

PENGARUH MEDIA KOMUNIKASI INTERNET TERHADAP POLA PERILAKU ANAK DI BAWAH 17 TAHUN**Syafruddin Ritonga¹, Wira Andhika²**¹Email: syafruddin.ritonga@yahoo.co.id

Jl. Kolam No 1 Kampus Universitas Medan Area-Prodi Ilmu Komunikasi-FISIPOL

²Email: wira_andhika@yahoo.co.id

Jl. Kolam No 1 Kampus Universitas Medan Area-Prodi Ilmu Komunikasi-FISIPOL

Diterima 29 Agustus 2012/ Disetujui 6 September 2012**Abstrak**

Penelitian ini ingin mengetahui pengaruh internet bagi anak di bawah 17 tahun. Ada efek positif, namun negatif internet. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kedua efek dan membuat remaja menjadi lebih memahami tentang internet untuk kesehatan mental mereka dan kehidupan sosial. Melalui metode deskriptif, peneliti membuat wawancara dengan remaja usia 14-17 yang mengakses internet di "Amal Bersih" di Amal St, Medan Sungal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola perilaku efek internet remaja, positif dan negatif. Remaja dapat mencari informasi, pengetahuan bahwa mereka belum menerima dari guru. Tapi internet juga memberikan efek negatif bagi remaja (pornografi, perjudian, dan kecanduan jaringan sosial). Melalui pemahaman yang lebih baik tentang pola perilaku remaja menggunakan internet akan menciptakan hubungan komunikasi yang lebih baik di kalangan remaja, orang tua, masyarakat, dan pemerintah.

Kata kunci: *Internet, Remaja, Pola perilaku*

Abstract

The research wants to explore the effect of internet for children under 17 years. There are positive yet negative effect of internet. This research aim is to describe both effects and make teenagers to be more understanding about internet for their mental health and social life. Through descriptive method, researcher make interview with teenagers age 14-17 who access internet in "Amal Net" in Amal St, Medan Sungal. The result of research shows that internet effects behavior pattern of teenagers, positively and negatively. Teenagers able to search information, knowledge that they have not received from teachers. But internet also give negative effect for teenagers (pornography, gambling, and addiction to social network). Through better understanding about pattern of teenagers behavior on using internet will create a better communication relation among teenagers, parents, society, and government.

Keywords: *Internet, Teenagers, Behavior pattern*

PENDAHULUAN

Internet adalah media yang mempermudah untuk mengakses informasi, gagasan, dan jaringan. Di beberapa kota besar di Indonesia, sudah mulai banyak sekolah yang menggunakan internet sebagai sarana penting dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa manfaat positif diterima pelajar pengguna internet seperti untuk penggalan informasi dan komunikasi. Namun di lain sisi, internet juga memiliki dampak negatif. Hal ini terkait dengan besarnya keingintahuan pelajar yang masih usia remaja. Inilah yang menyebabkan rasa tidak aman bagi para orang tua dan guru dalam memberikan kebebasan berinternet bagi para pelajar.

Dengan melihat pada gambaran permasalahan di atas, penelitian ini ingin melihat bagaimana pengaruh internet bagi para remaja, khususnya para pengguna internet di warung internet "Amal Net". Penelitian ini fokus untuk melihat frekwensi kunjungan penggunaan akses internet, situs-situs yang dikunjungi, jenis-jenis informasi yang diakses, dan motivasi yang mendorong para remaja dalam mengakses informasi tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan di bidang teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan perluasan internet agar pelajar dapat melek teknologi.

Fokus kajian penelitian ini adalah pengaruh internet terhadap pola perilaku anak di bawah usia 17 tahun. Penelitian ini hanya membatasi usia narasumber yang berusia 14 sampai 17 tahun. Masa ini dinilai paling menarik dan menantang dalam kehidupan remaja. Pada fase ini, remaja dalam proses pencarian identitas diri.

