

# **Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja di Perkotaan**

Oleh: Astutik Nur Qomariyah

Mahasiswa S1 Departemen Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga Surabaya.

## **Abstract**

The easiness of internet access facilities and the more sophisticated the facilities offered by the internet in the era of Information and Communication Technology (ICT) today was accompanied by the emergence of phenomena that shows high interests to urban youth in using the Internet. From this phenomenon the researchers wanted to know the true pictures of how internet use behavior in urban adolescents today. Some researches had been done earlier on the internet use among urban youth in Indonesia, which are outdated in the sense of the time conducting the researches and the topics. The researches had done in the time when the internet access was rare for public and even not available at schools. The topics are about relations between motives of the internet use and customers satisfaction, the influence of the internet as an interactive communications media, the negative impact of the internet use on social life or of the psychological points of view. In contrast, this research, I would like to specifically identify how urban adolescents know and use the internet at the first time to take advantage internet which includes the intensity of the internet use, Internet activities what they are doing in using the internet, including for the benefit of what they are doing online activities are. The research findings show that peer group is one of the influential factor to the youth to utilise the internet for the first time. The peer group acts as the mentor on how to utilise the internet just for fun or academic purposes. The youth usually utilise the internet at home rather than at public/rental internet. They utilise the internet for information searching, leisure activities, communication and financial transaction purposes. The most usage of the internet for them are for leisure and searching articles regarding to their academic assignments.

*Keywords: Internet use behaviour, internet user typologies, the youth*

## **Pendahuluan**

Sejak pertama kali diperkenalkan kepada masyarakat dunia dalam suatu demonstrasi di *International Computer Communication Conference (ICCC)* pada bulan oktober 1972, internet telah mengalami perkembangan pesat. Dari yang semula hanya beberapa node di lingkungan ARPANET (*Advanced Research Projects Agency NETwork*), internet diperkirakan mempunyai lebih dari 100 juta pengguna pada Januari 1997. Pada akhir tahun 2000, diperkirakan terdapat lebih dari 418 juta pengguna yang terus naik menjadi 945 juta pengguna di akhir tahun 2004 (Pendit, 2005: 104). Dan, berdasarkan sebuah situs yang bernama *Internet World Stats*, diketahui bahwa jumlah pengguna internet di dunia hingga bulan Maret 2008 mencapai angka 1.407.724.920. Hal ini mengindikasikan bahwa kehadiran internet sebagai media informasi dan komunikasi semakin diterima dan dibutuhkan oleh masyarakat dunia.

Tak terkecuali di Indonesia, pentingnya penggunaan internet juga makin disadari oleh masyarakatnya dari berbagai kalangan. Terbukti dari data statistik Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengenai jumlah pengguna internet di Indonesia yang terus mengalami peningkatan yang cukup signifikan, mulai dari 512.000 di tahun 1998 menjadi

4.500.000 di tahun 2002. Bahkan sampai di akhir tahun 2007, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai angka 25.000.000. Di samping itu, dapat dilihat juga fenomena makin meluasnya fasilitas-fasilitas yang menyediakan akses internet di kota-kota besar Indonesia saat ini, dimana tempat akses internet tidak hanya bisa ditemui di warung internet (warnet) saja, tapi juga di sekolah, perpustakaan-perpustakaan, bahkan di area-area publik yang telah memasang hotspot wifi (*wireless fidelity*).

Tidak dipungkiri, internet memang membawa begitu banyak kemudahan kepada penggunanya. Beragam akses terhadap informasi dan hiburan dari berbagai penjuru dunia dapat dilakukan melalui satu pintu saja. Internet juga dapat menembus batas dimensi kehidupan penggunanya, waktu, dan bahkan ruang sehingga internet dapat diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Hanya dengan fasilitas *search engine*—situs pencari informasi—pengguna internet dapat menemukan banyak sekali alternatif dan pilihan informasi yang diperlukannya dengan mengetikkan kata kunci di *form* yang disediakan. Begitu mudahnya sampai seringkali pengguna internet tidak percaya dengan hal-hal, ide-ide besar atau informasi penting yang tersimpan di belantara situs-situs internet. Namun, dibalik kemudahannya tersebut kehadiran internet juga dapat membawa sisi buruk bagi penggunanya. Yang paling nyata dan merusak adalah item-item asusila yang tak bermoral yang dengan mudah dapat diakses di jaringan internet.

Tidak seperti orang dewasa yang pada umumnya sudah mampu mem-*filter* hal-hal baik ataupun buruk dari internet, remaja sebagai salah satu pengguna internet justru sebaliknya. Selain, belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat, mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial mereka tanpa mempertimbangkan terlebih dulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet tertentu. Terlebih lagi, perusahaan-perusahaan yang terkait dunia internet dan pemasaran selalu menjadikan mereka sebagai “tambang emas” demi keuntungan bisnis mereka. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika selama ini perilaku *online* remaja selalu dijadikan sorotan utama untuk dikaji, baik oleh pihak pemerintah maupun lingkungan akademis. Terlihat dari adanya UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) yang disahkan pemerintah sekitar bulan Maret 2008 yang salah satu pasalnya berisi mengenai larangan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan. Bahkan di negara maju, seperti Amerika, negara yang menjadi acuan sejauh mana kemajuan perkembangan internet dunia, memiliki lembaga riset tertentu yang secara khusus menyelidiki dampak penggunaan internet pada remaja, keluarga, masyarakat, dunia kerja, sekolah, dan layanan kesehatan yang bernama *Pew Internet and American Life Project*, dimana objek studi yang kerap kali dijadikan survei mereka adalah remaja.

Bagi kalangan remaja Indonesia, khususnya remaja tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan SMA (Sekolah Menengah Atas), internet sudah tentu bukanlah hal yang asing lagi, terutama bagi remaja di perkotaan. Terlihat dari survei terbaru yang diadakan oleh *Spire Research & Consulting* yang bekerja sama dengan Majalah Marketing (2008) mengenai tren dan kesukaan remaja Indonesia terhadap berbagai jenis kategori, salah satu kategorinya adalah media, ditemukan bahwa para remaja sudah mengerti dan menggunakan internet dalam kegiatan sehari-hari. Survei yang dilakukan di lima kota besar Indonesia (Jakarta, Semarang, Surabaya, Medan dan Makassar) tersebut melibatkan 1.000 responden yang berumur 13-18 tahun atau masih duduk di bangku SMP dan SMA.

Dilihat dari perkembangan usianya, remaja tingkat SMP dan SMA merupakan remaja awal yang sedang berada di dalam krisis identitas, cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya (*peer groups*), dan juga mulai suka memperluas hubungan antara pribadi dan berkomunikasi secara lebih dewasa dengan teman sebaya, baik laki-laki maupun perempuan

(Moenks dan Knoers: 2006, dan Sarwono, 2004: 24). Oleh karena itu, perkembangan internet yang cukup pesat disertai minat yang besar dapat memberikan hasil yang baik maupun buruk bagi mereka tergantung dari aktivitas *online* yang mereka lakukan sewaktu mereka mengakses internet.

