

**PEMANFAATAN INTERNET DAN PERKEMBANGAN IDENTITAS DIRI  
PELAJAR DI SMA NEGERI I KAWANGKOAN  
KABUPATEN MINAHASA**

Oleh :  
Johnny Samuel Kalangi  
Edmond R. Kalesaran

**Abstrak**

Pelaksanaan penelitian dengan judul, Pemanfaatan Internet dan Perkembangan Indentitas Diri Pelajar Di SMA Negeri I Kawangkoan Kabupaten Minahasa, dilatar belakangi oleh meningkatnya pengguna internet dan perkembangan era media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *youtube*, *kaskus*, *my space* dan media sosial lainnya yang semakin marak digunakan sebagai media interaksi dan mampu menghubungkan setiap orang di seluruh penjuru dunia.

Berbagai bentuk fasilitas teknologi internet, seperti beragam situs jejaring sosial, *weblog*, *personal homepage* memungkinkan individu untuk mempresentasikan atau menggambarkan diri dengan sebaik – baiknya. Tidak hanya berkaitan dengan identitas, berbagai aplikasi internet memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi kreativitas dan menghasilkan karya – karya hasil *rebuilding* dari karya – karya yang sudah ada. Bahkan lebih daripada itu, internet bisa menciptakan relasi interpersonal dan sosial, diskusi kelompok / forum serta ruang untuk pemasaran, penjualan dan pelayanan pelanggan.

Selain dampak positif dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, terdapat pula dampak negatif. Selain pola komunikasi yang berubah, media ini juga dapat digunakan untuk memanipulasi orang lain, menyampaikan pesan – pesan ataupun konten komunikasi yang mengandung kekerasan, pelecehan, fitnah, berita bohong (*Hoax*) dan penipuan (*Cyber Crime*).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan internet dan perkembangan identitas diri pelajar di SMA Negeri I Kawangkoan Kabupaten Minahasa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan identitas diri pelajar yang meliputi : 1) Penghindaran pembuatan keputusan (*avoidance decision making*), 2) Refleksi diri (*self reflection*), 3) Pembentukan identitas (*identitas formation*), 4) Kekuatan ego (*ego strength*).

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, dengan memanfaatkan informan penelitian (18 pelajar) sebagai sumber data dan peneliti sebagai instrument penelitian. Teknik pengumpulan data melalui observasi, *interview* mendalam dan studi dokumentasi. Adapun analisis data dengan cara : reduksi data, penyajian data dan triangulasi data.

Hasil penelitian adalah pemanfaatan internet oleh pelajar di SMA Negeri 1 Kawangkoan, kecenderungan sebagian besar memengaruhi perkembangan identitas diri pelajar kearah negatif yang meliputi : 1) Penghindaran pembuatan keputusan (*avoidance decision making*), 2) Refleksi diri (*self reflection*), 3) Pembentukan identitas (*identitas formation*), 4) Kekuatan ego (*ego strength*).

**Kata kunci : Internet, Teknologi informasi dan Identitas diri pelajar.**

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Penemuan internet merupakan awal berkembangnya media baru seperti yang dikenal saat ini. Penemuan ini pun telah mampu merubah dunia sehingga berbagai kemudahan berkomunikasi dapat dirasakan di berbagai bidang, baik sosial, budaya, ekonomi dan lain sebagainya. Selain itu, penemuan – penemuan inovasi terbaru dibidang teknologi informasi telah mampu menjawab kebutuhan – kebutuhan manusia yang terus meningkat di era informasi. Bahkan untuk masyarakat tertentu, internet menjadi kebutuhan yang sangat penting.

Meningkatnya pengguna internet tidak terlepas dari perkembangan era media sosial yang semakin marak digunakan sebagai media interaksi dan mampu menghubungkan setiap orang di seluruh penjuru dunia. Telah banyak media sosial yang berkembang di masyarakat sebagai penghubung dengan dunia luar, seperti *facebook, twitter, youtube, kaskus, my space* dan media sosial lainnya.

Perkembangan media sosial tidak urung merubah juga system interaksi masyarakat. Di era *cyber* ini semua orang memungkinkan untuk berinteraksi dengan orang - orang di belahan dunia mana saja, tanpa batasan geografis dan waktu. Perubahan ini telah mendorong pola bermasyarakat ke komunitas ciber (*cyber community*).

Era *cyber* bisa dibilang memberikan pengaruh pada semua bidang kehidupan manusia tak terkecuali jurnalis. Munculnya internet memberikan julukan baru bagi media terdahulu, yaitu televisi, radio dan media cetak sebagai media tradisional. Ini berarti bertambahnya *channel* bagi para jurnalis untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat, yang menurut Denis McQuail (2000) lebih interaktif dan memberikan otonomi kepada user untuk menjadi *audience* aktif, bahkan pada keadaan tertentu memiliki posisi sejajar dengan jurnalis.

Komunitas virtual seringkali diartikan secara lugas sebagai suatu interaksi sosial yang muncul dalam media internet dan secara spesifik mengaju pada interaksi yang terbentuk melalui berbagai bentuk aplikasi *computer mediated communication* (Tia dan Wu, 2007 : 238).

Berbagai bentuk fasilitas teknologi internet, seperti beragam situs jejaring sosial, *weblog, personal homepage* memungkinkan individu untuk mempresentasikan atau menggambarkan diri dengan sebaik – baiknya. Tidak hanya berkaitan dengan identitas, berbagai aplikasi internet memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi kreativitas dan menghasilkan karya – karya hasil *rebuilding* dari karya – karya yang sudah ada. Bahkan lebih daripada itu, internet bisa menciptakan relasi interpersonal dan sosial, diskusi kelompok / forum serta ruang untuk pemasaran, penjualan dan pelayanan pelanggan.