Hurlock mengatakan bahwa identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa perannya dalam

masyarakat. Berdasarkan hal ini maka para remaja sebenarnya memahami nilai-nilai dalam masyarakat dan mampu melaksanakannya untuk kemudian diinternalisasikan menjadi nilai-nilai kepribadian. Perkembangan ke arah ini tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan hanya melalui hubungan dan pergaulan dengan komponen-komponen yang lain (Erikson, 1964: 56).

Komponen-komponen lain yang berkontribusi terhadap pola perilaku remaja, salah satunya adalah media. Salah satu jenis media yang paling familiar bagi para remaja adalah internet. Pengguna internet terbesar saat ini adalah para pelajar SLTA diikuti oleh pelajar SLTP dan kalangan mahasiswa justru menempati urutan ketiga (kecuali di warnet yang berdekatan dengan kampus).

Intensitas penggunaan internet oleh para remaja dianggap mempunyai pengaruh yang sangat kuat terhadap pembentukan karakter. Media memberikan informasi dan pengetahuan yang pada akhirnya dapat membentuk persepsi. Dan penelitian menunjukkan bahwa persepsi mempengaruhi sikap (attitude) dan perilaku seseorang.

Secara sederhana ada beberapa faktor penyebab pembentuk kepribadian remaja. *Pertama*, faktor lingkungan orang-orang terdekat seperti keluarga, teman dekat, teman sekolah, dan pendidik di sekolah. *Kedua*, faktor kelabilah jiwa remaja yang cenderung mengalami perubahan sehingga remaja mengalami kesulitan dalam menyeimbangkan dan mengarahkan berbagai dorongan kejiwaan pada dirinya. *Ketiga*, faktor eksternal yang sekarang serba boleh / permisif, seperti berubahnya nilai-nilai dalam masyarakat, tayangan serta media

informasi dan komunikasi yang tidak mendidik gaya hidup hedonisme / materialisme. Khusus faktor media informasi dan komunikasi menunjukkan pengaruh yang cukup signifikan terhadap remaja dan akhirnya berdampak pada perubahan pola perilaku yang ditampilkan.

Masa remaja mempunyai ciri tertentu yang membedakan dengan periode sebelumnya. Ciri-ciri remaja menurut Hurlock (1992), adalah:

a. Masa remaja sebagai periode yang penting yaitu perubahan-perubahan yang dialami masa remaja akan memberikan dampak langsung pada individu yang bersangkutan dan akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya.

b. Masa remaja sebagai periode pelatihan. Di sini berarti perkembangan masa kanak-kanak lagi dan belum dapat dianggap sebagai orang dewasa. Status remaja tidak jelas, keadaan ini memberi waktu padanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya.

c. Masa remaja sebagai periode perubahan, yaitu perubahan pada emosi, perubahan tubuh, minat, dan peran (menjadi dewasa yang mandiri), perubahan pada nilai-nilai yang dianut, serta keinginan akan kebebasan.

d. Masa remaja sebagai masa mencari identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa perannya dalam masyarakat.

e. Masa remaja sebagai masa yang menimbulkan ketakutan. Dikatakan demikian karena sulit diatur, cenderung berperilaku yang kurang baik. Hal ini yang membuat banyak orang tua menjadi takut.

f. Masa remaja adalah masa yang tidak realistis. Remaja cenderung memandang kehidupan dari kacamata berwarna merah jabu, melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang

diinginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam cita-cita.

g. Masa remaja sebagai masa dewasa. Remaja mengalami kebingungan atau kesulitan di dalam usaha meninggalkan kebiasaan pada usia sebelumnya dan di dalam memberikan kesan bahwa mereka hampir atau sudah dewasa, yaitu dengan merokok, minum minuman keras, menggunakan obat-obatan dan terlibat dalam perilaku seksual. Mereka menganggap bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.

