

KEKERASAN DIGITAL: BENTUK, DAMPAK, PENCEGAHAN, DAN PENANGANNYA



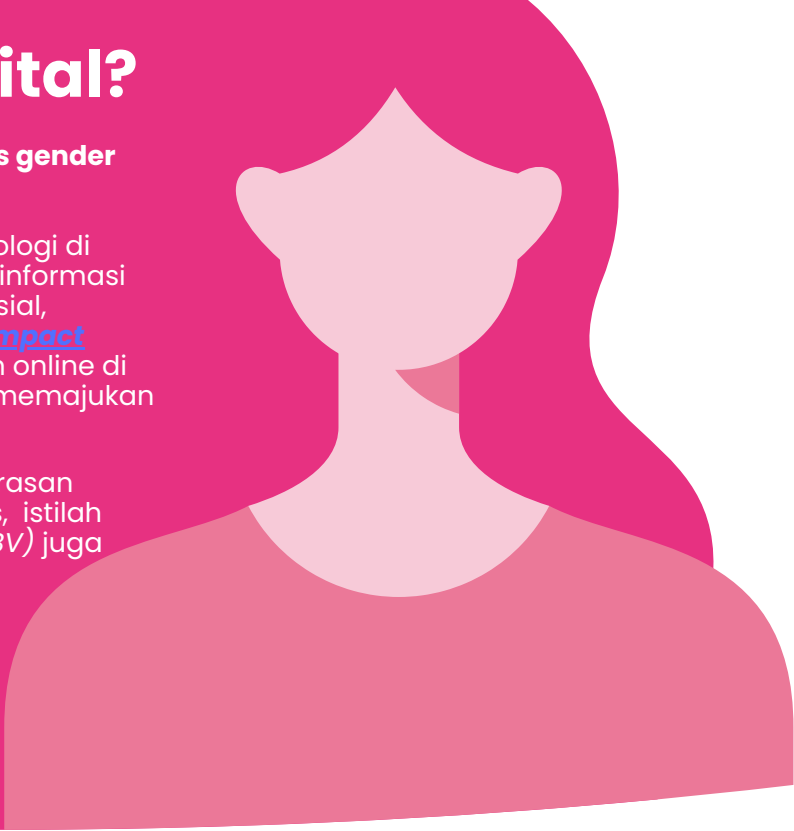
Apa itu Kekerasan Digital?

Kekerasan digital adalah bentuk kekerasan berbasis gender yang terjadi di ruang digital.

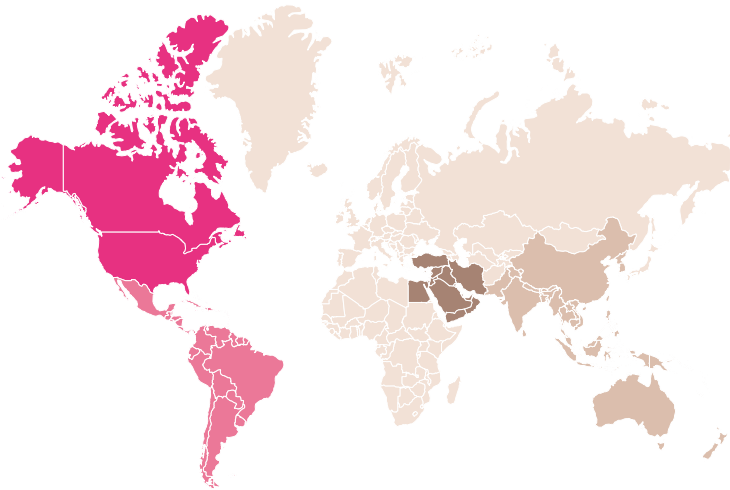
Ruang digital mengacu pada ruang daring atau teknologi di mana orang terhubung, berkomunikasi, dan bertukar informasi melalui berbagai platform digital, termasuk media sosial, jaringan, dan sistem data. [The UN's Global Digital Compact \(GDC\)](#) menggambarkan ruang digital sebagai wadah online di mana individu saling menghormati, melindungi, dan memajukan hak asasi manusia.

Di Indonesia, istilah yang banyak dipakai adalah kekerasan berbasis gender online (KBGO). Dalam bahasa Inggris, istilah *technology-facilitated gender-based violence (TF-GBV)* juga lazim dipakai.

