

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman dan diiringi dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, maka tidak bisa dipungkiri jika pada zaman ini segala kegiatan harus menggunakan teknologi, salah satu kegiatannya adalah dengan menggunakan internet. Internet sebagai salah satu produk dari teknologi informasi dan komunikasi yang tingkat penggunaannya semakin meningkat, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, laki-laki, perempuan, miskin, kaya dan bahkan masyarakat pada pemukiman kumuh juga menggunakan internet. Misalnya saja seperti membuka situs media sosial, game online, dan berita online.

Internet juga digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dan sebagai sumber informasi yang beragam dan terintegrasi, karena pengguna internet di dunia semakin meningkat dari tahun ke tahun. Berdasarkan data dari internet world stats pengguna internet di dunia semakin meningkat setiap tahun dan tumbuh lebih dari 1000 persen pada 10 tahun terakhir (kompas tekno, 31 maret 2009). Presentase pengguna internet di Indonesia mencapai 25 persen dari seluruh pengguna internet di dunia, dimana sebelumnya 360.985.492 dan pada tahun 2009 meningkat menjadi 1.733.933.741 pengguna (internet world stats, 2009).

Data dari *Kaiser Family Foundation* tahun 2004 dan *Envionics Research Group* tahun 2001 menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak di Amerika dan Kanada memiliki akses internet, lebih dari 95 % telah dapat mengakses dan

memanfaatkan internet dan hampir 75% akses internet berada di rumah (Varnhagen dalam Gackenbach,2007) .

Begitupula dengan Livingstone (n.d) menyatakan bahwa pengguna internet berusia 9-19 tahun di Inggris memanfaatkan internet dalam kurun waktu harian atau mingguan, 90% internet digunakan untuk mengerjakan pekerjaan sekolah ataupun tugas kuliah, 94% untuk mengakses informasi, 72% untuk mengirim e-mail, 70% untuk bermain game, 55% mengirim pesan instan, dan 45% untuk mendownload musik. Selain itu sebanyak 44% internet digunakan untuk mencari informasi lowongan pekerjaan atau pendidikan, 40% mencari produk (mengunjungi toko online), 26% untuk membaca berita dan menggunakan chat room sebesar 21 %. Beberapa diantaranya menggunakan internet untuk kegiatan yang kurang baik yaitu usia antara 12-19 tahun adalah yang selalu menggunakan internet (*online*) harian atau mingguan, 21% mengaku internet digunakan untuk menyalin pekerjaan sekolah, 8% mengaku telah di *hack*, 5% telah mengunjungi sebuah situs kencan, 4% mengirimkan pesan / intimidasi bermusuhan (*bullying message*) dan 2% mengunjungi situs perjudian.

Sedangkan internet di Indonesia sendiri, internet mulai berkembang pada awal tahun 90-an. Pada saat itu jaringan internet di Indonesia lebih dikenal dengan paguyuban network, dimana semangat kerja sama, kekeluargaan dan gotong royong sangat terasa diantara para pelakunya. Agak berbeda dengan suasana internet di Indonesia pada perkembangannya kemudian yang terasa lebih komersial dan individual di sebagian aktivitasnya, terutama yang melibatkan perdagangan internet (Zamzuri, 2010).

Berdasarkan dari Data Asosiasi Penyelenggara jasa Internet di Indonesia (APJII), rata-rata pertumbuhan internet di Indonesia mencapai 25% sampai 40% per tahun. Di tahun 2008 pengguna internet di Indonesia mencapai 27 juta. Penggunaan internet di Indonesia dari tahun ke tahun akan semakin membeludak seiring dengan banyaknya akses point internet seperti warung internet (warnet), WIFI di pusat-pusat keramaian, dan bakal tersedia bandwidth internet bagi 40.000 desa.

Menteri komunikasi dan informasi, Tiffatul Sembiring menyatakan “Pengguna internet sekarang 50 juta di seluruh Indonesia. Kita harapkan di 2014 meningkat sampai 80 juta, <http://inet.detik.com/read/2012/08/07/185935/1985641/328/pengguna-internet-indonesia-tembus-80-juta-di-2014>). Dirjen Sumber Daya Perangkat Pos dan Informatika (SDPP) Kemenkominfo Budi Setiawan menerangkan bahwa “Dari 245 juta penduduk Indonesia, pengguna internet di Indonesia mencapai 55 juta orang pada bulan Desember 2011”. Jumlah pengguna internet di Indonesia menguasai Asia sebesar 22,4 persen, setelah Jepang. Indonesia merupakan negara peringkat ketiga di Asia untuk jumlah pengguna internet. Sementara itu berdasarkan penelitian Nielsen, Indonesia juga masuk sebagai pengguna perangkat mobile tertinggi sebanyak 48 persen, diikuti oleh Thailand dan Singapura. Bahkan dari segi usia, lanjutnya, semakin banyak pengguna internet merupakan anak muda yaitu mulai dari usia 15-20 tahun dan 10-14 tahun meningkat signifikan. Indonesia menjadi pangsa pasar terbesar untuk teknologi informasi komunikasi (TIK), sistem operasi, gaming, dan hardware (tablet, PC,

dan laptop). Berdasarkan data Kominfo April 2012, jumlah pengguna jejaring sosial di Indonesia juga besar. Setidaknya tercatat sebanyak 44,6 juta pengguna Facebook dan sebanyak 19,5 juta pengguna Twitter di Indonesia. Indonesia menjadi negara kelima terbesar pengguna Twitter di bawah Inggris dan negara besar lainnya yang ada di seluruh penjuru dunia (<http://tekno.kompas.com/read/xml/2012/11/01/1110452/Pengguna.Internet.di.Indonesia.Capai.55.Juta>).

