

## Kolaborasi Orang Tua dan Anak sebagai Agen Literasi Digital: Analisis Konten Kreatif di Youtube

Rona Rizkhy Bunga Chasana<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta

\*rrb608@ums.ac.id

Article Information	Abstract
<p><i>Submitted :</i> January 11, 2023</p> <p><i>Reviewed:</i> February 12, 2023</p> <p><i>Accepted :</i> March 30, 2023</p>	<p><i>This study looks at how the relation of three levels between parents, their children, and other children in terms of digital literacy. In literacy, parents play a role in accompanying children in the digital age. Refers to parenting styles that combining parenting confidence, permissive parenting, and participant-centered techniques, this study trying to see how parents encourage their children to get benefit by using the digital technology. Parents who are digital literacy agencies also directs their children being digital literacy agencies for other children outside their families through creative content creation on Youtube. By producing positive creative content, there are several things that can be created: (1) proficiency in digital technology, (2) balancing children world, the virtual and physic activity, (3) Increase children creativity, (4) good interaction between parents and children, (5) encouraging children to gain their participatory rights, (6) giving other children outside their families to get positive content, and (7) providing additional knowledge to other children..</i></p> <p><b>Keywords :</b> <i>digital literacy; parenting; creative content; children.</i></p> <hr/> <p style="text-align: center;"><b>Abstrak</b></p> <hr/> <p>Penelitian ini melihat bagaimana relasi antara orang tua, anak, dan anak lainnya dalam literasi digital. Dalam literasi, orang tua berperan mendampingi anak di era digital. Mengacu pada pola pengasuhan yang memadukan pola asuh percaya diri, pola asuh permisif, dan teknik yang berpusat pada peserta penelitian ini mencoba melihat bagaimana orang tua mendorong anaknya untuk mendapatkan keuntungan dengan menggunakan teknologi digital. Para orang tua yang merupakan lembaga literasi digital juga mengarahkan anaknya menjadi lembaga literasi digital bagi anak lain di luar keluarganya melalui pembuatan konten kreatif di Youtube. Dengan menghasilkan konten kreatif yang positif, ada beberapa hal yang dapat diciptakan: (1) penguasaan teknologi digital, (2) menyeimbangkan dunia anak, aktivitas virtual dan fisik, (3) Meningkatkan kreativitas anak, (4) interaksi yang baik antara orang tua dan anak, (5) mendorong anak untuk mendapatkan hak partisipasinya, (6) memberikan anak lain di luar keluarganya untuk mendapatkan konten positif, dan (7) memberikan tambahan pengetahuan kepada anak lain.</p> <p><b>Kata Kunci:</b> literasi digital; pola asuh; konten kreatif; anak.</p>

### PENDAHULUAN

Kini, kita dihadapkan pada era baru teknologi komunikasi dengan kehadiran teknologi digital seperti internet, dan media baru. Di Indonesia, pengguna internet pun terus mengalami pertumbuhan. Dirasakan atau tidak, hadirnya media baru dan digitalisasi ternyata sangat berpengaruh pada kehidupan kita baik secara sosial

maupun dalam ranah pribadi. Seperti dua sisi mata pisau, pengaruh kehadiran teknologi tersebut juga tak hanya bersifat positif namun juga berbahaya jika tidak digunakan dengan hati-hati. Sejauh ini, yang kerap menjadi perhatian dan ketakutan banyak pihak adalah isu pornografi yang hadir seiring dengan perkembangan teknologi tersebut. Kemudahan internet dalam menyebarkan konten, membuat isu-isu pornografi menjadi marak untuk ditemukan secara sengaja atau bahkan tidak. Karena hal tersebut, terkadang muncul anggapan bahwa internet identik dengan konten pornografi (Rahmania et al., 2010).

Hal ini pulalah yang mungkin menjadi perhatian banyak orang tua, karena bisa saja anak mereka menjadi korban dari maraknya konten pornografi. Dalam data infografis Indonesiabaik.id pada 2017 saja, menunjukkan bahwa setiap harinya ada 25 ribu aktifitas pornografi yang dilakukan anak, dan sepanjang 2011 hingga 2014 ada sejumlah 1.022 anak telah menjadi korban dari pornografi online. Tak cukup sampai disitu, data yang ada pun menyebutkan bahwa sejumlah 299.602 internet protocol Indonesia ternyata memuat konten pornografi melalui jejaring sosial (Persada et al., 2017). Selain isu pornografi, hal-hal berbau violence, penipuan, perjudian, plagiarisme, dan kecanduan internet adalah dampak negatif lainnya dari internet yang kerap menjadi perhatian banyak pihak yang kemudian seolah menempatkan internet sebagai hal yang harus dimusuhi, dilarang, dan dihindari. Ini pula yang diungkapkan (Leung & Lee, 2012) bahwa selama beberapa dekade, orang tua dan yang lainnya secara konsisten khawatir tentang pengaruh buruk dari paparan konten pornografi dan kekerasan.

