

PERANAN INTERNET TERHADAP GENERASI MUDA DI DESA TOUNELET KECAMATAN LANGOWAN BARAT

Oleh:

MARCELINO SUMOLANG

Email: ave107acel@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini ingin mengetahui seberapa jauh peran internet terhadap generasi muda di desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat.

Hasil penelitian dengan menggunakan metode deskriptif, menemukan bahwa ternyata internet benar-benar telah menjadi kebutuhan sehari-hari mereka, baik untuk hiburan, pendidikan, maupun untuk memperoleh informasi dan pengetahuan secara global meskipun mereka menyadari bahwa internet tidak hanya memiliki manfaat positif, namun juga dapat membawa dampak negatif bagi kehidupan mereka selaku generasi muda.

Kata kunci: Peranan internet, henerasi muda.

I. PENDAHULUAN

Pada zaman modern seperti saat ini, banyak masyarakat kita sudah tidak asing lagi dengan keberadaan internet mulai dari orang tua, para generasi muda, hingga anak SD pun mengenalnya. Bahkan adanya internet sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat dan kebanyakan sudah menjadi sebagai gaya hidup seseorang. Adanya internet memudahkan kita untuk melakukan komunikasi dengan orang lain. Melalui internet orang dapat melakukan komunikasi dengan seseorang bahkan dengan beberapa komunitas sekaligus. *Chatting online* dengan fasilitas beberapa *room* yang tersedia memungkinkan seseorang dapat berkomunikasi secara bersama, atau melalui beberapa fasilitas *website comunity* (Jejaring Sosial) seperti Friendster, MySpace, Facebook, atau Twitter. Selain itu internet memudahkan seseorang untuk mendapatkan inframasi dengan lebih mudah, bahkan ada beberapa orang yang menggunakan fasilitas internet untuk memasarkan barang produksi mereka. Jadi tidak heran bila banyak orang yang menggunakan internet sebagai bagian kehidupan mereka yang tak terpisahkan.

Namun sayangnya penggunaan internet justru terkadang bergeser kepada hal-hal yang negatif, ini harus menjadi perhatian seluruh komponen masyarakat terutama bagi generasi muda, karena bagaimanapun internet tetap dibuthkan sebagai sarana informasi dan komunikasi yang bersifat global.

Internet dewasa ini merupakan bagian dari media massa dimana fakta menunjukkan bahwa media massa mempunyai peran yang besar dalam kehidupan masyarakat. Media massa mempunyai peranan untuk menyampaikan informasi dari masyarakat yang berada dibelahan dunia yang satu kemasyarakat dari belahan dunia yang lain, selain peranan ini media massa juga mempunyai peranan untuk melakukan tugas pengawasan dalam arti mengawasi kegiatan yang ada dimasyarakat supaya sesuai

dengan standar yang berlaku dimasyarakat, selain fungsinya untuk mendidik dan menghibur.

Fenomena sekarang ini menunjukkan bahwa internet disalahgunakan seperti mengakses situs pornografi. Pornografi merupakan masalah yang membawa dampak cukup besar bagi kelangsungan masa depan generasi muda, demikian juga kecenderungan generasi muda terhadap *game online* maupun *offline*. Games memberikan dampak yang buruk juga jika dimainkan secara berlebihan.

Dampak penggunaan internet baik positif maupun negatif seperti di atas juga merambah generasi muda di Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat. Itulah yang menyebabkan penulis tertarik untuk meneliti fenomena ini dengan menuangkannya ke dalam suatu penelitian dengan judul: "Peranan Internet terhadap Generasi Muda Di Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat."

Bertolak dari apa yang diuraikan tersebut maka penulis menentukan rumusan masalahnya sebagai berikut:

"Bagaimanakah Peranan Internet Pada Generasi Muda Di Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat?"

Dengan memperhatikan latar belakang dan rumusan permasalahan maka tujuan penelitian adalah :

"Untuk mengetahui dan mendeskripsikan Peranan Internet Pada Generasi Muda Di Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat"

II. TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi Massa

Komunikasi merupakan kebutuhan dasar manusia. Sejak lahir dan selama proses kehidupannya, manusia akan selalu terlibat dalam tindakan-tindakan komunikasi. Tindakan komunikasi dapat terjadi dalam berbagai konteks kehidupan manusia, mulai dari kegiatan yang bersifat individual, diantara dua orang atau lebih, kelompok, keluarga, organisasi, dalam konteks publik secara lokal, nasional, regional, dan global atau media massa. Kata atau istilah komunikasi dari bahasa Inggris "*communication*", dari bahasa latin "*communicates*" yang mempunyai arti berbagi atau menjadi milik bersama , komunikasi diartikan sebagai proses *sharing* di antara pihak-pihak yang melakukan aktifitas komunikasi tersebut.

Menurut Hovland, Janis dan Kelley (1953) bahwa Komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak).

Everett M Rogers berpendapat bahwa Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.

Komunikasi massa memiliki ciri yang khas karena proses komunikasi yang berlangsung tidak hanya di antara seseorang atau sekelompok orang saja, namun melibatkan sejumlah besar orang (bersifat massa) dengan melibatkan atau melalui sarana media dalam proses komunikasi yang terjadi.