Secara khusus, usia dikaitkan dengan variasi dalam penggunaan internet dan telah banyak studi yang meneliti tentang perilaku *online behavior* remaja, dikarenakan remaja atau dewasa muda merupakan kelompok yang paling sering mengakses internet dibanding kelompok usia lain (Fox, 2004). dewasa muda memiliki rentang usia antara 18-21 tahun atau biasa disebut remaja akhir, pada golongan ini merupakan kelompok usia dimana tingkat difusi terhadap teknologi informasi tergolong cukup tinggi. Anderson, 2002 (dalam jurnal penelitian ilmu komunikasi, 2009). menyebutkan bahwa dari sekian banyak kalangan yang menggunakan internet sebagian besar dari mereka adalah mahasiswa (*full time college student*).

Manusia sebagai makhluk hidup selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan batiniah maupun lahiriah oleh karena itu untuk mempermudah dalam memenuhi kebutuhan mereka, manusia berupaya untuk menghasilkan hal-hal baru dalam hidupnya sehingga pemikiran manusia akan senantiasa merubah kondisi social. Pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia. Melalui situs jejaring sosial (social

network sites) yang merupakan sebuah web berbasis pelayanan yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profil, melihat list pengguna yang tersedia, serta mengundang atau menerima teman untuk bergabung dalam situs tersebut. Secara teknis internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif.

Pada masyarakat pemukiman kumuh, yang lingkungan sosialnya cenderung buruk, dan sebagian besar masyarakatnya yang gagap teknologi (gaptek), pengaksesan internet mulai dikenalkan kepada mereka dan dilakukan dalam berbagai media dan cara, meskipun jarang yang memiliki komputer pribadi, mereka bisa menggunakan handphone maupun di warung internet (warnet) bahkan sekarang pemasangan hotspot WIFI (wireless fidelity) banyak dijumpai pada warung kopi. Tidak dipungkiri, internet memang membawa begitu banyak kemudahan kepada penggunanya. Beragam akses terhadap informasi dan hiburan dari berbagai penjuru dunia dapat dilakukan melalui satu pintu saja. Internet juga dapat menembus batas dimensi kehidupan penggunanya, waktu, dan bahkan ruang sehingga internet dapat diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Hanya dengan menggunakan fasilitas search engine (situs pencari informasi) seperti google, pengguna dapat menemukan berbagai informasi yang dibutuhkan dengan hanya mengetikkan kata kunci.

Sebagian besar pengguna internet di masyarakat pemukiman kumuh belum bisa memilah mana informasi yang bisa digunakan atau tidak di internet, mereka

cenderung belum bisa memilah mana informasi yang positif dan mana informasi yang negatif saat menggunakan internet. Seperti yang terjadi di pemukiman kumuh di Jakarta, tepatnya di daerah kampung Deret Petogogan, Kebayoran Baru yang belum lama ini telah disediakan hotspot internet gratis oleh gubernur dan wakil gubernur mereka yaitu Jokowi dan Ahok. Pemasangan hotspot tersebut tidak direpson positif oleh warga karena tidak diberi batasan pengguna, mulai dari anak-anak hingga dewasa dapat mengakses internet melalui hotspot tersebut. Salah seorang warga berkomentar “adanya fasilitas hotspot tersebut dapat menyebabkan lingkungan menjadi ramai dan dapat memancing masalah baru seperti polusi asap rokok. Dan apabila tidak dikelola dan diberikan batasan khusus kepada para pengguna anak-anak, fasilitas tersebut dapat disalahgunakan dan membuat masalah baru, selain itu anak-anak jadi lupa waktu dan lingkungan menjadi gak kondusif karena ramai”. <https://id.berita.yahoo.com/hore-ada-fasilitas-hotspot-internet-di-kampung-deret-173327869.html>

Hal tersebut yang dimanfaatkan oleh perusahaan-perusahaan tertentu yang terkait dengan dunia internet yang menjadikan mereka sebagai “pabrik uang” demi keuntungan bisnis mereka. Oleh karena itu perilaku *online* masyarakat selalu dijadikan bahan untuk dikaji, baik oleh pihak pemerintah maupun lembaga-lembaga swasta. Terlihat dari adanya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang disahkan pemerintah pada bulan Maret tahun 2008 yang salah satu butir pasalnya berisi tentang larangan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.

Bahkan di negara seperti Amerika, negara yang menjadi kiblat sejauh mana kemajuan internet dunia, memiliki lembaga riset yang secara khusus meneliti dampak penggunaan internet pada masyarakat yang bernama *Pew Internet And American Life Project*.

Dari berbagai sarana internet di masyarakat pemukiman kumuh, warnet (warung internet) adalah sarana yang diindikasikan memiliki dampak paling negatif. Sebuah berita di harian Surabaya Pagi memberitakan bahwa di warnet seringkali membuka buka situs porno (www.surabayapagi.com). Berita itu didukung oleh beberapa berita lain misalnya, di bulan April 2013 lalu Polisi menangkap 12 remaja yang kedapatan beradegan porno di sebuah warnet di Ponorogo (<http://surabaya.okezone.com/>). Demikian juga di bulan Nopember 2013 yang lalu, Polisi menangkap seorang ibu rumah tangga yang melakukan beberapa kali pencabulan kepada sejumlah anak di Surabaya, dan hal itu dilakukan di warnet-warnet (<http://www.sayangi.com/>).

Namun selain hal-hal negatif yang dapat terjadi ketika membuka internet, banyak juga hal-hal menarik yang disediakan internet. Meliputi pendidikan, informasi, hiburan, komunikasi, dan budaya (Mitchel, Kimberly J : 2003) sehingga dengan adanya internet, masyarakat dapat melakukan aktifitas online yang positif misalnya seperti browsing, aktivitas social networking (situs jaringan pertemanan online), mengunduh (downloading) file video ataupun lagu, berbagi informasi (uploading), bermain game, email, ataupun membuat blog. Furqon (2009: 9) menjelaskan bahwa internet bisa dimanfaatkan oleh orang tua atau dewasa, remaja dan tidak terkecuali anak-anak. sangatlah mudah untuk

mendapatkan akses internet. Ada baiknya jika keluarga, dalam hal ini orang tua, mulai mengenalkan internet kepada anak-anak sehingga tidak akan muncul pengaruh buruk di kemudian hari. Tetapi pada masyarakat kumuh hal tersebut hampir sangat mustahil untuk dilakukan karena terbentur dengan status sosial mereka yang pendapatannya tidak cukup untuk mendapatkan akses internet di rumah dengan cara memasang WIFI atau menggunakan modem.

