

# **POLA PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DI KALANGAN ANAK DAN REMAJA**

## **(Kasus di Kota Jayapura Provinsi Papua)**

■ **Karman**

(Calon Peneliti BPPKI Jakarta, Jalan Pegangsaan Timur No. 19 B, Jakarta Pusat)

---

### **Abstrak**

*Anak dan remaja memiliki hak mengakses informasi. Hak ini perlu diperhatikan, dilindungi, dan dipenuhi. Indonesia –bekerjasama dengan berbagai organisasi- berupaya mengembangkan kebijakan dan program-program untuk memenuhi hak tersebut. Salah satu programnya adalah kota layak anak. Penelitian ini memberikan dukungan data dan informasi mengenai pola penggunaan media digital pada anak dan remaja di Papua. Pendekatan penelitian ini bersifat kualitatif-eksploratif dengan teknik pengumpulan data dengan FGD. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital bertujuan untuk mendapatkan informasi dan hiburan termasuk media sosial. Salah satu tempat mereka mengakses internet adalah warnet. Menurut data, sebagian besar warnet tidak dilengkapi dengan teknologi filtering atau pemberitahuan berbentuk pamflet atau lainnya. Selain itu, mereka belum pernah mendapatkan sosialisasi internet sehat. Akibatnya, sisi negatif penggunaan internet lebih kuat dan lebih dominan ketimbang sisi positifnya (seperti penggunaan internet untuk belajar, memperoleh informasi, dan interaksi sosial). Dampak negatif yang dimaksud adalah penggunaan internet sebaagi medium berpacaran. Selain itu, keranjingan bermain games online mendorong anak dan remaja mencuri uang dan melakukan pemalakkan, serta menggunakan waktu secara tidak proporsional. Sedangkan sisi positifnya adalah internet membantu pengerjaan tugas sekolah. Karena itu, pemerintah diharapkan menangani dampak negatif penggunaan internet.*

**Kata Kunci : Penggunaan Media; Media Digital.**

### **Abstract**

*Child and adolescent have right to get information. That right needs considering, protecting, and fulfilling. Indonesia government –cooperating with a number of organizations- does their utmost to develop policy and programmes to fulfill the right. One of the programmes is child friendly fcity initiative. This research provides data and information regarding pattern of digital media use in child and adolescent in Papua. The research approach is qualitative-explorative. Data is collected through Focus Group Discussion (FGD). This research shows that digital media use is aimed at getting information and entertainment including social media. One of the places where they access internet is cyber café. According to data, almost all of cyber café are not equipped with filter or notification in the form of pamphlet or others. Meanwhile, owner/operators of cyber café never get sosialisasi regarding health internet. As a result, negative effects of internet uses are more powerful and more dominant than positive ones (for example, internet uses for learning, getting information, and social interaction). Negative effects as intended are internet use to communicate with girl or boy friend. Moreover, addictedness to online games endorses child and adolescent to steal money or do mugging and consume time disproporsionally. Whereas, positive effects are internet use supports them do their homework. Hence, government is expected to handle negative effects of internet use.*

**Keyword : Media Use; Digital Media**

## PENDAHULUAN

Akses anak dan remaja terhadap informasi merupakan bagian dari hak-hak dasar mereka yang perlu mendapatkan perhatian serius dari semua pihak. Sebagaimana ditegaskan dalam Konvensi Hak Anak 1989, hak menyatakan pendapat dan hak untuk didengar (Pasal 12)<sup>1</sup>, kebebasan berekspresi, termasuk untuk mencari, menerima, dan memberikan informasi (Pasal 13)<sup>2</sup>, merupakan bagian dari hak-hak dasar anak yang harus dilindungi. Demikian juga hak anak atas informasi (Pasal 17)<sup>3</sup> juga merupakan bagian dari hak anak yang perlu dilindungi dan dipenuhi. Untuk tujuan itu, penyebaran bahan-bahan yang bermanfaat dari segi sosial dan budaya melalui berbagai media sangat penting dan perlu untuk dilakukan.

Meskipun demikian, akses anak dan remaja terhadap informasi melalui penggunaan media perlu diupayakan agar tidak menimbulkan resiko-resiko yang dapat merugikan mereka sendiri. Penggunaan media di kalangan anak dan remaja perlu dilandasi dengan pemahaman dan kemampuan memilih dan memilah informasi serta cara pemanfaatannya. Fakta menunjukkan bahwa media sering menyajikan informasi yang justru dapat membahayakan anak dan remaja, baik fisik maupun mental. Oleh karenanya, upaya perlindungan dan pemenuhan hak anak dan remaja atas informasi tentu memerlukan langkah-langkah strategis yang harus didukung dan dilaksanakan bersama oleh semua elemen bangsa dan negara.

Saat ini kalangan anak dan remaja di Indonesia memiliki banyak pilihan dalam menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingannya. Berbagai bentuk media, baik media konvensional maupun media (media digital berbasis internet) baru dapat mereka pilih dan mereka manfaatkan dalam berkomunikasi.

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang demikian pesat saat ini juga membuka peluang bagi anak dan remaja untuk menggunakan media baru dalam berkomunikasi. Upaya pembangunan infrastruktur komunikasi dan informatika yang dilaksanakan Pemerintah bekerjasama dengan industri di Indonesia saat ini mendorong terjadinya perubahan-perubahan pola penggunaan media di kalangan masyarakat.

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga telah mendorong peningkatan jumlah pengguna komputer dan internet di Indonesia. Data hasil sensus sosial ekonomi nasional yang dilaksanakan Biro Pusat Statistik menunjukkan, sejak 2006-2008 kepemilikan komputer di lingkungan rumah tangga telah mengalami peningkatan yang signifikan, yakni dari sebesar 4% pada tahun 2006 meningkat menjadi 6% pada tahun 2007, dan meningkat lagi menjadi 8% pada tahun 2008. Wilayah yang memiliki prosentase kepemilikan komputer paling tinggi adalah Jawa, yang urutannya diikuti berturut-turut oleh Sumatera, Kalimantan, dan wilayah-wilayah Indonesia bagian timur. Pada tahun 2009, angka kepemilikan komputer sebesar 9,08 persen. Pada tahun 2010 persentase rumahtangga yang memiliki komputer hanya sebesar 9,45 persen.

Sementara itu, dari sisi kepemilikan telepon rumah masih relatif kecil, pada tahun 2010 hanya 8,64 persen rumahtangga yang memiliki telepon rumah. Angka kepemilikan telepon rumah ini meningkat dibandingkan tahun 2009 meskipun sedikit menurun dibandingkan tahun 2007 yang besarnya 9,05 persen. Kebutuhan akan informasi di rumahtangga sebagian besar ternyata dipenuhi melalui telepon seluler. Angka kepemilikan telepon seluler jauh lebih besar dibandingkan kepemilikan telepon rumah. Pada tahun 2010 persentase rumahtangga yang memiliki minimal 1 telepon seluler mencapai 75,03 persen. Dibandingkan tahun 2006, angka kepemilikan telepon seluler juga meningkat cukup besar, seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi yang meningkat pesat akhir-akhir ini.

Kalangan anak dan remaja dalam menggunakan media dapat didorong oleh motivasi tertentu dan untuk mendapatkan gratifikasi

1 *For this purpose, the child shall in particular be provided the opportunity to be heard in any judicial and administrative proceedings affecting the child, either directly, or through a representative or an appropriate body, in a manner consistent with the procedural rules of national law.*

2 *The child shall have the right to freedom of expression; this right shall include freedom to seek, receive and impart information and ideas of all kinds, regardless of frontiers, either orally, in writing or in print, in the form of art, or through any other media of the child's choice.*

3 *States Parties recognize the important function performed by the mass media and shall ensure that the child has access to information and material from a diversity of national and international sources, especially those aimed at the promotion of his or her social, spiritual and moral well-being and physical and mental health.*

tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Internet memiliki banyak kemiripan dalam motivasi dan gratifikasi dari penggunaan media tradisional. Para peneliti berhasil menunjukkan bukti-bukti empirik tentang motivasi yang mendorong masyarakat menggunakan Internet, diantaranya adalah keinginan mendapatkan berbagai jenis informasi serta harapan mendapatkan pembelajaran, berkomunikasi dengan orang lain, dan utamanya mendapatkan diversif/hiburan (Rafeali, 1986).

Para peneliti juga mampu menunjukkan berbagai tujuan penggunaan Internet web sebagai sumber informasi politik antara lain adalah agar dapat ikut mengawasi berjalannya pemilihan umum dan mendapatkan pedoman dalam memberikan suara, selain untuk tujuan-tujuan pemanfaatan sosial dan kesenangan (Johnson dan Kaye, 1998). Peneliti lain berhasil mengungkap tujuan penggunaan web sebagai alternatif menonton TV yang dikelompokkan menjadi empat kategori motivasi, yaitu hiburan, menghabiskan waktu, relaksasi/melepaskan diri dari rutinitas, dan informasi sosial (Ferguson dan Perse, 2000).