Padahal pada dasarnya penciptaan teknologi baru pasti didorong oleh kebutuhan-kebutuhan manusia untuk mendapatkan kemudahan disegala hal. Dalam hal ini, poin memudahkan pekerjaan manusia menjadi poin positif yang didapatkan dari kemajuan teknologi. Misalnya saja dalam kasus anak, Indonesiabaik.id dalam infografisnya tahun 2017 setidaknya merinci 6 potensi teknologi digital bagi pendidikan anak yaitu kemudahan dalam mencari sumber informasi, kemudahan dalam berkomunikasi dengan orang lain dalam jarak yang tak terbatas, kemudahan dalam pembelajaran jarak jauh, kemudahan berjejaring sosial, mendorong anak untuk ikut berperan dalam mengoptimalkan pelayanan publik, dan membangun kreatifitas anak (Hapsari et al., 2017).

Melihat segala potensi yang dimiliki internet dan gawai sebagai teknologi digital nampaknya akan menjadi sayang jika orang tua dan anak tidak memanfaatkannya untuk hal-hal yang bernilai positif dan menambah kemampuan mereka baik dalam segi teknologi atau dalam hal lainnya. Pemanfaatannya secara baik dan benar, tentunya juga akan menghindarkan anak dari dampak negatif teknologi digital. Maka dalam hal ini, literasi digital menjadi hal yang sangat penting untuk diketahui oleh user. Tak hanya terkait keterampilan menggunakan teknologi internet, dalam literasi digital, user juga perlu melakukan kontrol pribadi terhadap konsumsi konten serta memiliki kemampuan dalam membuat dan mendistribusikan konten (Watkins, 2008).

Dalam dunia literasi baik literasi media maupun literasi digital, ada beberapa pendapat terkait fungsi dan peran dari agen itu sendiri. Secara pengertian, agen merupakan orang yang mendesain dan memberikan intervensi terkait literasi berdasarkan kekhawatiran akan orang lain terhadap efek negatif dari paparan media (Potter, 2014). Intervensi tersebut juga dapat didasarkan atas keinginan untuk membantu target mereka dalam

meningkatkan efek positif dari penggunaan media. Agen tentunya memiliki kemampuan untuk membantu orang lain dan tingkat pengetahuan yang tinggi terkait literasi media. Adapun pihak-pihak yang biasanya menjadi agen adalah peneliti, guru, dan orang tua (Potter, 2014).

Pengertian di atas memang menggaris bawahi terkait motivasi agen namun belum secara rinci memberikan gambaran tentang kemampuan yang harus dimiliki agen untuk akhirnya meningkatkan efek positif pada target dari penggunaan media. Ini pulalah yang menjadi perhatian (Noonan, 2012) bahwasanya banyak pihak yang perhatian dengan literasi dan menyerukan tentang peningkatan akses pada literasi dan teknologi digital namun jarang membahas pada konteks kemampuan agen. Setidaknya (Noonan, 2012) menjabarkan 3 konteks kemampuan agen yaitu *ability as access*, *ability as literacy*, dan *ability as agency*.

Dalam hal literasi, Livingstone menyusun empat model komponen terkait literasi secara umum baik *print*, *broadcasting*, dan juga internet. Komponen tersebut terdiri dari (1) *access* yang terletak pada proses dinamis dan sosial yang mengarahkan pengguna untuk mengubah dan memperbaharui atau meningkatkan akses mereka ke perangkat lunak maupun perangkat keras, (2) *analysis* dalam domain audiovisual termasuk pemahaman terkait agen, kategori, teknologi, bahasa, representasi, dan khalayak, (3) *evaluation*, tidak ada gunanya akses atau analisis tanpa adanya penilaian, (4) *content creation*, berkaitan dengan pengalaman langsung dalam produksi konten (Livingstone, 2009). Model komponen literasi yang dirumuskan (Livingstone, 2009) digunakan sebagai acuan dalam pembahasan ini. Terlebih lagi pembahasan ini akan berkenaan dengan potensi orang tua dan anak sebagai agen literasi digital melalui pembuatan konten kreatif, dan hal ini sangat cocok dengan rumusan komponen ke empat dari (Livingstone, 2009).