Dalam kehidupan remaja seperti ini, penggunaan internet sebagai bagian dari teknologi informasi, internet ibarat pisau bermata dua. Di satu sisi, teknologi ini bisa bermanfaat apabila digunakan untuk melakukan hal-hal yang baik dan bermanfaat, seperti mencari bahan-bahan pelajaran sekolah, diskusi mata pelajaran, mencari program beasiswa, konsultasi dengan pakar, belajar jarak jauh, dan mencari metode-metode pengajaran berbasis multimedia. Namun di lain sisi penggunaan internet juga dapat mengarah kepada hal-hal negatif yang kemudian mempengaruhi perilaku remaja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang pada hakikatnya adalah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya (Nasution, 1985). Melalui metode kualitatif, maka data yang didapat lebih lengkap, lebih mendalam, kredibel dan bermakna sehingga tujuan penelitian ini dapat dicapai.

Agar fokus penelitian ini didapat, maka pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. Untuk mendapatkan data tentang frekwensi kunjungan penggunaan akses internet (user) terhadap internet anak di bawah usia 17 tahun di Warnet "Amal Net", sumber datanya adalah anak di bawah usia 17 tahun yang menggunakan akses (user) internet. Teknik pengumpulan datanya adalah dengan wawancara.
2. Untuk mendapatkan situs-situs yang dikunjungi, sumber datanya adalah anak di bawah usia 17 tahun yang menggunakan akses (user) internet. Teknik pengumpulan datanya adalah dengan wawancara.
3. Untuk mendapatkan informasi yang dicari anak di bawah usia 17 tahun sumber datanya adalah anak di bawah usia 17 tahun yang menggunakan akses (user) internet. Teknik pengumpulan datanya adalah dengan wawancara.
4. Untuk mendapatkan data tentang motivasi yang mendorong anak di bawah usia 17 tahun lebih dominan mencari informasi dari internet daripada mencari informasi di buku, sumber datanya adalah anak di bawah usia 17 tahun yang menggunakan akses (user) internet. Teknik pengumpulan datanya adalah dengan wawancara.
5. Untuk dampak sifat positif dan negatif media internet terhadap anak usia 14 s.d. 17 tahun di Warnet "Amal Net", sumber datanya adalah anak di bawah usia 17 tahun yang menggunakan akses (user) internet. Teknik pengumpulan datanya adalah dengan wawancara.

Analisis data pada penelitian ini mengikuti konsep Miles dan Huberman yang mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus pada setiap tahapan

PERSPEKTIF/ VOLUME 5/ NOMOR 2/ OKTOBER 2012

penelitian hingga tuntas dan datanya sampai jenuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian, didapati bahwa *user* yang mengakses internet di Warnet "Amal Net" adalah laki-laki. Dari 30 orang pengguna internet berusia 14-17 tahun, 18 di antaranya adalah laki-laki. Usia pengguna internet terbanyak adalah anak-anak berusia 17 tahun.

Untuk mengukur waktu yang digunakan pelajar untuk mengakses internet, maka pada tabel berikut ini ditampilkan frekwensi kunjungan penggunaan internet.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif berupa persentase dimana peneliti berusaha menggali kebenaran dan fakta-fakta berdasarkan data yang diperoleh yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dokumentasi dan studi kepustakaan. Sampel dalam penelitian ini adalah para pelaku atau orang-orang yang memperoleh pelayanan dan memberikan pelayanan program kredit Sumut Sejahtera oleh PT. Bank Sumut.

Tabel 1. Rata-rata Kunjungan Penggunaan Akses Internet

No	Pemakaian per Hari	f	f
1	6-10 jam	5	16,7
2	2,5-5 jam	9	30
3	Kurang dari 2,5 jam	16	53,3
	Jumlah		

Sementara itu, situs-situs yang dikunjungi oleh para siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Situs-situs Internet yang Sering Dikunjungi

No	Nama Situs	f	%
1	www.facebook.com	7	23,3
2	www.friendster.com	6	20
3	www.google.co.id	5	16,7
4	www.duniasex.com	4	13,3
5	www.youtube.com	3	10
6	www.yahoo.com	3	10
7	www.gameonline.com	2	6,7
	Jumlah	30	100