Di Indonesia pemerintah bekerjasama dengan berbagai organisasi dan lembaga di lingkungan nasional dan internasional berupaya mengembangkan kebijakan dan program-program untuk meningkatkan perlindungan atas hak anak. Diantaranya, pemerintah bekerjasama dengan badan internasional UNICEF pada tahun 2011 ini sedang berupaya mengembangkan Rencana Aksi Nasional (RAN) tentang Akses Anak terhadap Informasi. Konsep kegiatan ini dikembangkan dengan tujuan mendorong dan memberikan kesempatan lebih banyak kepada anak untuk mendapatkan akses terhadap informasi, pengetahuan, dan gagasan-gagasan yang bermanfaat dan layak diakses oleh anak, dan menghindarkan anak dari berbagai resiko dan konsekuensi negatif dari mengakses informasi.

Dalam rangka mendukung penyusunan RAN tentang Akses Anak terhadap Informasi yang saat ini dalam proses penyelesaian, penelitian tentang penggunaan media digital di kalangan anak dan remaja di Kota Jayapura ini dilaksanakan pada tanggal 14 November-19 November 2011. Data yang ditemukan memberikan basis dukungan data mengenai penggunaan media digital di kota Jayapura. Data yang dimaksud menyangkut

empat hal, yakni: Penggunaan internet; Konten internet yang Diakses; Karakteristik Pengguna internet; dan Dampak Penggunaan internet baik positif maupun negatif.

## KERANGKA KONSEPTUAL

Diantara teori efek media yang tergolong moderat, yakni teori *Uses And Gratification* (U & G) yang dikembangkan Katz dan Gurevic dari *mass media uses and gratification model* yang dipublikasikannya untuk kali pertama pada 1974. Teori ini muncul pada setting waktu pada mana teknologi televisi berkembang sekitar tahun 1960-an. Teoritis media tertarik tentang pilihan yang dibuat oleh oleh khalayak dalam mengkonsumsi pesan media. Asumsinya teori ini adalah bahwa khalayak aktif untuk memenuhi kebutuhannya, dorongannya. Kemudian, teori tersebut banyak diacu dalam berbagai penelitian yang terkait dengan penggunaan dan gratifikasi media.

Istilah kebutuhan sebagai padanan kata "*need*", yang dalam psikologi digunakan pula sebagai padanan kata-kata: "*motives*". "*wants*". "*desires*", dan lain-lain. Penggunaan kata "*wants*" sebagai padanan "*needs*" yang didefinisikan sebagai kekuatan-kekuatan yang mengawali dan mendorong perilaku. Ke dalam konsep *want* ini termasuk pula dorongan-dorongan yang bersifat negatif, yaitu kekuatan-kekuatan yang menyebabkan individu menghindari sesuatu obyek atau kondisi, yang biasanya disebut "*fears*" atau "*aversions*". Obyek yang dituju oleh "*want*" itu adalah "*goals*" termasuk obyek yang bersifat negatif. *Wants* digunakan sebagai dasar untuk mencapai *goals*.

Khalayak yang terdiri dari individu yang secara aktif mengkonsumsi teks untuk alasan yang bermacam-macam dan dengan cara yang berbeda-beda. Lasswell mengusulkan bahwa teks pada media memiliki fungsi-fungsi berikut bagi individu dan masyarakat: pengawasan; korelasi; hiburan; budaya transmisi. Para peneliti seperti Blumler dan Katz memperluas cakupan teori ini dan mempublikasikan teorinya sendiri pada tahun 1974, yang menyatakan bahwa individu dapat memilih dan menggunakan teks untuk tujuan-tujuan berikut ini (seperti penggunaan dan kepuasan): Pengalihan/pelarian dari masalah rutin sehari-hari; Hubungan Pribadi dengan

menggunakan media untuk interaksi emosional dan lainnya; *Personal Identity* - menemukan diri sendiri seperti yang tercermin dalam teks-teks, belajar perilaku dan nilai-nilai dari teks; *Surveillance* - Informasi yang dapat berguna untuk hidup misalkan laporan berita tentang cuaca, keuangan, hiburan murah. Sejak itulah, daftar Penggunaan dan gratifikasi telah diperpanjang, terutama ketika media baru bermunculan (misalnya video game, internet).<sup>4</sup>

Keaktifan khalayak ditandai dengan pilihan-pilihan yang dibuat khalayak. Pilihan ini sendiri dilatarbelakangi oleh alasan-alasan berbeda pada setiap khalayak. Alasan-alasan dimaksud misalnya untuk keluar dari masalah atau aktivitas rutin (*escape*), mencari informasi (*Information Seeking*) untuk memenuhi kebutuhan informasi, mencari hiburan (*entertainment*), membangun hubungan sosial (*Social Relationship*), dan membangun identitas pribadi (*Personal Identity*).

Katz, Blumer dan Gurevitch, (1974), mengklasifikasikan pendapat-pendapat itu ke dalam tiga aliran, yaitu aliran-aliran uni fungsional, bifungsional dan empat fungsional. Pertama aliran fungsional berpendapat bahwa media hanya memenuhi satu jenis kebutuhan saja. Mc Donald (1957) menyatakan bahwa media hanya memenuhi kebutuhan khalayak untuk melarikan diri (*escapist desires*). Stephenson (1967) menyebut hasrat bermain yang melandasi penggunaan media itu. Mordenstreng (1970) menyatakan, motivasi dasar penggunaan media adalah memenuhi kebutuhan kontak sosial. Kedua aliran bifungsional berpendapat, media memenuhi dua jenis kebutuhan. Weiss (1971) menyebut dua kebutuhan itu adalah fantasi-pelarian dan penerangan-pendidikan (informational –educational). Schramm (1961) membedakan dua fungsi media dalam memenuhi kebutuhan khalayak, yaitu pengawasan lingkungan (*surveillance*) dan pelarian (*escape*). Ketiga, aliran empat fungsional menyebut empat fungsi media dalam memenuhi kebutuhan khalayak. Laswell (1948) yang dikembangkan Wright (1960) menyebut empat fungsi itu adalah: pengawasan lingkungan (*surveillance*), hubungan sosial (*correlation*), hiburan (*entertainment*), dan transmisi budaya (*cultural transmission*). (Katz, Blumer, Gurevitch 1974, 23).

Dalam kaitannya dengan gratifikasi media, dibedakan motif kognitif dengan motif afektif. Motif kognitif menekankan pencarian dan pengolahan informasi misalnya mencari informasi untuk belajar, info cuaca dan sebagainya. motif afektif menekankan pada perasaan dan pencapaian kondisi emosional tertentu (seperti mencari relaksasi, hiburan, senang dan sebagainya). Sementara itu, Rubin (1979) dengan konsep *TV viewing-nya*, dalam berupaya mengetahui mengapa orang menonton televisi, maka ia melakukannya dengan cara mengelompokkan motif-motif tadi secara lebih rinci. Motif dimaksud terdiri dari : *relaxation, companionship (pertemanan), habit, pass time, learning about things, learning about my self, arousal dan forget/escape*. (dalam Infante, Rancer dan Womack 1990, 356).

Penelitian-penelitian tentang penggunaan media digital yang mengacu pada teori *Uses and Gratification* dan dampaknya di kalangan anak-anak dan remaja berkembang cukup signifikan. Penelitian-penelitian itu dilakukan para peneliti dengan menggunakan konstruk dan variabel-variabel penelitian serta berbagai perspektif, pendekatan, dan teknik yang cukup bervariasi. Ini dapat ditelusuri dari beberapa publikasi ilmiah yang dapat diutarakan sebagai berikut. Pertama penelitian yang dilakukan oleh Vera youling Liu dari New York State University dan Daniela Dimitrova dari Iowa State University. Penelitian tersebut tentang "*The Uses And Gratification Derived From Bulletin Board Systems (BBS) in Chinese Youth*". Hasil penelitian ini dipublikasikan dalam *Chine Media research* 3(2), 2007. Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan BBS dan gratifikasinya, serta apa motivasi remaja menggunakan BBS, bagaimana mereka menggunakan BBS, dan gratifikasi apa yang diperoleh dari BBS. Penelitian dengan metode survey ini dilaksanakan di Cina dengan responden anak muda berusia pada rentang usia 21-25 tahun, dilaksanakan tahun 2006. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut. *Pertama*, Motivasi para pengguna BBS dalam menggunakannya; *Kedua*, Gratifikasi yang diperoleh (obtained Gratification/GO) dari penggunaan BBS; *Ketiga*, Tingkat ketergantungan para pengguna terhadap media. Hasilnya penelitian ini dapat diutarakan berikut ini. Motivasi penggunaan BBS digolongkan menjadi 4 (empat) dimensi: information/learning; social interaction;

4 Sumber <http://www.calvertonschool.org/Waldspurgen/pages/reader.htm>.

diversion; personal control dan identitas. Responden mengunjungi BBS atas dasar motivasi untuk: mencari informasi, bertukar informasi, mempelajari sesuatu yang baru, berpartisipasi dalam diskusi publik, mencari hiburan dan kesenangan. Responden Puas dengan fungsi BBS: 1) menemukan informasi, 2) bertukar informasi, 3) mempelajari sesuatu yang baru, 4) berpartisipasi dalam diskusi publik. Responden melaporkan BBS hampir tidak pernah memberikan gratifikasi mereka dalam hal "menghubungi kerabat dan handai taulan.