Kekerasan ini dilakukan terhadap seseorang berdasarkan gendernya, oleh satu atau lebih individu, serta dapat dibantu, diperparah, atau diperluas melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk media sosial.



Hampir **2 dari 3** perempuan di seluruh dunia telah mengalami kekerasan digital. Secara global, **85%** perempuan telah menyaksikan kekerasan digital dilakukan terhadap perempuan lain, dengan variasi signifikan antar wilayah :



Amerika Utara & Eropa

7 dari 10



Asia Pasifik

8 dari 10



Amerika Latin

9 dari 10



Timur Tengah

>10



Sumber: UNFPA, Technology-facilitated Gender-based Violence: Making All Spaces Safe (New York, 2021).

5W dari Kekerasan Digital

WHAT (APA)?

Ada lebih dari 40 bentuk kekerasan digital: pelecehan daring, ujaran kebencian, penyalahgunaan berbasis gambar, perundungan siber, *doxing*, ancaman kekerasan fisik maupun seksual, dan lainnya.

WHERE (DI MANA)?

Kekerasan digital dapat terjadi di mana saja, sebagai contoh, melalui: email kantor, cuitan politik, rumah/tempat tinggal (misalnya memantau ponsel atau membagikan foto intim tanpa persetujuan), ruang publik (misalnya mengakses gambar atau informasi pribadi secara ilegal melalui *AirDrop* atau *Bluetooth*), perangkat pelacak lokasi di mobil, dan banyak lagi.

WHO (SIAPA)?

Siapa yang melakukan?

Kekerasan digital dapat dilakukan oleh individu (orang asing/pasangan/rekan yang dikenal sebelumnya), kelompok, komunitas, organisasi, pemerintah, atau gerakan yang terorganisir.

Siapa yang Paling Berisiko?

Perempuan termasuk anak perempuan, remaja, dan dewasa, terutama mereka yang secara historis mengalami penindasan dan diskriminasi, merupakan kelompok paling rentan terhadap kekerasan digital. Perempuan dengan disabilitas serta perempuan yang aktif di ruang publik juga termasuk kelompok yang berisiko tinggi, karena sering menghadapi bentuk diskriminasi yang saling beririsan.

WHEN (KAPAN)?

Kekerasan digital dapat terjadi pada siapa saja, tanpa memandang usia, dan muncul dalam berbagai bentuk sepanjang hidup seseorang.

Kekerasan digital dapat dialami bahkan oleh anak usia 9–14 tahun. [Survei Pengalaman Hidup Perempuan Nasional 2024](#) menunjukkan bahwa perempuan muda usia 15–19 tahun merupakan kelompok paling rentan terhadap kekerasan berbasis gender online (KBGO), seiring dengan tingginya intensitas penggunaan media sosial.

WHY (MENGAPA)?

Kekerasan berbasis gender berakar pada ketimpangan kekuasaan antara laki-laki/anak laki-laki dengan perempuan/anak perempuan, serta kelompok tertindas lainnya. Kekerasan digital merupakan cerminan dari norma gender yang tidak setara, yang terus bertahan di masyarakat dan kembali direproduksi di ruang digital.

Informasi lebih lanjut terkait kekerasan digital yang disebutkan di atas dapat ditemukan pada halaman bagian **"Mengenal Bentuk-Bentuk Kekerasan Digital."**

Kontinum Daring – Luring dari Kekerasan Digital

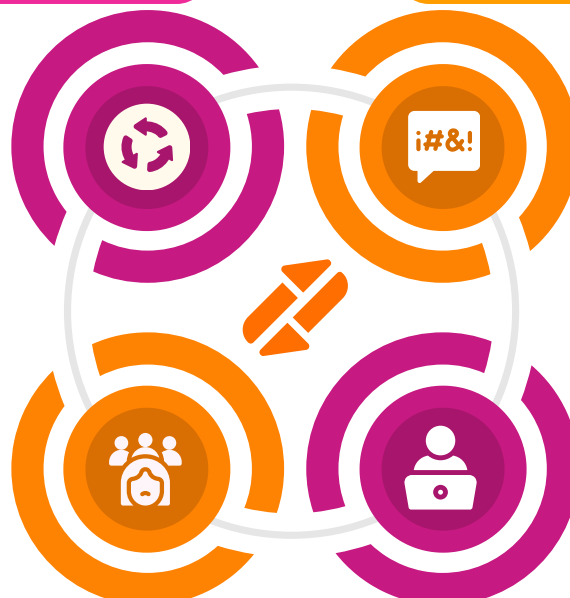


Kekerasan digital sering terjadi dalam sebuah kontinum, di mana tindakan yang dimulai di ruang digital dapat berujung pada kekerasan berbasis gender di dunia nyata, dan sebaliknya.

