

PROFIL PENGGUNA JASA WARNET DI PEKANBARU

Oleh:

YURIKA ANDINI PUTRI

Email : uraiky_moet@yahoo.com

Pembimbing : Drs. H. M. Razif

Bibliografi : 1 Jurnal, 20 Buku, 3 Situs Internet

Jurusan Sosiologi – Prodi Sosiologi-Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau

Kampus Bina Widya Jl. H.R Soebrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru
28293-Telp/fax 0761-63277

ABSTRACT

This study describes the Service Internet Cafe User Profile in Pekanbaru. Motivated by the phenomenon of the rapid development of internet cafe in Pekanbaru, both of which only have one function, such as Game Center, as well as the proper functioning of all the sites to be visited by the user. In Pekanbaru registered 119 figuring that spread across the city, including in the area of Jalan taka Hrapan Kingdom. In this area, there are about 20 figuring that operated 24 hours.

The shape of this research is qualitative, which describes the overall profile of the Internet service users. Accidental sampling is a technique of data collection to be 5 levels of education as a population. Of all the population is, in each take 2 people from each grade.

From the obtained results of this study indicate that male users are more and more often to use the cafe as a place to relieve their boredom compared with female users. Age and education levels are also strongly associated with what sites they use or visit when surfing. Online Games Couter Stike, social, media, Search Engine, Wiki, Media Sharing, News and Information Portal, Blogs, Forums and Online Store are 9 sites most preferred Internet service users.

Keywords: *Service Internet Cafe , User Profile*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dunia teknologi dan informasi dewasa ini semakin canggih dan tanpa batas, sehingga kini orang dapat berkomunikasi dimana saja, kapan saja, dan kemana saja dengan sangat cepat. Adapun salah satu media informasi yang menggunakan teknologi canggih yaitu internet. Internet ialah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian. Rangkaian pusat yang membentuk internet diawali pada tahun 1969 sebagai ARPANET, yang

dibangun oleh ARPA (United States Department of Defense Advanced Research Project Agency).

Fasilitas ini memungkinkan setiap orang mencari informasi yang dibutuhkan dan diinginkan, berkomunikasi dengan orang lain baik secara lisan maupun tulisan, melakukan transaksi-transaksi bisnis yang zaman sekarang banyak diterapkan oleh para pelaku bisnis, politikus, dan hampir semua kalangan masyarakat dan rumah tangga hampir selama 24 jam tanpa batas waktu.

Teknologi informasi ini telah membuka dunia baru, interaksi baru, *market place* baru, dan sebuah jaringan bisnis tanpa batas. Perkembangan teknologi ini disebut internet, yang memiliki kemampuan mengubah pola interaksi masyarakat, seperti interaksi bisnis, ekonomi, sosial, dan budaya. Internet telah memberikan kontribusi yang besar bagi masyarakat, perusahaan / industri dan pemerintah. Internet mapu menunjang aktivitas perusahaan agar lebih efektif dan efisien. Peran utamanya sebagai sarana komunikasi, publikasi serta sarana untuk melakukan transaksi jual beli dengan badan usaha lainnya maupun informasi mengenai badan usaha lainnya dan semua data yang mampu untuk mendukung kepentingan perusahaan dan lembaga tersebut.

Dalam peradaban yang semakin modern ini, semakin banyak pula yang membutuhkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Perkembangan teknologi telepon, telepon seluler yang dikombinasikan dengan perkembangan komputer ini, telah menjadi suatu kebutuhan manusia saat ini. sehingga komunikasi tidak lagi terbatas pada single mediaberupa audio belaka melainkan telah melalui multimedia yang memadukan pengiriman suara dan gambar sekaligus. Teknologi inilah yang berbasis komputer akhirnya melahirkan produk komunikasi dan informasi masyarakat yakni teknologi internet (antar jaringan).