Dengan memahami peran agen di atas baik dan model literasi di atas maka penelitian ini akan melihat bagaimana potensi yang bisa dilakukan orang tua dan anak dalam menjadi agen literasi digital melalui pembuatan konten kreatif di jejaring sosial Youtube. Jejaring sosial Youtube menjadi fokus penting dalam kajian ini, mengingat Youtube dinilai berbagai pihak sebagai salah satu dari jejaring sosial yang paling disukai anak.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode literature review atau kajian pustaka dalam merumuskan pembahasannya. Tinjauan literatur dapat digambarkan sebagai cara yang sistematis untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan penelitian sebelumnya (Tranfield et al., 2003). Dengan mengintegrasikan temuan dan perspektif dari banyak temuan empiris, tinjauan pustaka dinilai (Snyder, 2019) dapat menjawab pertanyaan penelitian. Dalam penelitian social science, tipe tinjauan pustaka lebih mengacu pada tipe *systematic review* atau *meta analysis*. Systematic review dapat dijelaskan sebagai metode dan proses penelitian untuk mengidentifikasi dan menilai secara kritis penelitian yang relevan, serta untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari penelitian tersebut (Liberati et al., 2009). Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi semua bukti untuk menjawab pertanyaan atau

hipotesis penelitian tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai sumber data seperti buku, jurnal, website, dan sumber lainnya yang relevan dengan penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbagai penelitian telah mengungkapkan praktik-praktik yang harus dilakukan orang tua untuk melindungi anak mereka dari konsumsi media yang terlalu banyak ataupun potensi negatif yang dapat ditimbulkan dari paparan tersebut. Banyak dari penelitian menuntut orang tua selalu berada dimana pun anak mengakses internet dan bermain gawai seperti *authoritative parenting* dan *authoritarian parenting* yang diungkap Baumrind dalam (Wong et al., 2015) kemudian *active mediation*, *restrictive mediation*, dan *coviewing* yang disebutkan (Leung & Lee, 2012) dan banyak pola lainnya.

Sementara itu, (Wong et al., 2015) merancang pola asuh orang tua atas dasar kepercayaan diri dalam membantu anak-anak untuk mendapat manfaat dari penggunaan internet dan melindungi anak dari kemungkinan ancaman (Wong et al., 2015). Berbeda dengan pola sebelumnya, pola *parenting confidence* dan *permissive parenting* menjadi menarik karena orang tua tidak menetapkan aturan namun menunjukkan dorongan dengan membantu anak dalam *creating content*. Pola *participant-centred techniques* yang disebutkan (Rogers et al., 2016) dalam artikel *Balancing voice and protection in literacy studies with young children* juga berpusat pada peserta khususnya pada anak untuk mengekspresikan diri mereka sehingga kita akan menemukan berbagai tanggapan dan menciptakan ruang untuk berbagai suara dan perspektif anak disesuaikan dengan kemampuan mereka (Rogers et al., 2016). Ini merupakan teknik penelitian dalam literasi namun diadopsi sebagai pola pengasuhan dalam penelitian ini dengan memindahkan pola ruang kelas pada pola orang tua atau keluarga di rumah.

Dalam penelitian (Marsh et al., 2017) di Inggris terhadap 1852 orang tua dari anak-anak berusia 0-6 tahun, banyak dari orang tua yang merasa bahwa sangat penting bagi anak mereka untuk mempunyai kompetensi seperti keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman yang luas dalam penggunaan teknologi digital. Kemampuan tersebut diperlukan karena mayoritas anak di Inggris sudah akrab terhadap teknologi di usia dini (Marsh et al., 2017) Sementara itu, (Plowman et al., 2008) juga menyarankan agar orang tua memberikan pembelajaran anak-anak terhadap teknologi di tiga bidang yaitu keterampilan operasional, memperluas pengetahuan dunia, dan mengembangkan watak anak untuk mau belajar. Apa yang dikatakan (Marsh et al., 2017) dan (Plowman et al., 2008) sangatlah dekat dengan *parenting confidence* dimana orang tua percaya diri dalam membantu anak-anak untuk mendapat manfaat dari penggunaan internet melalui pembelajaran terkait teknik, maupun pemilihan informasi. Ini juga merupakan dorongan orang tua seperti yang disebutkan pada *permissive parenting* dimana orang tua akan memberikan perhatian pada anaknya pada hal-hal yang penting tanpa adanya aturan yang mengekang terkait penggunaan teknologi.