Bittner Bittner: dalam Rakhmat (2000) berpendapat bahwa Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Jadi sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak, seperti rapat akbar di lapangan luas yang dihadiri oleh ribuan, bahkan puluhan ribu orang, jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan komunikasi massa. Media komunikasi yang termasuk media massa adalah radio siaran, dan televisi- keduanya dikenal sebagai media elektronik, surat kabar dan majalah keduanya disebut dengan media cetak, serta media film. Film sebagai media komunikasi massa adalah film bioskop.

Meletzke memberikan pengertian Komunikasi Massa dengan mengatakan: Komunikasi massa diartikan sebagai setiap bentuk komunikasi yang menyampaikan pernyataan secara terbuka melalui media penyebaran teknis secara tidak langsung dan satu arah pada publik yang tersebar (Rakhmat, 2000).

Komunikasi massa juga memiliki karakteristik tertentu. Karakteristik komunikasi massa ialah:

- a. Komunikasi Massa bersifat umum
Pesan komunikasi yang disampaikan melalui media massa adalah terbuka untuk semua orang. Semua pesan komunikasi dalam lingkungan organisasi yang tertutup, tidak dapat dikatakan sebagai Komunikasi Massa.
- b. Komunikasi Massa bersifat heterogen.
Massa dalam Komunikasi Massa terjadi dari orang-orang yang heterogen yang meliputi penduduk yang bertempat tinggal dalam kondisi yang sangat berbeda, dengan kebudayaan yang beragama, berasal dari berbagai lapisan masyarakat, mempunyai pekerjaan yang berjenis-jenis, maka oleh karena itu mereka berbeda pula dalam kepentingan, standar hidup dan derajat kehormatan, kekuasaan dan pengaruh.
- c. Media Massa menimbulkan keserempakan
Yang dimaksud dengan keserempakan ialah keserempakan kontak dengan sejumlah besar penduduk dalam jarak jauh dari komunikan, dan penduduk tersebut satu sama lainnya berada dalam keadaan terpisah.
- d. Hubungan Komunikator-komunikator bersifat non-pribadi.
Hubungan Komunikator-Komunikator bersifat non-pribadi, karena komunikan yang anonym dicapai oleh orang yang dikenal hanya dalam peranannya yang bersifat umum sebagai komunikator. (Effendy 2003:81)

Internet

Internet adalah jaringan komputer yang menghimpun sumber daya informasi yang sangat luas hingga mampu menjangkau seluruh dunia. Internet adalah suatu jaringan komputer yang sangat besar, terdiri dari jutaan perangkat komputer yang terhubung melalui suatu *protocol* tertentu untuk penukaran informasi antar komputer tersebut. (Shahab, 1998:1).

Internet menyimpan ber-megaton sumber daya informasi digital. Hampir semua informasi yang anda perlukan: grafik, perangkat lunak, buku, catalog perpustakaan, data,

suara, jurnal, laporan berkala, surat kabar, dan arsip. Ada ribuan pangkalan data, arsip dan layanan *online* yang tersedia melalui Internet, yang membuat Internet bagaikan sebuah perpustakaan maya yang berukuran raksasa (LaQuey, 1997:91).

Akbar (2005:10) mengatakan: "Internet adalah sumber informasi, alat komunikasi serta alat hiburan".

Di dalam Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi (2002:231), Internet adalah: "Singkatan dari *Interconnection Networking*, bisa sebagai *a global network of computer networks*. Jaringan komputer berskala internasional yang dapat membuat masing-masing komputer saling berkomunikasi. (Jack Febrian dan Farida Andayani, 2002:231).

Dari beberapa pengertian Internet di atas dapat disimpulkan bahwa Internet merupakan salah satu media pencarian informasi melalui komputer yang dapat menjangkau seluruh dunia.

Peranan

Istilah "peran" kerap diucapkan banyak orang. Sering kita mendengar kata peran dikaitkan dengan posisi atau kedudukan seseorang. Atau "peran" dikaitkan dengan "apa yang dimainkan" oleh seorang aktor dalam suatu drama. Mungkin tak banyak orang tahu, bahwa kata "peran", atau *role* dalam bahasa Inggrisnya, memang diambil dari *dramaturgy* atau seni teater. Dalam seni teater seorang aktor diberi peran yang harus dimainkan sesuai dengan plot-nya, dengan alur ceritanya, dengan lakonnya.

Lebih jelasnya kata "*peran*" atau "*role*" dalam kamus *oxford dictionary* di artikan: *Actor's part; one's task or function* yang berarti aktor; tugas seseorang atau fungsi. Istilah peran dalam "Kamus Besar Bahasa Indonesia" mempunyai arti pemain sandiwara (film), tukang lawak pada permainan makyong, perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat. Pengertian Peranan berasal dari kata peran. Peran memiliki makna yaitu seperangkat tingkah yang diharapkan yang dimiliki oleh yang berkedudukan di masyarakat. Sedangkan peranan adalah bagian dari tugas utama yang harus dilaksanakan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989).

Pengertian peranan menurut W. J. S. Poerwadarminta: Peranan berasal dari kata peran, berarti sesuatu yang menjadi bagian atau memegang pimpinan yang terutama.

Pengertian peranan menurut Soejono Soekanto: Peranan adalah suatu konsep perihal apa yang dapat dilakukan individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat, peranan meliputi norma-norma yang dikembangkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat, peranan dalam arti ini merupakan rangkaian peraturan-peraturan yang membimbing seseorang dalam kehidupan kemasyarakatan.