Teknologi yang diusung internet merupakan teknologi yang cukup maju, namun mempunyai banyak keuntungan dan kemampuan yang efektif dan efisien dibandingkan dengan sarana informasi lainnya. Internet dapat menyajikan informasi visual bahkan sampai kepada audio visual, dengan harga relatif murah dan dan lebih cepat, bahkan kemanapun memakai tarif harga yang sama, yaitu biaya pulsa lokal bahkan harus keseluruh dunia. Disamping dapat melakukan tranfer data dalam bentuk tulisan, gambar bahkan

gambar bergerak, dalam hitungan detik dan keseluruh dunia dengan biaya lokal dan untuk aksesnya kapan saja dimana saja. Internet sebagai media informasi dan rekreasi, saat ini memiliki pengguna yang semakin meningkat. Perkiraan resmi dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) terhadap jumlah pengguna internet untuk tahun 2014 menunjukkan bahwa kenaikan jumlah pengguna akan mencapai 107 juta pengguna (<http://www.apjii.or.id>).

Keberadaan warnet di Pekanbaru memberi kesempatan orang dengan ekonomi menengah kebawah untuk dapat mengakses internet. Perekonomian yang lemah menyebabkan beberapa orang tidak memiliki komputer dan media akses internet sendiri yang memaksa mereka mencari warung internet untuk mengakses. Meningkatnya dinamika masyarakat Pekanbaru dalam menggunakan jasa warung internet untuk berbagai bentuk kebutuhan maka bisnis ini semakin berkembang begitu pesat dan persaingannya semakin ketat.

Meningkatnya jumlah warnet dari tahun ke tahun, juga disebabkan oleh pengunjung atau penggunanya yang semakin bertambah, meski belum dapat dipastikan secara gamblang berapa jumlah pengunjungnya sampai saat ini. jika kita amati dengan lebih jeli lagi, saat ini saja ada sekitar 200 lebih warnet yang ada di Pekanbaru, dari jumlah itu yang baru terdaftar resmi sudah 119 warnet, dan sementara ini yang datanya telah diinput sebanyak 79 warnet (ASOSIASI WARNET PEKANBARU). Seperti warnet warnet yang ada diwilayah Jalan Imam Munandar atau biasa disebut warga Pekanbaru dengan Jalan Harapan Raya misalnya, banyak dari warnet warnet ini yang berada dalam satu lokasi yang berdekatan.

Ada sekitar 20 warnet di wilayah ini, baik yang ada di sepanjang Jalan Harapan Raya saja, maupun yang masuk ke area

perumahan atau sarana pendidikan. Di setiap warnet ini terdapat sekitar 15 sampai 40 PC, yang dapat digunakan 4-6 orang perhari pertable di jam sekolah dan 6-10 orang di jam ramai, seperti saat paket begadang dijalankan mulai pukul 23.00 malam hingga 6 pagi, membuat para pengguna menjadi lebih mudah untuk memilih posisi PC yang nyaman bagi mereka. Warung internet atau warnet dengan berbagai fasilitas yang mumpuni seperti bilik yang lebar, PC yang terkoneksi dengan baik dan bisa dikatakan cepat dalam memproses data yang dibutuhkan, volume speaker yang menambah semangat saat bermain serta biaya penggunaan internet yang bersistem paket juga menjadi daya tarik tersendiri bagi mereka pengguna jasa ini, terutama siswa sekolah yang berada di sekitar warnet.

Pengguna jasa internet pada umumnya lebih menyukai harga murah yang di berikan dari berbagai provier penyedia layanan jasa internet, tetapi lainhalnya dengan pengguna warnet (warung internet) konsumen lebih mengutamakan kualitas dan kenyamanan dalam berinternet. Tidak jarang warnet yang menyediakan fasilitas yang lebih untuk memuaskan konsumennya agar dapat berlama-lama di tempat mereka dengan cara menyediakan makanan dan minuman didalam warnet (warung internet) tersebut.

Konsumen juga lebih tertarik dengan fasilitas harga yang diberikan oleh warnet, mereka mencari harga yang lebih terjangkau dan koneksi yang baik. Meski sudah ditempel beberapa aturan yang cukup mengikat. Tetap saja tidak semua konsumen warnet menggunakan jasa internet di warung internet dengan baik, masih banyak yang menyalah gunakan fasilitas warnet pada umumnya, khususnya untuk pengguna laki laki yang sangat menggilai game online. Tidak jarang perilaku konsumen banyak yang melanggar aturan, seperti memperlambat billing (Harga Sewa), memanipulasi bandwidth

yang di sediakan, hingga melakukan penipuan bahkan masih menggunakan seragam sekolah mereka serta bolos saat berkunjung ke warnet warnet tersebut.

