

---

## ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN INTERNET TERHADAP ANAK – ANAK PLAYGROUP DAN SISWA SEKOLAH DASAR DI MEDAN

Edi Wijaya<sup>1</sup>, Surlianti<sup>2</sup>

STMB MULTISMART

Jalan KL Yos Sudarso KM 16,5

Email : [wiwileosummer@gmail.com](mailto:wiwileosummer@gmail.com)<sup>1</sup>, [surliantikie@gmail.com](mailto:surliantikie@gmail.com)<sup>2</sup>

---

### Abstrak

Penelitian ini akan mendeskripsikan penggunaan internet pada anak-anak playgroup dan siswa sekolah di kota Medan. Signifikansi dari penelitian ini karena dampak internet terhadap anak-anak yang menjadi perdebatan antara baik dan buruk, yang sebenarnya bergantung pada penggunaannya. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif tipe penelitian deskriptif untuk menggeneralisir data beserta analisisnya. Teori yang digunakan adalah teori *internet use* dan teori anak-anak sebagai khalayak aktif. Kesimpulan yang di dapat bahwa pengguna internet semakin muda.

Mengakses media, dalam hal ini adalah internet di kamar pribadi atau kamar tidur, merupakan bentuk dari *bedroom culture* yang mulai menggantikan masa *family television*. Ruang tidur yang sudah banyak dilengkapi berbagai bentuk media dan perangkatnya akan mengakibatkan kultur konsumsi media yang individualis. Pada gilirannya anak akan mempunyai banyak waktu sendirian untuk mengonsumsi media.

**Kata Kunci:** Internet, Media, Siswa

---

### 1. PENDAHULUAN

Internet singkatan dari *interconnection and networking*, adalah jaringan informasi global, yaitu “*the largest global network of computer, that enable people throughout the world to connect with each other*”. Pertama diluncurkan oleh J.C.R Licklider dari MIT (Massachusetts Institute Technology) pada bulan Agustus 1962.

Perkembangan teknologi di era globalisasi yang modern ini sudah melesat tinggi, siapapun dan dimanapun semua orang dapat mengakses media teknologi yang sudah canggih dan beragam macam tersedia, salah satu mediana adalah media internet yang dapat membantu masyarakat atau para pelajar mempelajari ataupun mengetahui informasi seputar kebudayaan, teknologi, dan lain-lain. Karena jejaring di internet sudah meluas, tidak hanya orang dewasa saja yang dapat mengakses aplikasi internet di zaman yang sudah modern dan sistem pembelajaran yang sudah modern serta canggih membuat pelajar secara cepat dapat mempelajari cara penggunaan aplikasi internet, sehingga para pelajar tingkat SD, sudah pandai dalam penggunaan media internet. Semakin lama mereka pun akan semakin berkembang mengikuti perkembangan yang sedang “*trend*” dan mereka dapat mengetahui informasi apa saja yang telah tersedia. Internet dibutuhkan oleh siapa saja termasuk pelajar, Sehingga mempermudah pembelajaran, selain para pelajar mendapatkan pengetahuan dari sekolah, pelajar pun dapat menambah pengetahuan dengan cara mengakses media internet, sehingga hal seperti ini sangat berpengaruh terhadap prestasi para pelajar.

Menurut O'Brien (2003, p10) Internet merupakan jaringan komputer yang berkembang pesat dari jutaan bisnis, pendidikan, dan jaringan pemerintahan yang saling berhubungan dengan jumlah penggunaannya lebih dari 200 negara.

