

Penyalahgunaan Chatting Sebagai Media Berkomunikasi

Bagi Para Remaja di Kota Palembang

**(Studi di Lima Warnet Wilayah Universitas Sriwijaya
Bukit Besar Palembang)**



DISUSUN OLEH:

NAMA : AGUNG HASRUDIN UMZA

NIM : 07053102021

SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2010

307.207
Umz
P
E-160444
2010

Penyalahgunaan Chatting Sebagai Media Berkomunikasi

Bagi Para Remaja di Kota Palembang

(Studi di Lima Warnet Wilayah Universitas Sriwijaya
Bukit Besar Palembang)



DISUSUN OLEH:

NAMA : AGUNG HASRUDIN UMZA

NIM : 07053102021

SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2010

LEMBAR PENGESAHAN

**PENYALAHGUNAAN CHATting SEBAGAI MEDIA
BERKOMUNIKASI
BAGI PARA REMAJA DI KOTA PALEMBANG
(Studi di Beberapa Warnet Wilayah Universitas Sriwijaya
Bukit Besar Palembang)**

SKRIPSI

**Telah Disetujui oleh dosen pembimbing untuk mengikuti
ujian komprehensif dalam memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat S-1 Sosiologi
pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya**

Diajukan Oleh :

**AGUNG HASRUDIN UMZA
07053102021**

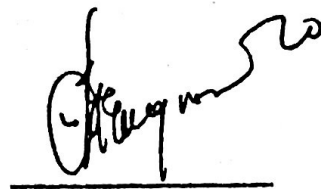
Pembimbing I

**Dra. Retna Mahriani, M.Si.
NIP. 196012091989122001**



Pembimbing II

**Dra. Dyah Hapsari ENH, M.Si.
NIP. 196010021992032001**



Penyalahgunaan Chatting Sebagai Media Berkomunikasi Bagi Para Remaja di Kota Palembang

(Studi di Beberapa Warnet Wilayah Universitas Sriwijaya Bukit Besar Palembang)

SKRIPSI

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya
dan Dinyatakan Berhasil Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
dari Syarat-syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi
Pada Tanggal, 01 Januari 2010

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Dra. Retna Mahriani, M.Si

Ketua

Dra. Dyah Hapsari ENH, M.Si

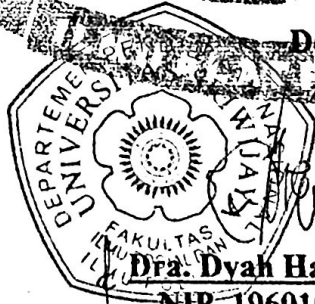
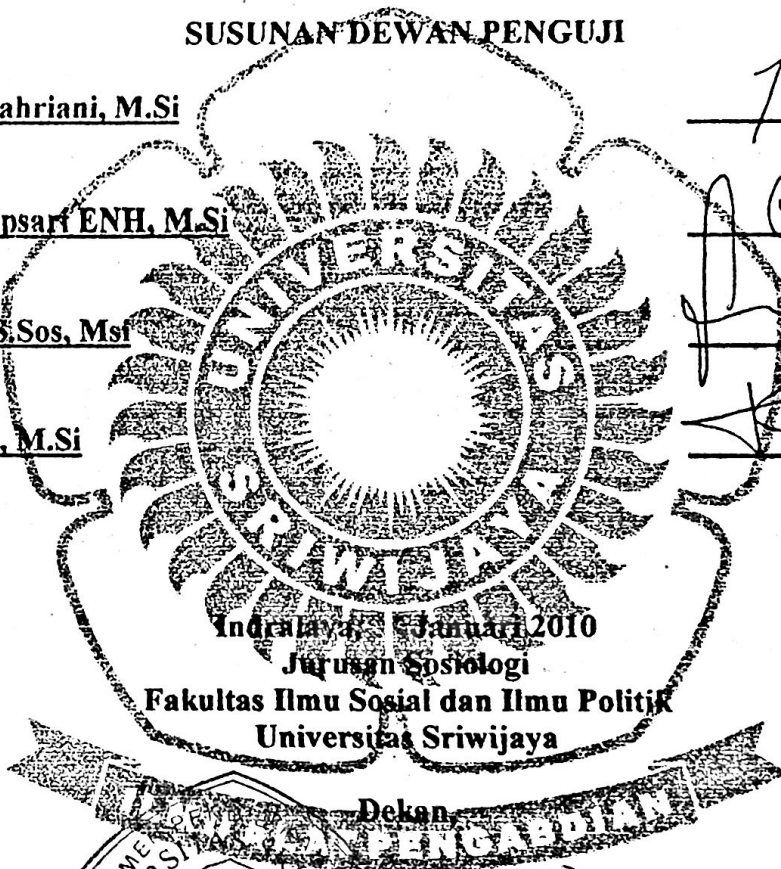
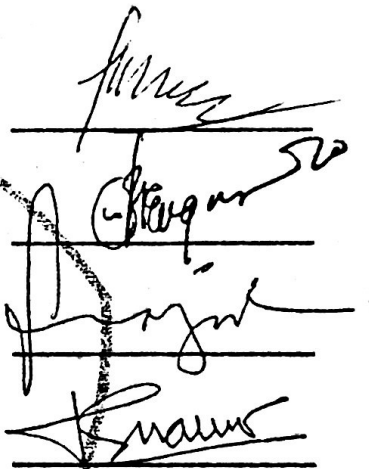
Anggota

Suryadrajad.S.Sos, Msi

Anggota

Dra. Yusnaini, M.Si

Anggota



Dra. Dyah Hapsari ENH, M.Si

NIP. 196010021992032001

MOTO :

- ❖ Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kita jatuh.
- ❖ Prestasi terbesar dalam hidup bukanlah mendapatkan yang terbaik, tetapi mempersembahkan yang terbaik.
- ❖ Jika Allah tidak memberikan apa yang kau inginkan, maka Allah memberikan apa yang kau butuhkan.
- ❖ Ambillah hikmah dari setiap perjalanan hidup, karena itulah yang akan menuntunmu menjadi lebih baik.

Kupersembahkan kepada :

1. Almarhum Ayahanda yang tercinta,
2. Ibunda terkasih,
3. Adinda dan Saudaraku tersayang,
4. Sahabat-Sahabat terbaik
5. Seseorang yang menjadi Inspirasiku

KATA PENGANTAR

Skripsi yang berjudul “Penyahgunaan Chatting sebagai Media Beromunikasi Bagi Para Remaja Dikota Palembang (Studi di Lima Warnet Wilayah Universitas Sriwijaya, Bukit Besar Palembang)” secara spesifik mengkaji masalah motif dalam mengakses chatting dan penyalahgunaan yang dilakukan para remaja dalam mengakses chatting yang membentuk perilaku remaja tersebut .

Tak dapat dipungkiri bahwa selesainya naskah skripsi ini tentunya tidak terlepas dari keterlibatan berbagai pihak yang telah memberikan sumbangsih baik moril maupun materil kepada penulis, untuk itu penulis memanjatkan rasa syukur kepada Allah SWT dan rasul-Nya atas limpahan dan curahan nikmat serta kasih sayang, kekuatan, dan perlindungan kepada penulis, dan untuk itu pula secara khusus penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Puji Syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, inspirasi, ide-ide, hikmah, dan segala sesuatu yang dibutuhkan Penulis dalam mengerjakan penelitian ini.
2. Ibu Prof. Dr. Badia Perizade, M.B.A. selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Dra. Dyah Hapsari, ENH, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Dr. Zulfikri Suleman, MA. selaku Ketua Jurusan Ilmu Sosiologi FISIP Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Dra. Retna Mahriani, M.Si. selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan, bimbingan, semangat dan dukungan yang sangat bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Dyah Hapsari, ENH, M.Si selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, nasihat, saran dan pengarahan serta pandangan-pandangan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Seluruh Dosen FISIP Unsri yang banyak membantu selama masa perkuliahan di Kampus FISIP UNSRI. Terimakasih tak terhingga atas semua ilmu, pengetahuan, dan pembelajaran yang Penulis dapatkan dari Bapak-Bapak dan Ibu-Ibu semuanya.
8. Buat Para penguji Pak Suryadrajad, Ibu Yusnaini, dan ibu Diana Dewi Sartika. Penulis berterima kasih banyak atas koreksi dari hasil penelitian Penulis.
9. Penghargaan setinggi-tingginya Penulis persembahkan pada orang tua, Ayahanda Alm. Bahrul Anwar yang telah berada disisi-Nya, terima kasih atas perhatian dan didikan selama ini dan Penulis berharap Ayahanda tenang dan tersenyum melihat kami anak-anaknya, dan ibunda tercinta Diana Dewi. SE, terima kasih atas dorongan, nasihat, motivasi dan bantuan baik moril maupun materil dengan kasih sayang dan do'a yang tiada hentinya yang tentunya sangat berarti dan menjadi kekuatan bagi Penulis. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan kasih sayang dan kebahagiaan pada kalian. Aminnn.
10. Saudariku tercintaku, Ajeng Purnama Hati, terima kasih atas do'a dan perhatian nya untuk kakak mu selama ini ya adikku tersayang.
11. Buat seseorang yang telah menjadi inspirasiku, terima kasih atas cinta dan kasih sayang selama ini, dan aku takkan melupakanmu. Karena kau adalah sejarah yang paling indah di hati ini.
12. Buat Nyai kami Siti Shoffah Khadijah yang telah menjadi pembimbing sebelum pembimbing I dan II yang membantu proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih nyai atas saran dan masukannya.
13. Buat sahabat-sahabatku Kuprets Club (anak-anak Tenis DPU), kak Risky, kak Eri, Deny, dan Aldiar yang telah memberi saran akan informasi tentang chatting ini..
14. Buat sobat-sobatku di eHe Family (Amik, Sofa, Agus, Arie, Rangga, Andy, Anggra, Doni, Nciem, Nata', Ela', Mella. Iar, Delly, dan Ciby.
15. Buat teman-teman seangkatan 2005: Basna, Dewi, Sri', Ayi', Christian tapakjalak, Yudhi, Noel, Chandra, Bony, Moan, Ba'im, Rabu, Ambon, kiky, Adie, Faturrahman, Ridho, Othink, Ana, Shinta, Fitri, Elli, Qima, Nurul, Hepi,