Dari berbagai konsumen yang saya ketahui termasuk saya sendiri, konsumen pengguna warnet pada umumnya lebih banyak di gunakan untuk bermain game ketimbang browsing, bahkan ada yang bermain game ini hingga 2 samapai 4 jam untuk sekali bermain. Oleh karena itu banyak konsumen pengguna internet yang memilih warnet yang menyediakan 2 (dua) jasa, yaitu menyediakan fasilitas browser dan permainan game on-line. Dengan cara ini konsumen akan lebih puas walaupun tak jarang warnet yang hanya menyediakan satu fasilitas saja, fasilitas browser atau game on-line.

Dengan cara inilah banyak konsumen yang lebih memilih warnet yang menyediakan fasilitas lebih ketimbang fasilitas yang di batasi oleh warnet itu sendiri. Dengan adanya fasilitas yang lebih di sediakan oleh warnet maka akan mempengaruhi konsumen secara langsung, dengan adanya fasilitas yang baik dan pelayanan bagus.

Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena-fenomena di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana Profil pengguna jasa warnet di Pekanbaru?
2. Situs situs apa saja yang digemari oleh pengunjung warnet di Pekanbaru?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Profil pengguna jasa warnet di Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui situs apa saja yang mereka gemari.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat digunakan sebagai aplikasi atau penerapan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dimasa yang akan datang khususnya untuk topik yang sama.

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian akan mengambil tempat di beberapa warnet disekitar Jalan Harapan Raya Pekanbaru. Sebagaimana yang telah peneliti sampaikan di latar belakang, bahwa di wilayah banyak sekali warnet yang biasa ramai dikunjungi para pengguna internet dan beroperasi hampir 24 jam, sehingga mempermudah peneliti untuk mencari responden yang tepat untuk penelitian ini. warnet yang terpilih antara lain NOS WARNET, KAZAKAGE NET, dan NEO NET.

Untuk mengetahui profil pengguna jasa warnet serta situs apa saja yang mereka di gemari secara optimal, dengan unsur unsur pokok yang harus ditemukan sesuai dengan butir butir rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, maka digunakan metode penelitian kualitatif.

Penelitian kualitatif pada hakekatnya ialah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, interaksi dengan mereka tentang dunia sekitarnya. Dalam penelitian ini yang diamati adalah pengguna jasa warnet di kesehariannya sebagai sarana berinteraksi dengan orang lain. Dengan menggunakan metode kualitatif, maka data yang didapat lebih lengkap, lebih mendalam, kredibel, dan bermakna sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Permasalahanpun lebih tepat dicarikan jawabannya dengan metode kualitatif ini. Dengan metode kualitatif jugalah, dapat diperoleh data lebih tuntas, pasti, sehingga memiliki kredibilitas yang tinggi.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua tingkatan usia dan pendidikan, mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, Mahasiswa, maupun umum yang menjadi pengunjung warnet-warnet tersebut. Mengingat populasi

yang tidak diketahui, maka dalam penelitian menggunakan metode Accidental sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa yang kebetulan bertemu dengan peneliti dapat dijadikan sampel jika dipandang cocok atau Metode pengambilan sampel dengan cara memilih siapa yang kebetulan ada atau dijumpai.

Hasil dari tiga lokasi warnet warung internet diperoleh 10 orang yang berasal dari semua tingkatan usia. 2 orang dari tingkat SD, 2 orang dari tingkat SMP, 2 orang dari tingkat SMA, 2 orang Mahasiswa, dan 2 orang dari pengunjung umum.

Sumber data terbagi dalam 2 jenis yaitu :

- Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari responden atau informan dalam wawancara di lokasi penelitian mengenai profil responden atau informan, misal : usia, pendidikan, interaksi dengan sesama, jenis kelamin, jumlah uang saku, jenis situs yang dikunjungi.

- Sekunder

Data yang sudah diolah oleh lembaga atau instansi yang dengan masalah yang diteliti. Misalnya : Asosiasi Warnet Pekanbaru.