Kehadiran internet sebagai media baru ikut mendorong pertumbuhan masyarakat informasi (August & Meadows, 2008:42). Pengguna internet tidak hanya semakin bertambah banyak dalam jumlah, namun juga semakin luas cakupannya – termasuk rentang usia. Peningkatan pengguna internet akan terus meningkat sekitar 25 persen setiap tahunnya. Kini, anak-anak pun menjadi pengguna. Di Indonesia ditemukan data bahwa 20-30 persen anak berusia 8-17 tahun mengakses situs ([bkkbn.go.id](http://bkkbn.go.id), 2010), di Filipina 74 persen anak-anak usia 10 sampai 17 tahun mengakses internet (Asian Institute of Journalism and Communication, 2009), dan di Inggris terjadi peningkatan pengetahuan IT pada anak-anak usia 12-15 tahun hingga 70 persen (Ofcom, 2011).

Internet merupakan sumber informasi yang tak terbatas, baik yang negatif maupun positif. Namun semua tergantung pada niat seseorang ketika memanfaatkan internet. Banyak manfaat yang didapat dengan hadirnya internet, khususnya bidang pendidikan diantaranya: perpustakaan *online*, modul belajar, *e-learning*, ensiklopedi, soal-soal latihan, dan masih banyak lagi ketersediaan informasi untuk pendidikan. Hal ini dikarenakan informasi dalam bentuk suara, animasi, dan video tidak dapat dijelaskan dengan ungkapan kata-kata ataupun serangkaian kalimat dalam buku tercetak. Sebagai contoh, siswa - siswa dapat memanfaatkan internet sebagai latihan dalam mengerjakan soal-soal yang disediakan di internet secara *online*.

Pengaruh internet baik positif maupun negatif muncul berdasarkan cara menggunakannya, seperti durasi penggunaan, jenis situs yang diakses hingga jenis aktivitas *online* yang dilakukannya melalui internet.

## 2. LANDASAN TEORI

### Penggunaan Internet (*Internet Use*)

Penggunaan internet ini sebagai media pembelajaran siswa dapat menganalisis informasi yang relevan dengan pembelajaran dan melakukan pencarian yang sesuai dengan kehidupan nyatanya. Siswa dan guru tidak harus hadir di sekolah secara fisik karena siswa dapat mempelajari bahan ajar dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran serta ujian dengan cara mengakses jaringan komputer yang telah ditetapkan secara online.

Maria Bakardjieva (2011:59) mengungkapkan bahwa penelitian mengenai internet dapat disimpulkan menjadi beberapa kata kunci, yaitu penggunaan (*use*), pengguna (*user*), konteks *offline* dan melekatannya (*embeddedness*). Penelitian penggunaan internet pada siswa - siswa yang ini didasarkan atas dua dari empat aspek tersebut, yakni siswa (*user*) dan penggunaannya terhadap internet (*use*).

Untuk melihat penggunaan internet yang dilakukan oleh siswa sekolah di Medan, peneliti menggunakan konsep yang dikemukakan McQuail (2000:127) menawarkan empat kategori utama dari new media yang terkadang memiliki persamaan dengan media konvensional lainnya, namun didasarkan pada tipe penggunaan, *content* dan *context*. Empat kategori itu adalah *Interpersonal Communication Media* (berhubungan dengan pembentukan hubungan interpersonal), *Interactive Play Media* (konsep interaktif dan meningkatkan kepuasan penggunaan sebagai hiburan), *Information Search Media* (akses pencarian tak terbatas), *Collective Participatory Media* (berbagi dan bertukar informasi, gagasan, pengalaman dan mengembangkan keaktifan hubungan).

Kemudian Boast et.al (2000 dalam Wahid, Furunholt dan Kristiansen, 2006:5) merangkum kegiatan tersebut menjadi dua aktivitas yang paling general, yaitu aktivitas instrumental dan aktivitas *recreational*. Aktivitas instrumental adalah penggunaan internet sebagai pendukung untuk melakukan pekerjaan sehari-hari, misalnya berkirim email atau mencari info untuk tugas sekolah. Sedangkan *recreational* bersifat hiburan semata. Chen et. Al (2002 dalam Wahid, Furunholt dan Kristiansen, 2006:5) menambahkan *social use* yaitu penggunaan internet untuk berkomunikasi dan bersosialisasi.