Terkait dengan aktivitas internet yang telah dilakukan kalangan remaja perkotaan di Indonesia, sejumlah survei dan studi sebenarnya telah diadakan berbagai pihak sebelumnya sekitar tahun 2000 sampai dengan 2003-an yang juga mengungkap aktivitas internet remaja meskipun bukan menjadi kajian utama. Hasil dari polling deteksi Jawa Pos (2000) terhadap 252 responden pelajar SMA Surabaya didapatkan bahwa sebagian besar pengguna internet menggunakan *chatting* (62,3%). Penelitian lain yang dilakukan oleh Surya (2002) terhadap remaja yang duduk di bangku SMA dan perguruan tinggi di kotamadya Surabaya ditemukan juga bahwa fasilitas internet yang sering digunakan mereka adalah *chatting* dan *emailing*, disusul kemudian *browsing* dan *downloading*. Lalu, studi yang dilakukan Novanana (2003), menunjukkan juga bahwa dari 182 remaja-remaja SMA di Jakarta Selatan yang diteliti, *chatting* merupakan aktivitas internet yang paling dominan dilakukan, dengan jumlah responden sebanyak 50,5%. Dari hasil studi-studi tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas internet yang paling banyak dilakukan kalangan remaja perkotaan di Indonesia saat itu pada umumnya adalah *chatting*. Aktivitas ini jauh sekali dari menggunakan internet sebagai sumber informasi untuk tugas atau pelajaran sekolah. Situasi remaja di Indonesia seperti ini kontras dengan remaja di Amerika dan Inggris. Survei nasional yang digelar *Pew Internet & American Life Project* (2001) pada sekitar 17 juta remaja berusia 12 sampai dengan 17 tahun di Amerika menyatakan bahwa 94% remaja *online* Amerika melakukan aktivitas mencari sumber atau bahan untuk menyelesaikan penelitian sekolah. Sementara itu, di Inggris, studi yang diadakan Livingstone, dkk. (2004) juga menemukan bahwa sebanyak 50% responden remaja Inggris berusia 9 hingga 19 tahun mengaku menggunakan internet untuk mengerjakan tugas sekolah atau kuliah, aktivitas internet yang menduduki posisi kedua terbanyak yang dilakukan remaja Inggris setiap seminggu sekali setelah mencari informasi *online* lainnya (54%). Dari hasil studi yang dilakukan Novanana (2001), diperoleh fakta bahwa salah satu alasan atau penyebab utama minimnya mengakses internet terkait dengan tugas atau pelajaran sekolah oleh siswa-siswi atau remaja perkotaan di Indonesia, khususnya di Jakarta Selatan, saat itu adalah belum adanya keaktifan dari pihak sekolah dalam menerapkan pembelajaran melalui internet. Menurut pihak sekolah, ini dikarenakan infrastruktur internet di Indonesia yang masih mahal dan internet dirasa belum cukup aman untuk diakses siswa-siswi sehingga pihak sekolah masih belum berani mengenalkan dan mengaplikasikan internet sebagai salah satu media sumber belajar siswa-siswi tersebut.

Dilema yang dihadapi para pihak sekolah di Indonesia saat itu merupakan hal wajar, karena mereka merasa paranoid jika siswa-siswinya akan mudah terpengaruh dampak negatif dari internet. Terlebih selama ini sudah banyak dilakukan penelitian tentang dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan internet, terutama pengaruh buruk akan hadirnya berbagai bentuk pornografi terhadap kalangan remaja. Sebagaimana yang dikatakan oleh beberapa ahli bahwa penggunaan internet di sekolah sebaiknya perlu mendapatkan perhatian, karena melalui internet siswa-siswi tidak saja bisa mengakses sumber-sumber yang relevan dengan pendidikan, tetapi bisa juga dimungkinkan untuk mengakses sumber-sumber yang tidak ada hubungannya dengan pendidikan atau bahkan bersifat negatif. McNealy (1999) menyatakan bahwa memberikan kesempatan kepada siswa untuk duduk di depan komputer dan menggunakan internet adalah tidak lebih memberikan kesempatan kepada mereka untuk duduk menonton TV. Kemudian Lawrence dan Glies (1999) memperkirakan bahwa lebih dari 800 juta website yang ada, hanya sekitar sekian juta yang menampilkan pendidikan yang dianggap cukup bernilai untuk anak SMP dan SMA.

Kini internet sudah diterima dan masuk sekolah-sekolah di Indonesia, tak terkecuali di SMP dan SMA. Salah satu bukti yang tidak terbantahkan adalah adanya materi penggunaan internet pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang harus dipelajari siswa-siswi SMP saat menduduki kelas IX, sehingga membuat pihak sekolah harus memiliki laboratorium komputer yang terkoneksi internet sebagai sarana utama penunjang mata pelajaran tersebut. Apalagi, saat ini sekolah-sekolah di Indonesia, baik negeri maupun swasta, mulai marak berpoles diri menuju Sekolah Berstandar Internasional (SBI) –dimana untuk menjadi SBI, salah satu persyaratannya adalah fasilitas penunjangnya pun harus berstandar internasional, yakni mengembangkan model pembelajaran ICT (*Information and Communication Technology*). Artinya, pendidikan berbasis teknologi akan dieksplorasi sedalam-dalamnya dalam memberikan pembelajaran pada peserta didik. Jadi, dengan adanya pemanfaatan internet di sekolah ini diharapkan akan semakin mendekatkan sumber informasi kepada guru dan peserta didik mereka sehingga mereka memperoleh kemudahan mengakses informasi dari berbagai sumber, khususnya yang berkaitan dengan materi yang paling mutakhir di bidang pendidikan atau pembelajaran.

Terlepas dari pentingnya pemanfaatan internet untuk kepentingan pendidikan atau pembelajaran, kini makin terlihat fenomena yang menunjukkan minat yang tinggi pada kalangan remaja perkotaan di Indonesia dalam menggunakan internet. Tidak hanya di warnet atau di rumah (bagi mereka yang memiliki koneksi internet pribadi) saja, tapi juga di sekolah. Salah satunya di kota Surabaya. Dari hasil pengamatan peneliti di beberapa warnet Surabaya selama ini umpamanya, bertandang ke warnet dekat dengan sekolah atau rumah, baik sendiri maupun “bergerombol” dengan teman-teman sebaya merupakan salah satu aktivitas yang cukup diminati siswa-siswi SMP dan SMA seusai pulang sekolah atau di hari liburan. Lalu, di beberapa SMP dan SMA di Surabaya misalnya, terlihat sejumlah siswa-siswi yang mendatangi laboratorium komputer untuk menggunakan internet secara “gratis” selesai pulang sekolah selagi belum ditutup. Bahkan, perpustakaan sekolah yang dulunya dikunjungi karena mayoritas siswa-siswi hanya ingin meminjam buku saja kini justru menjadi semakin ramai sejak disediakannya layanan internet pada waktu mereka istirahat sekolah atau bahkan jika ada pelajaran kosong. Sementara itu, bagi siswa-siswi yang membawa laptop tidak sedikit yang memanfaatkan waktu istirahat sekolahnya untuk duduk-duduk sebentar sambil menyalakan laptopnya di lorong-lorong sekolahnya atau perpustakaan sekolahnya yang memang sudah terpasang hot spot *wifi*. Tidak tahu, aktivitas internet apa sajakah yang mereka lakukan, mereka terus “melototin” monitor komputer atau laptop dan sepertinya enggan untuk mengakhiri.