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang utama adalah peneliti sendiri, namun setelah tujuan penelitian menjadi jelas mungkin akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat digunakan untuk menjangkau data pada sumber data yang lebih luas, dan mempertajam serta melengkapi data hasil pengamatan dan observasi.

Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Wawancara

Merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan komunikasi dengan sumber data. Komunikasi tersebut dilakukan dengan dialog (tanya jawab) secara lisan, baik secara langsung maupun tidak langsung. dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik *Indepth Interview* atau wawancara mendalam. Berkaitan dengan teknik wawancara ini, menjelaskan bahwa dengan wawancara mendalam peneliti dapat mengetahui alasan sebenarnya dari responden atau informan tentang tindakan atau keputusannya.

2. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun data atau keterangan yang dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diteliti. Meliputi situs yang dikunjungi, sosialisasi responden atau informan, prestasi di kantor, sekolah, atau kampus informan.

Dalam penelitian ini data yang diperoleh dalam penelitian akan dianalisa secara kualitatif yaitu : isinya diuraikan dalam bentuk kalimat-kalimat yang merupakan keterangan. Penggunaan tabel adalah untuk memperlihatkan bermacam-macam bentuk pilihan responden yang akan dipergunakan dalam menganalisa permasalahan penelitian.

PEMBAHASAN

PROFIL PENGGUNA JASA WARNET

Pelanggan warnet NOS, WARNET, KAZAKAGE NET, dan NEO NET terdiri dari beragam latar belakang ekonomi dan sosial. Perbedaan ini secara teoritis mempengaruhi pembentukan persepsi

seseorang dalam pengambilan keputusan penggunaan warnet yang dilakukannya.

Dominasi pelanggan warnet-warnet ini jika didasarkan pada jenis kelamin, maka dapat dipastikan lebih banyak pelanggan laki-laki daripada pelanggan perempuan. Menurut penulis, keberadaan para pelanggan warnet laki-laki, khususnya para remaja laki-laki usia sekolah, yang suka membentuk komunitas-komunitas yang terkait hobi yang sama pada *games*, atau yang sering disebut sebagai *gamers*.

Kebanyakan pelanggan warnet usia berusia kurang dari 20 tahun, namun karena warnet yang bebas dikunjungi siapa saja, mereka yang berusia di atas 20 tahun pun juga ada, karena pada kenyataannya meski mayoritas pengunjung warnet berasal dari kalangan muda, mulai dari usia sekolah hingga yang sudah bekerja.

Mayoritas pelanggan yang berasal dari pelajar maupun mahasiswa, ini menguatkan informasi bahwa mayoritas pelanggan berusia di bawah 20 tahun. Meski jam 14.00 adalah jam penyelesaian belajar disekolah, namun tak jarang dari mereka yang berda di warnet di bawah jam itu. Pengelola juga menyebutkan bahwa yang paling tinggi tingkat kesetiaan berkunjungnya adalah pelajar SD, SMP dan SMA yang sering mampir dan bermain di warnet bahkan sebelum waktu mereka sepulang sekolah.

Dari 10 responden yang penulis wawancarai, ada 4 jenis pekerjaan dan 3 tingkatan penghasilan yang berkaitan langsung dengan jumlah pendapatan uang saku, yaitu :

1. Tinggi : apabila pendapatan yang diperoleh lebih 3 juta perbulan.
2. Sedang : apabila pendapatan yang diperoleh berkisar antara 2 juta sampai dengan 3 juta perbulan.

3. Rendah : apabila pendapatan kurang dari 2 juta perbulan.

Intensitas atau frekuensi berkunjung juga salah satu tambahan alasan kenapa jumlah uang saku harus diketahui lebih dulu, sebab ini berkait pula dengan berapa biaya yang harus mereka keluarkan setiap kali berkunjung. Frekuensi berkunjung dikategori dalam 3 tingkat keserangan berkunjung:

1. Tinggi : Tingkat berkunjung ini biasanya diberikan pada mereka ini yang selalu berkunjung ke warnet setiap harinya, tak peduli berapa biaya yang harus mereka keluarkan, mereka yang dikategori dalam kategori ini biasanya sudah berada dalam sinrom candu internet.
2. Sedang : Pada tingkat berkunjung ini, biasa mereka yang berkunjung hanya datang 4-6 kali seminggu dan sudah mulai memikirkan biaya yang harus mereka keluarkan disetiap penggunaan.
3. Rendah : Ditingkatan ini, mereka yang berkunjung akan datang warnet jika ada data atau informasi dari internet yang mereka butuhkan, tentu biaya yang mereka keluarkan lebih sedikit dari 2 tingkatan diatas.