Penelitian internet atau *media use* tidak dapat dipisahkan dari Teori Uses and Gratification. Berikut adalah langkah sistematis untuk memahami logika *Uses and Gratification* (Elihu Katz; Jay G. Blumler; Michael Gurevitch, 1973-1974:1). Mereka menyatakan bahwa Teori Uses and Gratification berfokus pada (1) latar belakang sosial dan psikologi dari (2) kebutuhan, yang membangkitkan (3) ekspektasi dari (4) media massa atau sumber lain, yang mengarah (5) pada berbagai pola dari terpaan media, sehingga menghasilkan (6) pemuasan kebutuhan dan (7) konsekuensi lain, yang mungkin paling tidak diharapkan. (McQuaile, 1997: 71).

Penelitian ini mengambil tahapan berpikir mengenai teori *uses and gratification* yang berfokus pada latar belakang sosial dan psikologi dari pengguna internet dan pengguna mengatur terpaan media yang membentuk pola dan kebiasaan penggunaan (*use*). Dalam teori *uses and gratification*, pengguna diasumsikan aktif mengatur terpaan media, sehingga menghasilkan pola dan kebiasaan tertentu dalam penggunaannya. Maksudnya, pengguna-lah yang dengan sengaja diterpa dengan cara dan proses tertentu.

Lokasi menggunakan internet menjadi bagian yang penting untuk memperoleh gambaran umum penggunaan internet. Sebab, lokasi mengakses internet biasanya membentuk pola yang berbeda untuk durasi, frekuensi, bahkan konten yang diakses (Burn&Cranmer, 2007:81). Karnna itulah biasanya, penelitian penggunaan internet dan anak-anak hanya melihat kebiasaan menggunakan didasarkan pada dua lokasi pembeda, yaitu rumah dan sekolah yang merupakan tempat anak-anak menghabiskan waktu terbanyak (Shedletsky & Autkin, 2004:8; Burn & Cranmer, 2007:82-84).

### Internet sebagai Media Baru

New media atau media baru adalah sebuah media baru yang baru muncul akibat gabungan dari teknologi komputer dengan informasi dan komunikasi. Secara luas, new media juga disebut sebuah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi. Bentuk dari new media itu sendiri adalah teknologi komunikasi elektronik atau digital. Menurut Denis McQuail dalam bukunya bahwa media baru memiliki ciri yaitu, adanya saling keterhubungan aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, dan memiliki kegunaan yang sangat beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang ada dimana - mana. Melalui teori yang diberikan oleh Denis McQuail dapat disimpulkan bahwa, media baru memiliki hubungan yang sangat terbuka bagi khalayak. Media baru sangat dibutuhkan oleh khalayak sebagai sarana komunikasi baik secara audia, visual, dan audio-visual. Teori tersebut menyatakan bahwa seorang pengirim dapat menjadi seorang penerima, dan seorang penerima dapat menjadi seorang pengirim informasi. Munculnya media-media baru di bidang komunikasi sangat berpengaruh pada kehidupan dan perilaku manusia, baik pengaruh negatif maupun positif. Internet merupakan media baru di kalangan masyarakat Indonesia.

Internet menyajikan sebuah medium komunikasi baru (Shedletsky & Aitken 2004:19). Secara sederhana, internet dapat diartikan sebagai sebuah jaringan yang menghubungkan lebih dari jutaan komputer secara global, dengan menggunakan bahasa pemrograman (biasanya disebut *protocols*) yang memungkinkan penggunaannya bertukar data dari satu komputer ke komputer lain (Thurlow, Lengel & Tomic, 2004:28).

Dalam internet terdapat web, yang merupakan komponen penting dan dominan dalam internet. Karena fasilitas internet seperti pesan elektronik (e-mail), *mailing list* atau chat yang dulunya tidak berbasis web, kini berbasis web.

