
		19-20	51	107	11	31
		20 di atas	24	19	15	18
penggunaan media sosial untuk berkomunikasi dengan teman-teman						
5	Usia	17-18	42	58	4	0
		19-20	99	68	15	18
		20 di atas	46	22	4	4
penggunaan media sosial untuk iklan						
6	Usia	17-18	22	46	12	24
		19-20	46	128	11	15
		20 di atas	19	38	0	19
penggunaan media sosial untuk belanja online						
7	Usia	17-18	23	61	4	16
		19-20	52	144	4	0
		20 di atas	20	33	11	12

3.5. Cyber bullying

Menurut Reden,dkk (2013) *Cyber bullying* adalah suatu tindak intimidasi elektronik atau intimidasi online, yang telah didefinisikan sebagai metode baru pelecehan yang menggunakan teknologi, seperti media sosial.

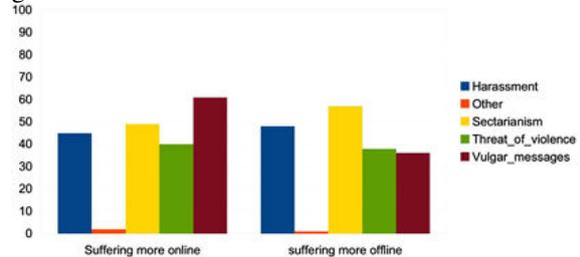
Dari ulasan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Savoldi (2016) yaitu kasus *bullying, cyber bullying*, dan penggunaan internet dikalangan anak muda pasca konflik Belfast. Pada tanggal 18 juli 2013, Balfast telegraph melaporkan bahwa *cyber bullying* berada dibawah sorotan menyusul sejumlah kasus bunuh diri pada tahun 2012, dengan politisi lokal membela bahwa Kantor Internet Safety harus berbuat lebih banyak untuk mengatasi cyber bullying di situs media sosial. Artikel yang sama menyatakan bahwa sekitar 10% dari remaja mengaku yang telah diganggu secara online. Atas dasar penyebaran kuesioner di antara 163 mahasiswa Irlandia Utara berusia antara 11 dan 18, NIABF (2007) Mencapai hasil yang berbeda, dengan 14% dari mahasiswa melaporkan memiliki berpengalaman intimidasi selama beberapa bulan

dan 8% mengalami *cyber bullying*. *Bullying* dan *cyber bullying* perlu didefinisikan dalam setiap konteks lingkungan yang berbeda dapat memberikan “intimidasi” arti yang berbeda. Di Belfast, fenomena ini juga terkait dengan konflik dan mereka dapat dengan jelas terkait dengan pembagian identitas (ras serta agama dan budaya), dan salah satu ekspresi mereka adalah sektarianisme.



Gambar 3. Korban *bullying, cyber bullying* dan penggunaan internet

Dari hasil survey didapatkan sebagian dari jumlah populasi pernah menjadi korban *bullying* dengan berbagai kasus yang berbeda – beda, penelitian ini juga mensurvey jenis *bullying dan cyber bullying* dengan hasil yang digambarkan pada gambar 4.



Gambar 4 . jenis *bullying dan Cyber bullying*

Perbedaan yang paling terlihat antara pengalaman online dan offline yang terkait dengan pesan vulgar. Responden menyatakan bahwa mereka menerima pesan lebih vulgar di Internet daripada di dunia fisik. Sementara pengalaman yang paling umum yang ditandai sebagai *bullying* adalah sektarianisme, pesan vulgar adalah apa yang paling mencirikan *cyber bullying*. Responden yang mengalami secara online pesan vulgar 42% berat pengguna dan 58% pengguna internet moderat. Dengan demikian, ini adalah faktor yang mengidentifikasi alasan untuk prevalensi pengguna moderat dari pengguna berat antara orang-orang muda yang menderita lebih *cyber bullying* dari intimidasi.

3.6. Cara Menanggulangi dampak Negatif dalam penggunaan Internet

Terdapat berbagai macam cara untuk menanggulangi dampak – dampak negatif yang diakibatkan oleh penggunaan internet, terutama pada anak – anak dan para pemuda diantaranya

1. Memberi pemahaman tentang dampak negatif internet, sehingga para pemuda bisa memilah – milah, mana yang baik, dan mana yang buruk dalam penggunaan internet.
2. Selalu ada dampingan dari orang tua atau selalu mengawasi ketika mengakses internet sehingga para orang tua tahu aktivitas apa saja yang sedang dilakukan.
3. Memberi batasan waktu dalam mengakses internet dalam sehari bagi anak – anak dibawah umur, hal ini bertujuan agar anak – anak tidak mengakses situs – situs yang tidak di rekomendasikan oleh anak seumuran.
4. Menanamkan nilai-nilai sosial pada diri anak tentang dampak negatif internet, semua itu bertujuan agar para pemuda bisa menggunakan internet dengan norma - norma yang baik.
5. Melakukan aktivitas – aktivitas yang tidak mengacu pada dunia maya, seperti bermain ditaman, jalan – jalan, dll.