Agar tak hanya menjadi konsumen atas produk-produk jejaring sosial maka perlu bagi anak-anak untuk diajak aktif sebagai pembuat konten-konten yang sesuai dengan usia mereka. Ini juga bisa menjadi cara agar anak

bisa lebih melakukan interaksi langsung dengan orang tua ketimbang sibuk dengan gawainya. Beberapa akun Youtube anak yang mendapatkan subscribe dari ribuan hingga jutaan penonton seperti Art for Kids Hub. Pokok bahasan dalam kontennya pun sangat ramah dengan anak-anak, dimana orang tua mengajarkan anaknya untuk menggambar suatu objek secara *step by step*. Dalam tayangan ini terlihat interaksi yang baik antara anak dan orang tua nya melalui kegiatan yang menyenangkan. Selain hal tersebut baik bagi Jack, Hadley, Austin (anak dalam konten tersebut) dan orangtuanya, yang aktif sebagai pembuat konten dengan tetap mengedepankan interaksi dengan keluarga, tayangan tersebut juga baik bagi anak-anak yang menontonnya. Ini inspirasi yang menarik bagi orang tua untuk mengajak anaknya “sibuk bermain dengan teknologi digital” namun dalam konteks membuat konten kreatif secara nyata.

**Gambar 1. Konten Art for Kids Hub**



(Art for Kids Hub, 2022)

Dalam hal ini orang tua bertindak sebagai agen dengan melakukan aktivitas yang mengajak anak mereka untuk berpartisipasi secara aktif membuat konten kreatif. Anak dalam hal ini mendapatkan peran yang lebih untuk secara spontan mengeluarkan gagasan terkait aktivitas yang dilakukan dengan orang tuanya. Misalnya saja dalam konteks konten Art for Kids Hub di atas, Hadley dapat mengomentari terkait kegiatan menggambar bersama sang ayah, apa yang ingin dia gambar, bagaimana rasanya menggambar objek yang dia suka, atau ide-ide lain yang biasa dilontarkan anak ketika dirinya baru saja mengalami suatu pengalaman yang baru. Sang ayah dalam konten tersebut pun selalu menanyakan kesan dari Hadley ketika menggambar dan selalu memberikan anaknya kesempatan untuk menggambar apapun yang dia inginkan.

Ada beberapa hal positif yang dapat kita catat terkait peran orang tua sebagai agen dalam literasi digital melalui pembuatan konten kreatif bersama anak. Pertama, secara tidak langsung orang tua menyeimbangkan dunia anak baik maya maupun nyata. Anak yang biasanya terpaku sehari-hari menonton tayangan yang ada di Youtube seperti lagu-lagu, kartun, atau yang lebih positif seperti menonton konten *Do it Yourself* (DIY), secara

seimbang juga dapat melakukan kegiatan yang lebih mengasah kreatifitas dan kemampuannya yang dimilikinya. Misalnya dalam konten Art for Kids Hub di atas, konten yang mereka buat adalah berdasarkan aktivitas yang nyata di rumah. Dalam hal ini, orang tua turut mendorong anak untuk berkreatifitas dan menunjukkan kemampuan mereka dalam mengungkapkan gagasan di depan orang lain.

Kedua, jika membuat konten merupakan kegiatan rutin yang akan dilakukan anak dan keluarga maka anak akan terampil dalam mengasah kreatifitasnya dalam membuat konten maupun menambah pengetahuan mereka secara umum. Konten sebenarnya bisa dibuat sesuai dengan minat, bakat, maupun kemampuan yang dimiliki anak itu sendiri. Jika anak tidak ingin menjadi pusat perhatian dalam kontennya, orang tua bisa mengarahkan anak untuk membuat konten kreatif lain yang tentunya edukatif seperti menggambar, membuat animasi sederhana, bermain *clay*, menyusun leggo dalam berbagai bentuk, mendongeng dengan boneka tangan, atau konten yang bersifat tips atau cara membuat sesuatu layaknya *do it yourself*. Konten-konten seperti itu, tak perlu menampilkan anak di depan kamera namun lebih fokus pada hasil pekerjaan anak. Seperti kalimat yang diungkapkan (Marsh et al., 2017) keterampilan yang berkaitan dengan teknologi seperti fleksibilitas, inovasi, kreatifitas, perlu ditanamkan dalam literasi atau bahkan dalam kurikulum untuk anak-anak.

Ketiga, menciptakan kedekatan dan interaksi yang lebih baik dalam keluarga antara orang tua dan anak. Teknologi digital kerap memunculkan ungkapan mendekatkan yang jauh, menjauhkan yang dekat. Mungkin istilah ini pula yang dapat menggambarkan hubungan antara orang tua dan anak. Ketika anak sudah terpaku dengan gawai mereka dan mulai membuka konten-konten menarik di Youtube, terkadang dirinya menjadi acuh terhadap keadaan sepengguna dan jarang melakukan interaksi dengan orang terdekatnya. Namun, dengan membuat konten kreatif bersama orang tua dan keluarga, justru anak lebih dekat dan akan melakukan interaksi bersama orang terdekatnya. Seperti anak dalam Art for Kids Hub. Dengan membuat konten bersama orang tua nya, anak justru akan lebih dekat dengan keluarganya dan tak terpengaruh dengan gawai yang biasanya dia gandrungi. Kedekatan ini juga bisa digunakan orang tua untuk menanamkan nilai-nilai dalam keluarga yang seharusnya anak miliki.