Kekerasan daring dan ujaran kebencian memperburuk, memicu, serta mendorong kekerasan luring dalam bentuk pembunuhan berbasis “kehormatan”, serangan terhadap tokoh publik perempuan, penguntitan, termasuk juga penggunaan teknologi untuk memikat dan merekrut ke dalam berbagai bentuk perdagangan seks serta kekerasan fisik lainnya.

KONTINUM

DARING KE LURING



LURING KE DARING

Pasangan yang bersikap abusif menggunakan teknologi untuk mengendalikan, menguntit, memantau, melacak, dan mengawasi aktivitas digital maupun langsung terhadap perempuan.

DUNIA DARING ITU NYATA

Sifat kekerasan digital yang publik, meresap, berulang, dan mudah menyebar serta kaitannya dengan kekerasan fisik menimbulkan trauma psikologis seperti ketakutan, kecemasan, dan stres bagi para penyintas.

Kekerasan Digital dan Interseksionalitas



“Sebanyak 85% perempuan di seluruh dunia pernah mengalami atau menyaksikan kekerasan digital terhadap perempuan lain.”

Sumber: Economist Intelligence Unit, 2020 (studi ini hanya mencakup responden berusia 18 tahun ke atas).



“Sebanyak 57% perempuan mengalami penyalahgunaan atau penyalahartian video maupun gambar mereka secara daring.”

Sumber: Economist Intelligence Unit (EIU).



“Sebanyak 96% video *deepfake* daring berbentuk pornografi, dan seluruhnya menampilkan perempuan.”

Sumber: Sensity AI.

Interseksionalitas merujuk pada gagasan bahwa setiap individu memiliki serangkaian identitas yang saling beririsan, yang secara keseluruhan memengaruhi pengalaman dan peluang mereka dalam mengalami kekerasan digital.

AGAMA



12% orang menjadi sasaran kekerasan digital karena agama mereka¹

RAS



20% dari semua unggahan yang merujuk pada perempuan kulit hitam di media sosial bersifat sangat toksik³



81% jurnalis perempuan kulit hitam mengalami kekerasan digital, dibandingkan dengan 64% jurnalis perempuan kulit putih²



37% anak perempuan dari kelompok etnis minoritas yang dilecehkan secara daring menyatakan hal itu terjadi karena etnisitas mereka⁴

USIA



75% anak perempuan berusia 13–24 tahun pernah mengalami konten berbahaya secara daring⁵



Lebih dari 80% anak perempuan berusia 13–24 tahun pernah melihat atau menerima gambar/video seksual yang tidak diinginkan atau menerima pesan seksual yang tidak pantas secara daring⁵

Referensi

1. Suzie Dunn, Tracy Vaillancourt, and Heather Brittain, Supporting Safer Digital Spaces (Centre for International Governance Innovation, Canada, 2023)
2. Julie Posetti dan lainnya, The Chilling: Global Trends in Online Violence Against Women Journalists (Paris, UNESCO, 2021)
3. Glitch, The Digital Misogynoir Report (London, 2023)
4. Plan International, Free to be Online? Girls' and Young Women's Experiences of Online Harassment (London, 2020)
5. Plan International dan CNN As Equals, Building Digital Resilience (London, 2024)

Mengenali Bentuk-Bentuk Kekerasan Digital

Pelecehan Daring (*Online Harassment*)



Penggunaan teknologi dan/atau saluran komunikasi digital untuk terus-menerus menghubungi, mengganggu, mengancam, menakuti, menyerang, dan melecehkan seseorang.

Perundungan Siber (*Cyberstalking*)



Penggunaan teknologi untuk memantau dan menguntit aktivitas seseorang, baik secara langsung (*real-time*) maupun secara historis.