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya bahwa selama ini berbagai penelitian mengenai penggunaan internet pada kalangan remaja perkotaan di Indonesia telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya (Hardjito: 2001, Surya: 2002, Novanana, 2003), terutama dari kajian komunikasi dan psikologi. Namun, penelitian tersebut rata-rata sudah usang dan para peneliti tersebut kebanyakan lebih tertarik atau lebih banyak melakukan penelitian tentang motif pemanfaatan internet dengan kepuasan yang didapat, pengaruh internet sebagai media komunikasi interaktif, dan dampak negatif penggunaan internet terhadap kehidupan sosial atau dari sisi psikologi. Sedangkan penelitian terbaru mengenai gambaran perilaku penggunaan internet oleh kalangan remaja perkotaan di Indonesia yang secara khusus untuk mengetahui bagaimanakah kalangan remaja di perkotaan mengenal dan menggunakan internet pertama kalinya hingga memanfaatkan internet yang mencakup intensitas penggunaan internet, aktivitas-aktivitas internet apa sajakah yang mereka lakukan saat menggunakan internet, dan termasuk untuk kepentingan apa sajakah mereka melakukan aktivitas-aktivitas internet tersebut masih belum dilakukan. Padahal, seperti kita ketahui generasi fasilitas internet kini sudah semakin canggih, tidak lagi hanya bisa digunakan untuk e-mail atau *chatting* via mIRC, seperti yang ditunjukkan pada hasil sejumlah survei atau studi

yang telah diadakan sebelumnya sekitar tahun 2000 sampai dengan 2003-an– tapi sudah *Yahoo! Mesenger, Friendster, Facebook, YouTube*, bahkan *online diary* via blog.

Untuk itu, penelitian ini penting dilakukan karena melalui penelitian ini akan dihasilkan suatu informasi atau gambaran tentang perilaku penggunaan internet pada kalangan remaja di perkotaan pada umumnya saat ini, sehingga dapat memberikan pemahaman bagi kalangan orang tua atau institusi pendidik sekaligus bisa digunakan sebagai kontribusi untuk membuat kebijakan yang mengarahkan secara positif pada kalangan remaja di perkotaan dalam menggunakan internet. Dengan demikian, upaya-upaya tersebut diharapkan akan dapat mereduksi efek negatif dan meningkatkan pemanfaatan internet secara positif bagi remaja.

### **Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan dalam latar belakang, dimana peneliti ingin mengetahui lebih pasti sebenarnya tentang gambaran perilaku penggunaan internet pada kalangan remaja di perkotaan yang secara khusus ingin menjawab pertanyaan penelitian berikut:

- 1) Bagaimanakah kalangan remaja di perkotaan mengenal dan menggunakan internet pertama kalinya?
- 2) Bagaimanakah intensitas penggunaan internet pada kalangan remaja di perkotaan?
- 3) Untuk kepentingan apa sajakah kalangan remaja di perkotaan menggunakan internet?

### **Internet: Fasilitas dan Manfaat**

Internet merupakan singkatan dari *inter-networking*. Menurut Pendit, dkk. (2005), sesuai dengan kepanjangannya, internet adalah sekumpulan jaringan komputer milik perusahaan, institusi, lembaga pemerintah, ataupun penyedia jasa jaringan (*Internet Services Provider*) yang saling terhubung dimana masing-masing jaringan komputer yang terhubung dikelola secara independen. Artinya, jaringan ini bukan merupakan suatu organisasi atau institusi, karena tak satu pihak pun yang mengatur dan memilikinya.

LaQuey (1997) mengemukakan bahwa misi awal internet adalah menyediakan sarana bagi para peneliti untuk mengakses data dari sejumlah sumber daya perangkat-keras komputer yang mahal. Namun, sekarang internet telah berkembang menjadi ajang komunikasi yang sangat cepat dan efektif sehingga telah menyimpang jauh dari misi awalnya. Lalu, internet kini telah tumbuh menjadi sedemikian besar dan berdayanya sebagai alat informasi dan komunikasi yang tak dapat diabaikan.

Internet menyediakan sejumlah fasilitas yang dapat digunakan oleh pengguna, seperti: WWW (*World Wide Web*), Email (*Electronic Mail*), FTP (*File Transfer Protocol*), *Newsgroup*, *mailing list*, *Gopher*, *Chat Group*, dan sebagainya. Menurut Purbo (2004), diantara keseluruhan fasilitas internet tersebut terdapat lima aplikasi standar internet, yaitu: WWW (*World Wide Web*), email, *mailing list*, *newsgroup*, dan FTP (*File Transfer Protocol*). Adapun kegunaan dari masing-masing fasilitas tersebut adalah sebagai berikut:

- WWW (*World Wide Web*): merupakan kumpulan koleksi besar tentang berbagai macam dokumentasi yang tersimpan dalam berbagai server di seluruh dunia, dan dokumentasi tersebut dikembangkan dalam format *hypertext* dan *hypermedia*, dengan menggunakan *Hypertext Markup Language* (HTML) yang memungkinkan terjadinya koneksi (*link*) dokumen yang satu dengan yang lain atau bagian dari dokumen yang satu dengan bagian yang lainnya, baik dalam bentuk teks, visual dan lain-lainnya.

- *Email (Electronic-mail)*: merupakan fasilitas yang memungkinkan dua orang atau lebih melakukan komunikasi yang bersifat tidak sinkron (*asynchronous communication mode*) atau tidak bersifat *real time*.
- *Mailing list (milis)*: merupakan perluasan penggunaan *email*, dengan fasilitas ini pengguna yang telah memiliki alamat *email* bisa tergabung dalam suatu kelompok diskusi, dan melalui *milis* ini bisa dilakukan diskusi untuk memecahkan suatu permasalahan secara bersama-sama, dengan saling memberikan saran pemecahan (*brain storming*). Komunikasi melalui *milis* ini memiliki sifat yang sama dengan *email*, yaitu bersifat tidak sinkron atau bersifat *unreal time*.
- *FTP (File Transfer Protocol)*: adalah fasilitas internet yang memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mencari dan mengambil arsip file (*download file*) di suatu server yang terhubung ke internet pada alamat tertentu yang menyediakan berbagi arsip (file), yang memang diizinkan untuk diambil oleh pengguna lain yang membutuhkannya. File ini bisa berupa hasil penelitian, artikel-artikel jurnal dan lain-lain.
- *Newsgroup*: adalah fasilitas untuk melakukan komunikasi antara dua orang atau lebih secara serempak dalam pengertian waktu yang sama (*real time*), dan dengan demikian berarti komunikasi yang dilakukan adalah komunikasi yang sinkron. Bentuk pertemuan ini lazim disebut sebagai konferensi, dan fasilitas yang digunakan bisa sepenuhnya multimedia (*audio visual*) dengan menggunakan fasilitas *video conference*, ataupun teks saja, atau teks dan audio dengan menggunakan fasilitas IRC (*Internet Relay Chat*).