Ke empat, mendorong anak untuk mendapatkan hak partisipatif mereka. Ini sesuai dengan *participant-centred techniques* yang disebutkan (Rogers et al., 2016). Jelas bahwa pada teknik ini sangat dominan untuk mendorong anak untuk mengekspresikan diri mereka melalui tanggapan mereka akan suatu masalah atau pengalaman yang dihadirkan orang tua ke hadapan mereka dan pembuatan konten kreatif sungguh merupakan wujud dari penciptaan ruang untuk suara, perspektif anak dan kemampuan mereka (Rogers et al., 2016). Hak partisipasi anak pun ditekankan pada konvensi tentang hak-hak Anak yang disetujui oleh Majelis Umum Perserikatan Bangsa Bangsa pada tanggal 20 Nopember 1989 pada pasal 31 ayat 2 yang menyebutkan bahwa "Negara-negara Pihak harus menghormati dan meningkatkan hak anak untuk berpartisipasi dengan sepenuhnya dalam kehidupan budaya dan seni dan harus mendorong pemberian kesempatan-kesempatan yang tepat dan sama untuk aktivitas budaya, seni, rekreasi dan bersenang-senang" (Konvensi Hak-Hak Anak, 1989). Maka

nampaknya partisipasi anak dengan membuat konten kreatif di jejaring sosial bisa menjadi pilihan untuk mengatasi problem candu terhadap jejaring sosial dan gawai. Karena dengan teknologi digital yang terus menerus akan mengalami kemajuan, tidak mungkin pengguna akan terus menerus menyalahkan teknologi itu sendiri. Namun, yang terpenting adalah bagaimana pengguna bisa smart menyikapi kemajuan teknologi digital tersebut.

Anak sebagai agen literasi digital untuk anak lainnya sebenarnya mengacu pada literasi digital itu sendiri yang dimaknai sebagai proses interaksi anak dengan media digital serta kontribusi interaksi tersebut pada aspek tumbuh kembang anak (Kurnia et al., 2017). Dengan membuat konten bersama orang tua, tentunya tumbuh kembang anak menjadi lebih berkualitas ketimbang tanpa peran dari orang tua karena kualitas interaksi antara anggota keluarga pun lebih terjamin. Maka memang pantas jika formula pola pendampingan anak di era digital menggabungkan antara pola restrictive mediation yang masih menggunakan campur tangan orang tua sebagai pendorong dengan pola lainnya yang lebih fokus pada keterlibatan anak.

Membuat konten kreatif ramah anak sama saja dengan peduli terhadap keamanan dan kenyamanan anak lainnya sebagai penonton, dalam mengakses informasi di internet ataupun jejaring sosial. Dengan memberikan pengalaman mereka dalam bermain mainan anak di kehidupan sehari-harinya, memasak bersama keluarga, ataupun pengetahuan umum yang mereka miliki, kepada penonton yang notabene berusia anak tentunya dapat meminimalisir anak dari pengaruh buruk konten negatif lainnya. Terlebih lagi jika penonton usia anak tersebut merasa terinspirasi dan ingin melakukan kegiatan positif yang sama dengan apa yang mereka tonton.

Lalu di usia berapakah anak bisa menjadi agen literasi dengan membuat konten kreatif? (Wendratama & Kurnia, 2017) menyatakan bahwa sebenarnya anak di bawah usia 12 tahun belum diperbolehkan menggunakan jejaring sosial. Hal tersebut mengacu pada syarat pembuatan akun jejaring sosial yang kebanyakan terbatas pada usia 13 tahun ke atas (Triastuti et al., 2017). Namun, hal tersebut lebih kepada melindungi informasi privasi anak. Sementara itu, untuk anak-anak usia di bawah 13 tahun, Children's Online Privacy Protection Act (COPPA) memberikan wewenang pada orang tua untuk memberikan persetujuan apakah informasi tentang anak dapat dipublikasikan pada situs online. Khusus Youtube, menurut tabel perbandingan sosial pada Kajian Dampak Penggunaan Jejaring sosial Bagi Anak dan Remaja usia minimal dalam pembuatan akun Youtube adalah 7 tahun (Triastuti et al., 2017).