Kedua, penelitian tentang "*Gratification and Seeding Behavior of Online Adolescent*". Penelitian dengan metode survey ini dilaksanakan di Belgia (tepatnya di Flander) tahun 2007 (Oktober – November). Penelitian ini dipublikasikan di *Journal of Computer Mediated Communication*. Responden dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 12-18 tahun. Variabel yang digunakan, yaitu: Gratifikasi/kepuasan yang diperoleh (*Gratification Obtained/GO*); dan perilaku berbagi informasi yang diistilahkan dalam penelitian ini dengan sebutan *Seeding Behavior*. Hasil Penelitian sebagai berikut. Tiga set variable (media seeding, narrative seeding, metadata seeding) dikelompokkan menjadi dua: *Low Frequency Seeder* dan *High Frequency Seeder*. Dalam hal *Media Seeding* seperti mengunggah (*upload*) video/klip terdapat perbedaan antara *Low Frequency Seeder* dan *High Frequency Seeder*. Hal yang sama juga ditemukan pada aktivitas *Narrative Seeding* (seperti menulis di blog), dan *Metadata Seeding* (menulis komentar, men-tag). Ditemukan juga tidak ada perbedaan signifikan dalam aktivitas *seeding* tadi yang dikaitkan dengan jenis kelamin atau gender. Hubungan antara media, narrative dan metadata seeder, mayoritas responden (62%) tergolong *Low Frequency Seeder* untuk ketiga kelompok di atas, 8% responden tergolong *High-Frequency Seeder* untuk ketiga kelompok di atas. Dan, 20.3% tergolong tinggi untuk satu kelompok saja: 4.2% untuk *Media Seeder*, 8.6% untuk *Metadata Seeder*, dan 7.6% untuk *Narrative Seeder*.

Setelah sebelumnya menggunakan serangkaian T-test untuk ketiga kelompok, ditemukan bahwa tiga kelompok semuanya (baik yang frekuensi rendah dan tinggi) membagi (*share*) gratifikasi yang diperoleh. Ada lima gratifikasi yang ditemukan yaitu: 1) identity

signalling, 2) surveillance, 3) social relations, 4) Escapism, 5) Entertainment. WWW umumnya memuaskan kebutuhan akan hiburan, hubungan sosial dan *surveillance*. Terkait dengan apakah gratifikasi penggunaan www yang diperoleh memprediksikan keanggotaan *seeding group*, dilakukan dengan uji regresi. Kovariatnya meliputi 5 gratifikasi tersebut ditambah dengan variable kontrol (durasi, sesi frekuensi, gender, dan usia), kecuali kuantitas penggunaan internet, semakin tinggi *High Frekuensi Seeder*, meningkatkan prediksi gratifikasi *Seeding Behavior* (*much higher for higher frequency seeders, would inflate the gratification prediction of seeding behavior*).

Ketiga model terbukti signifikan dengan nilai 15% - 19%. Semua varian dalam seeding groups. Sesi frekuensi dan durasi secara positif memprediksikan *High-Frequency Seeding* di semua kasus. Wanita cenderung berkontribusi terhadap media lebih sering. Tingkat pendidikan berfungsi sebagai prediktor negatif bagi media seeding sementara itu relasi sosial bersifat sebaliknya. Remaja lebih cenderung menjadi *narrative seeder*, sedangkan wanita cenderung berkontribusi pada konten. Nilai yang lebih tinggi pada gratifikasi identity signalling dan *Social Relationship* menunjukkan kecenderungan untuk *High Frequency Seeding*. *Metadata Seeding* di sisi lain secara positif diprediksikan oleh gratifikasi *surveillance*, hiburan, dan hubungan sosial.

Selanjutnya, penelitian tentang penggunaan internet pada lingkungan media kontemporer (*Internet Use In The Contemporary Media Environment*). Hasil penelitian ini dipublikasikan oleh Andrew J. Flanagin dan Miriam J. Metzger, keduanya dari University of California pada jurnal *Human Communication Research*, Vol. 27 No. 1 Januari 2001. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan tahun 1997-1998. Respondennya adalah mereka yang berusia di bawah 36 tahun dan sudah menyelesaikan pendidikan tinggi. Penelitian dengan survei ini dilakukan di Amerika Serikat. Variabel yang digunakan adalah *Functional Image*, motivasi penggunaan teknologi.

Hasil Penelitian berikut ini. Pertama, Analisis Deskriptif. Hampir semua responden menggunakan media tradisional (Telepon, Televisi, *Face-To-Face*). Kedua, *Functional Image*. Terdapat similaritas yang dinilai berdasarkan analisis kluster teknologi komunikasi menurut

bagaimana manfaat teknologi tersebut dalam memenuhi kebutuhan seperti mendapatkan informasi, mempelajari diri sendiri dan orang lain, memberi kesan kepada orang lain, bermain, relaksasi, membuat keputusan dan lain lain. Cluster yang terbentuk adalah: 1) *Unmediated Interpersonal*; 2) *Mediated Interpersonal* dan 3) *Mass. Unmediated Interpersonal Communication* seperti tatap muka memenuhi kebutuhan lebih baik dari kluster lainnya kecuali pemenuhan kebutuhan hiburan. *Mediated Interpersonal Communication* lebih baik dari kluster *mass* dalam pemenuhan semua kebutuhan kecuali mendapatkan informasi, hiburan, mempelajari bagaimana mengerjakan sesuatu, memberi kesan kepada orang lain, relaksasi, dan menghabiskan waktu. *Ketiga*, Motivasi. Motivasi penggunaan teknologi ditemukan adalah: pencarian informasi, belajar (*learn*), bermain (*play*), kesenangan (*leisure*), membujuk (*persuasion*), ikatan sosial (*Social Bonding*), menjaga hubungan (*Relationship Maintenance*), dan pemecahan masalah (*Problem Solving*).

## SETTING & SUBJEK PENELITIAN

Penelitian mengenai Pola Penggunaan Media Digital berbasis internet di kalangan anak dan remaja ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan datanya dilakukan melalui metode FGD yang melibatkan lima jenis kelompok narasumber, yakni: kelompok anak Sekolah Dasar (SD), kelompok anak Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP), kelompok anak Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA), kelompok orang tua & guru, dan pengelola warnet & ISP. Pada setiap kelompok tersebut, masing-masing melibatkan 8 (delapan) narasumber. Dengan demikian pelaksanaan FGD dalam penelitian ini berlangsung melalui lima format FGD.

Kelompok SD terdiri dari siswa dan siswi dari SD YEPEKA 1 Senasaba Jaya Pura, SDN INPRES BUNCEND 2. Kelompok anak SLTP terdiri siswa dan siswi yang mewakili sekolah SMPN 1, SMP YPK Paulus, dan SMP Kristus Raja. Begitupun SLTA, juga diwakili oleh para siswa dan siswi. Sementara untuk kelompok ISP berasal dari PT Lintas Arta, PT Telkomsel, dan PT Indosat. Narasumber dari kelompok warnet berasal dari

Warnet KNPI, Warnet Yapis, Home Mini Net, dan Nawanet Omega. Sementara narasumber guru dan orang tua murid adalah Nurhasanah (guru SMA Negeri di Jayapura); Isman Alatas (SD Inpres Jatiwangi Jayapura); Widias (guru SD Negeri Inpres); Wardiyem (Orang tua); Elizan (SMP negeri 1 Jayapura); Maria dari SMA Gabungan Jayapura; Robertus (SMP YPPK Kudus Razak); dan Inna Manis Nangdeung (orang tua).

Pelaksanaan FGD berlangsung secara simultan yang dilaksanakan di gedung aula Biro Pelayanan Teknologi Informasi & Komunikasi (BPTIK) Pemerintah Provinsi Papua pada tanggal 16 November 2011. Secara umumnya peserta sudah hadir tepat waktu, yakni dimulai pada pukul 09.00 WIT. Rata-rata pelaksanaan FGD berlangsung selama sekitar dua jam. Selama waktu tersebut para peserta FGD sangat antusias bahkan jalannya FGD seperti pada kelompok orang tua dan guru, terkadang jadi memberikan kesan kurang tertib sehubungan di antara sesama peserta saling berusaha memotong pembicaraan untuk maksud menimpali sang narasumber yang sedang mendapat giliran bicara. Sementara pada kelompok SD, keberlangsungannya di samping dalam suasana akrab, terkadang diselingi juga dengan suasana gembira yang menciptakan suara tawa. Hal ini berbeda dengan yang terjadi pada dua kelompok lainnya, yaitu kelompok FGD anak SLTA dan Pengusaha warnet/ISP. Pada dua kelompok ini FGD tampak berlangsung dengan tertib dan serius. Sedangkan jalan diskusi kelompok anak SLTP juga berlangsung tertib. Karena jarak antarkelompok sekitar 3-4 meter, jadi hampir tidak terdengar suara-suara tawa gembira yang berasal dari FGD anak SLTP tersebut.

Selanjutnya menyangkut materi yang dieksplorasi pada masing-masing kelompok FGD tersebut, terhadap setiap kelompok yang dipimpin oleh seorang fasilitator, dan satu notulen. Masing-masing fasilitator atau moderator mengacu pada daftar pedoman FGD yang telah dipersiapkan sebelumnya. Secara rinci, daftar pedoman pertanyaan FGD dimaksud sebagai berikut. Untuk kelompok Anak dan Remaja yang ditanyakan adalah tentang *gadget* untuk mengakses internet, konten yang dicari, situs yang diakses, frekuensi penggunaan internet, biaya penggunaan internet, tempat atau lokasi mengakses internet, durasi penggunaan internet,

motif penggunaan internet, tujuan penggunaan internet, manfaat penggunaan internet, dampak penggunaan internet, serta opini/persepsi mengenai internet itu sendiri.