Faktor jarak / kedekatan antara tempat tinggal dengan warnet adalah salah satunya, bahkan ada responden yang datang setiap hari ke warnet karena

jarak rumahnya hanya berkisar 5 menit jika ia menggunakan sepeda.

Berikut ini adalah situs-situs internet yang banyak diminati anggota masyarakat pengguna Warnet :

1. *Counter Strike (Game Online)*
2. Social Networking /Social Media
3. Search Engine atau Mesin Pencarian
4. Wiki
5. Media Sharing.
6. Portal Berita dan Informasi.
7. Blog
8. Forum
9. Online Store.

Intensitas berkunjung dibagi menjadi 2 bagian yaitu, frekuensi dan durasi berkunjung. Dua hal ini jika kita telaah lebih dalam, erat kaitannya dengan apa dan berapa pekerjaan serta pendapatan orangtua dari si pengguna jasa atau fasilitas warung internet tersebut. Bagaimana tidak, besar kecilnya jumlah uang saku mereka sangatlah dipengaruhi dengan dua hal ini, karena mau tidak mau mereka harus mampu membagi uang saku yang diberi sesuai dengan apa-apa yang mereka butuhkan sehari-hari.

Kebebasan penggunaan uang saku mereka itu memang sangat dipengaruhi oleh seberapa besar uang sakunya. Tak jarang bagi mereka yang tergolong pegemar berat dunia maya lupa berapa biaya yang harus mereka tanggung setelah berinternet. Keasyikkan inilah yang sulit dihindari, karena berakibat pemborosan untk hal yang tak tepat guna.

Apa yang seseorang lakukan dalam kesehariannya, juga berpengaruh

terhadap segala aktivitas orang-orang yang ada di sekitarnya. Banyak individu di masa sekarang yang terkadang tak kenal dengan orang di sekitarnya karena kesibukan yang tak ada henti, pergi pagi pulang pagi. Meski tak dapat kita pungkiri lagi hal ini, namun masih banyak juga yang tak bisa menerima sikap acuh tak acuh seperti ini.

Mempertanyakan kenapa pada mereka, pasti kita akan mendapat jawaban bahwa sebagai makhluk sosial, sesibukapun kita bekerja, kita juga butuh waktu berinteraksi dengan orang lain, walau hanya sebentar. Tetapi jika itu diterapkan di masa sekarang, akan terasa sulit untuk melakukannya secara langsung, karena perkembangan konten di internetlah salah satunya.

Ada sebuah ungkapan yang menyatakan “Apa yang kita lihat, adalah hal yang akan mendorong kita melakukan hal yang sama di lain waktu”. Secara tersirat memang makna pernyataan ini memang sangat berkaitan erat dengan mereka, para pengguna warung internet, karena secara tidak langsung apa yang lihat dan ada di internet, tersimpan cukup kuat di memori otaknya. Termasuk dengan pola interaksi dan bagaimana mereka mengambil tindakan setelah secara terus-menerus di cakoki segala sesuatu yang merupakan dampak buruk yang mereka dapati dari berinternet.

Banyak hal yang berisi kesalahpahaman yang terkadang tak bisa terselesaikan dengan baik di dunia nyata, di bawa ke dunia maya, mencaci maki seenaknya, tanpa menimbang terlebih dahulu bagaimana persepsi orang yang menjadi pembacanya. Menjauhkan mereka dari apa yang

disebut toleransi, bahkan cenderung terlihat kasar dalam menulis. Sendir menyindirpun tak mampu di hindari jika sudah begini.