Desli, Lina, Lausa, Dina, Lilik, Tya, Jenny, Yanti, Tri, Desi, Rere, Sepria, dan temen-temen yang lain yang lupa disebutkan. Semoga kita semua berhasil... Aminnnn... SEMANGAD ^_^

16. Buat temen-temen KKS di PSKWH KM 10 Palembang : Amik, ciby, Dewi, Ayi', Nindy. Sungguh 2 bulan yang sangat berkesan dan menyenangkan bersama kalian.
17. Buat Kakak-kakak tingkatku Kak Joko, Kak Harris, Kak Pian, mbak Piah dan kakak-kakak tingkat yang mengospek kami dan yang tidak disebutkan. Semoga semua bantuan, amal dan pahala Kakak dan Mbak di balas oleh Allah SWT... Aminnn...
18. Buat pengguna internet khususnya pengguna chatting dikawasan kampus UNSRI yang telah bersedia diwawancara dan sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Anda semua selalu diberi kebahagiaan serta limpahan kasih sayang oleh Allah SWT. Aminnn...
19. Buat Staff Fisip Unsri : Pak Arman, Yuk Ros, Mbak Gita, Yuk Diana, Yuk Mini, Yuk Ning, Pak Agus, Pak Sukri, Kak Yani, Kak Pudir, Pak Rijal. Terima kasih Atas semuanya.

Akhirnya penulis berharap kiranya apa yang telah dicapai ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya Sosiologi. Penulis menyadari banyak keterbatasan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini, maka dari itu penulis menyambut baik atas berbagai masukan dan saran sebagai perbaikan terhadap skripsi ini.

Inderalaya, Januari 2010

Penulis

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul "Penyalahgunaan Chatting Sebagai Media Berkomunikasi Bagi Remaja di Kota Palembang (studi di Lima warnet yang berada disekitar daerah kampus Universitas Sriwijaya Bukit Besar Palembang)". Penelitian ini mengkaji tentang Apa saja motif pengguna fasilitas chatting dalam membentuk perilaku remaja pengguna chatting dan penyalahgunaan apa saja yang dilakukan oleh remaja melalui fasilitas hatching. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan unit analisis adalah remaja. Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan secara *sampling purposive* yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendetail sesuai dengan permasalahan dalam penelitian. Subyek penelitian dalam penelitian ini dipilih sepuluh orang informan penelitian yang terdiri dari lima orang laki-laki dan lima orang perempuan.

Motif pengguna fasilitas chatting dalam membentuk perilaku remaja pengguna chatting ialah terdiri dari motif intrinsik dan ekstrinsik. Masing-masing motif ini berperan sekali dalam pembentukan perilaku seseorang pengguna fasilitas chatting.

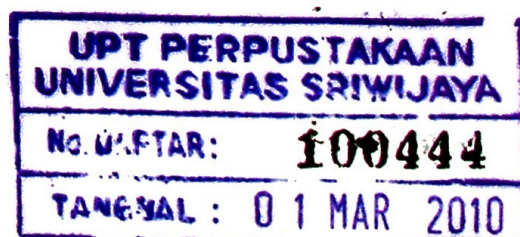
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penyalahgunaan yang dilakukan remaja dalam melakukan aktifitas chatting ini ialah dengan pengekspresian diri dan transaksi jual diri. Pengekspresian diri yang dilakukan oleh para remaja didaerah tersebut ialah seperti melakukan tarian striptis dan juga saling memperlihatkan bagian tubuh yang penting seperti alat kelamin. Sedangkan untuk transaksi jual diri sendiri dilakukan oleh remaja dengan masuk ke room yang telah mereka ketahui disana terdapat banyak wanita yang bisa diajak kencan. Para remaja lebih menyukai chatting dengan menggunakan software yang support dengan perangkat tambahan berupa headphone dan webcam. Dengan chatting banyak yang dilakukan oleh para user dengan masuk mengunjungi room-room yang berhubungan dengan sex, hal ini sedikit mengubah perilaku bergaul remaja, yang mana awal motif remaja melakukan chatting ini ialah ingin mencari teman, pacar sekaligus sebagai hiburan, dan pada akhirnya mereka melakukan aktifitas chatting ini sampai ke penyalahgunaan chatting seperti dengan melakukan pengekspresian diri dan transaksi jual diri.

Kata Kunci : Penyalahgunaan, Chatting, Remaja

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
LEMBAR PENGESAHAN
KATA PENGANTAR
ABSTRAK
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR BAGAN

BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah	11
I.3. Tujuan Penelitian	11
I.4. Manfaat Penelitian	12
I.4.1. Manfaat Teoritis	12
I.4.2. Manfaat Praktis	12
I.5. Tinjauan Pustaka	13
I.5.1 Motif	13
I.5.2 Perilaku	14
I.5.3. <i>Chatting</i>	15
I.5.4. Media Komunikasi	16
I.5.5. Penelitian yang relevan	18
I.6. Metode Penelitian	22
1.6.1. Sifat dan Jenis Penelitian	23
1.6.2. Lokasi Penelitian	24
1.6.3. Definisi Konsep	24
1.6.4. Informan Penelitian	27
1.6.5. Unit Analisis Data	28
1.6.6. Data dan Sumber Data	28
1.6.7. Teknik Pengumpulan Data	29
1.6.8. Teknik Analisis Data	31
BAB II KERANGKA PEMIKIRAN	33
BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	53
3.1. Deskripsi Daerah Penelitian Kota Palembang	53
3.1.1 Letak Geografis Palembang	54
3.1.2 Iklim dan Topografi	55
3.1.3 Batas Wilayah	56
3.1.4. Pemerintahan	56
3.1.5. Keadaan Umum	57
3.2. Deskripsi Kecamatan Ilir Barat I	58



3.3. Deskripsi Informan Penelitian	65
3.3.1. Keadaan Informan Berdasarkan Usia	66
3.3.2. Keadaan Informan Penelitian Berdasarkan Tempat Bermain (Warnet)	66
3.3.3. Keadaan Informan Penelitian Berdasarkan Pendidikan	66
3.3.4. Keadaan Keluarga Informan Utama	67
3.3.4. Keadaan Keluarga Informan Pelengkap	70
 BAB IV PEMBAHASAN DAN ANALISA DATA	 72
4.1. Motif Pengguna Fasilitas <i>Chatting</i> dalam membentuk Perilaku Remaja	 72
4.1.1. Pentingnya <i>Chatting</i>	84
4.1.2. Intensitas dalam Melakukan Aktivitas <i>Chatting</i>	91
4.1.3. Software chat yang sering digunakan	99
4.1.4. Chatroom yang disukai	106
4.1.5. Perangkat tambahan (hardware) yang sering digunakan	113
4.1.6. Alasan Pemilihan Warnet	118
4.2. Penyalahgunaan <i>Chatting</i>	125
4.2.1. Pengekspresian diri	133
4.2.2. Pengetahuan Tentang Pengekspresian Diri	134
4.2.3. <i>Chatting</i> untuk Pengekspresian diri	138
4.2.4. Pengekspresian yang dilakukan	142
4.2.5. Transaksi Jual Diri	146
4.3. Penjabaran Data dari Informan Pendukung	155
4.3.1. Lama Warnet Buka	155
4.3.2. Jam yang rame dikunjungi	158
4.3.3. Intensitas Remaja Mengakses Internet	160
4.3.4. Tarif Yang dikenakan	161
4.3.5. Fasilitas Penunjang	163
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 168
5.1. Kesimpulan	168
5.2. Saran	169

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Keberadaan media massa di tengah peradaban masyarakat modern memang sulit diabaikan. Tidak ada satupun masyarakat dan bangsa modern yang tidak memerlukan media massa, karena media massa itulah manusia dapat dengan mudah berinteraksi dengan manusia lainnya, mendapatkan informasi, dan segala hal yang berkaitan dengan kebutuhan manusia akan informasi dan pembentukan kepribadian. Seiring dengan perkembangan zaman maka media massa pun semakin berkembang pesat.