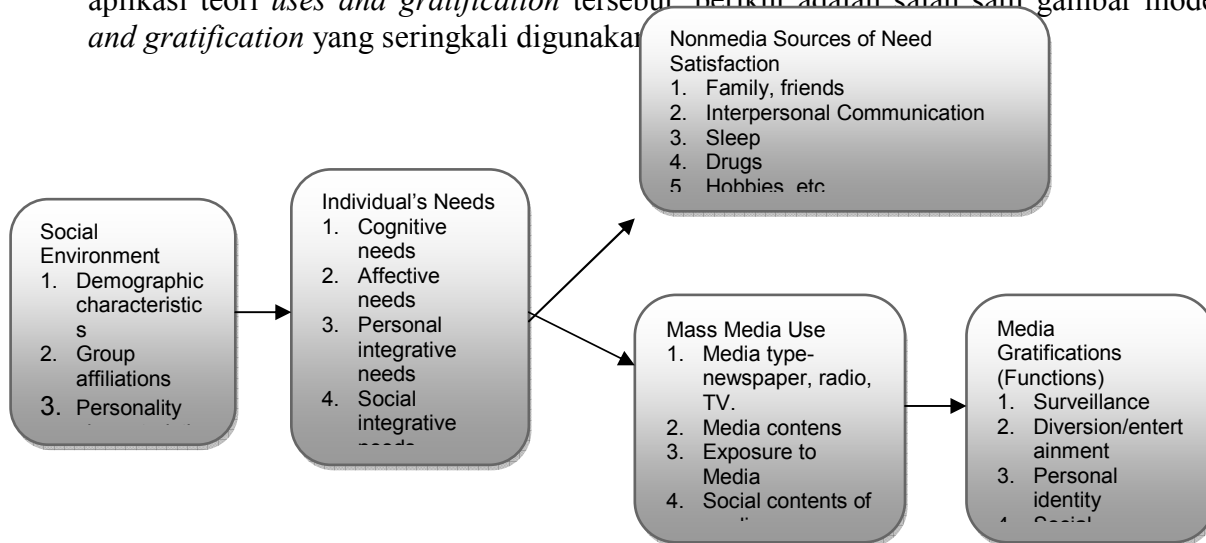
Selain lima aplikasi standart internet yang telah disebutkan, terdapat fasilitas internet lain yang punya peran *essential* dalam mendapatkan informasi secara cepat melalui halaman internet. Fasilitas ini dikenal dengan istilah mesin pencari (*search engine*). Bagi pengguna, *search engine* merupakan sebuah situs yang menolong untuk mencari informasi yang mereka inginkan bila tidak mengetahui alamat situs informasi yang dicari. Seperti yang kita ketahui, begitu banyak situs (berita, hiburan, situs pribadi, pendidikan atau lainnya) telah dibuat setiap harinya yang menampilkan begitu banyak informasi. Tentunya, sangat sulit untuk mencari informasi yang kita butuhkan dengan menyusuri satu-persatu situs tersebut apalagi tanpa mengetahui alamatnya satu-persatu. Agar mudah menyusuri semua itu, kita dapat menggunakan *search engine* yang tersedia di internet. Selain itu, *search engine* juga dapat membantu penelusuran artikel, file, maupun database.

Quarterman dan Mitchell (dalam Herring, Susan C. :1996) membagi manfaat internet dalam empat kategori, yaitu:

- 1) Internet sebagai media komunikasi, merupakan manfaat internet yang paling banyak digunakan dimana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.
- 2) Media pertukaran data, dengan menggunakan *email*, *newsgroup*, FTP dan WWW (*World Wide Web* – jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
- 3) Media untuk mencari informasi atau data, perkembangan internet yang pesat, menjadikan WWW sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.
- 4) Manfaat komunitas, internet membentuk masyarakat baru yang beranggotakan para pengguna internet dari seluruh dunia. Dalam komunitas ini pengguna internet dapat berkomunikasi, mencari informasi, berbelanja, melakukan transaksi bisnis, dan sebagainya. Karena sifat internet yang mirip dengan dunia kita sehari-hari, maka internet sering disebut sebagai *cyberspace* atau *virtual world* (dunia maya).

## Perilaku Penggunaan Internet Ditinjau dari Teori Uses and Gratification

Teori ini mengemukakan bahwa “seorang audience memiliki kebutuhan kompleks yang perlu dipenuhi melalui penggunaan berbagai media”. Untuk mendapatkan kejelasan mengenai aplikasi teori *uses and gratification* tersebut berikut adalah salah satu gambar model *uses and gratification* yang seringkali digunakan



Gambar 1, Uses and Gratification Model

Model *uses and gratification* yang diketengahkan oleh Katz, Gurevitch dan Hazz di atas dimulai dari dari struktur dan lingkungan sosial yang menentukan berbagai kebutuhan individu. Kebutuhan individu ini pun banyak menentukan beragam pilihan atas media yang digunakan untuk pemenuhan kebutuhannya, yang dalam hal ini bisa berupa pemenuhan kebutuhan yang non-media dan pemenuhan kebutuhan dengan media. Pada aspek kebutuhan pada media inilah yang menghasilkan *media gratification*, yakni berupa pengawasan atau penjagaan (*surveillance*), hiburan, identitas personal, dan hubungan sosial (Effendy: 2000).

## Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja Ditinjau dari Perkembangan Kognitif dan Sosial Remaja

Memasuki masa remaja ini, seseorang mulai mengalami beberapa perubahan, diantaranya adalah perubahan perkembangan kognitif dan sosial dalam diri individu yang akan mempengaruhi perilaku, sikap dan nilai-nilai sepanjang masa remaja (Mukhtar, dkk: 2003). Terkait dengan hadirnya internet yang telah terintegrasi dalam kehidupan keseharian mereka, perubahan perkembangan kognitif dan sosial pada remaja ini tentunya juga akan menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku mereka dalam menggunakan internet.

Mukhtar (2003) mendefinisikan perubahan perkembangan kognitif adalah perubahan proses berpikir masa anak-anak yang berorientasi konkrit menjadi proses berpikir tahapan yang lebih tinggi, yaitu kemampuan mengembangkan pikiran secara abstrak (*formal operations stage*). Tahap operasional formal (*formal operation stage*) ini merupakan tahap terakhir perkembangan kognitif yang dicetuskan oleh Piaget. seorang ahli psikologi yang terkenal dengan teori perkembangan kognitif remaja. Piaget (Santroks: 2004) mengemukakan bahwa sekitar usia 11 sampai 15 tahun remaja mulai berada pada tahap ini. Lebih lanjut, Piaget menjelaskan bahwa pada tahap ini terjadi kematangan kognitif pada remaja, yaitu interaksi dari struktur otak yang telah sempurna dan lingkungan sosial yang semakin luas untuk eksperimentasi remaja berpikir secara abstrak, dimana seorang remaja tidak lagi terbatas pada hal-hal yang aktual atau pengalaman yang nyata sebagai dunia kognitif mereka (Papalia dan Olds: 2001).

Walaupun remaja telah mencapai tahap perkembangan kognitif yang memadai untuk menentukan tindakannya sendiri, namun penentuan diri remaja dalam berperilaku banyak dipengaruhi oleh tekanan dari kelompok teman sebaya (*peer groups*). Hal ini karena perkembangan sosial pada masa remaja lebih banyak melibatkan kelompok teman sebaya dibanding orang tua. Dibanding pada masa kanak-kanak, remaja lebih banyak melakukan kegiatan di luar rumah seperti kegiatan sekolah, ekstrakurikuler dan bermain dengan teman (Papalia dan Olds: 2001). Untuk itu, tidak mengherankan jika kelompok teman sebaya dijadikan sumber referensi utama bagi remaja dalam hal persepsi dan sikap yang berkaitan dengan gaya hidup (*life style*). Bagi remaja, teman-teman menjadi sumber informasi misalnya mengenai bagaimana cara berpakaian yang menarik, musik atau film apa yang bagus, dan sebagainya (Conger, 1991).