Perubahan sikap ini sangat jelas terlihat saat peneliti melihat langsung cara mereka berinteraksi dengan orang sekitarnya, termasuk orangtua. Meskipun saat diwawancara mereka mengatakan tidak mengganggu kehidupan sosial maun pendidikan, tetapi cara mereka bersikap sangat berbeda dengan ketika mereka ada di rumah atau sekedar bermain dengan teman-temannya, terkesan seolah cuek dan seperti menjaga jarak, malas belajar, dan lebih memilih fokus bermain internet di banding membantu orangtuanya.

Dalam dunia pendidikan kini kita sudah tidak asing lagi dengan istilah e-learning, atau dalam bahasa awamnya belajar jarak jauh. Konten yang di unggah lalu dikirim kesetiap murid ini, memang mempermudah penggunaanya untuk berinteraksi melalui email yang mereka masing-masing.

Kesulitan akses jaringan internet terkadang sedikit menghambat proses belajarnya. Bagaimana tidak, cara belajar seperti ini memaksa para pelajar maupun mahasiswa harus siap sedia menerima pelajaran secara tidak langsung dari dosen atau guru, dan mengirim kembali setelah menyelesaikan tugas. Banyak yang mengeluhkan cara ini, karena di nilai kurang efektif untuk Indonesia, karena luas wilayah yang luas dan tak sepenuhnya mendapat jaringan mulus internet.

Begitu juga dengan mereka yang sudah bekerja, atau bahkan membuka

usaha. Kepemilikan jaringan internet di tempat mereka bekerja adalah taktik sukses mereka dalam melakukan pekerjaan mereka dengan baik. Bagaimana tidak, sekarang ini, apa-apa yang berhubungan dengan pekerjaan terkadang harus di perjelas dulu sebelum tahu seperti apa bentuk hasil dari pekerjaan tersebut. Mau tidak mau, suka tidak suka, skill untuk hal ini harus mereka pertebal dan pahami lebih dalam.

Bagaimana tanggapan orangtua mereka terhadap rutinitas mereka dalam menggunakan jasa internet yang disediakan oleh warnet yang sering bahkan hampir setiap hari mereka kunjungi sedikit sulit untuk mendapat jawaban pastinya, karena tak semua pengguna mau memberi jawaban pasti. Mereka mengaku bahwa orangtua mereka tak sepenuhnya tahu dengan apa yang mereka lakukan di warung internet, karena kesibukan orangtua yang terkadang sedikit acuh, meski tahu anaknya berada di warung internet. Kecemasan mereka tak terlihat, namun secara tidak langsung, orangtua mereka mengurangi jatah uang saku mereka.

Teguran seperti apa yang mereka dapatkan dari orangtua ketika melihat rutinitas mereka ini adalah di saat orangtua mengurangi jatah atau jumlah uang saku yang diberikan setiap harinya. Teguran bentuk lain adalah penyitaan fasilitas komunikasi atau kunci pengganti yang biasa mereka bawa saat ke warung internet hingga larut malam. Tak peduli seperti apa mereka memelas, orangtua mereka takkan mengembalikan itu semua dengan mudah, karena orangtua mereka tak ingin anaknya rusak karena terlalu sering berinternet.

Beberapa orang tua bahkan tidak mengetahui secara jelas apa yang diakses oleh anaknya selama di warung internet. Bahkan tak jarang ada orangtua yang langsung datang ke warung internet tersebut untuk memastikan keberadaan anaknya. Jikapun mereka tahu yang mereka jadikan hukuman hanya sekedar dengan mengurangi jumlah uang saku yang diberikan. Tau juga tidak memperbolehkan mereka sementara waktu untuk datang ke warnet. Alasan mereka hanya takut jika anaknya mengakses situs yang tidak semestinya yang diasumsikan sebagai penyebab perubahan sikap dan perilaku anaknya.

SITUS-SITUS YANG DI GEMARI OLEH PENGGUNA WARNET

Ada beberapa tujuan utama masyarakat mengunjungi warnet antara lain sebagai berikut

1. Hiburan

Dunia hiburan kita tak hanya ada di dunia nyata, namun juga di dunia maya. Program atau situs yang bergabung dengan ini biasanya juga berkaitan dengan kesenangan yang selalu dialami seseorang di dunia nyatanya. Misalnya saja dunia musik, film dan games, di internet, saat ini perkembangannya sangat pesat, baik yang berskala ringan, sedang hingga yang rumit sekalipun.