Generasi Muda

Peranan generasi muda dalam perjalanan suatu bangsa adalah sangat penting, peranan yang sangat menonjol terutama dalam hal menentukan estafet kepemimpinan. Apabila Generasi Muda memiliki kualitas yang memadai maka hampir dipastikan bahwa tidak sulit menemukan figur pemimpin yang diperlukan pada saat dibutuhkan.

Untuk itu telah dinyatakan dalam GBHN 1999-2004 sebagai berikut: mengembangkan iklim yang kondusif bagi generasi muda dalam mengaktualisasikan segenap potensi, bakat dan minat dengan memberikan kesempatan dan

mengorganisasikan dirinya secara lebih bebas dan merdeka sebagai wahana pendewasaan untuk menjadi pemimpin bangsa yang beriman dan bertaqwa, berahlak mulia, patriotis, demokratis, mandiri dan tanggap terhadap aspirasi rakyat.

Berdasarkan rumusan di atas, telah menunjukkan seberapa penting potensi generasi muda dalam upaya mengembangkan, memajukan bangsa didalam perjalanan, terutama dalam menentukan arah pembangunan bangsa ini di masa yang akan datang.

Generasi muda sekarang ini menjadi bahan pembicaraan oleh semua kalangan masyarakat, karena generasi muda adalah generasi penerus bangsa yang nantinya sebagai pemegang nasib bangsa ini, maka generasi mudalah yang menentukan semua apa yang dicita-citakan bangsa dan Negara ini.

Kata "generasi" sebagaimana sering diungkapkan dengan istilah "angkatan" seperti; angkatan 66, angkatan 45, dan lain sebagainya. Pengertian generasi menurut Sartono Kartadiharjo: "ditinjau dari dimensi waktu, semua yang ada pada lokasi sosial itu dapat dipandang sebagai generasi, sedangkan menurut Auguste Comte (Pelopor sosiologi modern): "generasi adalah jangka waktu kehidupan sosial manusia yang didasarkan pada dorongan keterikatan pada pokok-pokok pikiran yang asasi".

Dalam pola pembinaan dan pengembangan generasi muda (Menteri Muda Urusan Generasi muda Jakarta 1982) secara umum generasi muda diartikan sebagai golongan manusia yang berusia muda. Pengertian generasi muda dalam lokakarya tentang generasi muda yang diselenggarakan tanggal 4-7 Oktober 1978, dibedakan dalam beberapa kategori :

- a. Biologi, generasi muda adalah mereka yang berusia 12-15 tahun (remaja) dan 15-30 tahun (generasi muda).
- b. Budaya, generasi muda adalah mereka yang berusia 13-14 tahun.
- c. Angkatan kerja, yang dibuat oleh Depkaner adalah yang berusia 18-22 tahun.
- d. Kepentingan perencanaan pembangunan, yang disebut sebagai sumber daya manusia muda adalah yang berusia 0-18 tahun
- e. Idiologi politik, generasi muda yang menjadi pengganti adalah mereka yang berusia 18-40 tahun.
- f. Lembaga dan lingkungan hidup sosial, generasi muda dibedakan menjadi 3 kategori :
 - Generasi muda, yakni usia 6-8 tahun
 - Mahagenerasi muda, yakni usia 18-25 tahun
 - Pemuda yang berada diluar sekolah / PT berusia 15-30 tahun

Dalam pengertian GBHN 1993 telah dijelaskan menjadi anak, remaja, dan pemuda, sedangkan ditinjau dari segi usia adalah sebagai berikut :

- 1) Usia 0-5 tahun di sebut balita
- 2) Usia 5-12 tahun di sebut anak usia sekolah
- 3) Usia 12-15 tahun di sebut remaja
- 4) Usia 15-30 tahun di sebut pemuda, dan
- 5) Usia 0-30 tahun di sebut generasi muda.

Demikianlah beberapa pengelompokan yang dikatakan usia genensi muda pada umumnya yang dilihat dari berbagai segi. Mengenai persepsi tentang generasi muda sampai sekarang ini belum ada kesepakatan para ahli, namun pada dasarnya ada kesamaan mengenai pengertian generasi muda tersebut, yaitu beralihnya seseorang dari masa kanak-kanak menuju masa remaja atau muda dengan disertai perkembangan fisik

dan non fisik (jasmani, emosi, pola pikirannya dan sebagainya). Jadi generasi muda itu adalah sebagai generasi peralihan. Dan dalam pandangan orang tua belum dewasa generasi muda merupakan generasi penerus bangsa yang harus dipersiapkan dalam mencapai cita-cita bangsa, bila generasi muda telah dipercaya dan mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi dalam memperjuangkan amanah itu maka suatu bangsa tidak akan sia-sia dalam mendidik generasi tersebut, maka dari itu nilai yang dibangun dalam membentuk generasi muda ini adalah untuk menyiapkan penerus bangsa untuk melanjutkan perjuangan para pahlawan.

Dalam pandangan hukum peradilan, manusia berumur 18 tahun sudah dianggap dewasa. Untuk tugas-tugas negara 18 tahun sering diambil sebagai batas dewasa Tetapi dalam menurut hak seperti hak pilih, ada yang mengambil 18 tahun, ada yang mengambil 21 tahun sebagai permulaan dewasa. Dilihat dari segi psikologis dan budaya, maka pematangan pribadi ditentukan pada usia 21 tahun.