3.7. Fitur – fitur

Penggunaan internet yang semakin bebas, bahkan situs situs yang dianggap negatif bisa diakses dengan mudah, hal ini ditakutkan jika para anak – anak dan pemuda mengakses situs tersebut tanpa ada pemahaman dan pembinaan tentang dampak negatif, sehingga bisa merusak pola pikir para generasi muda. Dengan berkembangnya teknologi, dibuatlah fitur – fitur yang digunakan untuk membatasi situs situs terlarang, diantaranya. :

- a. Internet positif
Internet positif adalah istilah dari pemerintah yang digunakan untuk memblokir situs – situs tersentu. Asal mula dari munculnya istilah internet positif adalah berasal dari dibuatnya Trust+Positif. Pada tanggal 17 Juli 2014 Trust+Positif telah disampaikan ke publik yang dilakukan oleh Menkominfo, Tifatul Sembiring yang menjabat di Menkominfo waktu itu, telah menandatangani peraturan dari Menteri Kominfo Nomor 19 Tahun 2014 dengan pengawasan Menteri Hukum dan HAM, Amir Syamsuddin. Dengan adanya keputusan tersebut, para penyedia layanan internet mulai memunculkan tampilan-tampilan di website yang berupa peringatan bagi para pengguna internet khususnya yang ada di indonesia, mencoba mengakses website yang dianggap “ilegal”. Misalnya, beberapa provider tertentu menggunakan tampilan internet sehat untuk menampilkan situs - situs yang di blokir.
- b. Family Safety pada OS Windows
Family Safety adalah salah satu fitur yang ada di sistem operasi windows. Fitur ini akan membatasi akses untuk akun yang bertipe child,

jadi sebelum mengatur hak akses silahkan buat dulu akun baru yang selanjutnya akan digunakan untuk adik ataupun orang yang ingin dibatasi penggunaannya.

c. Fitur Parental Control

Fitur parental control adalah sebuah fitur yang ada di play store yang berfungsi untuk membatasi akses dowload aplikasi, baik itu aplikasi media sosial maupun aplikasi *game*, hal itu diperuntukan pada anak - anak yang baru mengenal smartphome, sehingga penggunaannya bisa di pantau aktivitasnya.

Dari berbagai macam fitur yang dijelaskan diatas, masih banyak fitur – fitur lainnya yang bisa digunakan untuk membatasi akses ke internet, sehingga anak – anak dan para generasi bangsa yang menggunakan internet bisa terhindar dari dampak negatif internet.

4. Penutup

4.1. Kesimpulan

Setelah membahas *literature* dari beberapa sumber yang menghasilkan beberapa survei dan analisa data, bisa disimpulkan bahwa penggunaan internet di era sekarang terutama dikalangan pemuda dan anak – anak, memiliki dampak negatif yang cukup besar sehingga perlu adanya pembinaan, pengawasan, dan batasan dalam mengakses situs situs online, karena banyak sekali kasus aktivitas para pemuda dan anak – anak yang tidak sesuai dengan norma norma, contoh kasusnya seperti kasus *cyber bullying*, penipuan, penghinaan , pencemaran nama baik, dll. Akan tetapi dengan adanya pembinaan, pengawasan dan didukung dengan fitur teknologi yang bisa digunakan untuk membatasi akses ke internet, maka diharapkan bisa mengurangi dampak negatif yang menimpa para pemuda dan anak – anak.

DAFTAR PUSTAKA

- <https://apjii.or.id/survei2017> (diakses tanggal 5 Juli 2018).
- Ali, A, iqbal, A., Iqbal, K, 2016. effects of social media on youth: a case study in university of sargodha, 4(11), 369-372, International Journal of Advanced Research
- Faruckh, F, Sadwick, R., Villasenor, J , 2014. Youth Internet Safety: Risks, Responses, and Research Recommendations, Center Technology Innovation at Brookings
- Savoldi, F ., Abreu, P , 2016, Bullying, cyber bullying and Internet usage among young people in post-conflict Belfast, 2: 1132985, cogrnt social science.

- Setiawan, T, 2009. *Internet Untuk Anak: Panduan Wajib bagi Orang Tua*, Yogyakarta: A 'Plus Book.
- Tracy,L , 1997, *Sahabat Internet*, ITB, Bandung
- Ariesto, A, 2009. *Pelaksanaan Program Antibullying Teacher Empowerment*.
- Michele L., Ybarra., Alexnder,C, 2015, Depressive symptomatology, youth Internet use,and online interactions: a national survey, 36 (2015) 9 –18, *journal of Adolescent health*.
- Erratum, 2006. Depressive symptomatology, youth Internet use, and online interactions: A national survey, 368(2006) 92, *journal of Adolescent health*.
- Mitchell, K. J., Jones, L., Finkelhor, D., & Wolak, J. 2014. Trends in Unwanted online experiences and Sexting. Durham, NH: Crimes Against Children Research Center.
- Jacobsen, W. C., &Forste, R. (2011). The Wired Generation: Academic and Social Outcomes of Electronic Media Use Among University Students. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(5), 275-280.
- Savoldi, F., & Ferraz de Abreu, P. (2014). Internet, social capital, and e-Inclusion in post-conflict Belfast: Expectations of community workers. *Journal of Urban Technology*, 21, 49–66. doi:10.1080/10630732.2014.940712
- Sofa, M. & Sofa, F. (2013). Social networking, cyber bullying, and the role of community education. In V. C. Bryan & V. C. X. Wang (Eds.), *Technology use and research approaches for community education and professional development* .ISBN13: 9781466629554.