Alice robin mengungkapkan terdapat sebuah studi mengenai trend aktivitas-aktivitas informasi internet dan telah berhasil mengklasifikasikan aktivitas-aktivitas internet menjadi empat dimensi kepentingan penggunaan internet. Dimensi-dimensi ini adalah informasi (*information utility*), Kesenangan (*leisure/fun activities*), Komunikasi (*communication*), dan Transaksi (*transaction*). Media internet dikalangan remaja mengalami peningkatan dalam penggunaannya, internet pada remaja memiliki kompleksitas penggunaan yang tinggi. Khususnya remaja akhir, mereka membuat keputusan sendiri tentang bagaimana mereka menghabiskan waktu luang mereka, selain itu remaja menggunakan media internet untuk membangun identitas masing masing (Brown, Dykers, White & Steele, 1994) dan untuk mengatur suasana hati (*mood*) serta memungkinannya terhubung pada kelompok (*peers*) nya (Roberts & Christenson, 2001)

Untuk itu, penelitian ini penting untuk dilakukan karena penelitian ini akan menghasilkan suatu informasi atau gambaran tentang perilaku pemanfaatan internet pada masyarakat pemukiman kumuh saat ini. Dan digunakan sebagai kontribusi untuk membuat kebijakan yang mengarahkan secara positif pada

masyarakat pemukiman kumuh dalam menggunakan internet. Dengan demikian upaya-upaya tersebut diharapkan dapat mengurangi efek negatif dan meningkatkan manfaat positif dalam memanfaatkan internet pada masyarakat pemukiman kumuh.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan dalam latar belakang, dimana peneliti ingin mengetahui lebih pasti sebenarnya tentang gambaran pemanfaatan internet pada masyarakat pemukiman kumu yang secara khusus ingin menjawab pertanyaan penelitian berikut:

1. Bagaimanakah intensitas penggunaan internet masyarakat pemukiman kumuh?
2. Bagaimanakah perilaku dan aktivitas pemanfaatan internet yang dilakukan oleh masyarakat pemukiman kumuh?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui intensitas penggunaan internet masyarakat pemukiman kumuh.
2. Untuk mengetahui perilaku dan aktivitas pemanfaatan internet yang dilakukan oleh masyarakat pemukiman kumuh.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini selain berguna bagi perkembangan bidang informasi dan masyarakat, juga berguna antara lain:

1.4.1 Manfaat Akademis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan para peneliti lainnya di bidang Ilmu Informasi dan Perpustakaan khususnya pada pemahaman tentang persepsi masyarakat pemukiman kumuh dalam penggunaan internet. Penelitian ini juga diharapkan dapat menggambarkan motivasi masyarakat untuk penggunaan internet guna menambah informasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman bagi masyarakat pemukiman kumuh atau institusi pendidik sekaligus digunakan sebagai kontribusi untuk membuat kebijakan yang mengarahkan masyarakat pemukiman kumuh ke arah yang positif dalam memanfaatkan internet. Dengan demikian, upaya-upaya tersebut dapat mengurangi dampak negatif dalam pemanfaatan internet.

1.5 Kajian Pustaka

1.5.1 Internet

Internet merupakan singkatan dari *inter networking*. Menurut pendit (2005) yang mengatakan bahwa internet merupakan sekumpulan jaringan komputer milik perusahaan, insitusi, lembaga pemerintah, ataupun penyedia jasa jaringan (internet service provider) yang saling terhubung dimana masing-masing jaringan dikendalikan secara independent. Dalam kata lain, jaringan tersebut bukan merupakan suatu organisasi atau institusi, karena tidak ada satu pihak yang mengatur dan memilikinya.

Lani Sidharta dalam Suhardjo (2001) memberikan penjelasan bahwa walaupun secara fisik internet adalah interkoneksi antarjaringan komputer, namun secara umum internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi. Isi internet adalah informasi, dapat dibayangkan sebagai suatu *database* atau perpustakaan multimedia yang sangat besar dan lengkap. Bahkan Internet dipandang sebagai dunia dalam bentuk lain (maya) karena hampir seluruh aspek kehidupan di dunia nyata ada di internet seperti bisnis, hiburan, olah raga, politik, dan lain sebagainya. Internet menyediakan sejumlah fasilitas yang dapat digunakan oleh pengguna, seperti: WWW(*World Wide Web*), Email (*Electronic Mail*), FTP (*Fill Transfer Protocol*), *Newsgroup*, *mailing list*, *Gropher*, *Chat Group*, dan sebagainya. Menurut Purbo (2004), diantara keseluruhan fasilitas internet tersebut terdapat lima aplikasi standar internet, yaitu: WWW (*World Wide Web*), email,

mailing list, newsgroup, dan FTP (File Transfer Protocol). Adapun kegunaan dari masing-masing fasilitas tersebut adalah sebagai berikut:

- **WWW (World Wide Web)**

WWW merupakan kumpulan koleksi besar tentang berbagai macam dokumentasi yang tersimpan dalam berbagai server di seluruh dunia dan dokumentasi tersebut dikembangkan dalam format hypertext dan hypermedia dengan menggunakan hypertext markup language (HTML) yang memungkinkan terjadinya koneksi (link) yang satu dengan yang lain atau bagian dari dokumen yang satu dengan bagian yang lainnya, baik dalam bentuk teks maupun dalam bentuk visual.

WWW bersifat multimedia karena merupakan kombinasi teks, grafik, foto, audio, animasi, dan video. Dengan demikian WWW pada saat ini merupakan puncak pencapaian yang tidak mungkin dicapai oleh media-media yang tergabung di dalamnya secara sendiri-sendiri.