Penyalahgunaan Teknologi Berbasis Gambar (*Image-Based Abuse*)



Penggunaan gambar untuk memaksa, mengancam, melecehkan, merendahkan, atau menyalahgunakan seseorang. *Deepfakes* dan citra seksual non-konsensual yang dibuat menggunakan AI (*Artificial Intelligence*) merupakan bentuk penyalahgunaan teknologi berbasis gambar.

Doxxing



Pengungkapan informasi pribadi tanpa persetujuan, yang memungkinkan penargetan fisik atau upaya merusak reputasi/kredibilitas seseorang.



Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik

Penggunaan teknologi komunikasi, seperti telepon seluler, email, media sosial, ruang obrolan, atau aplikasi kencan daring, untuk melakukan atau memfasilitasi kekerasan atau pelecehan seksual.



Rekrutmen atau Pancingan (*Recruitment or Luring*)

Teknologi yang digunakan untuk memancing penyintas ke dalam situasi berbahaya atau untuk memfasilitasi serangan fisik maupun seksual secara langsung.



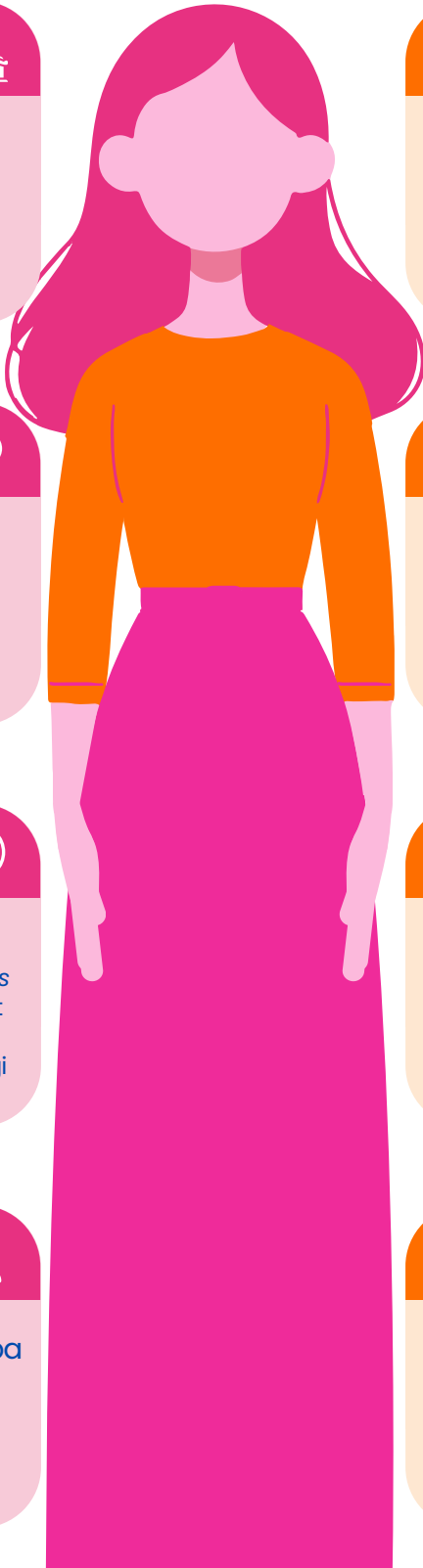
Peretasan (*Hacking*)

Penggunaan teknologi untuk mendapatkan akses ilegal atau tidak sah ke target sistem atau sumber daya untuk memperoleh informasi pribadi, mengubah/modifikasi informasi, mencemarkan nama baik penyintas, dan/atau melancarkan kekerasan terhadap organisasi perempuan.



Ujaran Kebencian (*Hate Speech*)

Segala bentuk komunikasi dalam ucapan, tulisan, atau perilaku yang menyerang atau menggunakan bahasa merendahkan/diskriminatif yang merujuk pada seseorang atau kelompok berdasarkan identitas mereka.



Perilaku dan Modus Kekerasan Digital

KEKERASAN OLEH PASANGAN* (PARTNER VIOLENCE)



*Pasangan dan mantan pasangan

FISIK

Penggunaan perangkat pintar untuk melukai; penggunaan perangkat pelacak untuk menguntit atau menemukan lokasi; distribusi gambar yang memicu kekerasan berbasis "kehormatan".