Selain dampak positif dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, terdapat pula dampak negatif. Hal ini bisa dilihat dari pola komunikasi antar manusia yang berubah total, dimana seseorang sibuk *facebook* dengan *smart handphoned*-nya hingga lupa dengan orang – orang disekitarnya, seorang ibu lebih memilih mengontrol anaknya yang sedang sekolah / kuliah di luar kota dengan cara *chatting* daripada menelepon atau mengunjungi anaknya di tempat kos. Ini merupakan degradasi komunikasi yang artinya teknologi internet sudah mengurangi kualitas komunikasi *face to face*.

Selain pola komunikasi yang berubah, media ini juga dapat digunakan untuk memanipulasi orang lain, menyampaikan pesan – pesan ataupun konten komunikasi yang mengandung kekerasan, pelecehan, fitnah, berbohong dan menipu. Jadi sama seperti relasi di dunia nyata yang memiliki kelebihan dan kekurangan atau sisi positif dan negatif, maka relasi di dunia maya juga memiliki kedua sisi tersebut. Yang berbeda adalah besarnya dampak yang ditimbulkan, dikarenakan penyebaran informasi bisa dilakukan oleh siapa saja, kapan saja dan dengan cara apa saja serta daya yang melewati waktu dan ruang.

Fenomena yang sudah dijabarkan di atas, menjadi sangat menarik untuk dikaji karena mempunyai dampak positif yang besar dan negatif yang besar pula. Dari latar belakang inilah yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan kajian mendalam mengenai internet dan pengguna teknologi informasi pelajar di SMA Negeri I Kawangkoan Kabupaten Minahasa.

Berdasarkan analisis situasi dari hasil prasurvei dan wawancara terhadap pelajar di SMA Negeri I Kawangkoan, maka diambil kesimpulan bahwa mereka hanya mempergunakan internet sebagai media untuk bersosialisasi, bermain dan bahkan menelusuri situs – situs yang tidak bermanfaat. Masih jarang pelajar yang mempergunakannya untuk aktualisasi diri dalam bentuk tulisan / gambar / karikatur / video dalam internet, mencari referensi / literatur untuk mata pelajaran atau tugas yang diberikan oleh guru, menulis ide / gagasan mengenai keadaan sosial, budaya, politik, ekonomi dan lain – lain dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Bahkan belum memanfaatkan internet sebagai media untuk menciptakan lapangan kerja dan mendapatkan penghasilan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Pemanfaatan Internet Dalam Perkembangan Identitas Diri Pelajar Di SMA Negeri I Kawangkoan Kabupaten Minahasa ?

## **1.3. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan penelitian, maka dijabarkan pertanyaan penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penghindaran pembuatan keputusan (*avoidance decision making*) pelajar dalam pemanfaatan internet ?
2. Bagaimana refleksi diri (*self reflection*) , dalam pemanfaatan internet ?
3. Bagaimana pembentukan identitas (*identitas formation*) pelajar dalam pemanfaatan internet ?
4. Bagaimana kekuatan ego (*ego strength*) pelajar dalam pemanfaatan internet ?

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penghindaran pembuatan keputusan (*avoidance decision making*) pelajar dalam pemanfaatan internet.
2. Untuk mengetahui refleksi diri (*self reflection*) , dalam pemanfaatan internet.
3. Untuk mengetahui Pembentukan identitas (*identitas formation*) pelajar dalam pemanfaatan internet..

4. Untuk mengetahui kekuatan ego (*ego strength*) pelajar dalam pemanfaatan internet.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1.5.1. Aspek Teoritis**

Kontribusi yang dihasilkan dari penelitian ini adalah mengembangkan ilmu komunikasi secara umum dalam memanfaatkan media untuk kegiatan komunikasi, secara khusus kajian media *online* yang tertuang pada mata kuliah jurnalistik media *online*, *cyber media* dan psikologi komunikasi.

### **1.5.2. Aspek Praktis**

Sebagai masukan bagi pihak terkait (pelajar, guru, dinas kependidikan, orang tua dan masyarakat) dalam menggunakan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi *online*, mendidik dan membina pelajar dan bahan masukan dalam merumuskan bahan ajar bagi pelajar.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Review Penelitian Terdahulu**

Penelitian mengenai internet ditinjau dari sisi ketersediaan dan pemanfaatannya sudah sering dilakukan, baik dalam hal peningkatan ekonomi, penanggulangan kesenjangan digital, kebijakan pembangunan infrastruktur dan investasi dibidang teknologi informasi dan komunikasi. Ada pun beberapa hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

Djasiodi Djasri. 2012. Pemanfaatan Jaringan Akses Telepon Sebagai Jaringan Broadband Layanan Internet Dengan Teknologi *Asymmetric Subscriber Line (ADSL)* – Seminar Nasional Komputer dan Intelijen. Depok : Lembaga Penelitian Universitas Gunadarma. Hasil penelitian adalah dengan teknologi *Asymmetric Subscriber Line (ADSL)* pada jaringan akses telepon yang sudah tersedia, maka pembagunan jaringan baru untuk layanan internet sudah tidak diperlukan. Pemanfaatan teknologi ADSL memang sangat cocok pada daerah – daerah yang sudah terbangun jaringan akses telepon tetapi berbeda halnya pada daerah yang belum tersedia jaringan akses telepon, khususnya di daerah pedesaan yang belum tersedia jaringan akses telepon tetap, Karena penggunaan teknologi ADSL perlu membangun infrastruktur jaringan.

Williamson, Andy. 2013. *Getting Ready for Democracy : A Five – Stage Maturity Model For Community ICT*. Australian Electronic Government Conference. Melbourne – Victoria : University of Melbourne. Penelitian ini dilakukan oleh *The Center for Internasional Economics* pada tahun 2006 sampai 2014 terkait dengan dampak ekonomi *mobile broadband* pada ekonomi Australia. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dampak dari pemanfaatan *mobile broadband* sebagian besar besar pada produktivitas, khususnya pada peningkatan tenaga kerja dan modal perusahaan.