- **Email (Electronic-Mail)**

Email dalam bahasa indonesia yang berarti surat elektronik merupakan fasilitas yang sederhana, paling mudah penggunaannya dan digunakan secara luas oleh pengguna internet.

Email merupakan fasilitas yang memungkinkan dua orang atau lebih melakukan komunikasi yang bersifat tidak sinkron (*asynchronous communication mode*) atau tidak bersifat Real Time. Tetapi dengan karakteristik tersebut yang menjadikan Email sebagai sarana komunikasi yang murah.

- **Mailing List (milis)**

Mailing list merupakan perluasan penggunaan email, dengan fasilitas tersebut pengguna yang telah memiliki alamat email bisa tergabung dalam suatu kelompok diskusi.

- **FTP (File Transfer Protocol)**

FTP merupakan fasilitas internet yang memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mencari dan mengambil arsip file (downloading file) di suatu server yang terhubung ke internet pada alamat tertentu yang menyediakan berbagai arsip (file) yang memang diizinkan oleh pengguna lain yang membutuhkannya. File tersebut bisa berupa hasil penelitian, artikel-artikel, dan lain-lain. Disamping itu FTP juga digunakan untuk mentransfer file materi situs (homepage) sehingga dapat diakses pengguna dari seluruh penjuru dunia.

- **Newsgroup**

Newsgroup dalam internet adalah fasilitas untuk melakukan komunikasi antara dua orang atau lebih secara serempak dalam pengertian waktu yang sama (*realtime*), dan dengan demikian berarti komunikasi yang dilakukan adalah komunikasi yang sinkron. Bentuk pertemuan ini lazim disebut sebagai konferensi, dan fasilitas yang digunakan bisa sepenuhnya multimedia (*audio visual*) dengan menggunakan fasilitas *video conference*, ataupun teks saja, atau teks dan audio dengan menggunakan fasilitas IRC (*Internet Relay Chat*).

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

1.5.2 Manfaat Dan Dunia Internet Bagi Masyarakat

Setiap kemajuan memang memberikan efek positif dan negatif dan keberadaan internet sama dengan media lain yang memiliki efek tertentu berkaitan dengan penggunaan. Mulai dari kalangan bawah, kalangan menengah, sampai kalangan atas, juga dari anak-anak sampai dewasa, internet sudah merajalela. Tersedianya fasilitas internet yang memudahkan penggunaannya membuat internet semakin banyak yang memakai.

Kemudahan memakai internet sudah terasa saat ini. Tahun-tahun sebelumnya internet sangat jarang yang memakai dan memanfaatkan, hanya

orang-orang tertentu saja yang memakai dan memanfaatkannya, yang memiliki jaringan internet. Harga pemasangan internet yang terlampau mahal membuat masyarakat berpikir ulang untuk memasangnya. Pada masa sekarang. Bandingkan dengan saat ini. Jaringan internet tidak susah untuk ditemui, semakin canggih peralatan teknologi, semakin mudah orang untuk terhubung dengan internet. Mulai dari banyaknya modem, hotspot wifi, warung internet (warnet) yang membuat masyarakat semakin melek terhadap perkembangan teknologi. Menurut Anne Ahira (2012),Berikut ini adalah beberapa manfaat internet bagi masyarakat didalam kehidupannya, antara lain:

- **Sebagai Sumber Informasi**

Internet sebagai sumber informasi tentang hal apapun tentu akan sangat membantu kehidupan masyarakat. Bagi mereka yang bekerja di bidang pendidikan, bidang literasi, atau bidang kesenian, bisa mencar informasi dari internet.

- **Sebagai Alat Bantu Menyelesaikan Pekerjaan**

Keberadaan internet bisa mempermudah atau mempercepat suatu pekerjaan. Misalnya, ada suatu data dari suatu kantor yang harus diserahkan pada kantor lain, penyerahan data tersebut bisa memanfaatkan media elektronis (email) yang tentunya menggunakan internet.

- **Sebagai Jejaring Sosial**

Dalam hal pergaulan, internet juga punya peranan yang sangat besar. Banyaknya forum dan jejaring sosial saat ini yang bisa membantu siapa

saja untuk menambah pergaulan. Hal tersebut juga merupakan salah satu manfaat internet. Manfaat jejaring sosial juga tak hanya menambah pergaulan, tetapi juga mempererat pertemanan dan membuat berlatih dan bersosialisasi lebih baik.

- **Sebagai Media Bisnis**

Masyarakatpun bisa menjalankan sebuah bisnis di internet, bahkan sekarang ini banyak bisnis-bisnis yang off-line beralih ke media online karena jaringan pemasarannya lebih luas. Kelebihan dari bisnis tersebut adalah tidak perlu repot-repot menyewa lahan atau toko untuk berjualan. Hanya harus menyiapkan barang yang akan dijual, mempromosikannya, lalu tinggal menunggu pembeli menghubungi. Masyarakat bisa menjual apa saja melalui internet, mulai dari fashion, makanan, jasa, atau bahkan menjual rumah.