### **Intensitas Penggunaan Internet**

Menurut Horrigan (2000), terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet.

The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology (dalam Surya: 2002) menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang digunakan:

- 1) *Heavy users* (lebih dari 40 jam per bulan).
- 2) *Medium users* (antara 10 sampai 40 jam per bulan)
- 3) *Light users* (kurang dari 10 jam per bulan)

### **Kepentingan Penggunaan Internet**

Horrigan (2002) menggolongkan aktivitas-aktivitas internet yang dilakukan para pengguna internet menjadi empat kelompok kepentingan penggunaan internet, yaitu:

- 1) Email
- 2) Aktivitas kesenangan (*Fun activities*) yaitu aktivitas yang sifatnya untuk kesenangan atau hiburan, seperti: *online* untuk bersenang-senang, klip video/audio, pesan singkat, mendengarkan atau *download* musik, bermain *game*, atau *chatting*.
- 3) Kepentingan informasi (*Information utility*) yaitu aktivitas internet untuk mencari informasi, seperti: informasi produk, informasi travel, cuaca, informasi tentang film, musik, buku, berita, informasi sekolah, informasi kesehatan, pemerintah, informasi keuangan, informasi pekerjaan, atau informasi tentang politik.
- 4) Transaksi (*Transaction*), yaitu aktivitas transaksi (jual beli) melalui internet, seperti: membeli sesuatu, memesan tiket perjalanan, atau *online banking*.

Tidak berbeda jauh dengan yang dikemukakan Horrigan di atas, Wayne Buente dan Alice Robbin (2008) lebih lanjut juga melakukan studi atau investigasi tentang trend aktivitas-aktivitas informasi internet warga Amerika antara Maret 2000 hingga Nopember 2004 dan telah berhasil mengklasifikasikan aktivitas-aktivitas internet menjadi empat dimensi kepentingan penggunaan internet. Dimensi-dimensi ini adalah informasi (*information utility*), kesenangan (*leisure/fun activities*), komunikasi (*communication*), dan transaksi (*transaction*). Menurut mereka dimensi-dimensi tersebut pantas mendapatkan perhatian yang lebih sebab merupakan penyebab dari kebanyakan kepentingan penggunaan internet. Dimensi-dimensi kepentingan penggunaan internet yang paling populer dari usulan mereka tersebut digambarkan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 1  
Klasifikasi Dimensi Kepentingan Penggunaan Internet  
Menurut Wayne Buente dan Alice Robbin

Dimensi Kepentingan Penggunaan Internet	Contoh Aktivitas Internet
<b>Informasi (Information Utility)</b>	Memperoleh informasi atau berita <i>online</i> .
<b>Kesenangan (Leisure/fun activities)</b>	<i>Online</i> untuk alasan yang tidak istimewa, hanya untuk kesenangan atau untuk menghabiskan waktu.
<b>Komunikasi (Communication)</b>	Mengirim atau menerima pesan, misalnya <i>email</i>
<b>Transaksi (Transactions)</b>	Membeli produk secara <i>online</i> , misalnya buku, musik, mainan atau pakaian.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan format deskriptif survei dengan sampel 96 orang. Lokasi penelitian dilakukan di SMP dan SMA Surabaya, dengan pemilihan lokasi menggunakan *multistage random sampling*. Dan, lokasi yang terpilih dalam penelitian ini adalah SMP dan SMA di kecamatan Genteng wilayah Surabaya Pusat, yakni SMP Negeri 37 Surabaya, SMP IMKA /YMCA-I Surabaya, SMA Negeri 5 Surabaya, dan SMA Trisila Surabaya.

Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel acak atau *random sampling/probability sampling*, dengan teknik pengambilan sampel sistematis atau *systematic sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah data primer (kuesioner dan teknik "probing"), sekunder (data yang diperoleh dari institusi terkait), studi kepustakaan, dan observasi. Semua data primer yang terkumpul dalam penelitian ini diolah secara komputerisasi, yakni dengan menggunakan SPSS 16.0 untuk statistik deskriptif.

Secara umum terdapat tiga hal yang akan dianalisa dalam penelitian ini, yakni berkaitan dengan pengenalan dan penggunaan internet pertama kalinya pada kalangan remaja di perkotaan, intensitas penggunaan internet pada kalangan remaja di perkotaan, dan kepentingan-kepentingan penggunaan internet pada kalangan remaja di perkotaan. Peneliti menganalisa sepenuhnya dengan menggunakan interpretasi teoritik, di mana data yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan (kuantitatif maupun kualitatif) dibandingkan atau dikaitkan dengan beberapa teori yang ada, pendapat para ahli, atau temuan dari penelitian sebelumnya.

### Perilaku Menggunakan Internet pada Kalangan Remaja di Perkotaan dan Pengaruh *Peer Groups* (Teman Sebaya)

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa dari kelompok usia, sebagian besar responden mengaku pertama kali mengenal dan menggunakan internet pada saat mereka berusia 12 tahun (36,5%). Lalu, dari sejumlah alasan yang mendorong responden saat pertama kali menggunakan internet ditemukan bahwa mencari bahan atau sumber untuk menyelesaikan tugas sekolah merupakan alasan yang mendominasi responden saat pertama kalinya ingin menggunakan internet (40,6%). Selanjutnya diketahui juga bahwa dari segi sumber pembelajaran saat pertama kali menggunakan internet, sebagian besar responden (46,9%) dalam penelitian ini mengatakan mereka pertama kali mengenal dan belajar berinternet dari teman mereka. Hasil dari temuan-temuan tersebut belum mampu menggambarkan kecenderungan sebenarnya tentang gambaran kalangan remaja di perkotaan dalam mengenal dan menggunakan internet pertama kalinya. Untuk mengetahui lebih jauh kecenderungan tentang pertama kali kalangan remaja di perkotaan mengenal dan

menggunakan internet maka peneliti akan menganalisa lebih lanjut melalui dua buah tabel silang. Pertama, tabel silang yang menyilangkan temuan usia pertama kali responden menggunakan internet dengan alasan yang mendorong responden saat pertama kali menggunakan internet. Kedua, tabel silang yang menyilangkan temuan sumber pembelajaran pertama kali responden dalam menggunakan internet dengan alasan yang mendorong responden saat pertama kali menggunakan internet.