Pertanyaan untuk kelompok orang tua dan guru adalah tentang pengawasan orang tua terhadap anak dalam hal penggunaan internet, cara mengendalikan anak dalam menggunakan internet anak, pengalaman anak baik positif & negatif yang berkaitan dengan penggunaan internet, pengaruh penggunaan internet pada uang saku anak, pengaruh penggunaan internet pada minat & prestasi belajar anak, pengaruh penggunaan internet pada kesehatan anak, pengaruh penggunaan internet pada perilaku sosial anak, pengaruh penggunaan internet pada keamanan anak, bimbingan atau pendampingan anak dalam penggunaan internet, konteks penggunaan internet oleh anak, opini/persepsi mengenai internet, harapan terhadap kebijakan publik mengenai penggunaan internet oleh anak.

Sementara itu, pertanyaan untuk kelompok pemilik warnet tentang perkembangan pengguna internet, penggunaan teknologi *filtering*, mayoritas pelanggan, biaya sewa internet, jam pelayanan penggunaan internet, fasilitas yang disediakan warnet, prospek bisnis jasa internet, harapan terhadap kebijakan publik mengenai penggunaan internet, ada atau tidak bimbingan secara lisan maupun bahan cetak (poster/pamflet) mengenai penggunaan internet sehat. Selain itu, ditanyakan juga tentang penggunaan internet sehat dan bagaimana pemahaman tentang regulasi internet, apa yang dilakukan jika ditemukan kasus penyalahgunaan konten yang di akses, pemahaman tentang regulasi konten internet, dan tentang sosialisasi internet sehat.

Pertanyaan untuk kelompok Internet Service Provider (ISP) tentang perkembangan konten internet, jangkauan wilayah pelayanan *Service Provider*, target pasar konten, jam sibuk penggunaan internet, mayoritas pelanggan, harapan thd kebijakan publik mengenai penggunaan internet, pemahaman tentang regulasi internet, pemahaman tentang regulasi konten internet, dan tentang sosialisasi internet sehat.

## TEMUAN PENELITIAN

### Penggunaan Internet

*Device/gadget* atau alat yang digunakan dalam mengakses internet di kalangan anak SD yaitu computer PC, laptop, dan HP. Namun, kebanyakan mereka menggunakan laptop milik orang lain seperti milik bapaknya atau kakaknya. Sementara di kalangan anak SLTP, *device* yang digunakan adalah handphone, laptop, dan computer PC. Jadi, terkait soal *device* yang digunakan untuk mengakses internet, ada kecenderungan yang sama di kalangan anak SD dan SLTP, yaitu handphone, laptop, dan computer PC. Jadi, warnet tidak mereka akui sebagai salah satu *access point* mereka juga. Padahal, dalam pengakuan narasumber yang berasal dari pengelola warnet, mayoritas pengguna (*user*) mereka itu berasal dari kalangan anak sekolah, di samping anak SLTA, termasuk juga anak SLTP.

Sementara itu, *gadget* yang digunakan anak SLTA dominannya dilakukan melalui HP. Di samping melalui laptop, anak SLTA juga mengakses melalui warnet. Mereka mengakui bahwa internet itu memang menjadi salah satu sasaran mereka untuk mengakses internet. Pengakuan inipun paralel dengan pengakuan dari narasumber pihak pengelola warnet. Sebagaimana sudah disebutkan sebelumnya, mayoritas pengguna mereka itu memang berasal dari kalangan anak sekolah khususnya SLTP dan SLTA.

Dijadikannya warnet sebagai *access point* bagi anak-anak SLTA dimungkinkan karena -seperti terungkap dari narasumber ISP- layanan warnet di Jayapura berkisar pukul 09.00 WIT-22.00 WIT. Bahkan ada warnet yang memberikan layanan paket malam, yakni buka dari jam 12.00 malam hingga pagi. Selain itu, harga sewa warnet relatif sangat terjangkau bagi anak SLTA. Menurut pengakuan narasumber dari unsur pengelola warnet, harga akses internet itu umumnya sama, dan relatif murah, yakni Rp 6000 per jam. Sementara untu paket malam hanya sebesar Rp. 10.000.

Berdasarkan pengakuan narasumber dari unsur pengelola warnet, warnet kebanyakan tidak dilengkapi dengan penggunaan teknologi

*filtering*<sup>5</sup>. Sebagian kecil saja di antara pengelola warnet itu yang menggunakan teknologi *filtering*. Teknologi *filtering* yang biasa mereka gunakan adalah DNS NAWALA. Sementara itu, pihak ISP (*Internet Service Provider*) pun sama mengakuai, mereka semuanya juga tidak melakukan *filtering* jaringan internet yang berkaitan dengan *content* yang dilarang. Bahkan, bimbingan secara lisan maupun tulisan seperti poster atau pamflet mengenai penggunaan internet sehat pun tidak dilakukan oleh pengelola warnet.

Karena kondisi warnet sebagai *access point* bagi anak-anak sekolah seperti di atas, sejumlah orang tua dan guru di Jayapura menjadi khawatir. Muara kekhawatiran mereka berbentuk aksi demon ke salah satu warnet dan berhasil menutup warnet tersebut untuk tidak beroperasi kembali. Mereka khawatir anak-anak mereka terpapar konten-konten negatif dari internet. Hal ini terungkap dari salah satu narasumber, seorang ibu guru, yang mengatakan:

"Ada, itu malah, kita guru-guru SMA gabungan, bukan lagi memberitahu *gitu*. Langsung terjun ke rental-rental. Masyarakat langsung telpon. Kita langsung terjun ke rental-rental. Rental tidak mau itu.... yang (jaraknya) ada 100 meter-lah di depan SMA gabungan. Ada rental waktu itu di situ. Mungkin buka beberapa bulan, anak-anak semua bilang di situ main. Ada yang kasih tahu, katanya buka situs-situs yang tidak benar. Kita kasih datang, bilang sama orangnya, kasih peringatan satu, dua, tiga. Tidak bisa di ini, guru-guru semua serbu ke depan dan tutup dengan paksa. Jadi kita tutup."

Selain aksi tersebut, upaya lain yang dilakukan orang tua dan guru untuk mengendalikan anak-anak dalam penggunaan internet yang tanpa *filtering* itu, diantaranya dengan melakukan pemberitahuan secara lisan. Para guru ini memberitahukan agar anak menggunakan internet dari sisi baiknya saja. Selain itu, ada juga narasumber dari kalangan guru itu yang melakukannya dengan memberikan pengarahan tentang penggunaan internet. Tujuannya adalah agar para siswa menggunakan internet ini untuk hal-hal positif. Menurut narasumber, ia melakukan pengarahan pada setiap Hari Senin. Sementara

pada Hari Sabtu, guru tersebut membuat acara ibadah sekaligus memberikan pengarahan. Selain upaya tersebut, ada juga guru yang melakukan kontrol dalam bentuk 'membatasi anak menggunakan internet'. Ini terungkap dari narasumber guru SD yang mengatakan:

"Terus yang kedua, di sekolah itu kita membatasi. Misalkan untuk penggunaan handphone, kami di sekolah itu, untuk anak-anak yang membawa handphone, dilarang. Kalau ketahuan nanti urusan orang tua dengan guru. Misalkan ketahuan, kalau ketahuan dia membawa handphone, kita ambil Hp-nya. Yang boleh *ngambil* orang tuanya. Nanti kita bicara ke orang tuanya, memberikan masukan buat orang tuanya".

Ada lagi dengan cara kerja sama antara orang tua dan murid, yakni dengan cara 'mengajak orang tua murid untuk ikut berpartisipasi mengawasi penggunaan internet anaknya di rumah'. Hal ini diketahui dari perkataan seorang narasumber guru SD sebagai berikut:

"Terus untuk orang tua di rumah juga biasanya, misalkan kita *ngobrol* sama orang tua yang mengantar anaknya atau yang mengambil handphone anaknya, kita kasi tahu, Bapak, tolong anaknya dikontrol di rumah karena, kan, sekarang media internet memang bagus. Terus terang, saya juga menggunakan internet, bagus untuk hal-hal tertentu. Tetapi kebanyakan anak-anak *kan*, yang namanya anak-anak keingintahuannya itu, luar biasa. Jadi, kita memberitahukan kepada mereka, tolong diperhatikan cara belajar mereka. Terus perhatikan jam ke luar mereka..."

Selanjutnya, Hasil FGD ini juga menemukan bentuk pengendalian anak dalam hal penggunaan internet dalam bentuk lainnya, yaitu dengan cara melakukan hubungan pertemanan dengan siswa-siswa yang mempunyai akun facebook (FB). Guru-guru yang hobi *facebook*-an meng-*add* semua anak-anak yang punya akun FB. Ini terungkap dari salah satu narasumber ibu guru yang mengatakan:

"Kita punya cara pengawasan sendiri. Guru-guru yang hobi FB kita, langsung meng-*add* semua anak murid. Jadi, kemarin ada kejadian, yang mereka... rebutan pacar di FB. Guru sudah tahu duluan. Sudah tahu duluan karena kita ada yang *online* terus *toh*."