Dari berbagai situs tersebut, para remaja mencari berbagai informasi yang mereka inginkan. Informasi merupakan energy bahan yang berpola yang mempengaruhi probabilitas yang tersedia bagi seorang individu dalam pembuatan keputusan. Informasi merupakan sesuatu yang lebih sementara dari pengetahuan. Informasi dapat menyumbang untuk pengetahuan dalam arti digunakan untuk mendukung atau menolak suatu teori. Informasi kini diakui sebagai suatu komoditas yang antara lain dapat dijual, diberikan, dikopi, diciptakan, disalahartikan, bahkan dicuri. Singkatnya, orang kini mempunyai konsep tentang sifat dan pilihan informasi yang dulunya tidak disadari namun sekarang diakui bahwa setiap orang berhak untuk menggunakan informasi. Bahkan informasi dapat dianggap sebagai suatu kebutuhan yang sifat dan strukturnya harus dirumuskan lebih baik. Dari berbagai situs yang diakses oleh para pelajar tersebut, berikut ini jenis-jenis informasi yang mereka cara di internet.

Tabel 3. Jenis Informasi yang Dicari melalui Internet

No	Nama Situs	f	%
1	Tokoh	9	30

2	Hiburan	7	23,3
3	Ilmu Pengetahuan	5	16,7
4	Teknologi	4	13,3
5	Telekomunikasi	3	10
6	Berita	2	6,7
	Jumlah	30	100

Dari berbagai aktivitas para remaja tersebut, ada motivasi yang mendorong mereka mencari informasi lewat internet ketimbang dari buku. Motivasi, merupakan sebuah konsep yang luas (diffuse) dan seringkali dikaitkan dengan faktor-faktor lain yang mempengaruhi energi dan arah aktivitas manusia, misalnya minat (interest), kebutuhan (need), nilai (value), sikap (attitude), aspirasi, dan insentif (Gage dan Barliner, 1984: 137).

Dengan pengertian motivasi tersebut, dapat didefinisikan motivasi belajar siswa adalah apa yang memberikan energi untuk belajar bagi siswa dan apa yang memberikan arah bagi aktivitas belajar siswa. Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan terhadap kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya. Kajian tentang motivasi telah sejak lama memiliki daya tarik bagi kalangan pendidik dan peneliti, terutama dikaitkan dengan kepentingan upaya pencapaian kinerja (prestasi) seseorang. Pada tabel di bawah ini dipaparkan perbedaan media internet dan buku yang memotivasi siswa mencari informasi melalui internet.

Tabel 4. Perbedaan Internet dan Buku

Internet	Buku
Sangat cepat dalam menyajikan data atau informasi yang kita butuhkan dan lebih beragam.	Pengarangnya jelas dan terpercaya kredibilitasnya.

Tidak sukar, ini adalah suatu bentuk hiburan yang murah tanpa harus mengunjungi perpustakaan ataupun toko buku.	Memberikan informasi yang lebih jelas dan akurat.
Biaya tidak mahal.	Harga buku tergantung tebal dan isi informasi dari buku tersebut.
Internet membuat semakin dekat dengan budaya dan negara-negara lain.	Terbatas pada satu permasalahan yang dibahas.

Dari pengguna internet di Amal Net juga didapati perbandingan antara remaja laki-laki dan perempuan yang mencari informasi dari media internet dan buku.

Tabel 6. Dampak Positif Penggunaan Internet

No	Dampak Positif Penggunaan Internet	f	%
1	Memudahkan terjalannya komunikasi	10	33.3
2	Mencari bahan-bahan pelajaran sekolah, diskusi mata pelajaran, konsultasi dengan pakar, belajar jarak jauh.	8	26.7
3	Bersifat global	7	23.3
4	Penyimpanan data yang mudah.	5	16.7
Jumlah		30	100

Tabel 7. Dampak Negatif Penggunaan Internet

No	Dampak Negatif Penggunaan Internet	f	%
1	Pornografi	8	26.7
2	Violence and gore / kekerasan dan kejahatan	7	23.3
3	Penipuan	6	20
4	Carding	5	16.7
5	Perjudian	4	13.