Adapun persamaan dari penelitian sebelumnya dengan yang diteliti oleh peneliti adalah dari sisi pemanfaatan internet. Sedangkan perbedaan yang akan teliti oleh peneliti adalah kajian ilmu komunikasi bidang komunikasi media, yang berfokus pada pemanfaatan internet oleh pelajar dengan menggunakan metode kualitatif.

## 2.2. Landasan Teoritis

### *Uses And Gratification*

Pendekatan teori ini merupakan pergeseran fokus dari tujuan komunikator (penyampai pesan) ke tujuan komunikan (penerima pesan). Pendekatan ini berusaha menentukan fungsi apa saja yang dijalankan oleh komunikasi massa dalam melayani khalayaknya. Khalayak dianggap lebih aktif sehingga dalam teori ini yang menjadi fokus adalah apa yang dilakukan oleh khalayak terhadap media.

Pendekatan *Uses and Gratification* untuk pertama kali dijelaskan oleh Elihu Katz (1959) yang menyatakan dalam sebuah artikel yang ditulisnya sebagai reaksi atas pernyataan Bernard Berelson (1959) yang mengatakan bahwa bidang penelitian komunikasi sudah mati. Katz berpendapat bahwa bidang yang sedang sekarat adalah kajian komunikasi massa sebagai persuasi. Menurut Katz penelitian komunikasi massa kebanyakan bertujuan mencari jawaban atas pertanyaan “Apa yang dilakukan media terhadap khalayaknya” (Severin dan Tankard, Jr. 2005 : 354) bukan “Apa yang dilakukan khalayak terhadap media”. Pendekatan *Uses and Gratification* inilah yang mampu menjawab pertanyaan “Apa yang dilakukan khalayak terhadap media?”

Asumsi dasar dari teori *Uses and Gratification* adalah, khalayak dianggap aktif dan membutuhkan media. Motivasi masing - masing khalayak dalam menggunakan dan memanfaatkan media sangat ditentukan oleh faktor kebutuhan masing - masing. Apa yang mendorong kita untuk menggunakan media ? Mengapa kita menyukai acara X dan membenci acara Y ? Bila kita sedang sedih atau kesepian, mengapa lebih suka mendengarkan musik daripada membaca buku atau menonton tayangan berita di televisi ? Apakah media berhasil memenuhi kebutuhan kita ? Inilah sekian banyak pertanyaan yang berkenaan dengan uses and gratification.

*Uses and Gratification* meneliti asal mula kebutuhan khalayak secara psikologis dan sosial, dimana menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber - sumber lainnya, yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan (atau keterlibatan pada kegiatan yang lain), dan menimbulkan pemenuhan serta akibat - akibat lain, bahkan termasuk juga akibat - akibat yang tidak kita inginkan.

Pendekatan ini menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah “Bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak”, tetapi lebih pada “Bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayaknya”. Jadi, titik tekannya adalah pada khalayak yang aktif, yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan tertentu (memenuhi kebutuhannya).

Ada beberapa cara untuk mengklasifikasikan kebutuhan dan gratifikasi khalayak. Ada Gratifikasi langsung (informatif - mendidik) dan Gratifikasi terabai (khayali - pelarian). Katz, Gurevitch, dan Haas (1973) memandang media massa sebagai suatu alat yang digunakan oleh individu - individu untuk memenuhi kebutuhannya termasuk menjalin atau bahkan memutuskan hubungan dengan individu lainnya. Mereka mencoba membuat daftar kebutuhan berdasarkan fungsi - fungsi sosial dan psikologis media massa, adapun kategori kebutuhannya adalah sebagai berikut :

1. Kebutuhan kognitif, memperoleh informasi, pengetahuan, dan pemahaman.
2. Kebutuhan afektif, emosional, pengalaman menyenangkan, atau estetis.

3. Kebutuhan integratif personal, memperkuat kredibilitas, rasa percaya diri, stabilitas, dan status.
4. Kebutuhan integratif sosial, memperlerat hubungan dengan keluarga, teman, sahabat, dan sebagainya.
5. Kebutuhan pelepasan ketegangan, pelarian dan pengalihan.

Seiring dengan bergesernya zaman menuju Digital Era maka para pengguna media (khalayak) dihadapkan dengan lebih banyak pilihan. Mereka dapat memilih, mendokumentasikan, bahkan mengulang tayangan yang mereka inginkan. Terlebih lagi dengan adanya internet dan *World Wide Web* yang memberikan lebih banyak pilihan lagi kepada pengguna. Maka pendekatan *Uses and Gratification* telah membuktikan, bahwa pengguna media memang patut dianggap aktif. Mereka aktif untuk memilih dan menentukan tayangan apa yang akan mereka lihat.

Pendekatan *Uses and Gratification* dapat memberikan deskripsi dinamis tentang khalayak, dalam model ini khalayak tidak dipandang sepenuhnya pasif sehingga penggunaan media oleh khalayak dapat teridentifikasi motif dan kepentingannya. Diharapkan dari kajian ini, perkembangan identitas diri pelajar dalam penggunaan dan pemanfaatan media dalam rangka membangun citra positif semakin menyadari akan pentingnya sebuah media *planning* termasuk salah satunya adalah melakukan *riset audiens*. Dimana dari riset yang dilakukan kepada sejumlah pelajar akan dapat membantu mengidentifikasi dan memetakan apa yang menjadi kebutuhan dan keinginan pelajar, khususnya mengenai informasi yang bisa diperoleh, dampaknya dan cara menggunakan aplikasi yang ada dalam media internet.