Dari hasil analisa tabel silang yang menyilangkan temuan usia pertama kali responden menggunakan internet dengan alasan yang mendorong responden saat pertama kali menggunakan internet diketahui bahwa alasan yang memiliki presentase terbanyak bagi responden yang pertama kali menggunakan internet berusia 12 tahun adalah untuk mencari bahan atau sumber untuk menyelesaikan tugas sekolah (37,1%), namun diketahui juga bahwa terdapat sejumlah alasan lain yang sebenarnya lebih mendorong mereka untuk menggunakan internet pertama kalinya. Alasan-alasan ini muncul disebabkan karena pengaruh atau ajakan teman-temannya, seperti: ingin chatting, ingin bermain game online, ingin mengunjungi situs-situs pornografi atau ingin membuat *account* di salah satu situs *social networking* karena banyak teman yang memiliki. Sedangkan dari hasil analisa tabel silang yang menyilangkan temuan sumber pembelajaran pertama kali responden dalam menggunakan internet dengan alasan yang mendorong responden saat pertama kali menggunakan internet diketahui bahwa teman cenderung memang dijadikan sebagai sumber belajar pertama kali berinternet bagi responden, baik untuk bisa melakukan aktivitas-aktivitas internet tertentu yang lebih bersifat kesenangan (seperti: chatting, bermain *game online*, membuat *account* di salah satu situs *social networking* atau bahkan mengunjungi situs-situs pornografi) maupun membantu mereka untuk kepentingan akademis yakni mencari bahan atau sumber untuk menyelesaikan tugas sekolah dengan jumlah masing-masing responden yang mengakui pun lebih banyak dibandingkan dengan mereka yang menyatakan di luar teman, khususnya orang-orang yang lebih tua terdekat di sekitarnya (orang tua atau saudara) sebagai sumber belajar pertama kali mereka dalam berinternet.

Dari apa yang diungkapkan beberapa responden yang mayoritas mengenal dan menggunakan internet ketika memasuki masa remaja awal ini mengenai alasan yang mendorong mereka pertama kalinya mengenal dan menggunakan internet pertama kalinya mereka yang lebih disebabkan oleh pengaruh atau ajakan teman-teman sebayanya dan juga lebih menjadikan teman sebayanya tersebut sebagai sumber belajar pertama kali dalam menggunakan internet tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa ini ada kaitannya dengan pengaruh *peer groups* (teman sebaya) yang selalu melingkupi kehidupan sosial mereka, dimana remaja lebih menjadikan teman sebayanya untuk mempelajari segala sesuatu atau hal-hal baru yang sebelumnya tidak ditemui dalam hidupnya, termasuk dengan kecanggihan teknologi internet, dari pada orang yang lebih tua di sekitarnya (seperti guru, orang tua, atau saudara).

#### Tipologi Pengguna Internet pada Kalangan Remaja di Perkotaan

Berdasarkan temuan data yang diperoleh peneliti diketahui bahwa frekuensi internet yang paling sering digunakan responden adalah sebanyak 1-2 kali/minggu dengan jumlah responden yang memilih jawaban tersebut ada 68 orang atau sekitar 70,8%. Lalu untuk lama menggunakan internet tiap kali mengakses yang paling banyak dilakukan responden kali ini adalah  $\geq 1$  jam s/d  $< 2$  jam dengan jumlah responden sebanyak 54,2%. Hasil dari temuan-temuan tersebut belum mampu menggambarkan kecenderungan sebenarnya mengenai intensitas penggunaan internet pada kalangan remaja di perkotaan. Oleh karena itu, untuk mengetahui lebih jauh kecenderungan tentang intensitas penggunaan internet pada kalangan remaja di perkotaan maka peneliti akan menganalisa lebih lanjut melalui tabel silang (*cross table*) dengan mengaitkan temuan tempat akses internet yang sering digunakan responden.

Dari analisa tabel silang tersebut diketahui bahwa responden yang mengakses internet di rumah cenderung menggunakan internet dengan intensitas frekuensi yang paling sering, yakni setiap hari. Responden yang menjawab demikian adalah sebanyak 81,8%. Seperti halnya dengan frekuensi internet yang sering digunakan responden, kebanyakan penggunaan internet bagi responden yang memiliki koneksi internet di rumah pun durasinya paling lama setiap kali mengakses internet, yakni  $\geq 4$  jam.

Melihat temuan yang menunjukkan bahwa rata-rata responden yang sering mengakses internet di rumah dengan durasi waktu yang sering digunakan selama  $\geq 4$  jam setiap kali mengakses internet dengan rata-rata frekuensi internet yang sering digunakan responden adalah setiap hari tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada umumnya remaja perkotaan di Surabaya yang memiliki koneksi internet di rumah ini tergolong sebagai *heavy users*, pengguna internet yang menghabiskan waktu lebih dari 40 jam per bulan. Sebagaimana menurut *The Graphic, Visualization and Usability Center, The Georgia Institute of Technology* (dalam Surya: 2002), pengguna internet yang tergolong sebagai *heavy users* adalah salah satu ciri-ciri pengguna internet yang *addicted*.

Bagi responden yang sering mengakses internet di warnet, hampir sebagian besar mengaku bahwa frekuensi internet yang sering mereka gunakan adalah sebanyak 1-2 kali/minggu dengan rata-rata lama penggunaan internet yang sering digunakan adalah  $\geq 3$  jam/s/d  $< 4$  jam. Dengan demikian rata-rata responden yang sering mengakses internet di warnet ini menghabiskan waktu antara 12 sampai 32 jam per bulan. Menurut *The Graphic, Visualization and Usability Center, The Georgia Institute of Technology* (dalam Surya: 2002), pengguna internet yang menghabiskan waktu antara 10 sampai 40 jam per bulan dikategorikan sebagai *medium users*. Tidak hanya responden yang sering mengakses internet di warnet saja yang tergolong sebagai *medium users*, responden yang sering memanfaatkan wifi area publik sebagai tempat akses internet mereka pun dikategorikan sebagai *medium users*. Ini terlihat dari frekuensi internet yang sering mereka gunakan adalah sebanyak 1-2 kali/minggu dengan rata-rata lama penggunaan internet yang sering digunakan adalah  $\geq 2$  jam/s/d  $< 3$  jam.

Sementara itu, bagi responden yang sering mengakses internet dengan memanfaatkan layanan internet yang tersedia di sekolah diketahui bahwa rata-rata frekuensi internet yang sering digunakan responden adalah 1-2 kali/minggu dengan rata-rata lama penggunaan internet yang sering digunakan adalah paling sedikit di antara lainnya, yakni  $< 1$  jam. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada umumnya remaja perkotaan di Surabaya yang sering mengakses internet di sekolah ini tergolong sebagai *light users*. Sebagaimana menurut *The Graphic, Visualization and Usability Center, The Georgia Institute of Technology* (dalam Surya: 2002), *light users* adalah pengguna internet yang menghabiskan waktu kurang dari 10 jam per bulan.

#### Kepentingan Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja di Perkotaan

Dari sejumlah aktivitas internet yang diajukan peneliti saat melakukan penyebaran kuesioner ditemukan bahwa terdapat beberapa aktivitas internet yang dilakukan kalangan remaja di perkotaan, antara lain:

- Mencari sumber-sumber/bahan-bahan terkait dengan mata pelajaran atau tugas sekolah
- Mencari informasi kesehatan
- Mencari berita atau informasi peristiwa-peristiwa terkini yang terjadi di dunia, baik di dalam negeri maupun luar negeri
- Mencari informasi pendidikan selanjutnya
- Mencari informasi terkait dengan hobi atau minat, seperti: otomotif, membaca buku, dll.
- Mencari informasi hiburan
- Mengirim atau menerima pesan email

- Mengunjungi situs *social networking*, seperti: friendster, facebook,myspace,dll.
- Mencari gambar, seperti: kartun, *wallpaper*, *screen saver*, artis yang disukai, dll
- *Chatting* dengan teman atau orang lain
- Men-*download* lagu
- Mengirim atau menerima pesan email
- Bermain game *online*
- Mengunjungi situs-situs pornografi
- Blogging
- Membeli produk secara online, misalnya buku, musik, mainan atau pakaian
- Membaca komik *online*