Dengan adanya media baru perubahan dapat terjadi, perubahan dalam bidang produksi, konsumsi dan distribusi. Perubahan yang terjadi dapat memudahkan khalayak untuk mengerti dan mengelolanya. Perubahan tersebut dibagi menjadi beberapa bagian:

- a. ***New Textual Experiences***  
Jenis baru dalam media, kesenangan dan pola konsumsi media (*game* pada komputer, dan memberikan efek khusus pada film).
- b. ***New Ways of Representing the World***  
Media menawarkan kemungkinan baru yang representasional dan pengalaman dengan lingkungan *virtual* yang *immersive* berbasis layar interaktif
- c. ***New Relationship between Subjects (Users and Consumers) And Media Technologies***  
Perubahan penggunaan dan penerimaan gambar serta media yang digunakan sehari-hari.
- d. ***New Experiences of the Relationship between Embodiment, Identity and Community***  
Pergeseran dalam pengalaman pribadi, sosial setiap waktu dan tempat dalam skala lokal maupun global.
- e. ***New Conceptions of the Biological Body's Relationship to Technological Media***  
Tantangan dalam menerima manusia, alam, teknologi, dan media sebagai penunjang yang nyata dan *virtual*.
- f. ***New Patterns of Organization and Production***  
Penyusunan kembali dan integrasi dalam budaya media, industri, ekonomi, akses, kepemilikan, dan kontrol serta regulasi.

### 3. PEMBAHASAN

#### Perkenalan dengan Internet

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwa responden pertama kali menggunakan internet paling banyak ketika berusia 8 tahun (27%), 7 tahun (19%) dan 6 tahun (20%). Pada usia 6-8 tahun mereka ada di jenjang kelas 1 SD hingga 3 SD. Menariknya, beberapa responden sudah mengenal internet sejak usia balita (bawah lima tahun), yaitu mengenal sejak usia 5 tahun (12%), 4 tahun (4%) dan 3 (1%) tahun. Temuan data tersebut mengindikasikan usia pengguna internet semakin muda dengan perkenalan mereka dengan internet yang semakin muda pula.

Perkenalan anak-anak dengan internet dimulai saat mereka memasuki usia sekolah. Responden yang mengenal internet ketika masih balita, yaitu pada umur 3-5 tahun, duduk di jenjang pendidikan *play group* atau taman kanak-kanak. Ketika memasuki sekolah dasar adalah puncaknya mereka mencoba bermedia. Hal ini berkorelasi dengan kemampuan dasar mereka yang sudah diajarkan disekolah yaitu membaca, menulis dan aritmatik. Kemampuan kognitif mereka juga bertambah (Santrock, 2007:550). Temuan data bahwa pada jenjang kelas 1 SD hingga 3D adalah (6-8 tahun) menjadi masa perkenalan karena pada tiga tahun pertama inilah mereka berhenti bermain dan mengalihkan perhatian pada media (Hurlock, 1990:326).

Sebagian besar orang tua yang mengajari mereka berkenalan dengan internet (45%). Selanjutnya ada 29% responden dengan saudaranya dan 11% dengan guru. Hanya sedikit yaitu dua persen yang mengenal internet bersama temannya. Menariknya, 10% responden mencoba sendiri ketika pertama kali berkenalan dengan internet.

#### Lokasi Menentukan Eksplorasi

Penelitian ini ingin mendeskripsikan penggunaan internet didasarkan pada tiga lokasi penggunaan, yaitu di rumah (area privat), di sekolah (area publik formal) dan di luar keduanya (area publik informal), yang bisa jadi di warnet atau area ber-WiFi, hampir seluruh responden menggunakan internet di rumah yaitu sebanyak 51%, di sekolah hanya 18,5 dan di luar rumah/sekolah atau ruang publik informal sebanyak 30,4%. Penggunaan di rumah yang lebih banyak daripada di tempat lain karena orang tua menyediakan akses di rumah, sehingga tidak perlu bergantung pada tempat lain di luar, seperti warnet dan wi-fi area.