PSIKOLOGIS

Mengirim pesan secara obsesif/terus-menerus; menggunakan aplikasi untuk memantau lokasi pasangan dengan cara yang mengontrol.

EKONOMI

Meretas perangkat untuk memperoleh gambar atau informasi guna memeras atau mengancam pasangan saat ini maupun mantan pasangan.

SEKSUAL

Memaksa pasangan saat ini atau mantan untuk melakukan tindakan seksual di depan kamera sebagai syarat mendapatkan bayaran.

KEKERASAN OLEH NON-PASANGAN (NON-PARTNER VIOLENCE)



FISIK

Penggunaan teknologi untuk merekrut perempuan dan anak perempuan ke dalam perdagangan manusia, perkawinan anak, atau perbudakan seksual.

PSIKOLOGIS

Ancaman kekerasan seksual untuk menimbulkan rasa takut; mengirim gambar atau konten seksual tanpa diminta.

EKONOMI

Sextortion (pemaksaan atau pemerasan seksual) dengan mengancam akan menyebarkan gambar atau informasi pribadi.

SEKSUAL

Menggunakan aplikasi kencan atau alat digital lainnya untuk mendapatkan akses ke seseorang dengan tujuan melakukan kekerasan seksual; *upskirting* (mengambil gambar bagian tubuh seseorang tanpa izin, biasanya di bawah pakaian utama).

Dampak Negatif Kekerasan Digital:



Kerugian finansial



Pencemaran nama baik dan reputasi



Masalah keamanan personal di ruang digital dan dunia nyata



Trauma psikologis



Tidak adanya privasi



Peningkatan ketidaksetaraan gender



Femisida (pembunuhan berbasis gender terhadap perempuan)



Penguatan stereotip gender negatif oleh AI

Menguatkan Sistem, Kebijakan, dan Layanan Kekerasan Digital Melalui Data, Informasi, dan Cerita



LAYANAN

- Menunjukkan berapa banyak orang, dan siapa saja, yang mengakses layanan khusus kekerasan digital dibandingkan layanan lain (hukum, kesehatan, dsb.)
- Mendokumentasikan jalur rujukan menuju dukungan khusus bagi penyintas kekerasan digital.
- Menginventaris respons perusahaan teknologi terhadap laporan kekerasan digital, termasuk kecepatan dan jenis responsnya.
- Mendapatkan pengetahuan dan pembangunan kapasitas bagi penyedia layanan dalam mendukung penyintas kekerasan digital.
- Mendokumentasikan siapa yang mencari bantuan serta menyoroti kebutuhan layanan kekerasan digital.

HUKUM/KEBIJAKAN

- Memahami kebijakan dan kerangka regulasi terkait kekerasan terhadap perempuan/anak perempuan serta kekerasan gender berbasis online.
- Menganalisis kerangka regulasi dan respons pada berbagai tingkat implementasi di nasional dan daerah.
- Memberikan hak dan pelayanan sesuai kebijakan dan kerangka regulasi terhadap penyintas kekerasan digital.
- Mengidentifikasi kebutuhan lembaga terkait untuk pelatihan bagi penyedia layanan bantuan kekerasan digital.
- Memberikan informasi terkait akses layanan bagi penyintas sesuai kerangka regulasi.



Sumber

University of Melbourne dan UNFPA, Measuring Technology-facilitated Gender-based Violence: A Discussion Paper (2023).

Menguatkan Sistem, Kebijakan, dan Layanan Kekerasan Digital Melalui Data, Informasi, dan Cerita (lanjutan)

DATA DAN INFORMASI

- Menyediakan data tren untuk keperluan advokasi dan perumusan kebijakan terkait kekerasan terhadap perempuan/anak perempuan, dan kekerasan digital.
- Menyediakan definisi dan klasifikasi bentuk-bentuk kekerasan digital sebagai bagian dari pengetahuan dasar bagi staf penyedia layanan.
- Menyampaikan informasi, data kasus, dan demografi mengenai kekerasan digital yang relevan dan berguna bagi staf tenaga layanan.
- Memberikan pemahaman mengenai keterkaitan (interseksionalitas) antara kekerasan digital dan bentuk kekerasan atau peristiwa lain yang saling berhubungan.
- Menyusun rekomendasi strategis untuk memastikan pendokumentasian dan analisis hasil survei terhadap penyintas muda (di bawah 15 tahun) dilakukan secara lebih sistematis dan berkelanjutan.



