

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pada era teknologi saat ini hampir semua kalangan masyarakat menggunakan akses internet dalam keseharian mereka. Internet memberikan begitu banyak kemudahan kepadapenggunanya. Beragam akses terhadap informasi dan hiburan dari berbagai penjuru dunia dapat dilakukan dengan mudah. Hal lain yang membuat internet menarik yakni penggunaannya tidak mengenal batas negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor-faktor lain yang biasanya dapat menghambat pertukaran informasi.

Internet dengan potensi yang terdapat di dalamnya, telah mendatangkan banyak manfaat ataupun permasalahan. Dari segi manfaat, internet dapat membantu seseorang mempermudah mendapatkan informasi yang mereka inginkan. Dengan fasilitas *search engine* (situs pencari informasi) pengguna internet dapat menemukan banyak sekali alternatif dan pilihan informasi yang diperlukannya dengan mengetikkan kata kunci di *form* yang disediakan. Namun dari sisi negatifnya internet dapat menimbulkan tindakan kriminalitas (*Cyber Crime*), akses bebas terhadap pornografi bahkan menimbulkan efek ketergantungan bagi pengguna internet.

Kegiatan seseorang dalam mengakses internet bermacam- macam, namun akhir-akhir ini yang masih fenomenal adalah jejaring sosial. Jejaring sosial mungkin merupakan teknologi yang paling menjanjikan dan merengkuh banyak kalangan.

Teknologi ini menyediakan pengiriman pesan, pembuatan blog, media streaming, dan tagging. Salah satu bentuk dari jejaring sosial adalah *Twitter*.

Twitter diakses oleh 29 persen pengguna Internet secara global, diikuti dengan 22.4 persen untuk *MySpace*. *Twitter* juga mengalami peningkatan 566 persen untuk waktu yang dihabiskan user di situs tersebut oleh pengguna di seluruh dunia. Hal yang sama diungkapkan oleh perusahaan pengamat pasar, Hitwise Pty Ltd., situs jejaring sosial tersebut juga sudah dapat diakses melalui *handset user*. Sebanyak seperempat dari surfer di Inggris atau dua juta orang telah mengunjungi situs jejaring sosial, atau naik sekitar 249 persen pada tahun 2012 lalu (Beritanet.com : 2013).

Twitter merupakan sebuah sarana sosial yang membantu masyarakat untuk berkomunikasi secara lebih efisien. Perusahaan ini mengembangkan teknologi yang memudahkan dalam sharing informasi melewati social graph, digital mapping kehidupan real hubungan sosial manusia. Siapapun boleh mendaftar di *Twitter* dan berinteraksi dengan orang-orang yang mereka kenal dalam lingkungan saling percaya

Indonesia sendiri merupakan *user* keempat terbanyak di dunia sebagai pengguna *Twitter*, dalam hal jumlah *user*, *Twitter* memang kalah dari *Facebook* dimana pengguna *Facebook* yang aktif di Indonesia adalah sebanyak 33 juta, tapi sebagian besar pengguna *Facebook* sekarang adalah orang dewasa dengan umur 35-50 tahun, hal ini sangat berbeda dengan *Twitter* dimana pengguna aktif *Twitter* sebanyak 19,5 juta orang dan didominasi oleh remaja berumur antara 14-24 tahun di posisi pertama dan 25-34 tahun di urutan kedua (merdeka.com : 2013).

Internet telah mendatangkan banyak perdebatan. Bagi orang dewasa, mungkin apa saja yang diberikan oleh internet tersebut bukanlah sebuah masalah besar, karena

mereka telah mampu memilih, dan memahami apa yang diberikan di internet, tapi hal tersebut tentu saja berbeda dengan remaja. Tidak seperti orang dewasa yang pada umumnya sudah mampu mem *filter* hal-hal baik ataupun buruk dari internet, para siswa atau remaja sebagai salah satu pengguna internet justru sebaliknya. Selain, belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat, mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial mereka tanpa mempertimbangkan terlebih dulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan berbagai aktivitas di dunia maya. Pola pikir merupakan hal yang juga sangat berpengaruh dalam perilaku remaja, dimana pola pikir akan berkembang sesuai dengan pengalaman hidup yang didapatkan seseorang, seorang remaja akan mempunyai pola pikir yang semakin luas ketika mereka semakin memasuki akhir dari tahapan remaja itu sendiri atau usia dewasa (Syamsu:2004). Hal ini mengindikasikan bahwa siswa yang sekolah menengah pertama akan mempunyai pola pikir yang berbeda dengan siswa yang sudah sekolah menengah akhir, karena kematangan usia mereka sendiri, sehingga pengaruh yang datang dari luar baik positif ataupun negatif akan mempunyai dampak yang berbeda terhadap kedua kelompok remaja tersebut. Menurut Gunarsa (2008) salah satu pengaruh negatif tersebut adalah kenakalan remaja menonton pornografi, yang merupakan dampak dari kesalahan menggunakan internet. Setelah menonton pornografi siswa yang pada umumnya berada pada fase remaja cenderung akan ketagihan untuk menonton video itu lagi, sehingga mereka secara berkala akan menonton video porno dan bisa mempengaruhi daya ingat remaja itu sendiri.