Apabila melihat penggunaan secara keseluruhan yang dilakukan di tiga lokasi berbeda dari temuan data yang ada, maka akan diketahui bahwa lokasi mengakses memang membentuk pola yang berbeda untuk durasi, frekuensi bahkan konten yang diakses (Burn & Cranmer, 2007:81). Telah diketahui bahwa rumah menjadi lokasi yang paling banyak digunakan anak-anak untuk mengakses internet dibandingkan dengan sekolah dan publik informal.

Anak-anak lebih banyak mengeksplorasi internet di rumah dilihat dari durasi dan aktivitas yang dilakukan. Dari ketiga lokasi, anak-anak lebih banyak menjadi *medium user* jika di rumah. Tipe *medium user* adalah pengguna yang mengakses internet rata-rata 7 hingga 15 jam per minggu (Roy Morgan Single Source dalam ACMA, 2010:3). Anak-anak yang menjadi *medium user* di rumah mencapai 26,6%, sedangkan yang menjadi *medium user* di sekolah hanya ada 2,9% dan di area publik informal hanya ada 6,9%.

Temuan data tersebut menunjukkan pernyataan Burn dan Cranmer (2007:81) bahwa pada teorinya anak-anak memang diberikan akses internet di sekolah, namun pada kenyataannya akses itu dibatasi dan

penggunaannya lebih sedikit dibanding di rumah – juga terjadi pada penelitian ini – pada anak-anak sekolah usia 6-12 tahun di Medan.

Perbedaan antara di sekolah dan di rumah adalah perbedaan yang nampak signifikan dalam penelitian ini, juga senada dengan yang ditemukan Kaiser Foundation (2000 dalam Livingstone 2003:153) bahwa menjadi hal yang umum bahwa akses internet di rumah dan di sekolah punya penggunaan yang berbeda.

Melanjutkan pembahasan perbedaan penggunaan antara di rumah dan di sekolah, perbedaan total rata-rata durasi penggunaan per minggu diantara keduanya disebabkan pada penggunaan di sekolah kebanyakan anak-anak mengakses pada jam pelajaran komputer dan di laboratorium komputer. Anak-anak kebanyakan mengakses di sekolah pada jam pelajaran komputer atau saat guru menyuruh mereka untuk mengakses. Hal ini senada dengan yang diungkap Murphy and Begs (2000 dalam Johnson 2010:284) bahwa anak-anak lebih suka mengeksplorasi di rumah karena di sekolah guru telah mengatur jadwal dan aktivitas tertentu, disesuaikan dengan kurikulum yang sudah ditetapkan. Pada intinya, penggunaan di sekolah tergantung pada aturan sekolah (Burn & Cranmer, 2007: 82) yang juga memuat banyak larangan untuk penggunaan yang bersifat bersenang-senang dan berkomunikasi.

Berbeda dengan di rumah, anak-anak dapat memilih sendiri aktivitas yang mereka lakukan dan lebih banyak waktu untuk mengeksplorasi internet sesuai dengan antusiasme dan keingintahuannya (Murphy & Beggs, 2003:154). Pernyataan ini didukung dengan temuan data pada penelitian ini pada subab I.1.6 tentang aktivitas online.

Menurut penelitian ini aktivitas *online* dibagi menjadi empat berdasarkan konten dan konteks penggunaan, yaitu *interpersonal communication media*, *interactive play media*, *information search media* dan *collective partisipatory media*. Rincian jenis dari aktivitas-aktivitas tersebut, yang paling banyak dilakukan anak-anak adalah ketika mereka mengakses di rumah. Pada lokasi ini, anak-anak kebanyakan mengakses 1 jenis aktivitas online *interpersonal communication media*, 4 jenis aktivitas online *interactive play media*, 8 jenis aktivitas online *information search media* dan 1 jenis aktivitas online *collective partisipatory media*. Sedangkan di sekolah anak-anak kebanyakan hanya mengakses 2 jenis aktivitas online *interactive play media* dan 5 jenis aktivitas online *information search media*. Perbedaan penggunaan di rumah dan sekolah ini menunjukkan, selain sekolah untuk anak-anak usia 6-12 di Medan gagal menjadi penyeimbang *digital divide*, sekolah juga bisa saja melewatkan kesempatan untuk berperan besar membina anak-anak untuk mengeksplorasi kultur media anak-anak yang sedang populer. (Burn & Cranmer, 2007:88).