CERITA DAN SUARA PENYINTAS

- Menangkap informasi dan deskripsi serta interaksi antara kekerasan “daring” dan “luring” sebagai sebuah kontinum. Hal ini termasuk juga konsekuensi dan dampak khususnya yang berujung pada kekerasan fisik terhadap perempuan/anak perempuan dan bentuk baru kekerasan digital.
- Mendokumentasikan strategi yang digunakan penyintas untuk tetap aman atau mencegah kekerasan, mengelola dampak pribadi kekerasan digital, serta siapa yang mengakses layanan bantuan dan menerima bantuan beserta pengalamannya.
- Menunjukkan bagaimana dan mengapa penyintas kekerasan digital merespons atau melaporkan kasusnya.
- Memberikan pandangan dari sisi penyintas terkait pentingnya teknologi dan ruang digital yang aman dan etis.



Sumber

University of Melbourne dan UNFPA, Measuring Technology-facilitated Gender-based Violence: A Discussion Paper (2023).

Desain Teknologi yang Aman dan Etis adalah Kunci untuk Mengurangi Kekerasan Digital



PRIVASI

Mengintegrasikan privasi ke dalam spesifikasi desain teknologi informasi, praktik organisasi, dan arsitektur sistem jaringan untuk mencapai perlindungan sekuat mungkin.



KEAMANAN

Merancang kontrol untuk mencegah penyalahgunaan aplikasi oleh pihak yang berniat jahat: sebuah proses proaktif dan penting yang mencakup perencanaan, pemantauan, serta adaptasi terhadap ancaman siber yang terus berubah.

KESELAMATAN



Menempatkan keselamatan pengguna sebagai pusat dari pengembangan produk digital dan teknologi, dengan mengakui potensi risiko dan dampak berbahaya di ruang digital.

TIGA PRINSIP UTAMA



Tanggung jawab penyedia layanan



Pemberdayaan pengguna



Transparansi dan akuntabilitas

UJARAN
KEBENCIAN

DOXXING



Potensi Penggunaan Teknologi yang Aman dan Etis untuk Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Digital



Meningkatkan kesetaraan gender dan menutup kesenjangan digital berbasis gender

Memfasilitasi penyampaian serta meningkatkan kualitas layanan

Meningkatkan kapasitas di masa depan untuk menciptakan teknologi yang lebih baik dalam menangani kekerasan berbasis gender

Memfasilitasi penelitian serta memperkuat bukti, temuan, dan wawasan yang andal



Meningkatkan akses terhadap informasi dan layanan

Memperkuat norma sosial dan gender yang lebih positif

Memerangi kekerasan berbasis gender

Kita Semua Bisa Berperan dalam Mengakhiri Kekerasan Digital melalui Berbagai Aksi Kolektif dan Kolaboratif dari Berbagai Kelompok dan Pemangku Kepentingan



Masyarakat Sipil

Organisasi masyarakat sipil dan gerakan yang fokus pada hak digital, kesetaraan gender, isu pemuda dapat mendorong advokasi serta meminta pertanggungjawaban pemangku kepentingan lain (misalnya pemerintah dan perusahaan teknologi).



Perusahaan Teknologi Skala Besar

Perusahaan dapat mengambil pendekatan proaktif terhadap kekerasan digital dengan meningkatkan keamanan, privasi, dan fitur perlindungan pengguna, termasuk desain yang berbasis perspektif penyintas, serta merespons cepat laporan pengguna.



Sekolah dan Universitas

Lembaga pendidikan seperti sekolah dan universitas dapat mengintegrasikan isu kekerasan digital dalam program perlindungan dan pendidikan, memberikan tips keamanan digital bagi siswa, serta melatih guru dan staf agar mampu mengenali dan merespon kekerasan digital.



