

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini berpengaruh pada gerakan sosial anak muda ke arah digital. U-Report Indonesia, program diinisiasi oleh UNICEF merupakan salah satu contoh bagaimana teknologi digital yang digunakan oleh kaum muda untuk gerakan sosial sejak tahun 2015, saat ini berjumlah 679.232. Penelitian ini fokus pada bagaimana “Strategi Gerakan Sosial Digital UNICEF dalam Mempengaruhi Anak Muda melalui U-Report Indonesia di Tengah Isu Permasalahan Anak”. Penelitian ini menggunakan dua teori dalam menganalisis data yang ditemukan.

Pertama, teori klub model Buchannan, U-Report Indonesia dilihat dari sudut pandang klub digital bagi anak muda. Kedua, teori mobilisasi sumber daya McCharty, menganalisis strategi manajemen keanggotaan U-Report Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan proses analisis data dengan pendekatan triangulasi jenis pengamat. Sedangkan informan yang berhasil diwawancarai adalah tiga anggota manajemen UNICEF dan lima anggota U-Report Indonesia.

UNICEF menerapkan beberapa strategi untuk menciptakan U-Report sebagai klub anak muda. Pertama, menggunakan *branding* UNICEF untuk menarik perhatian. Kedua, kesepakatan aturan ditentukan oleh UNICEF. Ketiga, fokus pada gerakan sosial digital yang eksklusif dan sukarelawan. Keempat, gerakan sosial yang dilakukan melalui ragam platform digital. Kelima, untuk mengembangkan kualitas dan kuantitas anggota melalui pembentukan Duta U-Report serta bekerjasama dengan beragam mitra. Keenam, membantu legitimasi anggota melalui program dan publikasi. Ketujuh, monitoring kegiatan anggota melalui Google Drive dan *transfer knowledge*. Kedelapan, apresiasi untuk anggota yang aktif. Kesembilan, tidak membebankan kewajiban material kepada anggota. Dampak dari strategi tersebut membawa partisipasi anak muda pada pembentukan solusi di tengah permasalahan anak. UNICEF juga menambahkan wawasan lokal maupun global dan kepercayaan diri berpendapat bagi para anggota.

**Kata Kunci:** *Gerakan Sosial Digital, Anak Muda, U-Report Indonesia, UNICEF, Strategi*

## **ABSTRACT**

*Currently, technological developments influence the social movements of young people towards digital. As a program initiated by UNICEF, U-Report Indonesia is one example of how digital technology has been used by young people for social movements since 2015 and currently has 679,232 members. Based on the data, this research focuses on how "UNICEF's Digital Social Movement Strategy in Influencing Young People through U-Report Indonesia in the Middle of Children's Problems". This study uses two theories in analysing the data found.*

*First, the theory of Buchannan's club model, U-Report Indonesia is seen from the point of view of a digital club for young people. Second, McCharty's resource mobilisation theory analyses U-Report Indonesia's membership management strategy. This study uses descriptive qualitative methods and data analysis processes with a triangulation approach to observer types. Meanwhile, the successfully interviewed informants were three members of UNICEF management and five members of U-Report Indonesia.*

*UNICEF implemented several strategies to create U-Report as a youth club. The first is using UNICEF branding to attract attention. Second, the regulatory agreement is determined by UNICEF. The third is to focus on exclusive and volunteer digital social movements. Fourth, the social movement is carried out through various digital platforms. Fifth, to develop the quality and quantity of members by establishing U-Report Ambassadors and collaborating with multiple partners. Sixth, it helps members legitimise through programs and publications. Seventh, monitoring member activities through Google Drive and transfer of knowledge. Eighth, appreciation for active members. Ninth, not to impose material obligations on members. The impact of this strategy has brought the participation of young people in the formation of solutions in the midst of children's problems. UNICEF also adds local and global insights and opinion confidence for all members.*

**Keyword:** *Digital Social Movement, Young People, U-Report Indonesia, UNICEF. strateg*