Sedangkan di area publik non-formal, lokasi yang paling banyak digunakan untuk mengakses internet adalah warnet dan kafe/restoran. Jika aktivitas tersering ini digolongkan pada aktivitas *instrumental* dan aktivitas *recreational* yang diajukan oleh Boast et. Al (2000 dalam Wahid, Furunholt dan Kristiansen, 2006:5), aktivitas yang dilakukan di kafe/restoran seluruhnya tergolong dalam aktivitas *recreational*.

Hal ini berbeda dengan apa yang dilakukan di warnet, meskipun penggunaan paling banyak adalah bermain game (35,3%) namun anak-anak masih melakukan kegiatan instrumental. Di warnet anak-anak masih menggunakan internet untuk keperluan mengerjakan tugas dengan wikipedia (8,8%), mencari soal UN jenjang SD (2,9%), dan mengakses wikipedia agar menambah pengetahuan (2,9%).

### Terpaan Internet

Frekuensi penggunaan tertinggi di rumah dan di area publik informal adalah satu hingga dua kali dalam seminggu. Dari hasil tanya jawab saat survei, waktu yang digunakan adalah waktu di akhir pekan yaitu hari Sabtu dan Minggu. Di akhir pekan, anak-anak mempunyai waktu luang yang lebih banyak. Dengan waktu luang yang lebih banyak ini, anak-anak dapat mengeksplorasi teknologi informasi, dalam hal ini internet (Livingstone 2011:348). Orang tua pun menciptakan aturan yang hanya memperbolehkan anak-anaknya mengakses internet ketika akhir pekan, yaitu hari Sabtu dan Minggu.

Menghabiskan akhir pekan dengan menggunakan internet adalah cara yang tidak dilakukan anak-anak pada angkatan sebelumnya, yang menonton televisi, dan angkatan yang lebih tua lagi yaitu dengan bermain dengan teman sebayanya. Ini sejalan dengan apa yang diungkap Livingstone (2002:22) bahwa bagaimana anak-anak melakukan aktivitas untuk menghabiskan waktu luang benar-benar berubah abad ini.

Media dalam hal ini internet, memainkan peran untuk menstruktur rutinitas. Dalam kegiatannya sehari-hari ada waktu khusus untuk media mengisi waktu mereka (Livingstone, 2002:108). Waktu luang anak-anak usia 6-12 tahun di Medan pada akhir pekan (Sabtu dan Minggu ) diagendakan menjadi waktu yang tepat untuk mengakses internet.

Setelah dihitung total durasi penggunaannya dalam seminggu, hasilnya diketahui sebanyak 9% anak-anak tergolong sebagai *heavy user*, 27% tergolong sebagai *medium user* dan 64% sisanya adalah *light user*. Dengan begitu dapat disimpulkan terpaan internet pada anak-anak berdasarkan paparan waktu menggunakan internet masih tergolong rendah. Kebanyakan anak-anak sekolah usia 6-12 tahun di Medan masih tergolong *light user* yaitu mengakses internet kurang dari 7 jam per minggunya.

### Aktivitas Online

Generalisasi aktivitas *online* siswa sekolah di Medan adalah kebanyakan mereka melakukan aktivitas yang termasuk dalam *interactive play media* dan *information search media*. Aktivitas *online* tersering yang dilakukan anak – anak sekolah adalah bermain game, menonton video dan mengakses situs jejaring sosial.