### **3. METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan riset kualitatif. Mengapa riset kualitatif karena akan menjelaskan fenomena dengan sedalam - dalamnya melalui pengumpulan data sedalam - dalamnya (Kriyantono, 2012 : 56). Sementara itu menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2014 : 3) menyatakan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata - kata tertulis atau lisan dari orang - orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut mereka, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara *holistic* (utuh). Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan.

Dalam penelitian ini, peneliti adalah bagian integral dari data, artinya peneliti ikut aktif dalam menentukan jenis data yang diinginkan. Adanya analisis data lapangan sehingga menuntut kejelian dari peneliti. Proses penulisan laporan harus mendeskripsikan secara detail, *quatos* (kutipan - kutipan) dan komentar - komentar.

Menggunakan metode kualitatif karena peneliti ingin mencari tahu bagaimana proses penghindaran pembuatan keputusan (*avoidance decision making*), refleksi diri (*self reflection*), pembentukan identitas (identitas formation) dan kekuatan ego (*ego strength*) pelajar dalam pemanfaatan internet. Pertanyaan - pertanyaan tersebut hanya bisa dijawab melalui metode kualitatif dengan cara observasi, wawancara mendalam, dan menganalisa dokumen yang ada dalam internet.

### 3.2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, menurut Kriyantono (2012 : 134) penyusunan instrument riset kualitatif lebih bebas dan tidak terikat aturan. Peneliti bebas menggali data tanpa aturan - aturan ketat seperti pembuatan daftar pertanyaan, bebas memilih informan, bebas menilai keadaan, bebas menentukan data mana yang dipakai dan yang tidak sesuai dengan tujuan penelitiannya. Karena itu, instrumen pokok adalah peneliti sendiri. Jadi peneliti adalah alat pengumpul data.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan kepada subjek dan objek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi ialah suatu kegiatan yang dilakukan dengan cara peneliti langsung turun ke lokasi penelitian untuk mengamati aktivitas informan.
2. Wawancara mendalam (*In-depth interview*), bertujuan untuk menggali secara komprehensif didalam mendapatkan data dari informan.
3. Studi dokumentasi bertujuan untuk memperkaya landasan teoritis maupun konsep yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu : media internet, buku, jurnal dan arsip.

### 3.3. Informan Penelitian

Penetapan informan penelitian dilakukan secara purposif (*purposive*) dengan berlandaskan pada tujuan penelitian untuk mendapatkan keakuratan dan validasi informasi yang akan diperoleh. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka informan adalah pelajar yang mempunyai kriteria sebagai berikut :

1. Menggunakan internet minimal satu tahun.
2. Aktif menggunakan internet sebagai media komunikasi dan informasi.
3. Keterwakilan kelas X (sepuluh), XI (sebelas) dan XII (duabelas).

Maka jumlah informan dalam penelitian ini ditetapkan 18 pelajar, dengan perincian kelas X diwakili 6 pelajar, kelas XI diwakili 6 pelajar ((Jurusan IPA 3 pelajar dan IPS 3 pelajar) dan kelas XII diwakili 6 pelajar ((Jurusan IPA 3 pelajar dan IPS 3 pelajar).

### 3.4. Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman (1994 : 24 - 25) analisis data dalam penelitian kualitatif harus dimulai sejak awal. Data yang diperoleh di lapangan harus segera dituangkan dalam tulisan dan dianalisis.

Adapun teknik analisa data yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Pertama, mereduksi data. Data yang diperoleh di lapangan ditulis dalam bentuk uraian atau laporan yang terinci. Laporan - laporan itu perlu direduksi, dirangkum, dipilih hal - hal yang pokok, difokuskan pada hal - hal penting, dicari tema atau polanya. Data yang direduksi memberi gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan dan juga mempermudah peneliti untuk mencari kembali data bila diperlukan.

Kedua, Men - *display* data. Agar dapat melihat gambaran keseluruhannya atau bagian tertentu dari penelitian itu, harus diusahakan membuat berbagai macam matriks, grafik, *networks* dan *charts*. Dengan demikian, peneliti dapat menguasai data dan tidak tenggelam dalam tumpukan detail.

Terakhir, mengambil kesimpulan dan verifikasi. Proses merumuskan atau mengeneralisasikan data dan fakta yang dikumpulkan selama penelitian dan mengkaji ulang kebenaran atau kesesuaian dengan data dan fakta yang didapat selama penelitian. Jika ada yang meragukan, dilakukan penelitian kembali.

#### 4. PEMBAHASAN

##### 4.1. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari survei, observasi dan wawancara mendalam kepada pelajar serta studi dokumentasi penunjang penelitian di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri I Kawangkoan Kabupaten Minahasa Induk bulan Januari sampai Oktober Tahun 2017, maka didapat hasil penelitian sebagai berikut :

##### 4.1.2. Data Sekunder

Data sekunder mengenai jumlah pelajar SMA Negeri I Kawangkoan didapat dari hasil observasi, melihat data dan wawancara dengan pihak sekolah. Hal ini dimaksudkan untuk menunjang proses perencanaan dalam mendapatkan data primer. Adapun jumlah pelajar dapat di lihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 5.1.**

Jumlah Pelajar SMA Negeri I Kawangkoan Tahun 2017

Keterangan	Pria	Wanita	Jumlah
Kelas X	161	165	326
Kelas XI	163	168	331
Kelas XII	162	168	330
Total	486	501	987

Sumber : SMA Negeri I Kawangkoan

Sedangkan data kepemilikan Teknologi komunikasi dan informasi, memberikan gambaran yang utuh dalam mengkaji dan menganalisa data primer yang didapat.