Untuk mengetahui kepentingan-kepentingan penggunaan internet dari aktivitas-aktivitas internet yang dilakukan kalangan remaja di perkotaan tersebut peneliti mengacu klasifikasi kepentingan penggunaan internet yang ditemukan Wayne Buente dan Alice Robbin (2008) dengan mengidentifikasi terlebih dahulu aktivitas-aktivitas internet apa sajakah yang dilakukan remaja perkotaan, kemudian dilakukan *probing* terhadap beberapa responden dengan tujuan untuk mengetahui alasan atau untuk kepentingan apasajakah sebenarnya bagi sebagian besar responden melakukan aktivitas-aktivitas internet tersebut. Pengklasifikasian kepentingan penggunaan internet dengan rincian aktivitas-aktivitas internet yang dilakukan kalangan remaja di perkotaan tersebut dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 2  
Dimensi Kepentingan-kepentingan Penggunaan Internet  
Berdasarkan Aktivitas-aktivitas Internet yang Dilakukan Kalangan Remaja  
di Perkotaan

No.	Kepentingan Penggunaan Internet	Aktivitas Internet yang Dilakukan Kalangan Remaja di Perkotaan
1.	Informasi ( <i>Information Utility</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari sumber atau bahan terkait dengan tugas atau pelajaran sekolah</li> <li>- Mencari informasi kesehatan</li> <li>- Mencari berita atau informasi peristiwa-peristiwa terkini</li> <li>- Mencari informasi pendidikan selanjutnya</li> <li>- Mencari informasi terkait dengan hobi atau minat</li> <li>- Mencari informasi hiburan</li> <li>- Mengirim atau menerima pesan email</li> <li>- Mengunjungi situs <i>social networking</i></li> </ul>
2.	Aktivitas Kesenangan ( <i>Fun/Leisure Activities</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari informasi terkait hobi atau minat</li> <li>- Mencari informasi hiburan</li> <li>- Bermain <i>game online</i></li> <li>- Mencari gambar</li> <li>- Men-<i>download</i> video</li> <li>- Men-<i>download</i> lagu</li> <li>- Mengunjungi situs <i>social networking</i></li> <li>- <i>Chatting</i></li> <li>- Mengunjungi situs-situs pornografi</li> <li>- Blogging</li> <li>- Membaca komik online</li> </ul>
3.	Komunikasi ( <i>Communication</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengirim atau menerima pesan email</li> <li>- Mengunjungi situs <i>social networking</i></li> <li>- <i>Chatting</i></li> </ul>
4.	Transaksi ( <i>Transaction</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membeli produk</li> </ul>

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengenai perilaku penggunaan internet pada kalangan remaja di perkotaan dengan berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah diajukan, maka peneliti dapat menyimpulkan tiga hasil temuan penelitian. Pertama, usia responden saat pertama kali mengenal dan menggunakan internet ialah 12 tahun. Rata-rata saat itu mereka telah memasuki kelas VII SMP, dimana tugas-tugas sekolah yang diberikan mulai mengharuskan mereka mencari sumber atau bahan-bahannya di internet sehingga mereka dituntut harus bisa menggunakan internet. Sebagian besar remaja perkotaan dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa teman sebaya (*peer groups*) dijadikan sebagai sumber belajar pertama kali berinternet bagi mereka, baik untuk bisa melakukan aktivitas-aktivitas internet tertentu yang lebih bersifat kesenangan (seperti: chatting, bermain *game online*, membuat *account* di salah satu situs *social networking* atau bahkan mengunjungi situs-situs pornografi) maupun membantu mereka untuk kepentingan akademis yakni mencari bahan atau sumber untuk menyelesaikan tugas sekolah.

Berdasarkan aspek intensitas penggunaan internet, sebagian besar remaja perkotaan lebih sering mengakses internet di warnet meskipun di sekolah mereka terdapat fasilitas internet yang dapat dimanfaatkan secara *free* (baik di laboratorium komputer atau perpustakaan sekolah). Frekuensi internet yang digunakan bagi remaja perkotaan yang sering mengakses internet di rumah cenderung lebih sering dengan durasi setiap kali mengakses internet lebih lama dibandingkan dengan remaja perkotaan yang sering mengakses internet di tempat lainnya, seperti: warnet, sekolah atau wifi area. Dari jumlah waktu penggunaan internet per bulan menunjukkan bahwa pada umumnya kalangan remaja di perkotaan yang sering mengakses internet di rumah termasuk dalam kategori *heavy users* (pengguna internet yang menghabiskan waktu lebih dari 40 jam per bulan). Sedangkan remaja di perkotaan yang sering mengakses internet di warnet dan memanfaatkan wifi area publik sebagai tempat akses internet mereka dikategorikan sebagai *medium users* (pengguna internet yang menghabiskan waktu antara 10 sampai 40 jam per bulan). Sementara itu, bagi remaja di perkotaan yang sering mengakses internet dengan memanfaatkan layanan internet yang tersedia di sekolah menunjukkan bahwa pada umumnya mereka tergolong sebagai *light users* (pengguna internet yang menghabiskan waktu kurang dari 10 jam per bulan).

Kalangan remaja di perkotaan menggunakan internet untuk untuk empat dimensi kepentingan, yaitu informasi (*information utility*), aktivitas kesenangan (*leisure/fun activities*), komunikasi (*communication*), dan transaksi (*transactions*). Meskipun dari keempat kepentingan penggunaan internet tersebut aktivitas-aktivitas internet yang dilakukan kalangan remaja di perkotaan lebih banyak ditujukan untuk aktivitas kesenangan (*leisure/fun activities*) dari pada untuk kepentingan lainnya, namun aktivitas internet yang paling banyak dilakukan mereka adalah mencari sumber atau bahan terkait dengan tugas atau pelajaran sekolah.

## Saran

Berdasarkan temuan-temuan dari penelitian, ada beberapa saran yang akan dikemukakan oleh peneliti. Pertama, berdasarkan hasil penelitian penulis diketahui bahwa para responden yang pada umumnya remaja tingkat SMP dan SMA melakukan aktivitas mengakses internet untuk hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan dan untuk kepentingan lain. Untuk hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan ini berarti mereka melakukan segala sesuatu guna menunjang segala tugas dan prestasi mereka di sekolah. Sedangkan untuk kepentingan lain adalah aktivitas selain untuk tujuan kepentingan pendidikan. Mengakses internet untuk tujuan kepentingan lain inilah yang sering disoroti para orang tua karena hanya bersifat *fun/leisure activities*. Para orang tua seringkali khawatir jika putra-putri mereka meminta izin untuk melakukan mengakses internet. Kekhawatiran mereka seringkali dipicu oleh banyaknya