Setelah melihat batasan-batasan umur generasi muda yang ditinjau dari segi pengertian di atas, maka untuk mempermudah pengertian kita dalam uraian-uraian selanjutnya mengenai umur generasi muda pada umumnya, khususnya dalam tulisan ini dapat diambil kesimpulan: bahwa Pemerintah Desa Tounalet Kecamatan Langowan Barat, mendefinisikan generasi muda adalah sesuai dengan UU No. 40/2009 tentang Kepemudaan pada bab I, pasal 1, ayat 1; Pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16–30 tahun. Jumlah penduduk diusia ini adalah 661 orang.

Definisi Perilaku

Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2003:114).

Menurut Skinner, seperti yang dikutip oleh Notoatmodjo (2003:113), merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar.

Teori Lawrence Green (1980) mencoba menganalisis perilaku manusia berangkat dari tingkat kesehatan. Bahwa kesehatan seseorang dipengaruhi oleh 2 faktor pokok, yaitu faktor perilaku (*behavior causes*) dan faktor diluar perilaku (*non behavior causes*).

Faktor perilaku ditentukan atau dibentuk oleh :

- a. Faktor predisposisi (*predisposing factor*), yang terwujud dalam pengetahuan, sikap, kepercayaan, keyakinan, nilai-nilai dan sebagainya.
- b. Faktor pendukung (*enabling factor*), yang terwujud dalam lingkungan fisik, tersedia atau tidak tersedianya fasilitas-fasilitas atau sarana-sarana kesehatan, misalnya puskesmas, obat-obatan, alat-alat steril dan sebagainya.
- c. Faktor pendorong (*reinforcing factor*) yang terwujud dalam sikap dan perilaku petugas kesehatan atau petugas lain, yang merupakan kelompok referensi dari perilaku masyarakat.

Perilaku/Tingkah Laku Generasi Muda

Menurut Gunarsa (1999:38) mendefinisikan bahwa: "Perilaku adalah segala sesuatu atau tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai tata/cara yang ada dalam suatu kelompok". Berdasarkan pengertian di atas perilaku itu adalah tindakan-tindakan yang dilakukan oleh generasi muda sesuai dengan nilai-nilai norma ataupun nilai yang ada dalam masyarakat yang sudah ada sebelumnya dalam suatu kelompok sosial masyarakat.

Menurut Kartono (1997:6) menyatakan bahwa: "Perilaku adalah segala aktivitas perbuatan, penampilan diri yang dilakukan manusia dalam kehidupannya".

Anak merupakan salah satu lapisan masyarakat yang merupakan bagian dari generasi muda sebagai penerus cita-cita perjuangan bangsa dan bersumber daya manusia yang memiliki peran strategis dan mempunyai ciri dan sifat yang khusus, serta memerlukan pembinaan dan perlindungan dari orang tua maupun guru dalam rangka menjamin pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental dan, sosial serta perlindungan dari segala kemungkinan yang akan membahayakan mereka.

Sebagai generasi muda yang telah menerima dan memperhatikan didikan dari orang tua maupun guru di sekolah akan dapat berpikir secara dewasa dan berkembang dengan baik terutama bagi generasi muda yang telah dibimbing, dibina dan diarahkan oleh gurunya di sekolah diharapkan dapat perilaku baik sesuai dengan keperibadian generasi muda. Bentuk-bentuk operasional dari perilaku dapat dikelompokkan dalam 3 (tiga) jenis yaitu :

- a. Perilaku dalam bentuk pengetahuan, seperti mengetahui situasi atau rangsangan dari luar
- b. Perilaku adalah sikap, seperti batin terhadap keadaan atau rangsangan dari luar dari subjek.
- c. Perilaku dalam bentuk tindakan yang sudah konkret yang berupa tindakan terhadap situasi atau rangsangan dari luar.

Dari pendapat di atas dapatlah dikatakan bahwa perilaku terjadi karena adanya proses antara pemikiran dan sikap untuk melakukan tindakan yang diinginkan. Menurut Muh. Fawzin (2004:54) perilaku adalah gerak-gerik yang berhubungan dengan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari seperti bekerja, beriman, berpikir dan sebagainya dengan perilaku ini kita akan mengenal seseorang, perilaku terbentuk melalui proses tertentu.

Dari pendapat di atas ternyata bahwa pembentukan perilaku itu senantiasa berlangsung dalam interaksi manusia dengan lingkungan pembentukan dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kecerdasan, dorongan atau minat dan objek serta hasil kebudayaan yang dijadikan sasaran dalam mewujudkan bentuk perilaku. Faktor-faktor tersebut akan dapat terpadu menjadi perilaku yang terbentuk, yang dapat diterima oleh individu itu sendiri dan lingkungannya.

Landasan Teori

Yang menjadi landasan teori dalam penelitian ini adalah Teori *Uses And Gratifications*. Teori ini merupakan pengembangan dari model jarum *Hipodermic*. Teori ini tidak tertarik untuk membicarakan apa yang dilakukan oleh media terhadap khalayaknya, melainkan apa yang dilakukan khalayak terhadap media. Anggota khalayak yang dianggap aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Studi dalam bidang ini

memang lebih memusatkan pada penggunaan (*uses*) media untuk mendapatkan pemenuhan (*gratifications*) atas kebutuhan seseorang (Winarni, 2003).