**Tabel 5.2.**

Kepemilikan Teknologi Komunikasi dan Informasi  
Pelajar SMA Negeri I Kawangkoan Tahun 2017

Keterangan	Kelas X		Kelas XI		Kelas XII		Jumlah
	Pria	Wanita	Pria	Wanita	Pria	Wanita	
Komputer	2		3	1	5	1	12
Labtop	3	2	7	3	14	9	38
HP Android	149	160	160	164	158	165	956
Tablet	7	6	11	9	14	10	57

Sumber : Survei Peneliti Tahun 2017

##### 4.1.2. Data Primer

Data primer ini didapat dari hasil survei yang dilakukan melalui quisioner yang dibagikan kepada pelajar SMA Negeri I Kawangkoan untuk menentukan informan yang sesuai dengan kriteria kebutuhan penelitian. Adapun informan yang dijadikan subjek untuk mengali informasi dalam menjawab tujuan penelitian adalah 18 pelajar yang aktif mengakses internet minimal 1 (satu) tahun, dengan perincian dari masing – masing kelas X, XI dan XII diambil 6 pelajar. Hal ini dimaksudkan untuk mewakili atau representasi dari masing – masing kelas yang ada.

**Tabel 5.1.2.**  
Akses terhadap Pemanfaatan Internet Pada Pelajar  
Di SMA Negeri I Kawangkoan Tahun 2017

Akses Internet	Kelas X		Kelas XI		Kelas XII		Jumlah
	Pria	Wanita	Pria	Wanita	Pria	Wanita	
Tidak Pernah	7	9	6	7	8	7	44
Pernah	154	160	157	162	157	163	953
Aktif	149	152	144	150	151	157	903
Aktif Minimal 1 Tahun	117	119	128	131	140	147	782
Sumber : Survei Peneliti Tahun 2017							

Berdasarkan data tabel 5.1.2. ditetapkan informan penelitian berjumlah 18 pelajar yang aktif mengakses internet minimal 1 (satu tahun) dengan perincian kelas X diwakili 6 pelajar, kelas XI diwakili 6 pelajar ((Jurusan IPA 3 pelajar dan IPS 3 pelajar) dan kelas XII diwakili 6 pelajar ((Jurusan IPA 3 pelajar dan IPS 3 pelajar).

#### **4.2 Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian yang dilakukan kepada informan (18 pelajar) di SMA Negeri I Kawangkoan Kabupaten Minahasa Induk terhadap pemanfaatan internet dan pembentukan identitas diri pelajar adalah menunjukkan bahwa penggunaan internet bukan saja mempengaruhi keempat dimensi perkembangan identitas, namun juga menunjukkan adanya cara atau pola - pola baru dalam pembentukan identitas diri pelajar.

##### **4.2.1. Penghindaran Pembuatan Keputusan (*Avoidance Decision Making*) Pelajar Dalam Pemanfaatan Internet**

Penghindaran pembuatan keputusan (*avoidance decision making*), adalah suatu strategi kognitif dimana remaja menghindari suatu kondisi pengambilan keputusan dan mempertahankan kondisi terdifusi terhadap respon yang berkaitan dengan masalah identitas diri.

Bagaimanakah internet dapat memengaruhi pembentukan identitas diri seseorang dalam interaksinya sehari - hari, khususnya dalam interaksi dalam dunia maya ? Ada beberapa hal yang dapat dicatat dalam menjawab pertanyaan ini. Pertama, berbagai situs dalam internet seperti situs jejaring sosial (Facebook, MySpace, Friendster, Twitter), weblogs (atau sering disingkat dengan blogs), personal Homepage, dan situs - situs sejenis memungkinkan pengguna untuk dapat secara strategis merencanakan presentasi diri seperti apa yang ingin ditampilkan kepada orang lain. Situs - situs ini menjadi suatu "panggung" yang dibentuk sedemikian rupa oleh seseorang untuk dapat mempresentasikan dirinya dengan menonjolkan atau menekankan kualitas - kualitas tertentu yang dia inginkan.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa penggunaan internet mempengaruhi penghindaran pelajar pada kondisi pengambilan keputusan dengan menawarkan kepada mereka cara - cara teknis dalam berkomunikasi, misalnya apabila dihadapkan dengan interaksi yang membutuhkan pengambilan keputusan dalam aktivitas chatting ataupun permainan online, para pelajar terkadang menunjukkan sikap menghindari

pengambilan keputusan atau bahkan berhenti dari permainan. Dengan demikian pelajar tidak harus memikirkan keputusan apa yang seharusnya mereka ambil.

Bahkan terkadang para remaja tidak memandang bahwa keputusan - keputusan mereka dalam interaksi dunia maya adalah sesuatu yang signifikan atau berarti dan menentukan. Oleh karena itu, interaksi online lebih sering mengondisikan pelajar dalam kondisi *uncommitted* atau tidak merasa berkomitmen dalam menghadapi suatu situasi pengambilan keputusan.

Penghindaran pelajar dalam mengambil suatu keputusan dalam dunia maya dikarenakan pemahaman atas peran / aktivitas yang dilakukan tersebut tidak memengaruhi sikap dan tindakan dalam dunia nyata. Selain itu, batas ruang dan waktu yang ada di dunia maya dapat dikatakan tidak ada. Sehingga dapat mencari teman yang lain dimana saja dan kapan saja.

Karakteristik dunia maya inilah yang menyebabkan kecenderungan para pelajar menghindari pengambilan keputusan. Berbeda di dunia nyata, ruang dan waktu sangat terbatas sehingga para pelajar berpikir panjang untuk mengambil keputusan. Selain itu, kontrol sosial, budaya masyarakat atau kelompok di sekitarnya sangat memengaruhi dalam pembuatan keputusan.

#### **4.2.2. Refleksi Diri (*Self Reflection*) Dalam Pemanfaatan Internet**

Refleksi diri (*self reflection*), adalah kecenderungan untuk terlibat dalam pemikiran dialektik ataupun kondisi berdialog dengan diri sendiri.