Perkecualian untuk penggunaan di sekolah mengakses internet untuk mengerjakan tugas dan mengerjakan *try out online* juga menjadi tiga aktivitas tertinggi yang dilakukan.

*Game* adalah situs yang paling sering dikunjungi dan dimainkan hal ini menjadi peringkat yang tinggi di semua lokasi dan secara tidak langsung hal ini juga menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar yang masih tergolong anak - anak tidak dapat dipisahkan dari bermain *game* baik secara *online* maupun *offline*. Anak-anak suka bermain *game* ini sejalan dengan perkembangan mereka yang punya tahapan bermain. Anak-anak *late childhood* usia 6-12 tahun mulai meninggalkan bermain aktif (cenderung berhubungan dengan fisik), berganti bermain secara pasif yang biasa dilakukan dengan media, dalam hal ini internet (Hurlock, 1990:326). Mereka juga menggunakan *game* sebagai cara untuk terikat dengan temannya (Watkins, 2009:18).

Sehingga, tak heran penggunaan *game* menjadi menonjol, karena bermain di internet merupakan bagian tak terpisahkan dari perkembangan anak. Ketika anak-anak menggunakan internet untuk bermain mereka masuk dalam apa yang dinamakan *interplay with others* pada tingkatan kognitif dan emosional (Shedletsky & Aitken, 2004:134).

#### **Penggunaan Internet dengan Akses Pribadi**

Temuan data pada penelitian ini mengungkapkan 46,8% responden mengakses pada ruang *private life*, yaitu kamar tidur pribadinya. Penggunaan internet pada *private life* menjadi hal ini menjadi menarik, karena karakteristik lokasi penggunaan mencerminkan hubungan. Anak-anak yang terlalu banyak pada zona *privat life* di rumah, dengan keberadaan akses media di kamar, diasosiasikan sebagai anak yang jauh dari keluarga.

Mengakses media, dalam hal ini adalah internet di kamar pribadi atau kamar tidur, merupakan bentuk dari *bedroom culture* yang mulai menggantikan masa *family television* (Livingstone, 2002:139-120). Ruang tidur yang sudah banyak dilengkapi berbagai bentuk media dan perangkatnya akan mengakibatkan kultur konsumsi media yang individualis (Livingstone, 2002:50). Pada gilirannya anak akan mempunyai banyak waktu sendirian untuk mengonsumsi media.

Pada usia 6-12 tahun, ternyata anak-anak sudah mengenal internet sendiri tanpa perantara, yaitu sebanyak 10% hingga dapat mengakses sendirian, baik disekolah, di rumah maupun di area publik informal. Sebanyak 32% anak-anak menggunakan internet sendiri ketika di rumah, sebanyak 17,6% juga mengakses sendiri ketika di sekolah dan di area publik non formal sebanyak 12,1% mengakses sendiri dengan rincian anak-anak yang sendirian mengakses di warnet tidak berbeda jauh dengan kafe/restoran.

Perilaku menggunakan internet sendirian ini berhubungan dengan usia dan lokasi spesifik mereka mengakses, serta berhubungan dengan kecenderungan lebih suka diam saja atau bertanya ketika kesulitan berinternet. Dari hasil tabulasi silang didapati hal sebagai berikut. Berdasarkan usia, anak-anak mulai mengakses sendiri di area publik informal (dua terbanyak warnet dan restoran/kafe) ketika mereka berusia 10 (15,7%) tahun dan 11 tahun (21%).

Anak-anak yang mengakses sendirian, biasanya enggan bertanya ketika menemui kesulitan di berinternet. Di rumah, 54,2% anak-anak yang mengakses sendirian adalah anak-anak yang diam ketika kesulitan, di sekolah sebanyak 50% dan di area publik non formal sebanyak 27,3%. Anak-anak yang mengakses sendirian, kebanyakan mengakses di kamar pribadinya, yaitu sebanyak 51,7%.