I.5.3 Perilaku Penggunaan Internet Ditinjau dari Teori

Uses and

Gratification

Penggunaan (*uses*) isi media untuk mendapatkan pemenuhan (*gratification*) atas kebutuhan seseorang atau *uses and gratification* merupakan salah satu teori yang sering digunakan dalam studi komunikasi. Teori ini mengemukakan bahwa seorang *audience* memiliki kebutuhan kompleks yang perlu dipenuhi melalui penggunaan berbagai media (Bungin: 2006). Katz,

Gurevitch dan Hazz (Effendy: 2000) mengatakan bahwa ada beberapa alasan pemenuhan kebutuhan pada seseorang yang ingin dipenuhi dalam menggunakan media, yaitu:

- Kebutuhan kognitif (*Cognitive needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan informasi, pengetahuan dan pemahaman. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat atau dorongan-dorongan untuk memahami dan menguasai lingkungan, juga memuaskan rasa penasaran kita dan dorongan untuk menyelidiki kita.
- Kebutuhan afektif (*Affective needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan pengalaman estetika, kesenangan dan pengalaman emosional.
- Kebutuhan integrasi pribadi (*Personal integrative needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan kredibilitas, keyakinan/kepercayaan, stabilitas dan status individu. Kebutuhan ini berasal dari dorongan akan harga diri (*self esteem*).
- Kebutuhan integrasi sosial (*Social integrative needs*), yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan penambahan kontak keluarga, teman dan dunia luar. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk berafiliasi.
- Kebutuhan pelarian (*Escapist needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan keinginan untuk menghindarkan diri dari tekanan, mengurangi ketegangan, mengalihkan perhatian, dan dorongan untuk mencari hiburan. Melihat begitu beragamnya kebutuhan pada diri seseorang dalam menggunakan media maka mengakibatkan timbulnya motif-motif tertentu dalam diri individu, tergantung kebutuhan yang ingin dipenuhi. Gerungan

(1991), memberikan batasan motif sebagai suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak alasan-alasan, atau dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia melakukan sesuatu atau dalam

Teori *uses and gratification* secara tradisional biasanya juga digunakan untuk menjelaskan motif orang-orang menggunakan media, seperti radio, televisi, telepon dan media-media lain yang telah hadir sebagai media baru yang mulai menggeser peranan media-media lama (Valkenburg dan Soeters: 2001). Sebagai media baru, internet, kini mulai dikaji dengan menggunakan teori *uses and gratification*. Seperti yang diungkapkan oleh Ebersole dalam Hardjito (2001), bahwa teori *uses and gratification* merupakan salah satu teori media yang telah berulang kali mampu dan relevan untuk meneliti media baru, laiknya dengan internet. Terbukti, beberapa peneliti telah mengkaji penelitian mengenai motif menggunakan internet dengan menggunakan teori *uses and gratification*. Studi yang dilakukan oleh Ferguson dan Perse dalam Valkenburg dan Soeters (2001: 653) menemukan bahwa hiburan (*entertainment*) merupakan motif yang paling menonjol pada orang dewasa untuk mengunjungi Web, diikuti perintang waktu (*passing time*), informasi sosial (*social information*) dan relaksasi (*relaxation*) secara berurutan. Selain untuk orang dewasa, penelitian motif menggunakan internet pada anak-anak dan remaja juga telah dilakukan. Menurut survei yang dilakukan oleh Valkenburg dan Soeters (2001) terhadap anak-anak Belanda berusia 8 hingga 13 tahun yang memiliki akses internet di rumah, ditemukan bahwa motif yang paling penting menggunakan internet adalah ketertarikan

dengan internet (*affinity with internet*), diikuti informasi (*information*) dan hiburan (*entertainment*). Interaksi sosial *online* (*online social interaction*) dan *offline* (*off-line social interaction*) adalah motif yang paling sedikit.

1.5.3 Perilaku penggunaan internet pada masyarakat di pemukiman kumuh ditinjau dari perkembangan kognitif dan fakta sosial

Emile durkheim (1893) mengatakan bahwa di dalam sebuah masyarakat terdapat suatu cara bertindak yang tetap atau sementara yang memiliki kendala dari luar (*constraint*). Fakta sosial di sebut juga suatu cara bertindak yang umum dalam suatu masyarakat yaitu individu yang bebas dari manifestasi individual.

Durkheim menyajikan contoh-contoh dari fakta sosial yaitu pendidikan anak sejak bayi. Seorang anak diwajibkan makan, minum, tidur pada waktu tertentu, diwajibkan taat dan menjaga ketenangan serta kebersihan, di haruskan tenggang rasa terhadap orang lain, menghormati adat dan kebiasaan. Di sini kita dapat menemukan unsur-unsur yang di kemukakan oleh Durkheim yaitu ada cara bertindak, berpikir dan berperasaan yang bersumber pada suatu kekuatan di luar individu, bersifat memaksa dan mengendalikan individu, dan berada diluar kehendak pribadi individu. Seorang anak yang tidak menaati cara yang diajarkan padanya akan mengalami sanksi dari suatu kekuatan luar misalnya orang tuanya.

Saat ini Internet merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Internet sangat sulit terlepas dari kehidupan baik karena ketergantungan ataupun memang suatu kebiasaan mengakses internet. Hampir semua orang saat ini telah

tergantung atau bahkan cenderung menggunakan internet terutama dalam kehidupan sehari-hari seperti di masyarakat. Begitu juga dengan bekerja, pekerjaanpun juga membutuhkan internet untuk membantu menyelesaikannya seperti adanya jaringan *intranet* yang menghubungkan internet dalam satu tempat, pemantauan pekerjaan, mencari informasi mengenai hal-hal baru di bidang pekerjaan dan sebagainya. Bagi masyarakat di pemukiman kumuh internet dapat digunakan untuk mencari informasi mengenai hal akademik ataupun hal lain yang berhubungan dengan hobi atau kesenangan (*leisure*).

Katz *et al.* dalam Andarwati (2005) menyatakan, alasan menggunakan media antara lain adalah untuk memenuhi kebutuhan kognitif, yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan informasi, pengetahuan, dan pemahaman. Sedangkan Rakhmat (1988 : 80) mengatakan bahwa kognisi merupakan kualitas dan kuantitas pengetahuan yang dimiliki. Dengan menggunakan internet, remaja pada masyarakat di pemukiman kumuh dapat mengakses informasi apapun baik untuk menyelesaikan tugas sekolah, materi pelajaran ataupun yang lainnya. Dengan mengakses internet secara tidak langsung para remaja memperoleh pengetahuan dari internet. Mereka akan terlihat lebih cerdas dengan pengetahuan yang dimilikinya. Dalam menemukan informasi belum tentu informasi tersebut dapat dipahami secara langsung oleh pengguna.