Memasuki era modernisasi dan globalisasi ditandai dengan perkembangan dan penemuan hal-hal baru atau yang disebut dengan divusi dan inofasi.

"Globalisasi merupakan pembauran atau kesamaan dalam hampir segala aspek kehidupan manusia, meliputi sosial, budaya, ekonomi, politik, ilmu pengetahuan dan teknologi yang bersifat universal."
(Saptomo, 1996 : 2)

"Modernisasi ialah perubahan awal yang masyarakat-masyarakat kurang maju memperoleh ciri-ciri umum dari masyarakat-masyarakat yang lebih maju."

(Lerner, 1958: 386-680)

Proses ini adalah global dan tergantung dari urbanisasi, kemelekan huruf, partisipasi medis, dan partisipasi politik Walaupun tidak ada kesepakatan tentang formulasi teoritis tertentu, terdapat suatu kesepakatan yang cukup kuat tentang indikator-indikator modernisasi seperti:

1. Pertumbuhan ekonomi yang berkesinambungan,
2. Partisipasi politik,
3. Pertumbuhan norma-norma sekular,
4. Mobilitas geografis dan sosial pada tingkat tinggi, dan
5. Transformasi kepribadian, yang cocok dengan pemungisian secara efisien lembaga-lembaga modern. (Lerner,1958: 386-680)

Pada masa ini, perubahan atau penemuan yang paling mencolok dan sering terjadi adalah dibidang teknologi dan komunikasi. Munculnya teknologi-teknologi baru memberikan wawasan dan kemudahan-kemudahan dari beberapa aspek termasuk dalam hal komunikasi. Orang-orang tidak perlu lagi bertatap muka atau bertemu langsung sejak ditemukannya handphone, satu lagi penemuan yang tercanggih adalah Internet.

Internet (DueL, 2009), berasal dari kata *Interconnection Networking* yang mempunyai arti hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, radiolink, satelit dan lainnya. (<http://mazpram.blogspot.com/> Pengertian Internet/ diakses pada tanggal 12 maret 2009).

Internet sebuah fenomena mengagumkan dalam dua dekade terakhir. Internet mampu mendobrak tatanan kultur sebuah bangsa, menembus batas jangkauan yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya, kecepatan sebaran informasi yang merata dalam waktu hitungan detik, mampu membentuk sebuah dunia

tersendiri yang disebut dunia maya (Pratama, 2006 : 1)

Seseorang bisa melakukan banyak hal dengan Internet, dari mencari data, artikel, melakukan interaksi personal, sampai mencari berbagai macam hiburan. Ada yang memperoleh suami atau isteri setelah rutin melakukan *chatting* atau berkirim *e-mail*. Ada yang jaringan bisnisnya semakin luas melalui Internet. Bahkan berdasar hasil penelitian, interaksi di dunia maya mendorong orang untuk saling berhubungan melalui telepon dan bertemu muka atau sering dikenal dengan sebutan kopdar (kopi darat) ([http://www.kompas.com/teknologi/news/0601/30/193230 .htm](http://www.kompas.com/teknologi/news/0601/30/193230.htm). diakses pada tanggal 5 Juni 2009).

Di dalam menggunakan Internet tidak ada hukum yang mengatur, kecuali negara di mana pengguna tersebut berdomisili. Internet adalah sebuah belantara informasi, tidak ada seseorang pun yang dapat menguasai seluruh informasi yang ada di dalamnya. Internet adalah sebuah perpustakaan yang maha besar. Kita dapat membaca ribuan koran dari berbagai negara secara gratis. Kita dapat mendengarkan radio yang jumlahnya sangat banyak dari berbagai negara, bahkan dapat menonton televisi. Internet sebagai media pertukaran informasi dan komunikasi, dapat digunakan sebagai sarana telepon gratis keseluruh penjuru dunia, berkirim surat elektronik dan SMS gratis keseluruh penjuru dunia. Juga dapat digunakan sebagai sarana ekspresi diri (*blog*), serta dapat digunakan sebagai ajang diskusi topik tertentu.

Internet kini bukan lagi monopoli masyarakat di perkotaan, tetapi sudah merambah warga pedesaan. Para petani di banyak desa sudah merasakan manfaat Internet untuk memperoleh informasi tambahan mengenai persoalan pertanian,

pasar, harga komoditas, dan sebagainya. (Kompas, 29 mei 2009)

Saat mengakses Internet, secara sadar atau tidak, kita telah tergabung dalam suatu komunitas dunia maya atau disebut juga *cyber community*. Tergabungnya diri kita dalam komunitas pengguna Internet ini, mendapat banyak sekali manfaat, karena semua yang ingin diketahui sudah tersedia di sini, bahkan hingga kebutuhan yang paling penting dan sensitif, yaitu SARA (Suku, Ras, dan Agama). Perlu diingat dan ditekankan, bahwa mengakses Internet juga dapat menimbulkan akibat yang negatif, misalnya kerusakan pada mata, lupa waktu dan makan, gangguan kesehatan, kenakalan remaja sehingga sampai ke tindak pidana.

Memanfaatkan Internet, pemakaian komputer di seluruh dunia dimungkinkan untuk saling berkomunikasi dan pemakaian bersama informasi dengan cara saling kirim *e-mail*, menghubungkan ke komputer lain, mengirim dan menerima file, membahas topik tertentu pada newsgroup dan lain-lain

Dulu kita hanya bisa melakukan komunikasi dengan bertatapapan langsung atau dengan via telephon atau handphone maka untuk sekarang berkomunikasi bisa dilakukan dengan aplikasi-aplikasi software yang telah tersedia banyak oleh teknologi komputer, yang kita kenal dengan "*Chatting*". *Chatting* merupakan suatu cara berkomunikasi dengan tidak langsung, dimana *chatting* ini merupakan cara atau gaya berkomunikasi yang sedang trend bagi para remaja sekarang ini.

Siapa yang tak kenal *chatting* terutama di kalangan remaja, begitu digandrungi selain situs jejaring sosial semacam Friendster, Facebook, Yahoo Messenger, Camfrog dan situs jejaring sosial lainnya, fenomena ini begitu memberi dampak bagi remaja baik secara langsung atau tidak. Bagi kalangan

orang tua media-media seperti ini kurang begitu familiar akan media Internet yang menyediakan menu atau konten. Internet sungguh besar sekali pengaruhnya bagi para remaja, maka dari itu kita sebagai orang tua harus bisa memberikan arahan dan ketentuan dalam pemakaian Internet bagi putra-putri kita. baik dirumah atau diluar rumah. Kecenderungan anak usia remaja yang ingin tahu akan hal-hal yang belum dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya pornografi dan sejenisnya.

Chatting (DueL, 2009), adalah suatu program untuk para pengguna Internet dimana saja berada agar bisa mengenal satu sama lain walaupun dalam jarak jauh. Melalui *Chatting* seseorang bisa melihat wajah orang yang baru kita kenal tersebut jika di komputer kita ada satu alat yang disebut WEBCAM. (<http://nyunyunrames.wordpress.com/2007/09/13/apa-itu-chatting/>, diakses pada tanggal 15 Maret 2009)

Chatting (Sam, 2009), adalah media komunikasi lewat, teks, suara bahkan gambar melalui media Internet, hanya saja dipisahkan oleh tempat. Melalui Yahoo Messenger, Mirc, dan lain-lain. (<http://sobatbaru.blogspot.com/2008/04/chatting-dan-pengaruhnya-bagi-remaja.html>, diakses pada tanggal 12 April 2009).