Hampir senada dengan konten kreatif dari Art for Kids Hub dari Indonesia ada Jessica dan Jenica yang juga mendapatkan jutaan viewers dengan membuat konten-konten kreatif lewat akun The Letsplay Family. Walau hampir serupa namun Jessica dan Jenica hadir dengan konsep yang berbeda dengan Art for Kids Hub, dimana Jessica dan Jenica lebih tampil dengan berbagai kegiatan. Di awal kemunculan Jessica dan Jenica lebih sering tampil berdua tanpa orang tua namun kini kontennya sedikit berubah karena orang tuanya ikut serta tampil di depan kamera dengan peran tertentu sesuai dengan tema yang diangkat. Konten dari Jessica dan Jenica, biasanya seputar permainan masak-memasak ala anak-anak, ada yang menggunakan peralatan mainan namun ada pula yang menggunakan bahan yang bisa dikonsumsi. Selain bermain masak-masakan yang identik dengan

permainan anak-anak tersebut, ada pula konten kreatif dari Jessica dan Jenica yang membahas seputar pengetahuan seperti Belajar Mengenal Warna, *Learning Knowing Color* dan Mainan Mewarnai Telur Warna-Warni: Menghias Telur Anak Lebih Kreatif.

**Gambar 2. Konten Jessica dan Jenica dari The LetsPlay Family**



(The LetsPlay Family, 2017)

Konten Jessica dan Jenica nampaknya lebih dekat pada kegiatan mendokumentasikan aktivitas anak ketika bermain dalam kehidupan sehari-harinya. Begitu pula dengan Art for Kids Hub. Namun, konten tersebut tentunya sangat ramah anak dan justru menginspirasi anak untuk tetap bermain dengan mainanannya dan menjauhkan dari ketergantungan bermain *game* atau hanya menonton tayangan di jejaring sosial Youtube tanpa partisipasi aktif.

Menjadi agen berarti memberikan setidaknya mampu memberikan intervensi terkait literasi untuk membantu orang lain dalam meningkatkan efek positif dari penggunaan media, meningkatkan *knowledge*, dan menumbuhkan kreativitas misalnya. Dengan menghasilkan konten kreatif yang sebelumnya diproduksi atas kerjasama orang tua dan anak setidaknya anak turut belajar dari orang tuanya untuk menjadi seorang agen dalam literasi digital melalui informasi dan pengetahuan yang dia *share* di Youtube. Aktivitas anak dengan memberikan konten yang bermanfaat di jejaring sosial juga identik dengan kegiatan agen karena menerapkan tindakan *sharing* dimana anak membuat konten dan dibagikan kepada teman-teman seusianya sekaligus *caring* terhadap sesama anak karena mereka membuat konten yang sesuai dengan usia mereka. Lewat aktivitas *sharing and caring* tersebut terdapat dua hal yang mungkin bisa menjadi alasan mengapa dalam pembuatan konten digital membuat anak berpotensi menjadi agen untuk anak lainnya yaitu (1) memfasilitasi anak lain di luar keluarga mereka untuk mendapatkan konten positif, dan (2) memberikan tambahan *knowledge* dan inspirasi pada anak lain.

Berkaca dari konten Jessica dan Jenica sekaligus memberikan contoh dari dua hal di atas yaitu memfasilitasi anak lain untuk mendapatkan konten positif dan memberikan tambahan *knowledge* dan inspirasi pada anak lain. Dalam salah satu kontennya Jessica dan Jenica mengajak penonton untuk mengenal warna dasar

melalui cairan berwarna yang ketika dicampurkan mungkin akan menghasilkan warna lainnya. Ini tentunya pengetahuan umum yang bermanfaat bagi anak seusia mereka yang mungkin belum pernah memiliki pengalaman bermain warna. Orang tua di rumah juga bisa jadi mendapatkan inspirasi untuk mengajarkan anak mereka hal yang sama seperti yang dibagikan oleh Jessica dan Jenica.

Namun dalam konteks kolaborasi orang tua dan anak sebagai agen literasi ini, orang tua juga perlu memperhatikan beberapa hal penting terkait konten yang dibagikan. Jangan sampai kegiatan tersebut kemudian mengarah pada *sharenting* yang dikenal sebagai istilah untuk mendeskripsikan perilaku orang tua yang membagikan info seputar anaknya melalui foto dan video secara daring. Perilaku tersebut kemudian dinilai mengarah pada bentuk eksploitasi pada anak terutama jika motif utama dari *sharenting* adalah membuat anak menjadi terkenal dan mendapatkan *endorse* (Fridha et al., 2020). Perilaku *sharenting* sebenarnya cukup berbeda dengan maksud dari kolaborasi anak dan orang tua sebagai agen literasi digital yang dimaksud dalam penelitian ini. Karena *sharenting* umumnya lebih mengarah pada pengungkapan informasi pribadi anak dan kegiatan sehari-hari anak. Meskipun begitu, orang tua sebagai pihak yang dianggap memiliki pemahaman lebih terkait literasi digital dan *parenting* ini harus menyertakan etika dan mempelajari hak privasi bagi anak di media sosial. Dalam pembuatan konten digital, orang tua harus memahami jika anak sedang tidak ingin untuk membuat konten, tidak menyebarkan info yang membahayakan bagi anak, mempelajari kebijakan privasi, serta perlu mempertimbangkan dampak dari konten yang hendak dibagikan (Leonard, 2020).