Dalam teori *Uses And Gratifications* memberikan gambaran jelas bahwa media dapat memberi informasi dan interpretasi tentang masalah-masalah umum, sebagai alat untuk kehidupan sehari-hari dan alat untuk rileks dan sebagai bagian kegiatan sehari-hari.

Model Kegunaan dan gratifikasi dirancang untuk menggambarkan proses penerimaan dalam komunikasi massa dan menjelaskan penggunaan media oleh individu atau kelompok-kelompok individu.

Untuk itu *Uses and Gratifications* dalam kaitannya dengan penelitian ini adalah bagaimana internet dapat dimanfaatkan oleh generasi muda desa Tounelet kecamatan Langowan atau penggunaan media internet sehingga dapat terpenuhi kebutuhan-kebutuhan seperti bertambahnya pengetahuan generasi muda, dapat mengisi waktu lowong, serta informasi dari berbagai daerah bahkan negara-negara lain, sehingga media dalam hal ini Internet dapat memberi peran yang signifikan bagi generasi muda Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Yang Digunakan

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dalam Rahkmat (2007) menjelaskan bahwa metode Deskriptif disini hanya memaparkan situasi atau peristiwa yang terjadi dalam penelitian juga menggambarkan hasil penelitian jadi penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, dan juga tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi tetapi hanya menggambarkan dan medeskripsikan hasil penelitian ini.

Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel penelitian menggunakan variabel tunggal yaitu Peranan Internet Pada Generasi Muda Di Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat secara operasional didefinisikan bagaimana internet yang merupakan bagian dari teknologi komunikasi massa dapat memberikan informasi bagi generasi muda didesa Tounelet Kecamatan Langowan artinya dengan penggunaan internet bagi generasi muda dapat memberi sumbangan positif bagi generasi muda yaitu bertambahnya penegetahuan

Variabel tersebut dapat diukur dengan indikator-Indikator sebagai berikut:

- Frekuensi Penggunaan Internet
- Durasi Penggunaan Internet
- Isi Pesan yaitu Informasi yang didapatkan oleh pengguna
- Bertambahnya Pengetahuan Dengan Menggunakan Internet
- Dampak Internet

Populasi dan Sampel

Yang menjadi populasi adalah seluruh Generasi muda desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat dengan jumlah populasi yaitu 661 berdasarkan pengamatan peneliti, dan data yang diambil dari kantor Desa Tounelet Kecamatan langowan barat. Dimana generasi muda di desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat adalah 661 Generasi Muda. Dan

sampel diambil 10% dari populasi yaitu 66 Generasi Muda Desa Tounalet Kecamatan Langowan Barat dengan teknik pengambilan sampel adalah acak sederhana.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif, yaitu dilakukan dengan meneliti dan mengolah data yang terkumpul menurut tabel frekuensi dan prosentase. Dari data tersebut akan dihitung dalam tabel frekuensi sehingga didapatkan hasil dari setiap kategori yang diteliti. Selanjutnya akan dideskripsikan dalam bentuk kalimat, penjabaran dan penjelasan sebagai kesimpulan terhadap masalah yang diteliti yang dirumuskan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana : P = Prosentase
F = Frekuensi
N = Jumlah Sampel

IV. ANALISIS DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Identitas Responden

Identitas responden hanya melihat dominasi pengguna dan jenis pekerjaan dari responden yang menjadi sampel penelitian sebagai berikut :

Tabel 1
Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Jenis Pekerjaan	F	%
Pelajar	25	38
PNS	18	27
Wiraswasta	23	35
Jumlah	66	100

Sumber : Data Olahan, 2013

Data Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa karakter responden sebagai pelajar berjumlah 25 orang (38%), dari PNS berjumlah 18 orang (27%), dan wiraswasta berjumlah 23 orang (35%). Dari Tabel 1 memperlihatkan bahwa di Desa Tounalet Kecamatan Langowan Barat responden yang menggunakan internet didominasi oleh pelajar, kemudian diikuti oleh wiraswasta dan PNS.

Deskripsi Tentang Peranan Internet terhadap Generasi Muda Di Desa Tounalet

Dalam penelitian ini tentang peranan internet pada generasi muda di Desa Tounalet Kecamatan Langowan Barat, penulis ingin mencari tahu sejauh mana peranan internet pada generasi muda di Desa Tounalet Kecamatan Langowan Barat. Setelah

penulis mengadakan penelitian kepada responden yang berjumlah 66 generasi muda maka dapat diuraikan hasil penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 2
Data Responden berdasarkan Frekuensi Menggunakan Internet
Dalam Satu Minggu

Jawaban Responden	F	%
Jarang (Satu Kali)	4	6
Sering (Lima Kali)	12	18
Sangat Sering (Lebih Dari Lima Kali)	50	76
Jumlah	66	100

Sumber : Data Olahan, 2013

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa, responden yang menjawab sangat sering menggunakan internet berjumlah 50 orang (76%), responden menyatakan frekuensi menggunakan internet lebih dari lima kali atau sangat sering dengan alasan mereka menggunakan internet karena berkaitan dengan pekerjaan kantor, mencari dan mengerjakan tugas-tugas sekolah dan perkuliahan, dan ada juga yang hanya mengisi waktu luang dan mencari hiburan. Kemudian responden yang menjawab sering menggunakan internet berjumlah 12 orang (18%), responden menyatakan rata-rata menggunakan internet hanya lima kali atau dalam katagorinya sering dalam satu minggu. Dan responden yang menjawab jarang berjumlah 4 orang (6%), responden menyatakan bahwa menggunakan internet jarang atau hanya satu kali dalam satu minggu dengan alasan karena letak warung internet (warnet) yang jauh dari tempat tinggal mereka. Ada juga responden yang menyatakan menggunakan internet kalau ada keperluan penting saja dan kalau memiliki kelebihan uang.