		3
Jumlah		30 100

Teknologi di Indonesia berkembang sangat pesat. Dalam hal perkembangan internet, merupakan jembatan yang berperan sangat penting untuk mengakses informasi, gagasan, pengetahuan, dan jaringan. Internet dapat mempengaruhi pola perilaku anak usia di bawah 17 tahun. Di samping informasi yang didapat begitu beragam, mulai pendidikan hingga pertemanan, juga pornografi.

Kemudahan untuk mengakses internet menimbulkan potensi penyalahgunaan media tersebut untuk hal-hal yang negatif dan tidak membangun untuk remaja. Para *user* remaja kerap keliru dalam penggunaan internet karena pada dasarnya mereka belum melek teknologi. Sebagian dari mereka yang telah mengoperasikan internet tapi tak paham betul apa internet itu. Kebanyakan dari mereka menganggap bahwa internet lebih kepada menyediakan hiburan, pertemanan, dan hal-hal yang hanya untuk kesenangan belaka. Hal tersebutlah yang membuat internet justru berpengaruh negatif bagi para remaja.

Perubahan perilaku dirasakan oleh remaja setelah menjadi pengguna internet. Sebagian di antaranya mengaku lebih gaul, mendapat pergaulan yang lebih luas, lebih bergaya, lebih berwawasan, dan merasa bisa keliling dunia hanya dengan mengakses satu kalimat negara yang remaja inginkan.

PENUTUP

Dari penelitian ini didapat bahwa perilaku para remaja dipengaruhi oleh internet. Pengelolaan internet bisa bermanfaat bagi para remaja jika diarahkan kepada hal-hal yang positif seperti mencari sumber-sumber belajar

alternatif selain buku dan menambah wawasan dan pertemanan. Namun di lain sisi, dapat pula memberikan pengaruh negatif apabila remaja lebih aktif dalam mencari konten-konten seperti pornografi, kekerasan, dan perjudian.

Dalam hal penggunaan internet, orang tua adalah yang sangat berperan untuk mengawasi, mensiasati, dan mengatasi pola perilaku remaja tersebut. Yang kedua, pemerintah yang berwenang (Depkominfo) yang perlu melakukan pengawasan dalam penyebarluasan informasi yang beredar di internet. Selain orang tua dan pemerintah, masyarakat juga dapat berperan. Operator dan pemilik warnet semestinya mengatur siapa-siapa saja yang boleh mengakses situs-situs internet di warnet yang ia kelola atau miliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Pollan, Michael. 2006. *The Omnivore's Dilemma: A Natural History of Four Meals*. New York: Penguin. (Buku)
- Kurland, Philip B., and Ralph Lerner, eds. 1987. *The Founders' Constitution*. Chicago: University of Chicago Press. Diakses 28 Februari 2010. <http://press-pubs.uchicago.edu/founders/>. (Buku Elektronik (e-Book))
- Ward, Geoffrey C., and Ken Burns. 2007. *The War: An Intimate History*. New York: Knopf. (Buku 2 penulis)
- Kossinets, Gueorgi, and Duncan J. Watts. "Origins of Homophily in an Evolving Social Network." *American Journal of Sociology* 115 (2009): 405–50. Diakses 28 Februari 2010. doi:10.1086/599247. (Jurnal elektronik)
- Weinstein, Joshua I. "The Market in Plato's *Republic*." *Classical*

Philology 104 (2009): 439–58. (Jurnal cetak)

Mendelsohn, Daniel. "But Enough about Me." *New Yorker*, 25 Januari 2010. (Artikel dalam surat kabar/majalah)

Sumber website (non buku/majalah):

McDonald's Corporation. "McDonald's Happy Meal Toy Safety Facts." Diakses 19 Juli 2008.

<http://www.mcdonalds.com/corp/about/factsheets.html>.