Perusahaan Teknologi berbasis Komunitas

Perusahaan teknologi akar rumput yang dekat dengan komunitas dapat membantu mengembangkan produk teknologi yang lahir dari, oleh, dan untuk kebutuhan masyarakat, termasuk inovasi untuk menangkal pihak-pihak yang berpotensi menyalahgunakan teknologi.



Komunitas/Institusi sebagai Pemberi Layanan Dukungan

Layanan berbasis penyintas seperti institusi sosial, kepolisian, lembaga hukum, dan kesehatan dapat dilatih untuk mengenali dan membantu penyintas kekerasan digital.



Praktisi Teknologi

Semakin banyak praktisi teknologi memahami kekerasan digital dan mengadvokasi desain yang inklusif, produk teknologi yang dihasilkan akan lebih aman, etis, dan bermanfaat bagi perempuan dan anak perempuan.



Pemberi Kerja

Pemberi kerja dapat mengambil tanggung jawab dengan melatih karyawan, membuat prosedur perlindungan, serta membangun jaringan dukungan bagi karyawan yang mengalami kekerasan digital.



Lembaga Penelitian

Lembaga penelitian dapat memperkuat basis bukti untuk memahami kekerasan digital dalam konteks dan identitas yang berbeda, sekaligus memperluas pemahaman isu interseksionalitas.



Individu

Kita bisa mendukung perempuan dan anak perempuan dengan menggunakan teknologi secara aman, terlibat dalam aksi komunitas, serta mendukung keluarga, teman, dan kolega yang mengalami kekerasan digital.



Lembaga Hukum & Pembuat Kebijakan

Hukum domestik dan internasional dapat mengatur serta mengkriminalisasi kekerasan digital, membantu membangun ruang digital yang aman bagi perempuan, serta meminta pertanggungjawaban pelaku.

UNFPA terus Berkomitmen untuk Mengakhiri Kekerasan Digital



INTEGRASI KE DALAM SISTEM RESPON KEKERASAN TERHADAP PEREMPUAN/ANAK PEREMPUAN

UNFPA melalui program Women at the Center Project (WAC) mengembangkan alat dan program pelatihan bagi penyedia layanan kekerasan terhadap perempuan/anak perempuan di garda depan untuk memastikan layanan respon yang berpusat pada penyintas kekerasan digital di konteks kemanusiaan, perdamaian, dan pembangunan. Termasuk juga integrasi ke dalam sistem manajemen kasus kekerasan terhadap perempuan/anak perempuan.



ADVOKASI

Pada tahun 2021, UNFPA meluncurkan kampanye *global bodyright* yang sukses untuk meningkatkan visibilitas dan akuntabilitas terkait otonomi tubuh dan kekerasan berbasis gambar. UNFPA mengakui dan terus memperkuat peran organisasi masyarakat sipil, aktivis, dan akademisi.



TEKNOLOGI AMAN DAN ETIS

UNFPA telah mengembangkan Panduan Penggunaan Teknologi yang Aman dan Etis untuk Menangani Kekerasan terhadap Perempuan/Anak Perempuan dan Praktik Berbahaya, guna menjembatani kesenjangan antara praktisi kekerasan terhadap perempuan/anak perempuan dan pengembang teknologi dalam mencegah penyalahgunaan teknologi.



HUKUM DAN KEBIJAKAN

UNFPA bekerja sama dengan pemerintah, masyarakat sipil, dan akademisi untuk mendorong reformasi hukum dan kebijakan yang efektif, berbasis hak asasi manusia, serta berpusat pada penyintas untuk menangani kekerasan digital.



PEMBANGUNAN JEJARING

UNFPA bermitra dengan organisasi masyarakat sipil, organisasi yang bergerak pada hak digital dan kekerasan terhadap perempuan/anak perempuan, lembaga pemerintah, perusahaan teknologi, keamanan siber, serta akademisi untuk memajukan agenda kekerasan digital.



RISET

Di banyak konteks dan wilayah, Inisiatif [kNOwVAWdata](#) dan Sistem Manajemen Informasi Kekerasan terhadap Perempuan/Anak Perempuan (**GBVIMS**) dari UNFPA telah mendukung penelitian yang etis dan aman untuk mengetahui sejauh mana dampak kekerasan digital.