Banyak cara untuk melakukan *chatting* ini, dengan menggunakan komputer atau notebook dan juga menggunakan hp (handphone). Handphone sekarang semakin canggih dimana dilengkapi dengan aplikasi Internet yang membuat para ramaja semakin menggandrungi aplikasi ini.

Tetapi secara tidak langsung aplikasi *chatting* yang telah digandrungi ini membuat suatu masalah sosial, dimana orang-orang memanfaatkan *chatting* ini selain untuk berkomunikasi mereka menyalahgunakan *chatting* ini dengan

menjadikan *chatting* ini sebagai suatu tempat untuk menjual diri dan pengekspresian diri yang bisa dilakukan dengan webcam. Mereka membentuk suatu komunitas yang khusus untuk membicarakan soal seks, menghabiskan waktu dengan mengobrol dan mereka bisa melakukan transaksi “jual diri” lewat *chatting*

Chatting membuat seseorang mudah melakukan komunikasi, dengan memasuki *chatroom* setelah melakukan registrasi data. Di dalam *chatroom* tersebut banyak sekali terdapat *room-room* yang tersedia, mereka membentuk suatu komunitas yang mereka inginkan dengan mudah. Yang banyak diminati oleh *user* (sebutan untuk anggota) ialah yang berhubungan dengan seks, seperti contoh *room sex, lesby, gay*, dan lain-lain. Baik pria maupun wanita ikut dalam *room* ini dengan membicarakan tentang seks, kenalan, mencari pasangan, bahkan yang lebih ekstrem lagi dengan mempunyai webcam mereka bisa saling tertatapan muka bahkan sampai memperlihatkan organ tubuhnya. Ada juga setelah *chatting* mereka “janjian” atau melakukan transaksi jual diri untuk ketemu disuatu tempat dan melakukan transaksi tersebut.

Saat ini, Internet tidak hanya dapat diakses oleh golongan usia dewasa (usia di atas 17 tahun). Namun, sudah bisa diakses oleh berbagai kalangan usia, yang penting mengerti dan punya uang. Dulu anak-anak usia di bawah 17 tahun, jangankan mengakses Internet, begitu masuk ke warung-warung Internet saja sudah disuruh pulang. Memang melalui Internet anak-anak mendapat berbagai pengetahuan dan ilmu, namun perlu diwaspadai juga dampak negatifnya bagi anak-anak tersebut. Apa lagi

ketika mereka sudah mengenal apa itu *game on-line* dan situs-situs yang menyajikan hiburan lainnya, karena produk Internet yang menyajikan hiburan dan *games* ini lah yang ternyata sangat diminati oleh anak-anak dan remaja.

Pada usia anak-anak dan remaja, mereka memiliki jiwa yang labil, dan masih belum mengenal betul baik dan buruknya sesuatu. Pada masa yang labil ini, mereka akan mudah sekali terpengaruh dan dipengaruhi. Selain itu, tingkat keingintahuan mereka juga masih tinggi, yang bila salah-salah dapat berakibat fatal bagi perkembangan dan masa depan si anak.

Seiring dengan perkembangan seorang anak menuju remaja ini, sikap dan perilaku yang ia aplikasikan dalam kesehariannya sangat mudah terkena pengaruh dari lingkungan. Di satu sisi ia memiliki keinginan kuat untuk dekat dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, disisi lain ia mulai membangun dunia dan kehidupannya sendiri dan adanya keinginan untuk terlepas dari pengawasan lingkungan dan orang tuanya.

Pada saat masa perkembangan ini, umumnya para anak atau remaja mengalami kesulitan yang cukup besar untuk beradaptasi dengan lingkungan dan perubahan yang terjadi. Ia dituntut untuk mulai berpola pikir dewasa, ia dituntut untuk dapat memilih dan memilah yang benar dan yang salah namun seringkali lingkungan tidak sadar bahwa mereka memiliki keterbatasan dan masih butuh pengawasan dari orang dewasa disekitarnya. Misalnya keingintahuan akan narkoba, bisa saja akhirnya mengarahkan anak-anak menjadi penggunanya, atau keingintahuan mereka mengenai seks, berbicara mengenai seks masih merupakan sesuatu yang tabu di

masyarakat kita, ketika si anak tidak mendapatkan pengetahuan dan pendidikan yang cukup mengenai seks, si anak akan mencarinya dari sumber yang lain yang bisa saja melalui situs-situs Internet yang menyediakan, dan ternyata situs-situs tersebut mudah untuk diakses.

Hiburan yang disediakan melalui Internet ini sangat menarik, sehingga sangat diminati. Mengakses permainan *on-line* ini anak-anak dan remaja dapat menghabiskan uang dan waktu berjam-jam bahkan seharian hanya untuk bermain secara *on-line* dengan anggota lain dalam komunitas *cybernya*.

Berdasarkan observasi peneliti di beberapa warnet yang berada di kawasan UNSRI rata-rata para remaja menghabiskan waktu untuk mengakses internet maupun *chatting* ini maksimal 4-5 jam dalam sehari. Remaja yang dimaksud di sini adalah remaja pada usia sekolah tingkat atas.

Dalam sebuah penelitian di Cina, ditemukan bahwa 57,26 % pemain permainan Internet adalah individu yang berumur 18-24 tahun, 25,37 % berumur di bawah 18 tahun, 12,63 % berumur 25-29 tahun, 3,22 % berumur 30-35 tahun, dan 1,52 % berumur diatas 36 tahun. Penelitian ini membuktikan bahwa permainan Internet ini cenderung dimainkan oleh para anak-anak dan remaja yang berada dalam masa pertumbuhan (Quan, tahun 2003).

(http://www.dck.or.kr/up_file/analysis%20on%20chinese%20online%20gaming%20market%20%20Daniel%20Quanlipark%20Beijing.pdf).

(diakses 19/04.2006)

Bentuk-bentuk penyalahgunaan Internet dan juga *chatting* seperti:

1. Suatu permainan games "Counter Strike" terhadap perilaku anak, ini sangatlah berpengaruh sekali pada perilaku dan psikologis anak atau remaja sekarang. Seperti kasus penembakan yang dilakukan salah satu murid sekolah di negara China yang menembakkan senjata berapi atau pistol ke murid-murid lain. Murid tersebut terobsesi akan suatu permainan tersebut.
2. *Chatting* dijadikan salah satu bentuk ketidaksetiaan, seperti dikatakan Beatriz Mileham dari Universitas Florida. Berdasarkan penelitiannya Tidak pernah seorang yang telah menikah menemukan kencan atau teman selingkuh dengan mudah jika tidak masuk ke suatu *chatroom* seperti *chatting*. Menurutnya dengan masuk ke *chatroom / Chatting* maka sebagai salah satu bentuk penyebab ketidaksetiaan terhadap pasangan.
3. Sebagai contoh kasus di Indonesia, kejahatan komputer yang baru terdengar adalah kasus klick BCA yang terjadi tahun 2001. Dimana para hacker membobol atau merusak sistem keamanan (firewall) bank tersebut dengan mengambil uang dengan dan memindahkannya ke kredit card nya. Dan masih banyak lagi bentuk-bentuk penyalahgunaan dari Internet/*chatting* ini.

Di Kota Palembang, fenomena 'kecanduan' bermain Internet di kalangan usia anak-anak dan remaja sudah mulai dapat dirasakan dan

disaksikan. Hal ini juga didukung dengan banyaknya berdiri berbagai warung-warung Internet di berbagai tempat. Seperti di kawasan KM 5 warung Internet dan ini mencapai 40an, beroperasi 24 jam sehari. Dari penelitian peneliti secara kasat mata, pengunjung *game station* adalah mereka yang masih bersekolah dan kebanyakan dari mereka adalah anak SMP.

Di Kawasan KM 3.5 kelurahan Pahlawan kecamatan Kemuning warnet sebagian beroperasi 24 jam sehari dari penelitian secara kasat mata pengunjung kebanyakan anak-anak sekolah dan mahasiswa IAIN Raden Fatah Palembang.

Di wilayah Universitas Sriwijaya Bukit Besar Palembang, beberapa warung Internet (warnet) ini beroperasi 24 jam sehari. Dari penelitian peneliti secara kasat mata, sebanyak 50% dari pengunjung warnet pada jam-jam tertentu, misalnya sesudah jam sekolah atau malam hari adalah mereka yang masih bersekolah dan pulang kuliah, kebanyakan dari mereka adalah anak SMA dan Mahasiswa. Warnet-warnet yang ada di wilayah tersebut, terdapat 15 warnet yang ada di wilayah tersebut, antara lain Bonafide, Narita.net, Pagoda.net, Dyen.net, Akbar.net, Samoraso.net, Titi.net, Dj.net, Polycom, My.net, Yunita.net, Abad 21, Blink.net, N3.net, dan Al-Adil.net. Wilayah lokasi ini sangatlah strategis untuk dijadikan penelitian, hal ini dikarenakan bahwa sangat dekat dengan sekolahan dan perguruan tinggi (UNSRI).