Sementara itu, upaya orang tua untuk meminimalisir pengaruh negatif dari internet yang tanpa *filtering* tadi, diantaranya berupa

5 Salah satu alasan mengapa pengelola warnet tidak menggunakan *filtering* adalah karena ruang layanan jasa internet mereka yang dirancang terbuka yang dianggap sudah cukup berfungsi sebagai *filter*. Jadi, menurut pengelola warnet, pengguna jasa internet merasa risih kalau mengakses situs terlarang, seperti situs porno.

'Mewajibkan anak menggunakan internet hanya di rumah saja'. Terkait dengan temuan ini, diketahui dari narasumber orang tua anak.

"...Saya biasa kalau mengawasi ...kalau mau menggunakan internet, saya *ngawasi*...pakai di rumah aja, pakai flash kaya *gitu*. Supaya bisa menghindari hal-hal yang kurang bagus. Ya ...biasanya *kan*, sekarang, karena pengaruh teman...eh buka situs ini, situs itu. Kaya *gitu* aja biasa *ngawasi* anak...".

Demikian pengakuan narasumber orang tua yang bernama Inna Manis Nangdeung. Selain itu, ada jua yang mengendalikannya dengan cara 'melalui pendekatan keagamaan'. Ini dikatakan oleh narasumber, "*Jadi kesimpulannya kembali lagi ke orang tua, pendekatan melalui keagamaan toh, itu dasar kalau agama sudah kuat*".

Terkait dengan masalah waktu menggunakan internet, anak SD mengakses internet pada pagi dan terkadang sore hari atau waktu-waktu senggang yang memungkinkan mereka mengakses internet. Waktu yang dimaksud misalnya saat habis pulang sekolah, habis bermain, sehabis *ngaji*, setelah mandi sore, selagi tidak ada kerjaan. Sementara menyangkut intensitas penggunaan internet, siswa SD mengakses internet satu hari bisa dua kali, namun ada juga yang hanya satu kali dalam seminggu. Mengenai durasinya, mereka menggunakan internet pada kisaran antara 30 menit sampai 3 jam.

Untuk, anak SLTP, mereka memanfaatkan waktu untuk menggunakan internet setelah pulang sekolah atau setelah makan siang. Selain itu, ada yang menggunakannya secara insidental, yakni ketika ada tugas dari sekolah. Mengenai durasi yang dihabiskan untuk berinternet diantaranya bahkan ada yang mencapai 5 jam sehari dan ada juga yang baru berhenti hingga malam. Sementara pada anak SLTA, ada yang melakukannya dengan cara setiap hari setiap saat, ada yang melakukannya pada momen-momen istirahat, dan ada pula yang hanya melakukannya ketika ada tugas dari pihak sekolah saja. Waktu yang mereka gunakan berkisar 45 menit hingga 5 jam per hari. Sementara itu, intensitas anak SLTA mengakses internet setiap hari, setiap saat.

Kondisi di atas terjadi karena para orang tua anak didik di Jayapura banyak yang tidak mengerti sama sekali persoalan internet

(*illiterate*). Ini menyebabkan para orang tua itu sering dibohongi oleh anak-anaknya ketika si anak hendak mengakses internet di warnet. Fakta ini diungkapkan oleh narasumber sebagai berikut:

"Karena banyak orang tua dari anak didik saya, jadi gimana mereka mau memperhatikan anak sedang mereka sendiri tidak bisa baca tulis...".

Hal ini juga dikomentari oleh narasumber lainnya dengan nada relatif sama dalam kaitan kebutuhurufan tadi. Misalnya seperti yang tercetus dari dua orang narasumber:

"Minta ijin mama mau cari tugas', ya orang tuanya iya-ya saja, karena, kan, dia tidak tahu.... yang dicari tugas apa. Dia sendiri gak bisa baca tulis...".

Sedang yang satunya lagi berkomentar:

"Kebanyakan, kan, anak-anak kalau gak main di rumah, kan, lari ke luar, warnet. Biasa ijin ke orang tua, 'mama saya cari tugas belajar'. Padahal main. Jadi, memang sedikit kesulitan pak"

Menyangkut biaya yang dikeluarkan anak-anak untuk mengakses internet, anak SLTP ada dua pembiayaan. Pertama untuk biaya akses di warnet, maka biaya untuk ini pengeluarannya berkisar Rp. 20.000 - Rp 100.000. Sementara biaya untuk modem, berkisar harga Rp. 40.000 - Rp 200.000, dengan harga modem sebesar Rp. 50.000. Mereka yang menggunakan modem itu, pada umumnya menggunakan layanan jaringan modem Flexi dan sebagian kecil saja yang menggunakan jaringan telkomsel. Dalam hubungan menyangkut kedua biaya tersebut, upaya perolehannya dari orang tua mereka, memang tampak tidak menjadi persoalan bagi anak-anak. Hal ini setidaknya terlihat dari pengakuan para orang tua dan guru dalam FGD ketika ditanyakan soal uang saku anak terkait penggunaan internet. Diantaranya seperti yang dikemukakan oleh salah satu narasumber, bahwa persoalan uang saku ini secara tersirat bukan jadi masalah baginya. Ini tampak dari ucapannya, "*Anak di rumah, kalau anak di rumah kebetulan anak saya sudah besar. Jadi masalah uang saku, uang saku saja, masalah internet mereka sudah*".

Hal yang mirip maknanya juga diungkap oleh narasumber lainnya, "*Kalau kami di sini pun kebetulan, anak ada tugas ke warnet itu, pulang ke rumah dulu. Jadi terus baru kembali lagi ke*

warnet". Terkait uang saku ini, narasumber lain malah mempermasalahkan uang saku ini bukan lagi dalam hubungan dengan dirinya, melainkan dalam kaitannya dengan anak yang berasal dari keluarga nelayan. Sebagaimana dikatakannya:

"Tapi yah mungkin kalau ekonomi kayak kita, gak, masalah mungkin. Banyak anak-anak yang orang tuanya mungkin nelayan atau apa ketika dapat tugas mencari di internet bisa menjadi masalah juga."

Namun komentarnya ini ditanggapi berbeda oleh narasumber lainnya:

"Tapi jangan lho nelayan, nelayan juga ini lho, nelayan itu banyak uang lho. Tidak selamanya, lihat ekonomi orang tua juga, seperti orang tua saya sendiri tidak gampang mereka punya duit".

Para narasumber memiliki perbedaan lokasi untuk mengakses, khususnya di antara kelompok anak SD, SLTP, dan SLTA. Anak SD sebagian besar mengakses di rumah, dan sebagian kecil yang mengakses di sekolah. Minimnya para anak SD yang mengakses internet di sekolah ini berkaitan dengan peraturan di sekolah dalam kaitannya dengan pengawasan penggunaan internet di sekolah. Ini dinyatakan oleh seorang guru yang mengatakan bahwa guru di sekolah dalam hal internet memang membatasi, kecuali memang pelajaran yang harus menggunakan internet. Itu pun harus selalu dikontrol. Masalahnya sekarang adalah anak-anak lebih cenderung main ke warnet. Menurut narasumber dari guru, untuk membatasi pengaruh facebook, guru tersebut membatasi pelajar untuk tidak membawa HP karena itu sudah bisa buka internet. Ini terungkap dari narasumber, seorang guru SD yang mengatakan:

"Di sekolah itu, kita membatasi, misalkan untuk penggunaan handphone. Di sekolah, anak-anak dilarang membawa handphone. Kalau ketahuan, nanti urusannya antara orang tua dengan guru. Misalkan ketahuan, kalau ketahuan dia membawa handphone, kita ambil hp-nya, yang boleh *ngambil* orang tuanya."

Dengan demikian, sedikitnya anak-anak yang mengakses internet di sekolah, terutama melalui handphone terkoneksi, berkaitan dengan larangan dan sanksi atas pelanggaran larangan yang dibebankan kepada anak didik beserta orang tuanya.

Sementara itu, anak SLTP mengakui mengakses internet itu dilakukan di rumah dan juga di warnet. Jadi, ada gejala ketidakkonsistenan di kalangan anak SLTP ini. Ketika mereka ditanya mengenai *device* yang digunakannya untuk mengakses internet, mereka tidak menyebutkan bahwa warnet itu menjadi salah satu *access point* mereka. Mereka hanya menyebutkan *device* yang mereka gunakan adalah handphone, laptop dan computer PC. Bahwa warnet menjadi salah satu *access point* yang mereka gunakan sesuai dengan pengakuan para pengelola warnet yang mengatakan bahwa mayoritas pengunjung mereka berasal dari anak sekolah, termasuk anak SLTP.

Sementara itu, anak SLTA lebih mengakses internet pada tempat yang berbeda-beda. Ada yang mengakses di rumah, dan sekolah. Sebagian kecil narasumber dari SLTA yang menggunakan Hp dan mengakses internet di mana saja. Ini menunjukkan bahwa rumah, warnet, sekolah menjadi tempat yang biasa digunakan anak sekolah untuk mengakses internet. Rumah menjadi tempat mengakses internet anak-anak dengan menggunakan *device* seperti computer PC, laptop dan HP. Sekolah menjadi tempat mengakses internet anak-anak dengan menggunakan *device* seperti computer PC dan HP. Anak SLTA pun mengakses internet secara mobile. Ini karena HP bersifat portable sehingga relatif tidak mengenal hambatan tempat untuk mengakses internet.