Bagi mereka yang senang dunia games, mereka akan rela duduk di depan layar komputer untuk berpacu meraih level tertinggi, bahkan tak jarang dari mereka mengadakan pertandingan satu sama lain dengan menggunakan uang atau

barang lain yang berharga sebagai tumbal pertarungan, dan siapapun yang kalah harus merelakannya. Cara seperti ini memang terkesan tak baik, apalagi jika berdasar pada penelitian yang sudah peneliti lakukan, banyak dari mereka yang menjadi berubah sikapnya karena seringnya mereka bertarung dan menerima kekalahan dalam permainan tersebut. Pulang dengan wajah kusut, belajar tidak fokus, bahkan tak jarang pula sedikit melawan pada orang tua.

Lain bagi penikmat musik dan, mereka paling hanya mendownload, mendengarkan, atau hanya sekedar melihat tayangan video musik dan film dari penyanyi dan aktor favorit mereka. Meski terkadang sudah dipasang password oleh programmer warung internet tempat mereka berinternet, tetap saja banyak dari mereka yang mampu membuka situs-situs lain yang berhubungan dengan film-film atau video yang memang berbatas umur untuk menontonnya.

Peminat untuk situs tersebut cukuplah besar, namun kebanyakan adalah remaja. Meski ada juga beberapa yang dibawah bahkan diatas usia itu, tetapi hanya berkunjung dengan intensitas yang sesuai dengan aturan yang berlaku.

2. Informasi

Untuk informasi, banyak yang menggunakan internet sekedar saja. Hanya sebatas ingin tahu apa yang terjadi disekitarnya, namun tak ingin tahu informasi yang sedang menjadi perbincangan dunia.

Beragam informasi yang sudah tersedia cukup mempermudah kita sebagai pengguna memang harus benar-benar pandai memilahnya. Banyak orang yang lebih memilih mencari informasi yang berbau negatif ketimbang positif, meski mereka tahu kalau tak semua yang di jadikan informasi memiliki sumber yang dapat di percaya.

Hal ini bisa dilihat pada portal-portal atau situs yang berbau politik atau juga dunia hiburan. Banyak isi atau konten dari situs-situs tersebut yang bersisi sebuah keburukan lawan politik, foto-foto tak senonoh ataupun juga aib yang tak seharusnya di umbar ke masyarakat, meski mereka tahu itu semua dapat dikontrol langsung oleh pihak yang berwajib.

3. Kebutuhan Tugas Sekolah / Kampus

Kebutuhan ini sangat berkaitan dengan kurikulum pendidikan mandiri yang beberapa tahun ini menjadi perbincangan. Dimana para pelajar tak lagi harus bergantung pada buku panduan, tetapi mereka juga harus paham isu-isu penting yang terkadang menjadi bahan tugas mereka, maka dari itu, internet sangat menjadi penting bagi mereka yang tak mampu memilah buku atau bahkan untuk sekedar membeli buku yang dibutuhkan sebagai referensi.

Banyak jurnal di internet yang bisa dijadikan referensi, tinggal bagaimana memilih yang cocok. Google Journal adalah salah satu situs jurnal yang populer dan banyak dikunjungi. Blogspot juga

demikian, meski terkadang informasinya kurang di lengkapi dengan referensi yang jelas.

4. Kebutuhan Pekerjaan

Dalam dunia pekerjaan, khususnya bagi mereka yang berprofesi sebagai pebisnis, internet sangat mempermudah mereka untuk mempromosikan barang yang ingin mereka jual. Tak perlu langsung mendatangi pembeli, atau membuat kios besar, mereka cukup membuat website yang berkaitan dengan toko online mereka.

Demikian untuk mereka yang menjadi wartawan bebas atau juga fotografer yang sering terburu-buru dan dikejar target penerbitan, mereka bisa datang ke warung internet terdekat untuk mengirim data yang dibutuhkan redatur ataupun pelanggan mereka. Murah, cepat, dan terproteksi.