Data dari Tabel 2 dapat disimpulkan, ternyata kebanyakan dari responden sangat sering menggunakan internet hal ini terlihat dengan 76 % responden yang menyatakan menggunakan internet sangat sering atau lebih dari lima kali dalam satu minggu, ini dapat diindikasikan bahwa internet sangat dibutuhkan oleh responden sehingga setiap ada waktu luang mereka menggunakan internet.

Tabel 3
Data Responden Berdasarkan Penggunaan Internet Melalui Telepon Selular,
Laptop/Komputer, dan Gabungan Keduanya

Jawaban Responden	F	%
Telepon Selular	9	14
Laptop/Komputer	18	27
Gabungan Kedua-duanya	39	59
Jumlah	66	100

Sumber : Data Olahan, 2013

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa responden menjawab menggunakan internet melalui telepon selular berjumlah 9 orang (14%), responden menyatakan dengan alasan karena menggunakan internet melalui telepon selular sangat praktis dan bisa digunakan dimana saja. Kemudian responden menjawab menggunakan internet melalui laptop/komputer berjumlah 18 orang (27%), responden menyatakan dengan alasan karena menggunakan internet melalui telepon selular terlalu praktis (layar kecil) sehingga tidak bisa membuka atau menggunakan situs-situs tertentu. Kemudian responden menjawab menggunakan internet melalui gabungan kedua-duanya berjumlah 39 orang (59%), yaitu telepon selular, Laptop/Komputer.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ternyata dalam menggunakan internet responden lebih memilih menggunakan kedua sarana tersebut, ini dinyatakan dengan jawaban responden 39 orang (59%) membenarkan hal tersebut, alasan responden mengatakan demikian karena dengan menggunakan kedua sarana yaitu telepon selular dan Laptop/Komputer dalam penggunaan internet, responden menyesuaikan tempat atau lokasi dalam menggunakan internet, situs-situs yang akan dikunjungi, dan sarana prasarana yang tersedia.

Tabel 4
Data Responden berdasarkan Penggunaan Internet
Sebagai Media

Jawaban Responden	F	%
Media Hiburan	2	3
Media Pendidikan	20	30
Media Informasi dan Pengetahuan Umum	10	15
Gabungan Ketiganya	34	52
Jumlah	66	100

Sumber : Data Olahan, 2013

Data Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa responden menjawab menggunakan internet dari gabungan ketiganya sebagai media hiburan, media pendidikan, dan media informasi/pengetahuan umum berjumlah 34 orang (52%), alasan responden memilih menggunakan internet dari gabungan ketiganya karena responden dengan ini memaksimalkan pemakaian internet dari apa saja fasilitas yang telah disediakan internet. Kemudian responden menjawab menggunakan internet sebagai sumber informasi dan pengetahuan umum berjumlah 10 orang (15%). Responden menjawab menggunakan internet sebagai media pendidikan berjumlah 20 orang (30%) alasannya responden hanya menggunakan internet sebagai alat untuk membuat tugas atau mencari bahan-bahan informasi yang berkaitan dengan pendidikan responden. Dan responden menjawab menggunakan internet sebagai hiburan dan untuk mengisi waktu luang saja berjumlah 2 orang (3%).

Kesimpulannya bahwa, ternyata responden menggunakan internet dari gabungan ketiganya sebagai media hiburan, media pendidikan, dan media informasi/pengetahuan

umum sangat diperlukan oleh responden, ini terlihat dengan jawaban 34 orang (52%) responden membenarkan hal tersebut.

Tabel 5
Data Responden Berdasarkan Jejaring Sosial Yang Dipakai,
Dalam Menggunakan Internet

Jawaban Responden	F	%
Akun Facebook	22	33
Akun Twitter	9	14
Kedua-duannya	35	53
Jumlah	66	100

Sumber : Data Olahan, 2013

Data Tabel 5 menunjukkan bahwa responden menjawab jejaring sosial yang dipakai dalam menggunakan internet yaitu akun Facebook berjumlah 22 orang (33%), alasannya karena akun Facebook mereka gunakan untuk pergaulan dengan teman-teman baik, teman lama ataupun teman baru di seluruh dunia, alasan lain juga dengan membuka akun Facebook mereka dapat mengetahui status dari teman-teman pengguna akun Facebook yang lain serta lebih banyak teman-teman yang menggunakan jejaring sosial lebih memilih menggunakan akun Facebook. Responden menjawab jejaring sosial yang mereka gunakan ialah akun Twitter berjumlah 9 orang (14%), alasannya karena lebih banyak publik figur yang lebih memilih menggunakan akun Twitter sehingga responden ingin mengetahui informasinya. Selanjutnya responden menjawab menggunakan jejaring sosial kedua-duanya yaitu akun Facebook dan akun Twitter berjumlah 35 orang (53), alasannya dengan menggunakan kedua jejaring sosial tersebut mereka akan lebih banyak mendapatkan informasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ternyata dalam menggunakan jejaring sosial responden lebih memilih menggunakan kedua akun tersebut yaitu akun Facebook dan Twitter, ini dinyatakan dengan jawaban 35 orang (53%) responden mengatakan hal tersebut dengan alasan karena menggunakan kedua jejaring sosial tersebut yaitu akun Facebook dan akun Twitter responden akan lebih banyak mendapatkan informasi.