informasi tentang pengaruh buruk dari internet. Kekhawatiran ini memang wajar mengingat internet memang seperti pisau bermata dua. Artinya di satu sisi internet membawa pengaruh yang positif dan juga negatif secara bersamaan tergantung pelakunya. Terlebih bagi putra-putri mereka yang notabene adalah pelaku pemula yang baru mengenal di dunia maya. Tetapi kekhawatiran itu tidak boleh terlalu berlebihan mengingat peran internet memang sangat dibutuhkan oleh para pelajar di era globalisasi ini. Dari data yang kami peroleh diketahui bahwa aktivitas-aktivitas internet yang bersifat *fun* atau *leisure* yang dilakukan para responden seringkali masih mempunyai keterkaitan dengan masalah pendidikan mereka. Keterkaitan tersebut memang tidak secara langsung berkaitan dengan dunia pendidikan, tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa aktivitas-aktivitas internet yang bersifat *fun* atau *leisure* tersebut menunjang perkembangan pergaulan mereka yang pada akhirnya juga mempengaruhi perkembangan diri mereka. Seperti halnya, aktivitas mengakses situs jejaring sosial, *men-download* lagu/video dan mencari informasi lainnya terkait hobi atau hiburan. Kegiatan-kegiatan tersebut ternyata mempunyai pengaruh yang cukup baik bagi mereka jika digunakan dengan benar. Mereka akan mempunyai jaringan yang luas dan kemampuan yang lebih baik berkaitan dengan hobi mereka karena mereka mempunyai sumber yang bisa menunjang hal tersebut. Sehingga para orang tua harus lebih bijaksana dalam menghadapi keinginan putra-putrinya untuk mengakses internet. Selain harus mengawasi putra-putrinya mengakses internet, para orang tua setidaknya juga harus mengetahui atau mengenal internet. Para orang tua seyogyanya juga harus mengetahui bagaimana atau cara-cara untuk melakukan kegiatan *online*. Contohnya, jika putra-putrinya mengakses suatu situs maka orang tua juga harus bisa. Sehingga peran orang tua di sini lebih maksimal karena mereka bisa menjadi teman berbagi atau bertanya jika mendapat kesulitan.

Kedua, berdasarkan hasil penelitian penulis diketahui bahwa ketergantungan siswa-siswi pada internet untuk mencari sumber atau bahan terkait dengan tugas atau pelajaran sekolah kini semakin meningkat. Untuk itu, para profesional informasi, khususnya yang terkait dengan dunia internet dan pendidikan, sebaiknya lebih memanfaatkan situasi ini dengan menyediakan situs-situs edukatif yang memiliki *content* informasi yang relevan dengan kurikulum sekolah. Di samping itu, perlunya dilakukan sosialisasi situs-situs tersebut di sekolah-sekolah.

Ketiga, bagi para akademisi yang tertarik dengan kajian di bidang perilaku penggunaan internet pada kalangan remaja di perkotaan, ada beberapa aspek yang belum dibahas lebih lanjut dalam penelitian ini. Sehingga peneliti lain diharapkan dapat mengkaji lebih lanjut dari apa yang telah dihasilkan dalam penelitian ini agar pada akhirnya kajian di bidang ini diharapkan bisa semakin menarik dan lengkap. Beberapa aspek yang mungkin dapat diteliti lebih lanjut antara lain adalah: (a) perbedaan perilaku penggunaan internet pada kalangan remaja di perkotaan antara remaja awal dan remaja akhir, (b) pencarian informasi untuk tujuan sekolah, dan (c) perilaku penggunaan situs *social networking* pada kalangan remaja di perkotaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Buente, Wayne dan Alice Robbin. 2008. "Trends in Internet Information Behavior: 2000-2004". *Journal of the American Society for Information Science*, diakses tanggal 9 Juni 2008, tersedia pada <http://eprints.rclis.org/13679/1/RobbinTrends-2008Jun2-EntirePaper.pdf>
- Effendy, Onong Uchjana. 2000. Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi. Citra Aditya Bakti, Bandung.

- Hardjito. 2001. *Pola Hubungan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemanfaatan Internet: Studi Survei Motif Pemanfaatan Internet Siswa SMU dan SMK DKI Jakarta*, Program Pasca Sarjana Universitas Indonesia, Jakarta.
- Horrigan, John B. 2002. *New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the 'Net's Future*, diakses tanggal 8 September 2008, tersedia pada [http://www.pewinternet.org/pdfs/New\\_User\\_Report.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/New_User_Report.pdf)
- LaQuey, Tracy. 1997. *Sahabat Internet: Pedoman bagi Pemula untuk Memasuki Jaringan Global*, diakses 10 Oktober 2007, tersedia pada <http://www.usembassyjakarta.org/download/sahabat.pdf>
- Lenhart, A., Rainie, L., & Lewis, O. 2001. *Teenage Life Online: The Rise of The Instant-Message Generation and The Internet's Impact on Friendships and Family Relationships*. Washington, D. C.: Pew Internet and American Life Project, diakses 19 September 2001, tersedia pada [http://www.pewinternet.org/reports/pdfs/PIP\\_Teens\\_Report.pdf](http://www.pewinternet.org/reports/pdfs/PIP_Teens_Report.pdf).
- Livingstone, Sonia dan Bober Magdalena. 2004. *UK Children Go Online: Surveying the Experiences of Young People and Their Parents*, London, LSE Research Online, diakses pada 19 September 2008, tersedia pada <http://eprints.lse.ac.uk/archive/00000395>
- Mukhtar, Niken Ardiyanti, dan Erna Sulistiyarningsih. 2003. *Konsep Diri Remaja Menuju Pribadi Mandiri*, Rakasta Samasta, Jakarta.
- Monks, F. J. dan A.M.P. Knoers. 2006. *Psikologi Perkembangan : Pengantar Dalam Berbagai Bagian*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta.
- Novanana, Sinta. 2003. *Perilaku Remaja dalam Mengakses Internet dan Strategi Mengatasi Dampak Negatif (Studi Kasus pada Tiga Sekolah Menengah Umum di Jakarta Selatan)*, Program Pasca Sarjana Universitas Indonesia, Jakarta.
- Papalia, D E., Olds, S. W., & Feldman, Ruth D. 2001. *Human development* (8th ed.), McGraw-Hill, Boston.
- Pendit, Putu Laxman, dkk. 2003. *Perpustakaan Digital: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi di Indonesia*, Perpustakaan Universitas Indonesia, Jakarta.
- Purbo, Onno W. 2004. "Internet", diakses tanggal 12 Juni 2008, tersedia pada <http://Geocities.com/mrsmkk/internet.html>
- Santrock, John W. 2003. *Adolescence*, Erlangga, Jakarta.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2004. *Psikologi Remaja*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Surya, Yuyun W.I, 2002, *Pola Konsumsi dan Pengaruh Internet sebagai Media Komunikasi Interaktif pada Remaja (Studi Analisis Persepsi pada Remaja di Kotamadya Surabaya)*, Lembaga Penelitian Universitas Airlangga, Surabaya.
- Susan C. Herring (ed.). 1996. *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*, J. Benjamins, Amsterdam.
- \_\_\_\_\_. "The Graphic, Visualization & Usability Center, The Georgia Institute of Technology", diakses tanggal 7 Agustus 2008, tersedia pada [http://www.cc.gatech.edu/gvu/user\\_surveys/](http://www.cc.gatech.edu/gvu/user_surveys/)
- \_\_\_\_\_. "Para Muda Makin Akrab dengan Internet", Jawa Pos, 14 Juli 2000.
- \_\_\_\_\_. "Survei Tren dan Perilaku Remaja. *Majalah Marketing*", Edisi 01/2008, diakses tanggal 9 September 2008 tersedia pada <http://www.marketing.co.id/Common/File.ashx?Id=4790>.