Setiap individu selalu berusaha untuk menampilkan dirinya dengan cara - cara yang dianggap bisa diterima oleh orang lain di lingkungannya. Seorang siswa selalu berusaha menampilkan diri bahwa dia adalah seorang anak yang rajin di depan gurunya. Seorang mahasiswa selalu berusaha menunjukkan intelektualitasnya sebagai suatu ciri orang yang memiliki pendidikan tinggi. Seorang karyawan ingin menampilkan dirinya sebagai seorang pekerja yang terampil di depan, pimpinannya. Semua orang ingin memberikan suatu gambaran yang baik kepada lingkungan sosialnya.

Pernyataan di atas adalah bagian dari pemaparan Erving Goffman (1990) dalam bukunya "*The Presentation of Everyday Life*". Namun, ada kalanya seseorang ingin menampilkan suatu kualitas tertentu yang dia miliki tetapi tidak menemui suatu *setting* atau situasi sosial yang sesuai untuk itu, misalnya seorang siswa ingin sekali menunjukkan bahwa ia memiliki kreativitas dalam melakukan seni grafiti atau melukis dalam tembok - tembok fasilitas umum. Tentu saja ini lebih dianggap sebagai kreativitas apabila dia menunjukkannya kepada teman - teman sebayanya, dan mungkin akan menjadi sesuatu yang kurang diterima jika ditunjukkan kepada guru - guru atau orang tuanya.

Dalam interaksi tatap muka, seseorang mempresentasikan dirinya dengan menunjukkan atau mengenakan simbol - simbol yang berfungsi sebagai '*sign vehicles*' (alat pengantar simbol), seperti pakaian, ekspresi wajah, bahasa tubuh, intonasi, cara berbicara, dan berbagai simbol lainnya (Cheung, 2004, p.55).

Namun Goffman juga menekankan bahwa sulit bagi seseorang untuk dapat mengontrol semua simbol - simbol ini supaya dapat menghasilkan kesan yang kita inginkan. Dalam interaksi sehari - hari, sering sekali komunikasi yang dilakukan adalah suatu bentuk spontanitas dan sangat mungkin menghasilkan kesalahpahaman atau kondisi yang tidak menguntungkan bagi seseorang.

Apabila kondisi ini muncul maka seseorang akan dihadapkan pada keadaan penolakan, rasa malu, yang pada akhirnya membawa kegagalan presentasi diri yang baik.

Secara sederhana kita bisa menyatakan bahwa kelemahan dalam mengontrol presentasi diri dalam interaksi tatap muka adalah : Pertama, kelemahan dalam mengontrol aspek diri mana yang harus kita tunjukkan dalam suatu setting sosial tertentu; dan Kedua, sebaik apa kita dapat mempresentasikan kualitas - kualitas tersebut. Dalam mengatasi kelemahan - kelemahan inilah teknologi internet dapat membantu seseorang untuk mempresentasikan dirinya sebagaimana yang dia inginkan.

Sehubungan dengan penjelasan di atas, maka berdasarkan hasil penelitian menunjukkan media internet menjadi tempat untuk merefleksikan diri (*Self Reflection*), dimana ditemukan adanya kecenderungan para pelajar merasa nyaman dalam mencari solusi akan pemenuhan kebutuhannya. Dalam pencarian tersebut pelajar sering larut sampai lupa akan waktu dan kehidupan disekitarnya.

Internet menjadi tempat yang 'ideal' bagi pelajar untuk menjadi teman dalam pencarian identitas diri, sehingga pelajar bisa tertawa, menangis, marah bahkan sampai berteriak. Selain itu, pelajar dapat mengeksplorasi kreativitas, mendapatkan informasi dan pengetahuan serta keterampilan, sehingga meneguhkan dan meningkatkan kepribadian yang baik.

Selain hal yang positif, internet juga dapat membuat para pelajar menjadi pribadi ganda. Maksudnya, dalam dunia nyata seorang tidak percaya diri, berkelakuan buruk pribadi negative) tetapi di dunia maya menampilkan kepribadiannya yang baik. Yang sangat berbahaya apabila pelajar terbawa dengan konten – konten yang tidak baik yang disajikan dalam internet, dimana terdapat paham / ideologi kebebasan sex, penipuan, kekerasan sampai radikal / terorisme.

Berdasarkan hasil penelitian, didapati hanya beberapa yang menggunakan internet untuk hal yang positif, sebagian besar hanya untuk media sosial, bermain bahkan beberapa di antaranya tertarik dengan konten – konten yang tidak baik. Disinilah perlu peranan dari orang tua, sekolah (pemerintah) dan masyarakat membimbing, pengetahuan bahkan keterampilan.

#### **4.2.3. Pembentukan Identitas (*Identitas Formation*) Pelajar Dalam Pemanfaatan Internet**

Pembentukan identitas (*identitas formation*), dipahami sebagai perbandingan antara kondisi pencapaian suatu identitas diri dengan kondisi ketidakpastian atau kebingungan atas identitas diri.

Hasil penelitian menunjukkan kurangnya kepercayaan atas tindakan ataupun relasi yang dijalin lewat CMC (*Computer mediated Communication*) akan menentukan pembentukan identitas dirinya. Menurut William D. Brooks bahwa konsep diri adalah pandangan dan perasaan kita tentang diri kita (Rakhmat, 2005 : 105). Sedangkan Centi (1993 : 9) mengemukakan konsep diri (*self-concept*) adalah gagasan tentang diri sendiri, konsep diri terdiri dari bagaimana kita melihat diri sendiri sebagai pribadi, bagaimana kita merasa tentang diri sendiri, dan bagaimana kita menginginkan diri sendiri menjadi manusia sebagaimana kita harapkan. Konsep diri didefinisikan secara umum sebagai keyakinan, pandangan atau penilaian seseorang, perasaan dan pemikiran individu terhadap dirinya yang meliputi kemampuan, karakter, maupun sikap yang dimiliki individu (Rini, 2002 : <http://www.e-psikologi.com/dewa/160502.htm>).