Banyaknya warung-warung Internet ini tidak terlepas dari yang namanya permintaan pasar atau kebutuhan konsumen, pihak-pihak

pemilik modal melihatnya sebagai lahan ekonomi yang menguntungkan lalu mereka membangun warung-warung Internet ini di tempat-tempat yang menurut mereka strategis. Secara tidak sadar hal ini menimbulkan apa yang disebut 'kebutuhan dan konsumsi yang dilembagakan'. Masyarakat yang sebetulnya tidak butuh akan Internet secara tidak sadar diarahkan untuk mengkonsumsi Internet melalui pembangunan warnet, dan apabila di komunitas kalangan usia remaja pemanfaatan dan penggunaan Internet ini dianggap sesuatu yang penting dan menghasilkan prestise, maka secara tidak sadar akan mendorong seorang remaja itu untuk turut mengakses Internet

I.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja motif pengguna fasilitas *chatting* dalam membentuk perilaku remaja pengguna *chatting*?
2. Penyalahgunaan apa saja yang dilakukan oleh remaja (informan) melalui fasilitas *chatting*?

I.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui motif pengguna fasilitas *chatting* dalam membentuk perilaku remaja pengguna *chatting*.
2. Untuk mengetahui penyalahgunaan melalui fasilitas *chatting* yang dilakukan remaja.

I.4. Manfaat Penelitian

I.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan informasi dan juga bermanfaat bagi perkembangan ilmu-ilmu sosial khususnya Sosiologi terutama studi tentang perubahan sosial, komunikasi dan pengaruh kemajuan Teknologi Informasi (TI) dan komunikasi terhadap gaya hidup masyarakat perkotaan. Juga untuk menambah pengetahuan dan wawasan dibidang penguasaan metodologi penelitian serta hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan pengetahuan, khususnya terkait dengan masalah penelitian ini.

I.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan bagi studi lanjutan dalam mengungkap aspek yang berkaitan dengan pengaruh teknologi informasi terhadap perubahan sosial budaya dan gaya hidup.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat dan dapat mengembangkan pemahaman dan pengetahuan mengenai Teknologi Internet pada mahasiswa, terutama pada mahasiswa ilmu sosial. Selain itu juga dapat memberikan gambaran manfaat dari penggunaan Internet dan sekaligus bahaya dari timbulnya kejahatan-kejahatan di dunia maya (*cybercrime*).

I.5. Tinjauan Pustaka

I.5.1 Motif

Motif adalah dorongan yang sudah terikat pada suatu tujuan. Misalnya, apabila seseorang terasa lapar, itu berarti kita membutuhkan atau menginginkan makanan. Motif menunjuk hubungan sistematis antara suatu respon atau suatu himpunan respon dengan keadaan dorongan tertentu. Apabila dorongan dasar itu bersifat bawaan, maka motif itu hasil proses belajar. Ada beberapa definisi tentang motif, menurut Gerungan (1966), motif merupakan suatu pengertian yang melengkapi semua penggerak alasan-alasan atau dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu. Menurut Lindzey, Hall dan Thompson (1975), motif merupakan sesuatu yang menimbulkan tingkah laku (perilaku). Sri Mulyani Martaniyah (1982), mengatakan bahwa motif adalah sesuatu yang ada pada diri individu yang menggerakkan atau membangkitkan sehingga individu itu berbuat sesuatu. Dari beberapa definisi tersebut dibuatlah suatu kesimpulan mengenai definisi motif, motif merupakan sesuatu yang ada pada diri individu yang menggerakkan atau membangkitkan sehingga individu itu berbuat sesuatu.

Levine, chein, dan Murphy (1942) meneliti sejumlah subjek yang dengan sengaja dibuat lapar selama beberapa jam. Subjek diminta mengidentifikasi objek-objek dalam suatu himpunan gambar yang disajikan pada layar kaca dalam keadaan yang tidak jelas sehingga memberikan kesan jumbuh. Makin rasa lapar bertambah, subjek makin mampu mengidentifikasi makanan atau objek yang mempunyai hubungan dengan makanan (seperti sendok dan garpu) sampai jangka

waktu dua belas jam lamanya. Setelah jangka waktu itu asosiasi dengan makanan itu menjadi makin berkurang.

Dalam penelitian yang lain, Mc. Clelland dan Atkinson(1948) menemukan, bahwa subjek yang lapar “melihat” objek-objek yang berhubungan dengan makanan (tetapi bukan makanan itu sendiri) meskipun tidak ada pola stimulus yang diproyeksikan pada layar. Sebagaimana pelancong yang lapar mencari restoran, demikian pula subjek dalam percobaan itu mencari(meskipun secara tidak sadar) objek-objek yang berhubungan dengan motif yang dibangkitkan.

I.5.2 Perilaku

Paradigma definisi sosial yang ditegaskan oleh Max Weber bahwa untuk memahami suatu perilaku atau tindakan-tindakan sosial manusia adalah dengan mempelajari tindakan sosial tersebut lewat penafsiran dan pemahaman. Pemahaman terhadap tindakan sosial yang dilakukan dengan meneliti makna subyektif yang diberikan individu terhadap tindakannya, karena manusia bertindak atas dasar yang diberikannya pada tindakan tersebut. (Ritzer,1992:44)

Perilaku sendiri menurut Kamus Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1993:671) adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap) tidak saja dalam badan dan ucapan. Pada umumnya perilaku manusia merupakan perilaku yang dibentuk, perilaku yang diperoleh, perilaku yang dipelajari melalui proses belajar. Perilaku seseorang terbentuk oleh lingkungan tempat individu atau seseorang tinggal.

Penyalahgunaan pemanfaatan teknologi dapat terlihat dari penelitian tentang pengaruh dari permainan yang ada dalam Internet. Penelitian yang mengambil judul “Pengaruh Permainan Counter Strike Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Studi pada remaja di Kelurahan 20 Ilir D I Kecamatan IT I Palembang) oleh M.Taufik tahun 2008 yang mengambil lokasi penelitian di Kelurahan 20 Ilir Palembang. Penelitian ini mencoba mengidentifikasi perilaku agresif remaja. Penelitian ini menggunakan permainan *counter strike* sebagai *variabel intervensi* dan perilaku agresif sebagai *variabel dependen*, desain penelitian yang digunakan adalah *intact group comparison* atau *statistic group comparison*. Metode penelitian ini tidak mengidentifikasi hubungan antara kedua variabel tunggal pada 40 orang responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku agresif remaja di Kelurahan 20 Ilir adalah rendah, kemudian ditemukan perbedaan perilaku agresif remaja yang tidak bermain Internet di Kelurahan 20 Ilir yang signifikan terhadap terhadap remaja dari permainan *counter strike*, sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh perilaku agresif remaja di Kelurahan 20 Ilir Palembang.

1.5.3. Chatting

Chatting menurut (Arianto Sam,2008), adalah media komunikasi lewat, teks, suara bahkan gambar melalui media Internet, hanya saja dipisahkan oleh tempat. Melalui Yahoo Messenger, Mirc, Camfrog, dan lain-lain.(Sabtu, 2008 April 12, <http://sobatbaru.blogspot.com/2008/04/chatting-dan-pengaruhnya-bagi-remaja.html>).

Chatting dijadikan salah satu bentuk ketidaksetiaan, seperti dikatakan Beatriz Mileham dari Universitas Florida. Berdasarkan penelitiannya Tidak pernah seorang yang telah menikah menemukan kencan atau teman selingkuh dengan mudah jika tidak masuk ke suatu *chatroom* seperti *chatting*. Menurutnya dengan masuk ke *chatroom* / *Chatting* maka sebagai salah satu bentuk penyebab ketidaksetiaan terhadap pasangan.

Dalam penelitian yang dilakukannya, Mileham mewawancarai beberapa pria dan wanita yang menggunakan *chatroom* sebagai tempat mencari 'teman'. Ia mendapatkan bahwa kebanyakan orang yang *chatting* dengan partner yang sama lama-lama akan jatuh cinta padanya. Rasa jatuh cinta itu tidak seperti jatuh cinta pada pasangannya, tapi ada sisi-sisi erotis bahwa mereka tidak saling tahu, dan tidak ada rasa harus bertanggungjawab. Pendek kata banyak orang yang jatuh cinta karena bebasnya hubungan itu.