## **SIMPULAN**

Selama ini, ada setidaknya dua hal yang kerap dilakukan orang tua dalam menghindarkan anak dari pengaruh buruk internet dan jejaring sosial yaitu membatasi waktu anak dalam mengakses internet dan menggunakan gawai, serta memblokir konten dewasa. Kedua cara tersebut identik dengan pola otoriter orang tua untuk membatasi ruang gerak anak di dunia digital. Bukan berarti itu buruk dan tidak benar untuk dilakukan, semua kembali lagi pada budaya keluarga masing-masing dan tidak semuanya cocok untuk diterapkan di seluruh keluarga namun nampaknya orang tua mulai perlu untuk mencari alternatif lain yang lebih memfokuskan anak pada pengaruh positif yang akan di dapatkan anak melalui teknologi digital tersebut.

Pada akhirnya kajian ini mengacu pada salah satu konsep yang dihadirkan (Livingstone, 2009) terkait literasi digital dimana *content creation* menjadi hal yang penting menurutnya karena tak ada yang dapat mengetahui lebih dalam terkait konten di internet kecuali pernah mengalami sendiri bagaimana memproduksi konten tersebut. Produksi konten memang tidak banyak dibahas dalam beberapa literatur literasi digital maka dari itu, kajian ini berusaha mencari ruang dari beberapa penelitian terkait literasi yang selama ini ada.

Penelitian ini juga berkontribusi terhadap penelitian literasi yang lebih menonjolkan sisi positif dari penggunaan teknologi digital karena kita ketahui bersama teknologi sebenarnya tidak bisa kita hindari begitu saja karena kita akan semakin tertinggal jika tidak beradaptasi maka kita perlu pola terbaik untuk mendorong anak

untuk mendapatkan manfaat yang sebanyak-banyaknya sebagai pengguna. Adapun pola *parenting style* yang menjadi acuan dalam kajian ini adalah gabungan dari *parenting confidence*, *permissive parenting*, dan *participant-centred techniques*. Ini diharapkan akan mendorong orang tua untuk tetap percaya diri untuk memberikan pengalaman berdigital pada anaknya dengan baik sehingga anak mendapatkan efek positif dari penggunaan teknologi tersebut. Kemudian, orang tua tidak perlu menerapkan aturan yang sangat otoriter terhadap anak namun tetap mendorong anak untuk mendapatkan *knowledge* yang terbaik dan terakhir memberikan anak ruang partisipasi yang dapat membuatnya belajar mengeksresikan diri tentang gagasan, dan ide yang dimilikinya.

Dengan bersama membuat konten kreatif maka agen dalam aktivitas ini adalah orang tua itu sendiri dan anak sebagai agen untuk teman seusianya. Ini mungkin menjadi hal baru dimana anak juga dapat menjadi agen dengan memberikan informasi yang positif serta pengetahuan dan pengalaman baru bagi anak-anak lainnya yang menjadi penonton konten yang dibuatnya. Pada akhirnya, setidaknya ada 7 hal yang dapat tercipta dari aktivitas pembuatan konten kreatif antara orang tua dan anak yaitu (1) kecakapan dalam hal teknologi digital, (2) orang tua menyeimbangkan dunia anak baik maya maupun nyata, (3) mengasah kreativitasnya dalam membuat konten, (4) terjalin interaksi antara orang tua dan anak, (5) mendorong anak untuk mendapatkan hak partisipatif mereka, (6) memfasilitasi anak lain di luar keluarga mereka untuk mendapatkan konten positif, dan (7) memberikan tambahan *knowledge* pada anak lain.