Penelitian juga menunjukkan adanya kecenderungan para pelajar untuk merasa nyaman dalam konsisi CMC yang melibatkan konflik, anonimitas (tidak menyertakan nama), kecepatan komunikasi, kesalahpahaman, namun juga memberikan respon yang emosional dengan tindakan - tindakan dalam dunia maya, seperti misalnya tindakan kecurangan dalam permainan online. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa para pelajar menganggap dunia maya di internet adalah perpanjangan dari dunia nyata, dimana orang - orang yang mereka temui adalah orang - orang yang nyata. Hal ini kelihatannya juga berlaku dalam situasi yang negatif.

Para pelajar dalam penelitian ini juga menunjukkan reaksi dengan tingkat frustrasi yang sesungguhnya ketika menghadapi kondisi yang negatif atau tidak menyenangkan dalam interaksi dunia maya. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman berkomunikasi secara online juga memengaruhi kondisi emosional pelajar secara nyata.

Konsep diri merupakan penentu sikap individu dalam bertindak laku, artinya apabila individu cenderung berpikir akan berhasil, maka hal ini merupakan kekuatan atau dorongan yang akan membuat individu menuju kesuksesan. Sebaliknya jika individu berpikir akan gagal, maka hal ini sama saja mempersiapkan kegagalan bagi dirinya. Jadi konsep diri merupakan hal penting dalam kehidupan manusia, sebab konsep diri seseorang akan menentukan dan mengarahkan perilakunya dalam berbagai situasi. Jika konsep dirinya positif maka positiflah perilaku seseorang, sebaliknya jika konsep dirinya negative maka negatiflah perilakunya. (Fits dan Shavelson, dalam Yanti, 2000). Hurlock (1999) menambahkan bahwasanya konsep diri individu dapat menentukan keberhasilan dan kegagalan seseorang dalam kehidupannya.

Dalam pembentukan konsep diri, para pelajar perlu dibekali dengan nilai – nilai moral / etika, agama bahkan keterampilan. Sehingga dengan adanya pengetahuan dan keterampilan mengenai aplikasi – aplikasi internet serta jurnalistik *online* bisa memberi solusi bagi pelajar untuk berinteraksi dan berkeaktifan dalam memanfaatkan internet.

Berdasarkan penelitian, para pelajar kurang mempergunakan internet untuk pengembangan identitas diri dikarenakan ketidaktahuan akan aplikasi – aplikasi yang bermanfaat dalam internet dan pengetahuan serta keterampilan dalam pengembangan identitas diri pelajar. Sehingga perlu workshop atau pelatihan bahkan kurikulum khusus bagi pelajar dalam menghadapi kemajuan teknologi komunikasi dan informasi.

Dengan adanya pelatihan dan kurikulum khusus tersebut, bukan saja melahirkan generasi yang melek teknologi, tetapi inovator – inovator dalam berkreasi mengisi pembangunan serta menangkal dampak buruk dari internet sebagai perkembangan jaman. Sehingga para pelajar bukan menjadi beban negara tetapi menjadi aset negara yang produktif.

#### **4.2.4. Kekuatan Ego (*Ego Strength*) Pelajar Dalam Pemanfaatan Internet**

Kekuatan ego (*ego strength*), adalah pengukuran loyalitas atau suatu keyakinan, tindakan, ataupun suatu hubungan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik relasi dalam media internet yang tidak terikat dalam batasan ruang dan waktu membuat relasi tersebut memiliki kemungkinan untuk dimanipulasi dan memiliki kontinuitas yang rendah

sehingga memengaruhi aspek komitmen yang berkaitan dengan kekuatan ego pelajar.

Penelitian juga menunjukkan adanya kecenderungan para remaja untuk merasa nyaman dalam konsisi CMC yang melibatkan konflik, anonimitas (tidak menyertakan nama), kecepatan komunikasi, kesalahpahaman, namun juga memberikan respon yang emosional dengan tindakan - tindakan dalam dunia maya, seperti misalnya tindakan kecurangan dalam permainan online. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa para remaja menganggap dunia maya di internet adalah perpanjangan dari dunia nyata, di mana orang - orang yang mereka temui adalah orang - orang yang nyata (Long & Chen, 2007, p. 106). Hal ini kelihatannya juga berlaku dalam situasi yang negatif.

Kekuatan ego para pelajar dalam berinteraksi dan memanfaatkan internet sebagian besar belum menunjukkan hal yang mengembirakan dikarenakan kosep diri yang belum matang bahkan cenderung labil. Hal ini dapat dipahami dengan keberadaan pelajar yang masih dalam tahap pencarian identitas diri. Dengan pengetahuan para pelajar dapat mengetahui mana yang baik mana yang tidak baik. Sedangkan keterampilan memberikan keahlian untuk mempergunakan internet untuk hal – yang positif dan produktif.

Pada umumnya, pemahaman tentang pembentukan identitas diri remaja dewasa ini berfokus pada konstruksi identitas yang berasal dari pengalaman - pengalaman nyata dan interaksi remaja dengan lingkungan sekitarnya. Pandangan ini biasanya memperhitungkan pengaruh dari peer-group remaja dan interaksi dengan orang tua / orang dewasa sebagai faktor - faktor utama yang turut berperan dalam pembentukan identitas diri individu.