### **Konten yang Diakses**

Berkaitan dengan konten yang diakses oleh anak dan remaja memiliki ragam juga. Untuk anak SD, mereka memiliki kecenderungan yang berbeda-beda terkait dengan konten yang dikunjungi. Namun, konten yang dikunjungi narasumber anak SD umumnya konten berisi hiburan. Mereka diantaranya mengunjungi situs mesin pencari yaitu google.com. Kecenderungan mereka beragam, adayang mengunjunginya untuk mencari informasi pengetahuan umum, berita tentang Indonesia. Ada juga yang mengunjungi google.com untuk mencari puisi dan ada juga untuk mengerjakan tugas sekolah. Selain itu, ada juga anak SD yang biasa mengakses situs Twitter, Youtube, Facebook dan games online.

Sementara itu, narasumber anak SLTP, juga mengakses konten yang beragam, misalkan mereka mencari konten berupa bahan pelajaran, dan kadang untuk konten yang menghibur (lirik lagu, puisi). Situs yang mereka kunjungi juga bermacam-macam, seperti Facebook, Twitter, Yahoo, Google, MP3 search, dan Youtube.

Untuk narasumber dari kalangan SLTA, sebagian besar mereka mengunjungi situs jejaring sosial (Facebook, Twitter), melalui mesin pencari Google dan Yahoo. Sebagian besar mereka mencari konten berisi hiburan seperti gossip, cari lagu baru, dan musik. Selain itu, mereka juga acapkali mengunjungi situs untuk mencari materi pelajaran sekolah, dan berita.

Menyimak dari apa yang diakses oleh para anak-anak sekolah, baik pada tingkat SD, SLTP maupun SLTA ketika mereka mengakses internet tadi, menunjukkan bahwa kontennya cenderung beragam. Namun, keragamannya itu dapat direduksi menjadi dua hal, yakni menyangkut konten bersifat hiburan dan konten informatif. Fenomena tersebut dengan demikian tampaknya relevan dengan apa yang dikemukakan oleh para peneliti-peneliti sebelumnya menyangkut akses informasi di media baru (lihat, (Maddox, 1998; Ferguson dan Perse, 2000). Kalangan anak dan remaja dalam menggunakan media dapat didorong oleh motivasi tertentu dan untuk mendapatkan gratifikasi tertentu. Sama halnya dengan anak-anak sekolah dalam FGD ini, dengan akses konten bersifat hiburan dan konten informatif tadi, ini tentu merepresentasikan upaya mereka dalam rangka mendapatkan gratifikasi (pemuasan) tertentu dari internet yang didorong oleh motif-motif tertentu.

Mengacu pada temuan Ferguson dan Perse, dikaitkan dengan temuan penelitian ini yang menunjukkan bahwa konten yang diakses anak-anak itu berupa konten bersifat hiburan dan konten informatif, maka dengan sendirinya motif yang mendorong mereka mengakses internet itu tidak lain adalah motivasi berupa hiburan dan informasi sosial.

Meskipun begitu, hal yang menarik menyangkut konten ini adalah, tidak ditemuinya adanya pengakuan anak-anak sekolah menyangkut konten lain selain konten bersifat

hiburan dan informatif tadi. Konten lain dimaksud, misalnya konten porno atau konten hiburan berupa game *online*. Padahal, dari segi fasilitas akses internet, kesempatan untuk melakukan aktifitas akses konten-konten terlarang tersebut sangat terbuka bagi mereka. Fasilitas akses internet dimaksud tadi, sebagaimana terungkap dari para pengelola internet dan ISP misalnya, terutama itu karena warnet di Jayapura umumnya memang tidak dilengkapi dengan penggunaan teknologi *filtering*. Iklim 'permisif' ini semakin terfasilitasi lagi ketika ditemui tidak ada satupun warnet di kota ini yang melakukan bimbingan secara lisan maupun tulisan melalui bahan cetak (poster/pamflet) mengenai penggunaan internet yang sehat. Asumsi-asumsi logis ini, dalam kenyataan ternyata memang menunjukkan relevansinya. Hal ini setidaknya terlihat pada penjelasan salah seorang narasumber (guru SD) yang mengatakan:

"Pernah ketika saya masih kuliah juga. Kami sempat turun ke lapangan. Kebetulan saya jurusan konseling. Jadi, ketika kita turun ke lapangan, kita lihat ada beberapa anak yang masih pakai seragam sekolah, masuk ke dalam warnet dan situs yang mereka buka itu adalah situs pornografi".

Indikasi lainnya terkait adanya akses konten pornografi dari anak-anak sekolah, yaitu terlihat dari penjelasan seorang narasumber lain menyangkut 'arti sebuah pacaran'. Bagi seorang anak sekolah, yang *notabene* menurutnya menjadi refleksi dari sikap seseorang yang terbentuk karena akumulasi aktifitas menonton pornografi. Sebagaimana dijelaskan narasumber dimaksud:

"dan satu lagi pak! Pola pemikiran dari pada mereka itu. Saya bertanya pada mereka, dia punya pola pikir gini kalau kita pacaran 'tidak melakukan hubungan sex', itu bukan pacaran. Itu satu hal yang ironi, kenapa saya bisa bilang begitu karena ketika saya lihat disisinya 'merah-merah', akhirnya saya bertanya ke mereka, dan akhirnya dia *ngomong* dan akhirnya dapatlah satu pola pemikiran tadi".

Jadi, dengan fenomena yang digambarkan oleh sang narasumber menyangkut efek penggunaan media barusan, di sisi lain ini dapat menjadi petunjuk tentang adanya relevansi antara fakta empiris dengan perspektif teori yang dikemukakan oleh Reeves dan Naa dalam *The Media Equation*-nya. Teori yang berbasis pada

paradigma teori Cybernetic<sup>6</sup> tersebut, memang mengasumsikan bahwa realitas yang disajikan media elektronik seperti televisi sebagai sama dengan realitas sosial atau realitas penonton. Dengan kata lain, ada persamaan antara realitas televisi dengan realitas penonton. Jadi konsep yang dijelaskan oleh teori ini adalah realitas, yakni antara yang ada di televisi dengan yang ada pada penonton. Realitas sendiri maksudnya yaitu materi pesan yang disajikan dalam media televisi dan realitas yang dialami oleh penonton.

Dengan melihat fenomena sebagaimana terungkap dari dua narasumber terakhir, kiranya itu menjadi indikasi kuat bahwa sebenarnya para anak-anak sekolah itu, karena memang didukung oleh kondisi akses internet yang memang 'permissif' di Jayapura, mereka ternyata juga jadi pengakses konten-konten yang sifatnya terlarang. Hanya saja, mereka itu tidak mau mengemukakannya secara terbuka kepada pihak-pihak yang dianggapnya sebagai pihak *out sider* seperti orang tua dan para guru.

### Karakteristik Pengguna

Anak SD berasal dari sekolah yang yang berbeda dan kelas yang berbeda. Narasumber FGD dari kalangan SD berasal dari SD YEPEKA 1 Senasaba Jaya Pura, SDN Inpres Buncend 2, SD Negeri Inpres Percontohan, dan SD di Angkasa. Sementara dari anak kalangan SLTP mereka berasal dari siswa-siswi SLTPN 1, SLTP YPK, SLTP Kristus Raja Paulus. Narasumber FGD dari kelompok guru dan orang tua juga terdiri dari pria dan wanita. Mereka dari kalangan guru mewakili dari sekolah SMA Negeri Jayapura, SD

6 Tradisi sibernetika memahami komunikasi sebagai pemrosesan informasi. Kajian teori Ilmu Komunikasi itu sendiri mengenal ada 7 (tujuh) tradisi/gagasan metateori yang diperkenalkan oleh Robert T Craig, yaitu: Retorika, Semiotika, Fenomenologi, Sibernetika, Sosiopsikologi, Sosiokultural, dan Kritisal. Tradisi retorika memahami komunikasi sebagai pidato publik yang indah; tradisi semiotika memahami komunikasi sebagai proses pertukaran makna melalui tanda-tanda; tradisi fenomenologi memahami komunikasi sebagai pengalaman diri sendiri dan orang lain melalui dialog; tradisi sosiopsikologi memahami komunikasi sebagai pengaruh antarpribadi; tradisi sosiokultural memahami komunikasi sebagai penciptaan realitas sosial; dan tradisi kritisal memahami komunikasi sebagai penolakan reflektif terhadap wacana yang tidak adil. Sebelumnya Littlejohn memetakan teori ilmu komunikasi ke dalam lima genre: Structural And Functional, Cognitive and Behavioral, Interactionist, Interpretive, Critical. Sumber: Rahardjo, Turnomo. *Cetak Biru Teori Komunikasi dan Studi Komunikasi di Indonesia*. Disampaikan dalam Simposium Nasional: *Arah Depan Pengembangan Ilmu Komunikasi di Indonesia*. Jakarta, 13 Maret 2009.

Inpres Jatiwangi, SD YPK I SEMES, SMP Negeri 1 Jayapura, SMA Gabungan Jayapura, SMP YPPK Kudus Razak. Sementara itu dari kalangan ISP dan pemilik warnet mereka terdiri dari PT Lintas Arta (ISP), PT Telkomsel (ISP), PT Indosat (ISP), YAPIS (Warnet), Home Mini Net (Warnet), Nawanet (Warnet), dan Omega (Warnet).