I.5.5 Intensitas Penggunaan Internet

Menurut Horrigan (2000), terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi

internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet.

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

- *Heavy users*, pengguna internet yang menghabiskan waktu lebih dari 40 jam per bulan. Jenis pengguna internet ini adalah salah satu ciri-ciri pengguna internet yang *addicted*.
- *Medium users*, pengguna internet yang menghabiskan waktu antara 10 sampai 40 jam per bulan.
- *Light users*, pengguna internet yang menghabiskan waktu kurang dari 10 jam per bulan.

Terkait dengan intensitas penggunaan internet, penelitian yang dilakukan di negara Kanada yang diadakan oleh *Environics Research Group* (2001) menemukan bahwa waktu yang digunakan untuk mahasiswa yang mengakses internet perpustakaan adalah rata-rata 1-3 jam setiap kali mengakses, sedangkan bagi mahasiswa yang menggunakan internet di sekolah paling sedikitnya selama 1 jam. Di negara Inggris, lamanya waktu berinternet para mahasiswa Inggris justru lebih sedikit dari pada mahasiswa perkotaan di Kanada. Survei yang dilakukan Livingstone, dkk. (2004) menemukan bahwa rata-rata mahasiswa Inggris menghabiskan waktu setiap kali *online* adalah sekitar 30 menit, waktu yang setara

mereka luangkan untuk membaca, dan masih kalah jauh dengan waktu yang mereka gunakan untuk menonton TV (rata-rata lebih dari 3 jam) setiap harinya.

I.5.6 Klasifikasi Kepentingan Penggunaan Internet

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

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

WayneBuente dan Alice Robbin (2008) lebih lanjut juga melakukan studi atau investigasi tentang trend aktivitas-aktivitas informasi internet warga Amerika

antara Maret 2000 hingga Nopember 2004 dengan menggunakan data *crosssectional* dari survei *Pew Internet and American Life Project* dan telah berhasil mengklasifikasikan aktivitas-aktivitas internet menjadi empat dimensi kepentingan penggunaan internet. Dimensi-dimensi ini adalah informasi (*information utility*), kesenangan (*leisure/fun activities*), komunikasi (*communication*), dan transaksi (*transaction*). Menurut Wayne Buente dan Alice Robbin dimensi-dimensi tersebut pantas mendapatkan perhatian yang lebih sebab dimensi-dimensi tersebut merupakan penyebab dari kebanyakan kepentingan penggunaan internet

1.5.7 Dampak Penggunaan Internet Yang Berlebihan

Internet bagaikan mata uang yang mempunyai dua sisi berbeda. Penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari telah memberikan kemudahan dalam berbagai hal tetapi penggunaan internet yang terlalu sering juga dapat menimbulkan hal yang kurang baik untuk diri sendiri dan orang lain. Misalnya penggunaan internet yang berlebihan dapat menghabiskan banyak waktu yang semestinya dapat diluangkan untuk hal-hal lain seperti berkumpul bersama keluarga dan teman.

Penggunaan internet yang berlebihan dapat menimbulkan dampak yang kurang baik. Tim peneliti di Carnegie Mellon University melakukan penelitian dampak pemakaian internet pada kesejahteraan psikologis dan sosial. Hasilnya peneliti menemukan bahwa pemakaian internet yang lebih tinggi berkaitan dengan berkurangnya hubungan dengan anggota keluarga, menurunnya hubungan sosial

di luar keluarga, dan meningkatnya rasa depresi dan kesepian (Severin,2005). Tidak hanya bagi masyarakat secara umum keuntungan dan resiko dalam penggunaan internet diberikan, pengguna internet lainnya seperti pelajar juga tak lepas dari pengaruh dalam penggunaan internet. Dalam pelaksanaan kegiatan akademik di sekolah dimana internet sebagai media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap siswa. Pengaruh tersebut diperoleh secara langsung maupun tidak langsung oleh siswa dalam menggunakan internet seperti plagiat, membuka situs lain yang tidak ada hubungan dengan pelajaran, dan diskusi yang tidak sesuai dengan topic yang sedang dibahas ketika pelajaran sedang berlangsung. Perlu diwaspadai bahwa penggunaan internet tersebut membuka peluang terhadap seorang anak untuk berbuat kecurangan yaitu dengan melakukan plagiat baik untuk menyelesaikan tugas ataupun ketika ujian. Internet membuat lebih mudah untuk *copy* dan *paste* dari pekerjaan lain dalam sebuah website (Jones, 2008). Plagiat dapat dilakukan dengan *mengcopy* dan *paste* seluruh sumber ataupun hanya memparafrase tanpa menyantumkan referensi. Dalam pengujian *online* siswa dapat berbuat curang dengan *mengcopy* ataupun parafrase dari internet, menyimpan jawaban dalam perangkat tersebut bahkan berkomunikasi melalui *instant message* dengan teman untuk bertukar jawaban (Jones,2008). Beberapa faktor dapat mempengaruhi timbulnya resiko dalam penggunaan internet. Livingstone (2005) menyatakan ada beberapa faktor dapat mempengaruhi timbulnya resiko dalam penggunaan internet yaitu faktor demografi (jenis kelamin dan status ekonomi), dan akses terhadap internet.

1.6. Variabel Penelitian

1.6.1 Definisi konseptual

1. Perilaku pemanfaatan internet

Tindakan yang digerakkan atau didorong oleh motif-motif tertentu pada seseorang mulai dari mengenal dan menggunakan internet pertama kalinya hingga memanfaatkan internet yang berkaitan dengan intensitas penggunaan internet dan aktivitas-aktivitas internet yang dilakukan seseorang selama mengakses internet.