Tentunya dalam pembentukan dan pencapaian kondisi ini perlu kerjasama dari semua pihak yang terkait (orang tua, pemerintah dan masyarakat) sehingga tercipta para pelajar yang bukan saja cerdas dan terlatih tetapi tangguh dalam menghadapi permasalahan diri, bangsa dan negara. Sehingga pelajar nantinya dapat menjadi solusi bagi permasalahan bangsa dan negara saat ini dimana kurangnya pemimpin yang berkarakter baik dan memiliki visi dan misi revolusioner untuk bangsa dan negara Indonesia.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 5.1.1. Para pelajar terkadang menunjukkan sikap menghindari pembuatan / pengambilan keputusan (*avoidance decision making*) atau bahkan berhenti dari permainan dalam pemanfaatan internet. Sehingga pelajar tidak harus memikirkan keputusan apa yang seharusnya mereka ambil (apatis).
- 5.1.2. Refleksi diri (*self reflection*) pelajar dalam pemanfaatan internet menunjukkan kecenderungan para pelajar merasa nyaman dalam mencari solusi akan pemenuhan kebutuhannya sehingga sering larut sampai lupa akan waktu dan kehidupan disekitarnya (individualistis).
- 5.1.3. Pembentukan identitas (identitas formation) pelajar dalam pemanfaatan internet menunjukkan kecenderungan pelajar tidak menghargai nilai – nilai kejujuran, kesopanan dan komitmen.

- 5.1.4. Kekuatan ego (*ego strength*) pelajar dalam pemanfaatan internet menunjukkan pelajar memiliki kemungkinan untuk memanipulasi dan memiliki kontinuitas yang rendah sehingga memengaruhi aspek komitmen yang berkaitan dengan kekuatan ego pelajar.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut :

### 5.2.1. Kepada Peneliti Sejenis

Sebaiknya dalam pengkajian pemanfaatan internet dan pengembangan identitas diri, melakukan pendekatan dari aspek sosial, ekonomi dan budaya.

### 5.2.2. Kepada guru, dinas kependidikan, orang tua dan masyarakat

Perlu pengetahuan dampak penggunaan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi *online* guna mendidik dan membina pelajar dan bahan masukan dalam merumuskan bahan ajar bagi pelajar serta pelatihan jurnalistik online guna memberikan keahlian bagi pelajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Allan, Stuart. 2006. *Online News*. New York : Two Penn Plaza.
- Astuti, Sri Ayu. 2015. *Kebebasan Pers dan Etika Pers*. Yogyakarta : Genta.
- Berkman, I Robert. 2003. *Digital Dilemmas : Ethical Issues For Online Media Professionals*. United States of America : Iowa State Press.
- Foust, C. James. 2005. *Online Journalism : Principles and Practices of News for the Web*. Arisona : Holcomb Hathaway Publishers.
- Fiddler, Roger. 2003. *Media Morfosis : Memahami Media Baru*. Yogyakarta : Benteng Jaya.
- Jim, Hall. 2001. *Online Journalism : A Critical Primer*. Londo : Pluto Press.
- Kurniawan, Moch. 2006. *Jurnalisme Warga : Prospek dan Tantangan*. Sosial Humionora. Vol. II No. 2, Halaman 71 – 78.
- Kusumaningrat, Hikmat dan Purnama Kusumaningrat. 2005. *Jurnalistik Teori dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Kriyantono, Rachmat, MSi., S.Sos. 2009. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Miles, Matthew B dan A. Michael Huberman. 1999. *Qualitative Data Analysis (Second Edition)*. Los Angelas : Sage Publication.
- Moleong, Lexy, Prof., DR., MA. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung : Rosdakarya.
- Luqman, Yanuar., dkk. 2014. *Cyber Media*. Tangerang Selatan Banten : Universitas Terbuka.
- Miles, Matthew B dan A. Michael Huberman. 1999. *Qualitative Data Analysis (Second Edition)*. Los Angelas : Sage Publication.
- Moleong, Lexy, Prof., DR., MA. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung : Rosdakarya.
- McQual, Denis. 2002. *Mass Communication Theories, 5<sup>th</sup> Edition*. London : Sage Publication.
- Nasrullah, Rully. 2015. *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Socioteknologi*. Bandung : PT Rosdakarya Offset.

- Rakhmat, Jalaluddin, MSc., Drs. 2008. Psikologi Komunikasi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sumadiria, Haris.2005. Jurnalistik Indonesia : Menulis Berita dan Feature Panduan Praktis Jurnalis Profesional. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Suhandang, Kustadi. 2004, Pengantar Jurnalistik : Seputar Organisasi, Produk, dan Kode Etik. Bandung : Penerbit Nuansa.
- Sambrook, Richard. 2005. *Citizen Journalism and the BBC*. Nieman Report Vol.59 No. 4, Halaman 13 – 15.
- Straubhaar, Joseph. 2006. *Media Now : Understanding Media, Culture and Technology*. Fifth Edition.
- Santana, K. Septiawan. 2005. Jurnalisme Kontemporer. Jakarta : Yayasan Obor.
- Tian, Robert G. dan Yan Wu. 2007. *Crafting Self Identity In A Virtual Community : Chinese Internet Users and Their Political Sense Form Multicultural Education & Technology Journal* 1 (4) pp. 238 – 258. [www.emeraldinsight.com/1750-497x.htm](http://www.emeraldinsight.com/1750-497x.htm) ( Diakses 28/01/2017 )
- Woodm, Andrew F and Matthew J. Smith. 2003. *Online Communication*, 2<sup>nd</sup> Edition. London : Lawrence Erlbaum Associates.

#### **Hasil Penelitian :**

- Djasiodi Djasri. 2012. Pemanfaatan Jaringan Akses Telepon Sebagai Jaringan Broadband Layanan Internet Dengan Teknologi *Asymmetric Subscriber Line (ADSL)* – Seminar Nasional Komputer dan Intelijen. Depok : Lembaga Penelitian Universitas Gunadarma.Paidi, Yacobus. 2002.
- Williamson, Andy. 2013. *Getting Ready for Democracy : A Five – Stage Maturity Model For Community ICT*. Australian Electronic Government Conference. Melbourne – Victoria : University of Melbourne.