Dari penelitian ini juga diperoleh pendapat dari responden tentang baik tidaknya mengunjungi situs-situs porno dan ternyata semuanya (66 responden atau 100%) mengetahui dan menjawab bahwa mengunjungi situs porno tidak baik.

Tabel 6
Data Responden Berdasarkan Menggunakan Game Online,
Dalam Menggunakan Internet

Jawaban Responden	F	%
Ya	25	38
Kadang-Kadang	22	33

Tidak	19	29
Jumlah	66	100

Sumber : Data Olahan, 2013

Tabel 6 menunjukkan bahwa responden menjawab menggunakan *game online* dalam menggunakan internet berjumlah 25 orang (38%), alasannya karena begitu banyak waktu luang yang tersedia bagi responden sehingga dalam mengisi waktu luang tersebut responden menggunakannya, selanjutnya beberapa responden juga menyatakan menggunakan *Game Online* karena disebabkan oleh pergaulan dengan teman-teman. Kemudian responden menjawab kadang-kadang menggunakan *game online* dalam menggunakan internet berjumlah 22 orang (33%), dan responden menyatakan tidak menggunakan *game online* dalam menggunakan internet berjumlah 19 orang (29%), alasannya karena menggunakan *game online* hanya membuang-buang waktu saja dan tidak ada manfaatnya.

Tabel 7
Data Responden berdasarkan Manfaat Internet Dari Berbagai Segi

Jawaban Responden	F	%
Dari Segi Pendidikan	20	30
Dari Segi Etika Dan Moral	2	3
Dari Segi Pergaulan	10	15
Gabungan Ketiganya	34	52
Jumlah	66	100

Sumber : Data Olahan, 2013

Data Tabel 7 menunjukkan bahwa responden menjawab manfaat internet dari gabungan ketiganya: segi pendidikan, segi etika dan moral, dan segi pergaulan berjumlah 34 orang (52%). Responden juga menjawab manfaat internet dari segi pendidikan berjumlah 20 orang (30%). Responden menjawab manfaat internet dari segi pergaulan berjumlah 10 orang (15%), dan responden menyatakan manfaat internet dari segi etika dan moral berjumlah 2 orang (3%).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ternyata manfaat internet baik segi pendidikan, segi etika dan moral, dan segi pergaulan sangat bermanfaat bagi responden, ini terlihat dengan jumlah 52 % responden menyatakannya demikian, hal ini mengindikasikan begitu banyak manfaat dari internet bagi responden.

Tabel 8
Data Responden Berdasarkan Dampak Yang Didapat, Dalam Menggunakan Internet

Jawaban Responden	F	%
Dampak Positif	61	92

Dampak Negatif	5	8
Jumlah	66	100

Sumber : Data Olahan, 2013

Tabel 8 menunjukkan bahwa responden menjawab internet dapat memberi dampak positif berjumlah 61 orang (92%), alasannya karena Internet dapat menambah pengetahuan, pendidikan dan informasi dari segi moral, etika dan pergaulan yang lebih luas, dan responden menjawab internet dapat memberi dampak negatif berjumlah 5 orang (8%).

Kesimpulan dari Tabel 14 bahwa dalam menggunakan Internet ternyata dapat memberi dampak positif bagi responden, hal ini ditunjukkan dengan jumlah 92 % responden menyatakannya hal tersebut. Namun internet juga dapat membawa dampak negatif meskipun yang menjawab demikian hanya 5 orang (8%).

Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa Internet sangat berperan pada Generasi Muda di Desa Tounalet Kecamatan Langowan Barat, Karena seperti dalam hasil penelitian yang sudah diuraikan dalam table-tabel yang ada, disitu dapat dilihat bahwa responden mengandalkan Internet pada beberapa efektivitas sehari-hari, kebutuhan informasi, berkomunikasi, dan lain sebagainya. Setelah peneliti mengadakan penelitian terhadap generasi muda di Desa Tounalet Kecamatan Langowan Barat yang berjumlah 66 orang, maka dapat diuraikan hasil penelitiannya sebagai berikut:

Dari karakteristik pekerjaan memperlihatkan bahwa di Desa Tounalet Kecamatan Langowan Barat responden yang menggunakan internet didominasi oleh pelajar, kemudian diikuti oleh wiraswasta dan PNS. Kebanyakan dari responden sangat sering menggunakan internet hal ini terlihat dengan 76 % responden yang menyatakan menggunakan internet sangat sering atau lebih dari lima kali dalam satu minggu, ini dapat diindikasikan bahwa internet sangat dibutuhkan oleh responden.

Berdasarkan frekuensi penggunaan internet dapat disimpulkan, ternyata kebanyakan dari responden sangat sering menggunakan internet hal ini terlihat dengan 76 % responden yang menyatakan menggunakan internet sangat sering atau lebih dari lima kali dalam satu minggu, selanjutnya durasi dalam menggunakan internet dalam sekali pemakaian responden menyatakan di atas 60 menit, hal ini mengindikasikan responden banyak menggunakan waktunya untuk menggunakan internet. ini dapat diindikasikan bahwa internet sangat dibutuhkan oleh responden sehingga setiap ada waktu luang mereka menggunakannya.