(<http://artikelselingkuh.blogspot.com/2005/11/hubungan-chatting-dan-.html>

(milham), diakses pada tanggal 20 Mei 2009)

1.5.4. Media Komunikasi

Media Komunikasi adalah Media berarti wadah atau sarana. Atau saluran komunikasi tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan. Media juga bisa dikatakan alat yang dapat menghubungkan antara sumber dan penerima yang sifatnya terbuka dimana setiap orang dapat melihat, membaca, mendengar.

Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka dan lain-lain. (Berelson dan Stainer, 1964)
(<http://aldes91.wordpress.com/2009/01/13/pengertian-komunikasi/>, 28 April 2008)

Media Komunikasi merupakan suatu sarana atau saluran komunikasi untuk menyampaikan informasi, gagasan, emosi melalui penggunaan simbol-simbol atau semacamnya.

Survei yang dilakukan Pew Internet dan *American Life Project* itu juga menemukan bahwa pengguna Internet di AS lebih suka mencari bantuan mengenai kesehatan, keuangan, dan pilihan lainnya karena mereka dapat berinteraksi dengan orang yang sangat banyak di sana. Dari penelitian tersebut juga terkuak bahwa Internet telah berperan penting dalam pengambilan keputusan sekitar 60 juta penduduk AS. Penelitian awal yang dilakukan jauh hari sebelumnya menunjukkan bahwa Internet menyebabkan orang cenderung terisolasi atau menyendiri. "Sebaliknya, Pew menemukan bahwa Internet justru membantu orang mengatur komunitasnya," kata Barry Wellman, seorang profesor sosiologi di Universitas Toronto yang memimpin studi ini.

Tapi laporan survei bertajuk 'Kekuatan Hubungan Melalui Internet' juga menemukan bahwa e-mail hanya melengkapi alamat kontak seseorang dan bukannya menggantikan. Misalnya, orang yang mengirim e-mail kepada teman-teman terdekat dan kerabatnya minimal sekali dalam seminggu - atau sekitar 25 persen di antara pengguna Internet - cenderung menyertakan alamat telepon yang dapat dihubungi. Untuk alamat telepon seluler kecenderungan tersebut semakin



besar. "Ada hubungan erat dengan bagaimana orang mengatur jaringan sosialnya," kata John Horrigan, *Associate Director* Pew. "Mereka akan mengatur waktu untuk bertemu muka, saling bertelepon, dan bertemu di komunitas maya," lanjutnya. (<http://www.kompas.com/teknologi/news/0601/30/193230.htm>, diakses pada tanggal 23 Juni 2008).

1.5.5. Penelitian yang relevan

Sebuah penelitian di Cina, ditemukan bahwa 57,26 % pemain permainan Internet adalah individu yang berumur 18-24 tahun, 25,37 % berumur di bawah 18 tahun, 12,63 % berumur 25-29 tahun, 3,22 % berumur 30-35 tahun, dan 1,52 % berumur diatas 36 tahun. Penelitian ini membuktikan bahwa permainan Internet ini cenderung dimainkan oleh para anak-anak dan remaja yang berada dalam masa pertumbuhan (Quan, tahun 2003).

(http://www.dck.or.kr/up_file/analysis%20on%20chinese%20online%20gaming%20market%20%20Daniel%20Quanlipark%20Beijing.pdf.

(diakses 19/04.2006)

Dari penelitian Dholakia and Kshetri menyebutkan bahwa laki-laki dan perempuan mempunyai perbedaan budaya, terspesialisasi dalam pekerjaan yang berbeda, serta mempunyai keinginan-keinginan yang berbeda. Perbedaan-perbedaan tersebut berinteraksi dengan fitur-fitur dari dari modern seperti Internet sehingga mempengaruhi adopsi dan penggunaan Internet. Hasil analisisnya juga menunjukkan bahwa ketidaksetaraan gender yang diukur dengan proporsi pengguna Internet antara laki-laki dan perempuan cenderung semakin menurun lebih cepat. Faktor-faktor kultural mempengaruhi keterlibatan wanita dalam

pengambilan keputusan pada berbagai tingkat yaitu rumah tangga, organisasi, dan tingkat nasional.

(//<http://www.bhermana.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/10030/Internet+dan+Wanita.pdf> -, diakses pada tanggal 2 Februari 2009).

Menurut Enochsson (2005), laki-laki lebih tertarik mengenai teknologi Internet itu sendiri sedangkan wanita lebih tertarik dengan apa yang bisa dilakukan dengan Internet. (//<http://www.bhermana.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/10030/Internet+dan+Wanita.pdf> -, diakses pada tanggal 2 Februari 2009).

Hasil penelitian Gefen dan Straub (1997) menunjukkan bahwa gender mempengaruhi keberadaan sosial dari Internet, persepsi kemudahan penggunaan email, dan persepsi manfaat email. Persepsi wanita mengenai keberadaan sosial dari email adalah lebih tinggi dibandingkan dengan pria. Persepsi manfaat Internet juga lebih tinggi dilihat oleh wanita dibandingkan pria, tetapi pria cenderung lebih mudah menggunakan email dibandingkan wanita. (//<http://www.bhermana.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/10030/Internet+dan+Wanita.pdf> -, diakses pada tanggal 2 Februari 2009).

Ramilo (2002) menyebutkan bahwa dampak teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terhadap perkembangan ekonomi, politik, dan sosial sudah menjadi perhatian utama di beberapa negara di Asia. Dalam sepuluh tahun terakhir banyak Negara mengembangkan strategi dan kebijakan yang sebagian besar dititikberatkan pada pelaksanaan kebijakan dan strategi bidang ekonomi yang memberikan promosi daya tarik untuk industri TIK, termasuk deregulasi

industri telekomunikasi, menarik investor asing, dan meningkatkan konektivitas Internet. Namun demikian menurut Ramilo (2002) selanjutnya, meskipun terjadi kemajuan pada industri TIK, keuntungan dari TIK tidak bisa dinikmati oleh sebagian besar masyarakat, terutama di negara-negara berkembang. Difusi teknologi komunikasi dan Internet sebagian besar terkonsentrasi di perkotaan, masyarakat berpendapatan tinggi, dan orang-orang berpendidikan saja. Wanita sendiri secara umum terpinggirkan yang sebagian besar tidak memiliki daya beli dan tidak punya akses ke alat komunikasi modern. Para orang tua perlu mengetahui berbagai manfaat tetapi juga harus mempertimbangkan potensi bahaya dari dunia Internet tersebut. Liau, Khoo, dan Ang (2005) melaporkan hasil survey bahwa para orang tua merasa cemas dan tidak aman mengenai penggunaan Internet oleh anak remajanya.

Miller (2002) menyatakan bahwa orang tua harus memberikan perhatian terhadap aspek keselamatan dalam penggunaan Internet, karena Internet memberikan akses ke pengetahuan yang luar biasa banyak tetapi memiliki tiga bahaya utama yaitu bahaya individu, pengungkapan materi yang tidak layak, dan serangan terhadap kerahasiaan pribadi.

Keselamatan Internet berkaitan dengan bagaimana memproteksi diri sendiri dan keluarga dari bahaya melalui Internet. Dan anak remaja saat ini menghadapi tantangan dalam keselamatan Internet. Tetapi masalahnya seperti yang dikemukakan oleh Liau, Khoo, dan Ang (2005), ketika para orang tua mungkin merasa cemas dan tidak aman mengenai Internet, anak-anaknya justru kurang memperhatikan masalah tersebut. Penelitian Komisi Eropa untuk urusan

media dan masyarakat informasi pada tahun 2007 menunjukkan bahwa hampir sebagian besar anak-anak tidak memperoleh pembatasan eksplisit dalam mengakses Internet. Mereka hanya dibatasi oleh alasan kesehatan, lama akses ke Internet, waktu yang relatif sedikit untuk mengerjakan pekerjaan rumah, serta tidak mengungkapkan identitas dirinya dalam dunia Internet. Aplikasi Internet yang banyak diakses oleh anak-anak adalah *online game*, *download* musik, *video*, dll, serta pesan singkat (*instant messaging*). Temuan lainnya adalah anak laki-laki cenderung bermain Internet lebih lama dibandingkan dengan anak perempuan. Selain itu, semakin tua umur anak maka *intervensi* orang tua semakin rendah. (<http://www.bhermana.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/10030/Internet+dan+Wanita.pdf>-, diakses pada tanggal 2 Februari 2009).