1.1 Uses and Gratification

- Lingkungan sosial (social environmental).
 - Demographic karakteristik, hal-hal yang mempengaruhi secara langsung keberadaan suatu masyarakat seperti umur, jenis kelamin, penghasilan, pekerjaan, pendidikan, dan lain sebagainya.
 - Group affiliation
 Program Affiliate adalah suatu kelompok perkongsian keuntungan yang ditawarkan oleh sebuah masyarakat. Affiliate bolehlah dikatakan seperti „broker“ atau orang yang terlibat

didalam perniagaan konvensional yang biasa kita temui, dan biasanya berkaitan dengan status sosial.

➤ Kebutuhan informasi pengguna (individual needs)

- Cognitive needs, merupakan dorongan yang didasari kebutuhan akan tambahan pengetahuan.
- Affective needs, kebutuhan yang berkaitan dengan penguhan pengalaman-pengalaman yang estetik, menyenangkan dan emosional.
- Personal integrative needs, kebutuhan yang berkaitan dengan penguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas dan status individual. Hal-hal tersebut diperoleh dari hasrat akan harga diri.
- *Social integrative needs*, kebutuhan yang berkaitan dengan penguhan kontak dengan keluarga, teman dan dunia. Hal-hal tersebut didasarkan pada hasrat untuk berafiliasi.
- Kebutuhan pelarian (*Escapist needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan keinginan untuk menghindarkan diri dari tekanan, mengurangi ketegangan, mengalihkan perhatian, dan dorongan untuk mencari hiburan. Melihat begitu beragamnya kebutuhan pada diri seseorang dalam menggunakan media maka mengakibatkan timbulnya motif-motif tertentu dalam diri individu, tergantung kebutuhan yang ingin dipenuhi.

2. Masyarakat di pemukiman kumuh

Masyarakat dari kalangan remaja, dewasa dan tua yang berada di pemukiman kumuh sebagai media gratification (function).

- Pengawasan (*Surveillance*): kebutuhan akan informasi kebutuhan akan *surveillance* atau eksplorasi realitas, khalayak mencari informasi tentang dunia sekitarnya.
- Identitas Pribadi atau psikologi individu (*Personal identity and Individual Psychology*): Individu menggunakan isi media untuk memperkuat atau memperkokoh sesuatu yang penting dalam kehidupan situasi khalayak sendiri.
- Hubungan sosial: Fungsi intergrasi dan interaksi sosial mengedepankan hubungan antara audiens dengan lingkungan atau masyarakat di sekitarnya. Melalui media massa, audiens dapat belajar bagaimana sinergi hubungan antara dirinya dalam system sosialnya.
- Pengalihan (*diversion*): kebutuhan akan pelepasan tekanan dan kebutuhan akan hiburan. Khalayak menggunakan media guna mencari hiburan dan terlepas dari tekanan

1.6.2. Definisi Operasional

- **Mengenal dan memanfaatkan internet:**
 - Intensitas penggunaan internet
 - a) Alasan menggunakan internet
 - b) Media yang digunakan dalam memanfaatkan internet
 - c) Aktivitas-aktivitas internet yang dilakukan
 - d) Frekuensi pemanfaatan internet
 - e) Lama setiap kali dalam memanfaatkan sekali membuka internet

1. Uses dan Gratification

- Demographic characteristic
 - a) Tingkat pendidikan masyarakat
- Group Affiliations
 - a) Masyarakat berdasarkan status sosialnya
- Personality
 - a) Jenis Kelamin
 - b) Usia

2. Pemanfaatan

- a) Memanfaatkan internet untuk sebuah informasi

3. Kebutuhan informasi pengguna (Individual needs)

- Kebutuhan kognitif (*Cognitive needs*)
 - a) Ingin memperoleh informasi dari internet.
 - b) Ingin mengetahui berita terbaru di internet.

- Kebutuhan afektif (*Affective needs*)
 - a) Mendapatkan kepuasan melalui informasi yang diperoleh dari internet
 - b) Mendapatkan pengalaman yang tak terduga yang didapat dari internet
- Kebutuhan integrasi pribadi (*Personal integrative needs*)
 - a) Mengetahui kebutuhan dari setiap individu.
- Kebutuhan integrasi sosial (*Social integrative needs*)
 - a) Mendapat bahan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam mengakses internet.
- Kebutuhan pelarian (*Escapist needs*)
 - a) Memperoleh informasi hiburan dari internet
 - b) Masyarakat ingin bersantai dan mengisi waktu luang

4. Media Gratification (*functions*)

- Pengawasan (*Surveillance*)
 - a) Dapat menyelesaikan permasalahan karena memperoleh informasi dari internet
- Pengalihan (*Diversion*)
 - a) Memperoleh hiburan dari internet.
- Identitas Pribadi atau Psikologi Individu (*Personal identity and Individual Psychology*)
 - a) Masyarakat semakin percaya diri dengan mendapatkan informasi dari internet.
 - b) Masyarakat dapat memiliki kerangka berpikir yang realistis
 - c) Memperoleh pengetahuan baru dari internet

- Hubungan Sosial (*Social Relationship*)
 - a) Menggunakan internet sebagai alat untuk berinteraksi dengan orang lain
 - b) Memberikan saran mengenai informasi yang terdapat pada internet

I.7. Metode Dan Prosedur Penelitian

I.7.1 Metode/ Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah tata cara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan (Hasan, 2002 : 21), sedangkan menurut Subagyo, “Metode penelitian merupakan suatu cara atau jalan untuk memperoleh kembali pemecahan terhadap segala permasalahan (Subagyo, 1997 : 2)”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif, yang biasa disebut juga penelitian taksonomi dan dimaksudkan untuk mengeksplorasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial dengan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenan dengan masalah dan unit yang diteliti (faisal, sanapiah. 2005:20).

Menurut Sudjarwo dan Basrowi (2009 : 86), penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data. Jadi ia juga menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasikan. Menurut Hasan (2002 : 13-14), penelitian deskriptif mempelajari situasi-situasi, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan

pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan konsep dan menghimpun fakta, tetapi tidak melakukan pengujian hipotesis. Metode deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan tentang pemanfaatan internet pada masyarakat pemukiman kumuh.