### Dampak Penggunaan

Dampak penggunaan internet ini dirasakan oleh narasumber dari berbagai kelompok anak sekolah. Untuk kelompok SD, mereka merasakan bahwa mengakses internet berdampak pada lupa belajar, mata iritasi, dan fisik terasa bungkuk. Namun di sisi positifnya juga dirasakan oleh kalangan anak SD, seperti perasaan senang, bisa menghibur, bertambahnya teman, bisa tahu informasi-informasi yang terjadi di Indonesia. Sementara pada anak SLTP, internet menurut mereka memiliki dampak negatif dan juga positif. Dampak positif yang mereka rasakan adalah pengetahuan jadi lebih luas, bisa dapat informasi dengan praktis dan cepat. Sedang sisi negatifnya berupa jadi lupa waktu, kurang belajar, dan istirahat jadi kurang. Menurut mereka, ini disebabkan karena mereka sering jadi tidak sadar berjam-jam di depan komputer. Selain itu, kadang yang diakses tidak sesuai, misalnya munculnya hal-hal yang berbau SARA, pornografi, video porno. Kemudian di kalangan anak SLTA, mereka juga merasa memiliki dampak positif dan negatif dari penggunaan internet. Sisi positifnya menurut mereka, mereka jadi cepat mendapatkan bahan untuk mengerjakan tugas, teman jadi banyak, pengetahuan bertambah, cepat dapat informasi, terbentuknya bisnis baru (lagu), dan bisa menjadi populer. Sedang sisi negatifnya, menurut mereka diantaranya berupa uang jajan yang jadi berkurang, jam belajar yang jadi berkurang karena tidak bisanya mengatur waktu; dan dapat memfasilitasi penyebaran konten pornografi.

Terkait dengan topik ini, maka temuan FGD melalui narasumber orang tua dan guru menunjukkan adanya tujuh bentuk pengalaman negatif dan positif yang nota bene mencerminkan dampak dari penggunaan internet oleh anak-anak itu. Bentuk-bentuk dampak itu yakni berupa (lihat tabel 1):

**Tabel 1**  
**Dampak Penggunaan Internet Menurut Orang tua dan Guru**

Dampak Positif	Dampak Negatif
Membantu anak untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah.	Internet melalui FB memfasilitasi anak untuk berpacaran;
	Melalui FB memicu anak untuk berkelahi.
	Ada anak perempuan yang sampe nyuri uang orang tua untuk biaya inter anak (laki-laki) yang memalaknya.
	Ada anak-anak yang malakin teman-temannya untuk biaya akses internet.
	Waktu-waktu anak banyak dihabiskan untuk bermain game online
	Ada anak-anak jadi sering pulang larut malam.

Menyangkut pengalaman bersifat negatif yang berbentuk dampak 'negatif berupa melalui FB memfasilitasi anak untuk berpacaran', ini dialami oleh narasumber ibu guru. Dikatakannya:

"Yang namanya anak SMP, SMA mulai pacaran juga di dalam facebook. Itu luar biasa. Jadi, kalau kami di sekolah itu, penanggulangannya kadang komunikasi dengan orang tua setiap kali....."

Bentuk lain yang negatif berupa 'melalui FB dapat memicu anak untuk berkelahi', ini juga diungkapkan oleh narasumber guru. Karena perkataan di FB oleh anak didiknya di SMP Paulus 25 terhadap salah satu anak didiknya di SMP 1, sekelompok anak SMP 1 dari AB yang jauh, sepulang sekolah datang menyamperi anak SMP Paulus 25 yang berkata-kata di Facebook. Kemudian menyangkut bentuk dampak negatif lainnya yang berupa 'ada anak perempuan yang sampai mencuri uang orang tuanya untuk biaya internet anak yang memalaknya'. Ini dikatakan oleh seorang narasumber:

"Anak SD untuk main ke warnet Pak. Jadi, dia *malakin* temannya yang perempuan. Kau kalau tidak kasih saya lima, gitu kata-katanya, lima terus tujuh.....Eh, enak sekali *malakin* kaya gitu. Kayanya uangnya itu diambil-ambil begitu saja. Terus ketahuan sama orang tuanya. Orang tua yang perempuan ini ketahuan. *Kan* kebetulan mereka tulis-tulis surat. *Kan* anak SD biasa tulis surat kalau kau tak kasih saya, awas! Jadi terpaksa yang perempuan ini harus *nyuri* lagi ke orang tuanya. Ambil lagi dari dompet bapaknya...."

Pengalaman negatif lainnya adalah 'ada anak-anak yang memalak teman-temannya untuk biaya akses internet'. Ini terungkap dari narasumber yang sama. Dikatakannya:

"Ternyata mereka itu bukan hanya satu anak, mereka bertiga. Jadi atur-atur, pokoknya kau harus minta ke dia. Kasih sekian, kalau tidak, nanti kita ini. Gitu-gitu, ancam-ancamlah kaya gitu. Ya, sudah, akhirnya kita urusan ke polisi Pak kemarin. Orang tua yang anak perempuan itu, urusan dengan polisi Pak karena menurut dia kasusnya itu mulai Desember 2010 kemarin. Itu sudah lama sekali. Jadi, kita tanyain sudah dari kapan kalian *dipalak-palakin* kaya gini. Katanya dari Desember Bu guru Terus, kenapa sampai dipalakin. Katanya di waktu Desember mereka mungkin lihat puntung-puntung rokok. Gitu toh terus mereka ambil, terus dia main-mainin di mulut. Terus kita kasih tahu bu Mumun. Ya mungkin dari situ di palak-palakin untuk minta uang supaya main ke warnet. Kita tanyain kalian minta duit sebanyak itu untuk apa? Main ke warnet bu guru. Uang sebanyak itu kalian habiskan ke warnet? Iya bu guru."

Bahkan, terkait dengan palak-memalak ini, salah satu narasumber memberikan informasi yang mengejutkan dari segi jumlah yang dipalak itu. Hal ini seperti diungkapkan oleh narasumber (Guru):

"Kemarin beberapa bulan yang lalu, ya mungkin itu anak kita keseringan mungkin main internet terus dia sama teman-temannya minta duit kan pergi ke warnet dia malakannya, Pak. Bukan hanya seribu dua ribu malakannya, ..... itu sampai 500 sampai 700 ribu".

Terkait bahwa 'waktu-waktu anak banyak dihabiskan untuk bermain game online'(negatif), maka ini dikemukakan narasumber, Bapak Guru Robert. Disebutkannya:

"Bagi saya situs porno itu, ada beberapa warnet yang kita buka itu, warnet sudah bisa blokir. Setiap warnet bisa, hanya yang tidak bisa diblokir itu

game online. Itu anak-anak, bisa dari pagi sampai sore hanya untuk main game. Itu sekarang anak-anak yang kerajinan ke warnet, hanya untuk itu, game online itu nomor satu sekarang. ....”

Sedangkan dampak negatif lainnya adalah anak-anak jadi sering pulang larut malam. Ini dikatakan salah seorang narasumber lainnya. Disebutkan, karena adanya jam paket malam pada layanan internet di warnet Kota Jayapura, membuat anak-anak jadi sering pulang malam-malam.

Sementara mengenai bentuk dampak positif dari penggunaan internet itu, tampaknya jauh lebih sedikit dibandingkan dengan dampak negatif internet. Bentuk dampak positif ini sendiri wujudnya berupa ‘sangat membantu anak untuk buat tugas-tugas sekolah’. Pendapat ini terungkap dari pengakuan seorang narasumber Ibu Guru. Dalam komentarnya, ia mengatakan:

“Kalau saya pribadi *sih* memang mempergunakan internet. Tapi kalau saya biasanya mencari bagaimana sisi positifnya. Biasanya, saya mempergunakan anak bagaimana *sih* kita mencari sesuatu. Banyak anak yang tidak suka dengan pelajaran IPS atau mungkin pelajaran IPA, tapi dari adanya internet, saya berpikir bahwa mungkin dari situ kita bisa lebih mudah mengajak anak untuk belajar. Dari situ saya memang lebih cenderung menggunakan internet sebagai sarana pembantu belajar jadi seperti itu. Karena kalau hanya dari buku teks, biasanya anak tidak mau membaca, dan kebanyakan ketika saya mengajar itu, anak tidak membaca. Jadi, saya lebih senang menggunakan internet cuma dalam batas-batas tertentu. Saya berharap selalu memotivasi mereka untuk satu hal yang positif.”

Dari segi positif ini, ada juga muncul dalam bentuk pendapat lainnya. Seperti yang dikatakan narasumber orang tua:

“Ya, yang positifnya itu, ya sangat- sangat baik. Sangat membantu untuk tugas anak-anak saya di sini. Kita yang kemarin ikut PIN itu, harus buka internet cepat-cepat . Jadi, cara gunakan pola internet yang sehat, ya, yang baik...”

Dengan uraian di atas kiranya menunjukkan bahwa dampak negatif penggunaan internet itu jauh lebih dominan dibandingkan dengan dampak positif yang didapat penggunaannya, terutama di kalangan anak-anak dan remaja sekolah. Karena dominannya dampak negatif tersebut, kiranya

tidak heran kalau masalah tersebut sempat mendorong para guru untuk bertindak anarkis dengan cara menyerbu rental warnet yang terletak 100 meter di depan sekolahnya.