Penelitian yang mengambil judul “Perilaku Remaja dalam Mengakses Video Porno Melalui Telepon Seluler” oleh Baina Solsiah dengan lokasi penelitian dikelurahan Kenten, Kecamatan Talang Kelapa, Banyuasin. Menurut Greenfield (2006) menemukan, profil orang yang kecanduan seks online adalah pria dengan rentang usia 25-55 tahun. Rata-rata berpendidikan tinggi dan berpenghasilan tinggi. Kemudian survei yang lain menemukan angka yang klop, yakni 86% dari peselancar pria di Amerika tertarik terhadap seks online. Bahkan 8% diantaranya menghabiskan waktu 11 jam seminggu hanya untuk melihat situs-situs porno. Masalah komunikasi bisa menjadi penyebab orang lain lari ke *cybersex*, terutama pria yang memiliki kekurangan dalam komunikasi verbal untuk mengemukakan perasaan mereka

Penelitian yang dilakukan oleh Elly Risman (2006), melakukan penelitiaan langsung kesebuah SD dikawasan Jabotabek. Elly mendatangi ruangan kelas 5 dan mengadakan tanya jawab. Ia terkejut ketika seorang anak laki-laki bertanya, “bu’ kalau saya sudah menikah bolehkah saya menggauli istri saya dari depan, belakang dan samping?” Ia bingung mau menjawab apa. Kemudian ia dan beberapa rekan yayasan, tergerak untuk menelusuri sumber anak-anak tersebut.

Ternyata anak-anak itu telah banyak tahu apa itu wanita seksi,bugil dan bermacam-macam istilah dewasa. Menurut Elly dan beberapa kawan-kawan, dai beragam media yang mengenalkan anak-anak bau kencur itu dengan pornografi, ternyata telepon seluler yang paling utama, baru setelah itu majalah, novel, situs-situs internet, dan cakrampadat(CD) porno.

Hasil penelitian ini menunjukkan sekitar 98% anak-anak Indonesia terbiasa mengakses media-media yang menampilkan pornografi. Fakta itu diperkuat hasil penelitian jejak kaki internet protection yang mencatat 97% anak usia 9-14 tahun ternyata pernah mengakses situs porno.

1.6. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode atau pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor, penelitian kualitatif didefenisikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata lisan maupun tulisan dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2005:4). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku,

persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah. Tahap-tahap penelitian kualitatif dengan salah satu ciri pokoknya peneliti menjadi sebagai alat penelitian. Khususnya analisis data ciri khasnya sudah dimulai sejak awal pengumpulan data (Moleong 2006: 6).

Penelitian kualitatif berlangsung dalam situasi alamiah, artinya peneliti tidak berusaha untuk memanipulasi situs (*setting*) penelitian, ataupun melakukan intervensi terhadap aktifitas subjek penelitian dengan memberikan treatment (perlakuan) tertentu, melainkan berusaha untuk memahami fenomena yang dialami dan dirasakan subjek sebagaimana adanya atau disebut juga *verstehen* (Idrus 2007: 34).

1.6.1. Sifat dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Hadari Nawawi “penelitian deskriptif kualitatif” terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah/keadaan peristiwa sebagaimana adanya sehingga bersifat sekedar untuk mengumpulkan fakta (Hadari Nawawi, 1998:31) sehingga hasil penelitian ini ditekankan pada pemberian gambaran secara objektif tentang keadaan sebenarnya dari objek yang diteliti.

Berdasarkan pengertian di atas, maka hasil penelitian ini adalah berupa pemaparan mengenai perilaku remaja dalam berkomunikasi lewat *chatting* dan menjelaskan mengenai penyalahgunaan melalui fasilitas *chatting* yang dilakukan oleh remaja. Peneliti akan menjelaskan secara detail dan gamblang mengenai unit sosial yang kecil yang ada di masyarakat, yaitu kelompok-kelompok usia remaja.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memakai jenis penelitian 'studi'. Alasan peneliti memilih jenis penelitian ini karena jenis penelitian ini akan memudahkan peneliti memberikan gambaran yang jelas tentang keadaan objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

1.6.2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lingkungan kampus UNSRI Bukit Besar Palembang yang termasuk di Jl. Sriwijaya Negara, dikarenakan lokasi ini merupakan salah satu tempat strategis dikarenakan dekat dengan kampus atau Universitas Sriwijaya dan beberapa sekolah (SMA dan SMP), yang menjadi tempat penelitiannya adalah warnet-warnet yang ada di wilayah tersebut, terdapat 15 warnet yang ada di wilayah tersebut, antara lain Bonafide, Narita.net, Pagoda.net, Dyen.net, Akbar.net, Samoraso.net, Titi.net, Dj.net, Polycom, My.net, Yunita.net, Abad 21, Blink.net, N3.net, dan Al-Adil.net.

1.6.3. Definisi Konsep

1. **Penyalahgunaan** adalah secara harfiah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata "penyalahgunaan" adalah suatu proses, cara, perbuatan menyelewengkan. (<http://budiyana.wordpress.com/2008/01/21/konsepsi-penyalahgunaan-posisi-dominan/diakses-pada-jum'at,01-Mei-2009>)
2. **Chatting** adalah menurut (Arianto Sam,2008), adalah media komunikasi lewat, teks, suara bahkan gambar melalui media Internet, hanya saja dipisahkan oleh tempat. Melalui *Yahoo Messenger*, *Mirc*, dan lain-lain. (Sabtu, 2008 April 12,

<http://sobatbaru.blogspot.com/2008/04/chatting-dan-pengaruhnya-bagi-remaja.html>)

3. **Media Komunikasi** adalah Media berarti wadah atau sarana. Atau saluran komunikasi tempat beralunnya pesan dari komunikator kepada komunikan. Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka dan lain-lain. (Berelson dan Stainer, 1964) (<http://aldes91.wordpress.com/2009/01/13/pengertian-komunikasi/>, 28 April 2008)

Astrid. S. Susanto, mendefinisikan komunikasi sebagai kegiatan pengoperan lambang yang mengandung makna. Komunikasi berpangkal pada kata kerja bahasa latin *Communicare* yang berarti “menjadikan” (sesuatu) milik bersama. Dalam kaitan ini, maka yang dijadikan milik bersama ialah isi dan tujuan pesan, sehingga terjadilah saling pengertian antara pihak-pihak yang terlibat dalam suatu kegiatan (1989:1948).

Menurut Carl. I. Hovland. Komunikasi adalah suatu proses dimana seseorang memindahkan perangsang yang biasanya berupa lambang kata-kata untuk mengubah tingkah laku orang lain (A. Widjaja, 2000 : 26)

4. **Remaja Kota Palembang** adalah, Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock, 1992). Remaja sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua. Seperti yang dikemukakan oleh Calon (dalam Monks, dkk 1994) bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat

transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak.

1. Mendefinisikan remaja untuk masyarakat Indonesia sama sulitnya dengan menetapkan definisi remaja secara umum. Masalahnya adalah Indonesia terdiri dari berbagai macam suku, adat, dan tingkatan sosial-ekonomi maupun pendidikan. Walaupun demikian menurut Sarlito Sarwono, sebagai pedoman umum dapat digunakan batasan usia remaja yakni 11-24 tahun dan belum menikah.

5. **Perilaku**, menurut Lewin (dalam Walgito,1999:14) perilaku merupakan fungsi atau bergantung pada lingkungan (environment) dan organisme yang bersangkutan, jadi dapat dikatakan bahwa perilaku itu bergantung pada lingkungan dan interaksi organisme. Perilaku muncul sebagai akibat adanya interaksi stimulus organisme.

Tindakan sosial menurut Weber merupakan perilaku manusia yang mempunyai makna atau arti subyektif bagi pelakunya. Sosiologi bertujuan untuk memahami mengapa tindakan sosial mempunyai arah dan akibat tertentu, sedangkan tiap tindakan mempunyai makna subyektif bagi pelakunya, maka yang dilakukan adalah harus dapat membayangkan dirinya ditempat pelaku untuk dapat ikut menghayati pengalamannya, hanya dengan menempatkan diri seseorang dapat memahami mengapa tindakan sosial itu dilakukan serta dampak dari tindakan tersebut.

6. **Motif**, suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau bertindak melakukan sesuatu.

(<http://philuz.blogspot.com/2008/07/pengertian-motif-dan-motivasi.html>)

diakses jun'at, 11 September 2009)

Menurut Lindzey, Hall dan Thompson (1975), motif merupakan sesuatu yang menimbulkan tingkah laku (perilaku). Sri Mulyani Martaniyah (1982), mengatakan bahwa motif adalah sesuatu yang ada pada diri individu yang menggerakkan atau membangkitkan sehingga individu itu berbuat sesuatu. Dari beberapa definisi tersebut dibuatlah suatu kesimpulan mengenai definisi motif, motif merupakan sesuatu yang ada pada diri individu yang menggerakkan atau membangkitkan sehingga individu itu berbuat sesuatu.