I.7.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dilakukan oleh penulis bertempat di bantaran sungai jagir yang padat penduduk pemukiman kumuh. Karena terdapat hal menarik dimana meskipun sudah disinyalir daerah tersebut merupakan tempat kumuh, namun dekat dengan fasilitas internet seperti warnet (warung internet) dan sarana-sarana umum yang menyediakan fasilitas *hot spot* (internet tanpa kabel) atau *wifi area*. Seperti warung kopi dan taman kota.

I.7.3 Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subyek atau obyek yang menjadi sasaran penelitian (Sudjarwo dan Basrowi, 2009: 255). Populasi dalam penelitian skripsi ini masyarakat pemukiman kumuh mulai dari usia remaja, dewasa, dan usia tua.

I.7.4 Teknik Pengambilan Sample

Sampel adalah sebagian populasi yang dipilih dengan teknik tertentu untuk mewakili populasi (Sudjarwo dan Basrowi, 2009: 254). Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampelnya menggunakan pendapat yang dilakukan oleh Malhotra (2002) dalam Pradani (2008) menyatakan :

“...that the sample could be large enough so that when it is divided in group will have a minimum sample size of 100 or more.”

Dengan pendapat diatas maka dalam penelitian ini akan mengambil jumlah sampel sebanyak 100 responden karena jumlah penduduk pada masyarakat kemukiman kumuh tiap tahunnya semakin meningkat. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono,2011). Pengambilan sampel dengan cara ini memungkinkan generalisasi hasil penelitian dengan kesalahan yang sangat kecil.

I.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006: 151). Kuesioner yang digunakan adalah bersifat semi terbuka yaitu pada kuesioner yang disajikan terdapat pertanyaan yang sudah tersedia berupa alternatif jawaban, responden juga diberikan kesempatan untuk mengemukakan jawabannya. Oleh karena itu dalam penelitian ini agar dapat memperoleh fakta yang sebenarnya akan dilakukan indepth interview (probing) dalam beberapa pertanyaan penting. Kuesioner dibagikan masyarakat pemukiman kumuh yang pernah menggunakan dan memanfaatkan internet.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para informan (Subagyo, 2006: 39). Wawancara dilakukan kepada 5 (lima) orang pengguna yang telah mengisi kuesioner untuk mendapatkan data yang lebih rinci mengenai pemanfaatan internet pada masyarakat pemukiman kumuh.

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang objek penelitian mengenai kondisi yang ada di lapangan serta mengetahui permasalahan yang terjadi di dalam pemanfaatan internet pada masyarakat pemukiman kumuh.

I.8 Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

I.8.1 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data adalah kegiatan lanjutan setelah pengumpulan data dilaksanakan. Pemeriksaan data (*editing*) adalah kegiatan awal yang dilaksanakan setelah peneliti selesai menghimpun data di lapangan. Kegiatan ini menjadi penting karena kenyataannya bahwa data yang terhimpun kadang kala belum memenuhi harapan peneliti, ada diantaranya kurang atau terlewatkan, tumpang tindih, berlebihan bahkan terlupakan. Menurut Sutinah (2005: 93), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tahap editing ini, yakni: lengkapnya pengisian jawaban, kejelasan tulisan, kejelasan makna jawaban, konsistensi/keajekan kesesuaian antar jawaban, relevansi jawaban dan keseragaman kesatuan data. Apabila pada tahap *editing* berbagai hal tersebut tidak mendapat perhatian dan ditemui adanya kuesioner yang tidak lengkap maka peneliti pun berkewajiban memperbaiki kekurangan responden dengan kembali melakukan wawancara kepada responden.

1. Editing

Editing adalah pengecekan atau pengoreksian data yang telah dikumpulkan, karena kemungkinan data yang masuk atau data terkumpul itu tidak logis dan meragukan, tidak sesuai dengan yang dibutuhkan. Tujuan *editing* adalah untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pencatatan di

lapangan dan bersifat koreksi. Kekurangan data atau kesalahan data dapat dilengkapi atau diperbaiki baik dengan pengumpulan data ulang ataupun dengan interpolasi (penyisipan).

2. Coding

Coding adalah pemberian/ pembuatan kode-kode pada tiap-tiap data yang termasuk dalam kategori yang sama. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka/ huruf-huruf yang memberikan petunjuk, atau identitas pada suatu informasi atau data yang akan dianalisis.

3. Tabulating

Tabulating adalah membuat tabel-tabel yang berisikan data yang telah diberi kode, sesuai dengan analisis yang dibutuhkan. Pembuatan tabel dilakukan dengan cara tabulasi langsung karena data langsung dipindahkan dari kuesioner ke kerangka tabel yang telah disiapkan tanpa proses perantara lainnya.

I.8.2 Teknik Analisis Data

Rancangan analisis data dari hasil penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif terhadap data-data yang diperoleh dari hasil kuesioner, data yang diperoleh kemudian diproses menjadi bentuk tulisan yang digunakan untuk memahami permasalahan yang diteliti. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil probing terhadap responden yang digunakan bertujuan untuk mempertajam dan

memperkaya analisis pada akhirnya, penelitian deskriptif ini berupaya untuk memberikan gambaran sistematis atau mendeskripsikan data tentang kenyataan dan karakteristik dari unit penelitian secara aktual dan faktual.

Proses analisa data dilakukan dengan mendeskripsikan dan menjelaskan temuan penelitian di lapangan yang telah disajikan dalam bentuk tabel tunggal dan tabel silang (*cross table*). Hal ini dilakukan sesuai dengan tujuan dari penelitian ini, yang mana ingin menggambarkan fenomena sebenarnya yang terjadi di lapangan. Selain itu, peneliti juga menganalisa sepenuhnya dengan menggunakan interpretasi teoritik, di mana data yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan (kuantitatif maupun kualitatif) dibandingkan atau dikaitkan dengan beberapa teori yang ada, pendapat para ahli, atau temuan dari penelitian sebelumnya.