## KESIMPULAN

Sebagaimana sudah disinggung pada bagian pendahuluan laporan ini, bahwa permasalahan yang ditelusuri dalam penelitian ini menyangkut empat hal, yakni menyangkut: 1. Penggunaan Internet; 2. Konten yang Diakses; dan 3. Dampak Penggunaan. Sejalan dengan permasalahan tersebut, maka sesuai dengan temuan dan analisis hasil FGD, dapat dikemukakan hal-hal berikut :

Menyangkut Penggunaan Internet, maka terkait dengan *device* atau alat yang digunakan anak SD kebanyakan mereka menggunakan laptop milik orang lain seperti milik bapaknya atau kakaknya. Sementara di kalangan anak SLTP *device* yang digunakan berupa handphone, laptop, computer PC dan warnet. Sementara di kalangan anak SLTA, yang dominannya berupa HP, namun laptop dan warnet juga menjadi sasaran yang banyak dijadikan untuk mengakses internet.

Menyangkut warnet yang dijadikan access point bagi anak-anak SLTA tadi, hal ini memang dimungkinkan karena layanan warnet di Jayapura kecenderungannya berkisar pukul 09.00 WIT-22.00 WIT. Bahkan ada warnet yang memberikan layanan paket malam yang buka dari jam 12.00 malam hingga jam pagi. Selain itu, dari segi harga juga memang relatif sangat terjangkau bagi kalangan anak SLTA. Harga akses internet itu umumnya sama, dan relatif murah, yakni Rp 6000 per jam. Sementara untuk paket malam hanya sebesar Rp. 10.000.

Warung internet yang mereka kunjungi itu, umumnya tidak dilengkapi dengan penggunaan teknologi *filtering* dan tiadanya bimbingan secara lisan maupun tulisan melalui bahan cetak (poster/pamflet) mengenai penggunaan internet sehat. Terkait dengan kondisi warnet sebagai *access point* yang ‘permissif’ bagi anak-anak sekolah untuk akses konten negatif, maka karena khawatir anak-anak mereka akan dirusak oleh konten-konten negatif internet.

Sejumlah orang tua dan guru di Jayapura jadi terkondisi untuk mendemo salah satu warnet dan berhasil menutup warnet tersebut untuk tidak beroperasi kembali. Selain aksi-aksi itu, orang tua dan guru secara lisan melakukan pengarahan mengenai penggunaan internet sehat. Selain upaya tersebut, maka ada juga guru yang melakukan kontrolnya terhadap anak dalam bentuk 'membatasi anak dalam menggunakan internet' atau dengan cara 'membangun hubungan pertemanan' di dunia facebook dengan anak-anak pemilik akun facebook. Sementara dari kalangan orang tua, maka upaya-upaya untuk meminimalisir pengaruh negatif dari internet yang tanpa *filtering* tadi, diantaranya berupa 'Mewajibkan anak menggunakan internet yang hanya ada di rumah saja'.

Menyangkut Konten yang Diakses, maka menyimak dari apa yang diakses oleh para anak-anak sekolah, baik pada tingkat SD, SLTP maupun SLTA ketika mereka mengakses internet tadi, menunjukkan bahwa kontennya itu cenderung beragam. Konten yang diakses dapat digolongkan menjadi 3 (tiga). *Pertama*, konten hiburan. Mereka diantaranya mengunjungi situs mesin pencari yaitu *google.com* untuk mencari konten yang menghibur (lirik lagu, puisi). Selain itu, (*kedua*) mereka juga melakukan pencarian konten informasi seperti pengetahuan umum, berita. *Ketiga*, konten jejaring sosial. *Dan*, keempat, Konten edukatif seperti pelajaran. Situs yang mereka kunjungi juga bermacam-macam: situs jejaring sosial (*Facebook, Twitter, Youtube*), 2) Mesin Pencari (*Yahoo, Google, MP3 search*).

Namun, keragamannya itu dapat direduksi menjadi dua hal, yakni menyangkut konten bersifat hiburan dan konten informatif. Motif yang mendorong mereka mengakses internet itu tidak lain adalah motivasi berupa hiburan dan informasi sosial. Dari segi motivasi hiburan, karena memang didukung oleh kondisi akses internet yang memang 'permissif' di Jayapura, melahirkan indikasi kuat bahwa kalangan anak dan remaja itu diantaranya ada juga yang mengarahkan motivasi hiburan tadi demi memperoleh gratifikasi-gratifikasi yang bersifat porno dan judi bagi dirinya.

Dampak penggunaan internet ini dirasakan oleh narasumber dari berbagai kelompok anak sekolah. Untuk kelompok SD, mereka merasakan

bahwa mengakses internet berdampak pada lupa belajar, mata iritasi, dan fisik terasa bungkuk. Namun di sisi positifnya juga dirasakan oleh kalangan anak SD, seperti perasaan senang, bisa menghibur, bertambahnya teman, bisa tahu informasi-informasi yang terjadi di Indonesia. Sementara pada anak SLTP, internet menurut mereka memiliki dampak negatif dan juga positif. Dampak positif yang mereka rasakan adalah pengetahuan jadi lebih luas, bisa dapat informasi dengan praktis dan cepat.

Sedangkan sisi negatifnya menjadikan anak lupa waktu, kurang belajar, dan istirahat jadi kurang. Menurut mereka, ini disebabkan karena mereka sering jadi tidak sadar berjam-jam di depan komputer. Selain itu, kadang yang diakses tidak sesuai, misalnya munculnya hal-hal yang berbau SARA, pornografi, video porno.

Kemudian di kalangan anak SLTA, mereka juga merasa memiliki dampak positif dan negatif dari penggunaan internet. Sisi positifnya menurut mereka, mereka jadi cepat mendapatkan bahan untuk mengerjakan tugas, teman jadi banyak, pengetahuan bertambah, cepat dapat informasi, terbentuknya bisnis baru (lagu), dan bisa menjadi populer. Sedang sisi negatifnya, menurut mereka diantaranya berupa uang jajan yang jadi berkurang, jam belajar yang jadi berkurang karena tidak bisanya mengatur waktu; dan dapat memfasilitasi penyebaran konten pornografi.

Sementara dalam pandangan guru dan orang tua, dampak negatif internet sangat dominan dibandingkan dengan dampak positifnya. Dampak negatifnya menurut mereka adalah: Internet melalui FB memfasilitasi anak untuk berpacaran. Melalui FB memicu anak untuk berkelahi. Ada anak perempuan yang sampe mencuri uang orang tua karena dipalak anak (laki-laki) yang memalaknya. Waktu-waktu anak banyak dihabiskan untuk bermain game *online*. Ada anak-anak yang jadi sering pulang larut malam. Sementara bentuk dampak positifnya, wujudnya berupa 'sangat membantu anak untuk buat tugas-tugas sekolah'.

## DAFTAR PUSTAKA

- Convention On The Rights Of The Child 1989
- Courtois, Mechant, De Marez, Verleye. Gratification and Seeding Behavior of Online Adolescent. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 15 (2009) 109–137
- Ferguson, D. & Perse, E. (2000). The World Wide Web as a functional alternative to television. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 44 (2), 155-174. Gigil, Susan. (2004). Children, Youth and Media Around the World: An Overview of Trends and Issues. *Laporan Penelitian*. disajikan dalam 4th World Summit on Media for Children and Adolescents. Rio de Janeiro, Brazil, April 2004. [www.unicef.org/videoaudio/intermedia\\_revised.pdf](http://www.unicef.org/videoaudio/intermedia_revised.pdf), diakses 20 Mei 2012.
- Flanagin, Andrew J., Metzger, Miriam J. Internet Use In The Contemporary Media Environment. *Jurnal Human Communication Research*, Vol. 27 No. 1 Januari 2001.
- Griffin, EM, 2003, *A First Look At Communication Theory, Fifth edition*, New York, Mc Graw Hill.
- Griffin, EM, 2003, *A First Look At Communication Theory, Fifth edition*, New York, Mc Graw Hill.
- Hasil FGD di Papua tahun 2011 tanggal 14 November-19 November 2011
- Infante, Rancer dan Womack, 1990, *Building Communication Theory*, Waveland Press Inc.
- Johnson, T. J., & Kaye, B. K. (1998). The Internet: Vehicle for engagement or a haven for the disaffected? In T. J. Johnson, C. E. Hays & S. P. Hays (Eds.), *Engaging the public: how government and the media can reinvigorate American democracy*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield
- Katz, E., Blumer, Jay G., Gurevitch, (1974), Utilization of Mass Communication by Individual, "The Uses of Mass Communication: Current Perspective on Gratification Research", Beverly Hills-London, Sage Publications.
- Liu, Vera Youling., Dimitrova, Daniela. *The Uses And Gratification Derived From Bulletin Board Systems (BBS) in Chinese Youth*". *China Media Research* 3(2), 2007.
- Rafaeli, S. (1986). The electronic bulletin board: A computer-driven mass medium. *Computers and the Social Sciences*, 2(3), 123-136.
- Rahardjo, Turnomo. *Cetak Biru Teori Komunikasi dan Studi Komunikasi di Indonesia*. Disampaikan dalam Simposium Nasional: *Arah Depan Pengembangan Ilmu Komunikasi di Indonesia*. Jakarta, 13 Maret 2009.
- Reeves, B., & Nass, C. (1996). *The media equation: How people treat computers, television, and new media like real people and places*. New York: Cambridge University Press.