1.6.4. Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini dimaksud adalah informan penelitian yang berfungsi untuk menjangkau sebanyak-banyaknya data dan informasi yang akan berguna bagi pembentukan konsep dan proposisi sebagai temuan penelitian (Bungin, 2003; 206).

Informan ialah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Penentuan informan dalam penelitian ini digunakan dengan cara *purposive* dengan tujuan untuk mendapatkan informasi sesuai dengan permasalahan penelitian (Bungin, 2003: 53).

Penentuan informan penelitian dilakukan dengan teknik *sampling purposive*, yaitu peneliti menentukan informan penelitian secara sengaja sesuai dengan kondisi dan kebutuhan penelitian. Beberapa kriteria dalam menentukan informan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengunjung warnet yang memiliki keanggotaan (member) di tempat tersebut.
Minimal keanggotaan selama 2 bulan.

2. Pengunjung yang tidak memiliki keanggotaan, namun merupakan pengunjung tetap atau rutin. Minimal datang sebanyak 2 kali seminggu.

1.6.5. Unit Analisis Data

Menurut Suharsimi Arikunto. Unit analisis adalah satuan-satuan yang menunjuk pada subjek penelitian. Unit analisis dalam penelitian ini adalah individu yang berstatus baik bagi pelanggan maupun datangan, dengan melihat perilakunya dalam melakukan penyesuaian diri atau adaptasi secara sosial dengan lingkungan yang melingkupi subjek penelitian.

1.6.6. Data dan Sumber Data

Loafloand (dalam Moeleong, 1993:112) mengatakan bahwa sumber uama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata atau tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti data dari koran, majalah dan dokumen. Berdasarkan hal itu, maka jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dibedakan menjadi:

1. **Data Primer**, Data primer yaitu data utama yang dalam penelitian ini, data diperoleh melalui hasil wawancara secara mendalam dengan informan sebagai subjek penelitian dan pihak-pihak lain yang terkait yang ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian itu dilakukan. Data primer ini berisi hasil wawancara yang berupa penjelasan-penjelasan mengenai tentang bagaimana perilaku mereka dalam *chatting* tersebut.
2. **Data Sekunder**, adalah data yang mendukung data primer atau data penunjang yang berhubungan dengan permasalahan peneliti. Sumber data sekunder dapat diperoleh dari Internet, kepustakaan, dan data-data tertulis lainnya. Data sekunder dalam penelitian ini adalah data dan tabel tentang

nama, jumlah, dan lokasi pasar tradisional dan pasar modern yang ada di Kota Palembang, data-data yang berkaitan dengan gambaran lokasi penelitian, serta artikel-artikel yang memuat tentang pasar dan adaptasi.

1.6.7. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Observasi yaitu peneliti akan mengadakan pengamatan langsung ke lokasi penelitian dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki. Data yang diperlukan berupa data kualitatif yaitu diukur secara tidak langsung (Marzuki, 1997:55).

Dalam penelitian ini, peneliti terjun langsung ke lapangan atau lokasi penelitian, melihat secara langsung aktivitas yang dilakukan yang berhubungan dengan cara dan pola adaptasi yang dilakukan oleh informan.

2. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam merupakan suatu cara pengumpulan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan dengan maksud mendapatkan gambaran lengkap tentang topik yang diteliti (Bungin, 2001:110). Wawancara mendalam (*Indepth Interview*) digunakan untuk mewawancarai informan guna memperoleh data dan informasi mengenai masalah penelitian. Dalam penelitian ini, wawancara dengan informan dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara (*guide interview*), yaitu panduan yang

berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui wawancara langsung dengan informan.

Wawancara juga dilakukan dalam format tidak terstruktur yang memberi peluang pada peneliti untuk mengembangkan pertanyaan-pertanyaan penelitian. Wawancara tidak terstruktur bukan berarti dialog-dialog yang terjadi lepas dari konteks penelitian. Maksud dari wawancara tidak terstruktur adalah peneliti melakukan wawancara dalam latar alamiah seperti dalam percakapan sehari-hari namun tidak lepas dari tujuan penelitian, yaitu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah.

Wawancara mendalam dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara di warnet-warnet yang telah ditentukan dengan melihat para pengakses yang ramai dan fasilitas yang disediakan di warnet tersebut.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini dengan mempelajari sumber-sumber terkait, seperti buku-buku panduan yang berkaitan dengan fokus penelitian, misalnya buku-buku tentang pasar, buku-buku tentang ekologi dan lingkungan, buku tentang metode penelitian, buku-buku sosiologi dan juga buku lainnya yang berhubungan langsung maupun tidak langsung terhadap fokus penelitian, serta arsip-arsip pribadi subyek studi kasus dan laporan penelitian yang sudah ada sehingga dapat menunjang pelaksanaan penelitian ini.

1.6.8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif menurut Miles dan Habermas (1992) melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Tahap Reduksi Data

Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan dan pemusatan perhatian penelitian. Peneliti pada tahap ini memilih data yang diperoleh dari lapangan, yaitu data mengenai perilaku remaja terhadap *chatting*. Kemudian melakukan wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah ditentukan sebelumnya. Selanjutnya mereduksi data, yaitu pada tahap ini data yang terkumpul dan terekam dalam catatan-catatan lapangan di rangkum dan diseleksi. Kegiatan ini sekaligus juga merupakan proses penyusunan data kedalam berbagai fokus, kategori atau pokok permasalahan yang sesuai. Data yang direduksi dalam penelitian ini adalah dari hasil pengamatan (data lapangan) yang meliputi karakteristik sosial ekonomi, perilaku, dan simbol-simbol yang digunakan. Data-data ini selanjutnya diseleksi serta dikategorisasikan berdasarkan fokus permasalahannya..

2. Tahap Penyajian Data (*display*)

Kemudian penyajian (*display*) data yaitu pada tahap ini data diolah dengan menyusun atau menyajikan kedalam *matriks-matriks* atau *teks naratif* yang sesuai dengan keadaan data yang telah direduksi, yang akan memudahkan pengkonstruksian data dan memudahkan mengetahui cakupan data yang terkumpul. Langkah ini dilakukan agar variasi-variasi yang ditemukan dalam

penelitian ini akan tetap berada dalam konteks fokus penelitian dan tidak meluas diluar tema. Data yang diambil dari hasil pengamatan lapangan serta hasil wawancara dengan informan dan telah diolah melalui proses reduksi, penyusunan, diseleksi dan dikategorisasikan dalam bentuk *matriks-matriks* kemudian akan disajikan dalam bentuk cerita .

3. Tahap Kesimpulan

Pada tahap ini, peneliti menarik kesimpulan dari reduksi data dan penyajian yang telah dilakukan sebelumnya. Penarikan kesimpulan bertujuan untuk memberikan gambaran singkat mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Pada tahap penyimpulan data akan diuraikan dengan kata-kata singkat yang penuh makna sehingga hasil penelitian mudah dimengerti.

DAFTAR PUSTAKA

- Balai Pustaka. 1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Baudrillard, Jean P. *Masyarakat Konsumsi*. Jakarta: Kreasi Wacana.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Burkart, Holzner & Zdenek Suda : *Sosiologi Modernitas*. Yogyakarta. Penerbit PT Tiara Wacana
- Faisal, Sanapiah. 1999. *Format-Format Penelitian Sosial*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Gunarsa, D. Singgih. Dra. 1991. *Psikologi Remaja*. Jakarta: CV. Rajawali Perss.
- Hasan Bisri. 1995. *Remaja Berkualitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, E.B. 1981. *Child Development. Sixth Edition. McGraw Hill Kogakusha International Student*.
- Idrus, Muhammad. 2007. *Metode Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial (Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif)*. Yogyakarta: UII Press.
- Kartini, Kartono. 1998. *Patologi Sosial 2*. Jakarta: Radja Grafindo Persada
- Lerner, Daniel. 1958. *The Passing Of Traditional Society : Modernizing The Middle East*. Blencoe, Ilvinci S, dan Newyork: free Press
- Moleong, J. Lexy. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif eds. Revisi*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Notoatmodjo, Prof. Dr. Soekidjo. 2003. *Prinsip-Prinsip Dasar Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: Rineka Cipta,
- Pratama, Bagus. 2006. *Internet Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.