PROGRAM PENCEGAHAN

UNFPA bekerja mencegah kekerasan dengan mengatasi norma sosial dan gender berbahaya yang mendasari serta mengintegrasikan modul tentang keamanan daring dan kekerasan ke dalam program pelatihan dan pendidikan, termasuk bagi remaja dan kaum muda.



PERTEMUAN

UNFPA memimpin Simposium Global Tahunan untuk Kekerasan Digital. UNFPA juga menjadi salah satu ketua bersama Komite Pengarah Kelompok Penasihat untuk Kemitraan Global Mengatasi Pelecehan dan Kekerasan Berbasis Gender Online.

Booklet edukasi terkait Kekerasan Digital ini dibuat oleh UNFPA Indonesia melalui proyek **Women at the Center (WAC) – PIHAK**, dan diadaptasi dari infografik UNFPA berjudul **Technology-Facilitated Gender-Based Violence (TFGBV)**

PIHAK berfokus pada; (1) Peningkatan kualitas layanan penanganan kasus kekerasan berbasis gender bagi perempuan dan anak perempuan penyintas kekerasan, (2) Peningkatan kesadaran publik, dan (3) Perluasan akses terhadap layanan penanganan kasus kekerasan berbasis gender bagi kelompok yang paling terpinggirkan.

Program Women at the Center (WAC) diluncurkan oleh UNFPA di Indonesia dan empat negara lain yakni Azerbaijan, El Salvador, Madagaskar, dan Zimbabwe dengan dukungan dari Takeda Pharmaceutical Company Ltd.

Di Indonesia, program ini dikenal dengan nama PIHAK, singkatan dari Perempuan Indonesia Hidup Tanpa Kekerasan. Kata pihak juga berarti "side" atau "berpihak," yang menegaskan pentingnya solidaritas dan dukungan seluruh pemangku kepentingan kepada penyintas kekerasan berbasis gender.

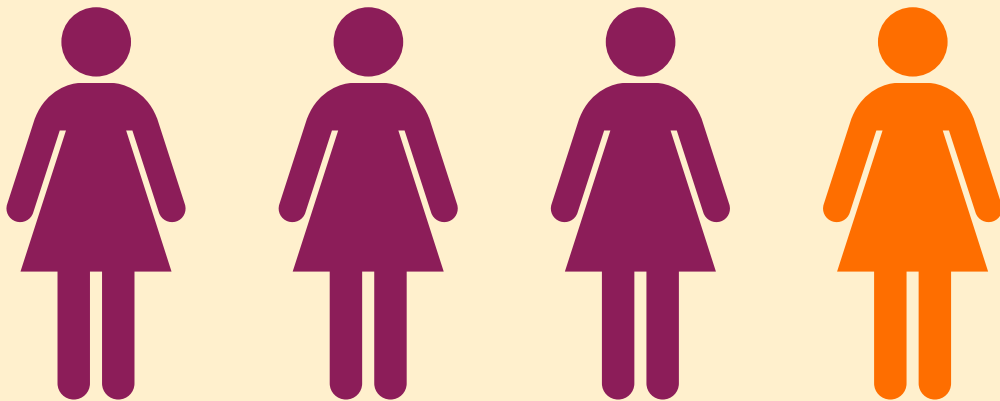
Program ini dilaksanakan secara nasional dan sub-nasional di empat kabupaten/kota di empat provinsi: Kabupaten Brebes (Jawa Tengah), Kabupaten Garut (Jawa Barat), Kabupaten Lombok Timur (Nusa Tenggara Barat), dan Kabupaten Serang (Banten).

Dalam pelaksanaannya, UNFPA bermitra dengan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA), Kementerian Kesehatan, Komnas Perempuan, serta Yayasan Pulih, bersama mitra lokal: Bakumdik (Serang), LPSDM (Lombok Timur), dan Fatayat NU (Brebes dan Garut).



1 DARI 4 PEREMPUAN

berusia **15-64 tahun** di Indonesia pernah mengalami kekerasan selama hidupnya



LAPOR SAPA 129!

Jika Anda melihat atau mengalami kekerasan, hubungi

**Hotline: 129/Whatsapp: 08 111 129 129 atau
UPTD PPA/P2TP2A terdekat di daerah Anda**

Kerahasiaan data Anda dijaga

Ikuti kami di media sosial!



@UNFPAIndonesia



indonesia.unfpa.org