Kasus yang pernah terjadi yaitu di daerah Bukittinggi dimana dua orang menjadi korban pembunuhan setelah berkenalan di jejaring sosial *Facebook*. Pelaku

melakukan pembunuhan setelah dia berkenalan dengan korban, dan mengajak untuk bertemu, tapi setelah bertemu korban tidak pernah kembali lagi kerumah. Pihak kepolisian mengatakan untuk jenazah kedua yang ditemukan Rabu siang (01/05), ditemukan di semak belukar dalam kondisi telah menjadi rangka, sekitar pukul 11.30 WIB di kawasan Lungguak Batu Jorong Koto Gadang, Kecamatan IV Koto, Kabupaten Agam (RRI : 2013).

Kasus lain yang pernah terjadi dan banyak menimpa kaum remaja di situs pertemanan sosial adalah kasus tindakan asusila yang dilakukan terhadap teman perempuannya. Seperti yang terjadi pada salah seorang siswi SMK di Jakarta Timur, ia diperkosa oleh belasan pemuda yang salah satunya ia kenal melalui media sosial *Facebook*(Detik : 2013).

Olehkarena itu, tidak mengherankan jika selama ini perilaku *online* remaja atau siswa selalu dijadikansorotan utama untuk dikaji, baik oleh pihak pemerintah maupun lingkungan akademis. Dalam mengakses internet hal yang paling penting bukanlah jumlah jam yang digunakan oleh siswa atau remaja dalam mengakses internet, melainkan motif siswa tersebut dalam menggunakan internet. Karena motif tersebut yang akan mempengaruhi perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari, seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa masa remaja adalah masa dimana seseorang masih mencari jati diri dan belum mempunyai pegangan hidup, remaja yang masih belum mempunyai pegangan hidup tentu saja memiliki perilaku yang labil dan mudah dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal yang datang dari segala arah,begitupun juga dengan internet yang memberikan informasi-informasi yang tidak bisa diserap dengan baik oleh remaja, sehingga semua yang diberikan oleh

internet secara tidak sengaja akan mereka serap sehingga mempengaruhi kepribadian dan perilaku remaja tersebut.

Terlepas dari pentingnya pemanfaatan internet untuk kepentingan pendidikan ataupun pembelajaran, tidak dapat dipungkiri bahwa kini makin terlihat fenomena yang menunjukkan minat yang tinggi pada kalangan remaja di Indonesia dalam menggunakan internet apalagi setelah munculnya berbagai macam jejaring sosial. Di Indonesia sendiri pengguna internet mencapai 63 juta orang, dari angka tersebut 95% menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial (Kemkominfo : 2014). Hal ini mengindikasikan bahwa pengguna internet di Indonesia lebih banyak mengakses jejaring sosial ketika menggunakan internet. Pada saat sekarang sudah muncul berbagai macam jejaring sosial, setelah kemunculan *Friendster*, *Facebook* dan *Twitter* menjadi fenomena baru yang membuat masyarakat dunia kembali diberikan kemudahan dalam mengakses jejaring sosial. Tidak hanya di warnet atau di rumah (bagi mereka yang memiliki koneksi internet pribadi) saja, tapi juga di sekolah. Salah satunya di kota Batusangkar. Dari hasil pengamatan peneliti di beberapa warnet Batusangkar selama ini, bertandang ke warnet dekat dengan sekolah atau rumah, baik sendiri maupun secara bersama-sama dengan teman-teman sebaya merupakan salah satu aktivitas yang cukup diminati siswa-siswi SMP dan SMA seusai pulang sekolah atau di hari liburan.

Seperti kita ketahui fasilitas internet kini sudah semakin canggih, tidak lagi hanya bisa digunakan untuk e-mail atau *chatting* via mIRC, tapi sudah *Yahoo!*, *Messenger*, *Twitter*, *Facebook*, *YouTube*, bahkan *Online Diary* via blog dan *Game online*. Sehingga motif remaja dalam menggunakan internet tersebut mempengaruhi

bagaimana perilaku remaja dalam kehidupan sehari-hari, karena masa remaja adalah masa dimana individu mudah dipengaruhi, karena pada saat remaja adalah saat pencarian jati diri seseorang (Gunarsa : 2008)

Berdasarkan latar belakang di atas tentang pentingnya penggunaan internet oleh remaja, khususnya dalam jejaring sosial maka disini peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimanakah “**Motif penggunaan *Twitter* pada siswa SMA dan SMPdi Kota Batusangkar**” .

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi masalah pokok dalam penelitian ini adalah :

1. Apa motif penggunaan *Twitter* pada siswa SMP dan SMA di Kota Batusangkar ?
2. Apakah terdapat perbedaan dampak positif dan negatif penggunaan *Twitter* pada siswa SMP dan SMA di Kota Batusangkar ?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui motif penggunaan *Twitter* pada siswa SMA dan SMP di kota Batusangkar.
2. Untuk mengetahui perbedaan dampak positif dan negatif penggunaan *Twitter* terhadap siswa SMP dan SMA di kota Batusangkar

1.4. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kepastakaan yang berguna bagi ilmu komunikasi dan juga dapat dijadikan acuan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut tentang komunikasi khususnya pada bidang perkembangan teknologi komunikasi

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi para remaja dan siswa agar lebih hati-hati dalam menggunakan internet supaya remaja tidak terpengaruh oleh pengaruh negatif internet, dan bisa menjadi masukan bagi orangtua supaya dapat mengetahui perkembangan dunia komunikasi digital supaya orang tua tetap waspada dengan tingkah laku komunikasi anak dan orang tua dapat mencari cara untuk melakukan komunikasi yang lebih efektif di dunia digital dan serba instan.