## REFERENSI

- Art for Kids Hub. (2022, May 13). How to Draw a Strawberry Monster Folding Surprise. Art for Kids Hub.  
<https://www.youtube.com/watch?v=sX07sYtQcrw>
- Fridha, M., Palupi, T., & Irawan, R. E. (2020). Eksploitasi Anak Melalui Akun Instagram (Analisis Wacana Kritis PRraktek Sharenting oleh Selebgram Ashanty & Rachel Venya). *Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 12(1).
- Hapsari, O. P., Prasasti, R., & Finaka, A. W. (2017, October 6). Manfaat Teknologi Digital Bagi Pendidikan Anak. *Indonesiabaik.Id*. <https://indonesiabaik.id/infografis/manfaat-teknologi-digital-bagi-pendidikan-anak-1>
- Kurnia, N., Wendratama, E., Adiputra, W. M., & Poerwaningtias, I. (2017). *Literasi Digital Keluarga : Teori dan Praktik Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak dalam Berinternet*. Gadjah Mada University Press.
- Leonard, C. (2020, September 21). Sharenting: Tren Membagikan Konten Gemas Anak yang Berpolemik. *Remotivi*. <https://www.remotivi.or.id/mediapedia/633/sharenting-tren-membagikan-konten-gemas-anak-yang-berpolemik>
- Leung, L., & Lee, P. S. N. (2012). The influences of information literacy, internet addiction and parenting styles on internet risks. *New Media and Society*, 14(1), 117–136. <https://doi.org/10.1177/1461444811410406>
- Liberati, A., Altman, D. G., Tetzlaff, J., Mulrow, C., Gøtzsche, P. C., Ioannidis, J. P. A., Clarke, M., Devereaux, P. J., Kleijnen, J., & Moher, D. (2009). The PRISMA statement for reporting systematic reviews and meta-

- analyses of studies that evaluate healthcare interventions: explanation and elaboration. *BMJ (Clinical Research Ed.)*, 339. <https://doi.org/10.1136/bmj.b2700>
- Livingstone, S. (2009). The changing nature and uses of media literacy. LSE Research Online. <http://www.lse.ac.uk/collections/media@lse/whoswho/Sonia.Livingstone.htm>
- Marsh, J., Hannon, P., Lewis, M., & Ritchie, L. (2017). Young children's initiation into family literacy practices in the digital age. *Journal of Early Childhood Research*, 15(1), 47–60. <https://doi.org/10.1177/1476718X15582095>
- Noonan, C. (2012). Deconstructing Definitions: Repositioning Technological Access & Literacy within Agent Ability. *Journal of Literacy and Technology*, 58(3).
- Persada, K. B., Finaka, A. W., & Paolo, B. (2017, October 16). Lindungi Anak dari Bahaya Pornografi Online. *Indonesiabaik.Id*. <https://indonesiabaik.id/infografis/lindungi-anak-dari-bahaya-pornografi-online>
- Konvensi Hak-Hak Anak, (1989). <https://www.balitbangham.go.id/po-content/peraturan/Konvensi%20Hak-Hak%20Anak.pdf>
- Plowman, L., McPake, J., & Stephen, C. (2008). Just picking it up? Young children learning with technology at home. *Cambridge Journal of Education*, 38(3), 303–319. <https://doi.org/10.1080/03057640802287564>
- Potter, W. J. (2014). Guidelines for Media Literacy Interventions in the Digital Age \*. In *Medij. istraž. (god (Vol. 20, Issue 2))*.
- Rahmania, A., Cahyanto, A., & Destarina, Y. (2010). *Internet Sehat*. Penebar Plus.
- Rogers, R., Labadie, M., & Pole, K. (2016). Balancing voice and protection in literacy studies with young children. *Journal of Early Childhood Literacy*, 16(1), 34–59. <https://doi.org/10.1177/1468798414554632>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- The LetsPlay Family. (2017, March 29). Mainan Pasir Ajaib. The LetsPlay Family. <https://www.youtube.com/watch?v=whlMy2JvQg8>
- Tranfield, D., Denyer, D., & Smart, P. (2003). Towards a Methodology for Developing Evidence-Informed Management Knowledge by Means of Systematic Review. *British Journal of Management*, 14, 207–222.
- Triastuti, E., Prabowo, D. A. I., & Nurul, A. (2017). *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial bagi Anak dan Remaja*. Pusat Kajian Komunikasi FISIP Universitas Indonesia.
- Watkins, J. (2008). Digital Literacy and Cultural Institutions. *Australian and New Zealand Communication Association Ltd*, 128(1), 121–127. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1329878X0812800115>
- Wendratama, E., & Kurnia, N. (2017). *Yuk, Temani Anak Berinternet: Panduan Orangtua Mendampingi Anak Berinternet*. Program Studi Magister Ilmu Komunikasi UGM.
- Wong, Y. C., Ho, K. M., & Chen, H. (2015). Internet Supervision and Parenting in the Digital Age: The Case of Shanghai. *The Open Family Studies Journal*, 7(2), 112–123.