Sarana yang digunakan para responden dalam berinternet ialah *laptop* dan telepon seluler. Selanjutnya ternyata bahwa responden lebih mengutamakan internet untuk tiga hal, sebagai media hiburan, media pendidikan, dan media informasi/pengetahuan umum.

Selanjutnya tanggapan terhadap situs porno dalam menggunakan internet tidak baik berjumlah 66 orang (100%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa responden memang menyadari bahwa situs porno dapat berdampak negatif bagi responden sehingga mereka tidak tertarik untuk menelusuri. Lain tanggapannya dalam penggunaan *game online* responden yang berjumlah 25 orang (38%) lebih memanfaatkan fasilitas internet

tersebut, alasannya karena dalam mengisi waktu luang tersebut responden menggunakannya, selanjutnya beberapa responden juga menyatakan menggunakan *Game Online* karena disebabkan oleh pergaulan dengan teman-teman. Hal ini mengindikasikan bahwa menggunakan *Game Online* dalam menggunakan internet sangat diperlukan oleh responden.

Data responden berdasarkan manfaat internet dari berbagai segi yaitu segi pendidikan, segi etika dan moral, dan segi pergaulan sangat bermanfaat bagi responden, ini terlihat dengan jumlah 52 % responden menyatakannya demikian, hal ini mengindikasikan begitu banyak manfaat dari internet bagi responden. Selanjutnya responden mengakui bahwa internet dapat membawa dampak positif maupun negatif. .

Dikaitkan dengan teori *Uses And Gratifications*, memberikan gambaran jelas bahwa media dapat memberikan informasi dan interpretasi tentang masalah-masalah umum dalam masyarakat lebih khusus pada Generasi Muda di Desa Tounelet, sebagai alat untuk kehidupan sehari-hari, dan alat untuk rileks sebagai bagian kegiatan sehari-hari.

Uses and Gratifikations dalam kaitannya dengan penelitian ini adalah bagaimana internet dapat dimanfaatkan oleh generasi muda Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat sebagai bentuk pemenuan kebutuhan-kebutuhan untuk menambah pengetahuan wawasan generasi muda, dapat mengisi waktu luang, serta kebutuhan informasi dari berbagai daerah bahkan dari negara-negara lain yang cepat didapat, sehingga media dalam hal ini Internet dapat memberi manfaat dan peran yang signifikan bagi mereka.

V. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa Internet sangat berperan terhadap Generasi Muda di Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat. Internet dapat berperan baik secara positif maupun negatif terhadap kehidupan generasi muda Desa Tounelet.

Saran

Berdasarkan Kesimpulan yang dikemukakan diatas dengan mengacu pada hasil penelitian, maka disarankan :

Untuk hal yang positif, maka dianjurkan bagi generasi muda di Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat untuk menggunakan Internet, karena dapat bermanfaat menambah informasi dan pengetahuan bagi mereka..

Sebaiknya Generasi muda dalam penggunaan internet agar tetap selektif dalam memilih situs-situs internet, dan dianjurkan bagi Generasi Muda agar bisa memaksimalkan manfaat situs dan akun yang tersedia di internet untk hal-hal yang bermanfaat bagi masa depan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Ali, 2005, **Menguasai Internet Plus Pembuatan Web**, M2S, Bandung
- Cangara Hafied, 2008, **Pengantar Ilmu Komunikasi**, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Darmastuti Rini, 2012, **Media Relations Konsep Strategi & Aplikasi**, Penerbit Andi Yogyakarta
- Daljoeni, N, 1974, **Pemuda dan Perubahan Sosial**, LP3ES, Jakarta
- Djalaludin Rakhmat, 2000, **Psikologi Komunikasi**, PT Remaja Rosda Karya, Bandung
- Dodd Annabel Z, 2002, **Panduan Pokok Untuk Telekomunikasi**, Andy, Yogyakarta
- Effendy, Onong, 1989, **Dimensi-Dimensi Komunikasi**, Remaja Rosdakarya, Bandung
- Fajar Marhaeni, 2009, **Ilmu Komunikasi Teori & Praktek**, Graha Ilmu, Yogyakarta
- Febrian Jack dan Farida Andayani, 2002, **Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi**, Informatikia, Bandung
- LaQuey Tracy, 1997, **Sahabat Internet**, ITB, Bandung
- Nurudin, 2007, **Pengantar Komunikasi Massa**, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Poerwadarminta, WJS, 1984. **Kamus Umum Bahasa Indonesia**, Balai Pustaka, Jakarta
- Soejono Soekamto, 1982, **Sosiologi Suatu Pengantar**, hal. 238, Rajawali Press, Jakarta
- Shahab Alwi, 1998, **Internet Bagi Profesi Kedokteran**, EGC, Jakarta
- Sendjaja Djuasa, 1993, **Pengantar Komunikasi**, Universitas Terbuka, Jakarta
- _____, 2007, **Metode Penelitian Komunikasi**, Remaja Rosdakarya, Bandung
- Mc Quail, 1989, **Teori Komunikasi Massa**, Gramedia, Jakarta
- W.J.S. Poerwadarminta, 1985, **Kamus Bahasa Indonesia**, hal. 735,PN. Balai Pustaka, Jakarta
- Winarni, 2003, **Komunikasi Suatu Pengantar**, UMM Press , Malang