Perkenalan dan penggunaan internet tanpa didampingi oleh orang lain, bagaikan dua sisi mata uang. Di salah satu sisi, hal ini menandakan bahwa anak-anak beradaptasi dengan cepat dengan media baru seperti internet bahkan tanpa ada yang mengenalkan. Dengan antusiasme yang tinggi mereka mencoba mengenal dan menggunakannya sendiri yang menurut Watkins (2009:8) mengawali transisi digital.

Sebaliknya mengakses sendiri berarti dalam berinternet anak-anak membuat keputusan-keputusan sendiri dalam menginterpretasi konten yang ada di website, apa yang harus dia lakukan dan menilai apa yang dibutuhkan dan tidak, yang baik dan buruk (Livingstone 2002:142). Hal ini berbahaya bagi anak-anak karena seharusnya mereka masih memerlukan bimbingan untuk memahami dunia.

#### **4. KESIMPULAN**

Dari data kuesioner dan analisisnya dapat disimpulkan bahwa dalam perkenalan dengan internet didapati usia yang semakin muda yaitu 6-8 tahun, bahkan usia termuda yang ditemukan adalah 3 tahun. Mayoritas dari mereka mengenal internet melalui perkenalan dalam lingkungan pendidikan informal, yaitu rumah lewat orang tua, saudara bahkan lingkungan sekitar.

Lokasi untuk mengakses internet, rumah adalah opsi yang paling banyak dipilih. Anak-anak *late childhood* di Medan kebanyakan masih tergolong *light user* dalam menggunakan internet. Artinya, mereka hanya mengakses internet kurang dari 7 jam per minggu. Hanya 9% diantaranya yang menjadi *high user*. Kebanyakan, mereka mengakses internet dengan durasi yang panjang di akhir pekan. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak generasi ini mempunyai cara yang tidak sama dalam menggunakan *leisure time* dari generasi sebelumnya, yang lebih suka bermain di luar secara fisik.

Generalisasi aktivitas *online* anak-anak sekolah di Medan adalah melakukan aktivitas yang termasuk dalam *interactive play media* dan *information search media*. Dalam aktivitas *interactive play media*, ditemukan bahwa anak-anak tidak dapat dipisahkan dari bermain *game* hal ini terkait dengan proses perkembangannya.

Peneliti juga melakukan distribusi data untuk menemukan fakta menarik lainnya. Pertama terjadi *bedroom culture* pada siswa - siswa sekolah usia 6-12 tahun di Medan dengan ditemukannya fakta bahwa anak-anak mengakses internet di kamar pribadinya (*privat live*) cenderung jauh dari keluarganya dan mengkonsumsi media secara individualis.

Area publik informal yang digunakan oleh siswa sekolah dasar dua tertinggi adalah warnet dan kafe. Ketika disilangkan dengan kegiatan yang sering mereka lakukan di sana, hasilnya di warnet, siswa masih menggunakan internet dengan fungsi instrumental, sedangkan di kafe/restoran seluruh kegiatan berinternet bersifat *recreational*.

#### DAFTAR PUSTAKA

McQuail, Dennis. 1997. Audience Analysis. California, USA : SAGE Publication

McQuail, Dennis. 2000. McQuail's Mass Communication Theory. 4<sup>th</sup> edition. California, USA : SAGE Publication

Shedletsky, Leonard J & Aitken, Joan E. 2004. Human Communication on Internet. New York, USA : Pearson Education

Santrock, John W. 2007 edisi kesebelas. Perkembangan Anak jilid 2. Jakarta : Erlangga.

<http://www.beritamusi.com>

Penelitian Ofcom, operator komunikasi di Inggris diakses pada [www.poskota.co.id](http://www.poskota.co.id)

<http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>

<https://www.kompasiana.com/santhabriancha/58b04793f77e61731b7fc6ef/new-media-internet-sebagai-teknologi-baru>