5. Komunikasi

Banyak cara yang bisa digunakan sebagai sarana komunikasi melalui internet, salah satunya dengan jejaring sosial. Peminatnya saat ini semakin bertambah, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Dominasi anak remaja lebih banyak di situs ini. Ini seiringan dengan bertambah pula jenisnya.

Tak jarang orang yang bosan menggunakan telepon rumah ataupun handphone, yang lebih memilih berkomunikasi melalui internet. Seperti halnya dengan kebutuhan pekerjaan, kecepatan pengiriman pesan, data ataupun suara serta video

lebih murah ketimbang menggunakan alat komunikasi yang lain. Meski harus dibantu komputer yang terkoneksi internet, tetap saja tak menghalangi mereka melakukan aktivitas berkomunikasi melalui internet.

Seperti yang disebutkan pada bab II, frekuensi berkunjung dikategori dalam 3 tingkat keseringan berkunjung :

1. Tinggi

Tingkat berkunjung ini biasanya diberikan pada mereka ini yang selalu berkunjung ke warnet setiap harinya, tak peduli berapa biaya yang harus mereka keluarkan, mereka yang dikategori dalam kategori ini biasanya sudah berada dalam sinrom candu internet. Kebanyakan dari mereka adalah pencinta dunia Games atau biasa kita sebut dengan *Gamers*.

Bukan hal yang tabu jika mereka lebih di warung internet di banding di rumah mereka sendiri. Di warung internet mereka bisa bebas bermain hingga kadang lupa waktu untung pulang. Bahkan tak jarang banyak yang menjadi warung internet sebagai tempat menginap, asal ia bisa tetap bermain dengan puas.

2. Sedang

Pada tingkat berkunjung ini, biasa mereka yang berkunjung hanya datang 4-6 kali seminggu dan sudah mulai memikirkan biaya yang harus mereka keluarkan disetiap penggunaan. Ini biasanya menjadi waktu yang digunakan oleh

penggemar jejaring sosial, atau untuk mereka yang berkunjung dengan alasan mencari banyak tugas untuk sekolah atau kuliah. Jika diamati lebih jauh, terkadang justru mereka lebih fokus pada jejaring sosial atau forum-forum yang ada di internet, dibanding dengan menggunakannya untuk tugas-tugasnya.

3. Rendah

Ditingkatan ini, mereka yang berkunjung akan datang warnet jika ada data atau informasi dari internet yang mereka butuhkan, tentu biaya yang mereka keluarkan lebih sedikit dari 2 tingkatan diatas. Ini dikarenakan tingkatan ini pengguna hanya menggunakan warung internet disaat terdesak saja, seperti saat seorang wartawan atau fotografer yang dikejar deadline tugas dari tempat kerjanya dan mengharuskan ia mengirim semua dengan cepat.

Meski tak ada dalam konsep operasional, namun unsur faktor pendorong sangat berpengaruh dalam hal ini, karena tidak mungkin seseorang melakukan sesuatu tanpa ada yang mendorongnya untuk melakukan dan menjadi hal itu sebagai kebiasaan pengisi waktu.

Sebenarnya banyak faktor yang membuat seseorang menjadi konsuntif akan jasa yang disediakan oleh warung internet. Pertimbangan-pertimbangan yang bersifat pribadi pun menjadi salah satu bagiannya, dan jika diamati secara baik dan benar, pada dasarnya, sifat ketergantungan ini berawal dari sebuah

kesenangan, yang merupakan hal paling identik dengan kehidupan manusia.

Faktor-faktor yang tanpa kita sadari amat berpengaruh pada tindakan yang di ambil seseorang, yaitu :

1. Faktor internal atau diri sendiri

Faktor ini biasa di dasari oleh rasa ingin tahu yang sangat kuat akan kegunaan internet terhadap hidup sebagai individu. Salah satunya adalah untuk berkomunikasi dan mencari informasi yang sangat dibutuhkan. Hal ini dikarenakan perkembangan pola hidup masa sekarang yang mengharuskan seseorang anggota masyarakat baik secara umum maupun berkelompok bergerak serba cepat mulai dari bidang komunikasi, kegiatan individu ataupun dalam bekerja sekalipun.

Faktor internal ini sangat berkaitan erat dengan bagaimana seseorang memilah situs mana yang wajar ia kunjungi, konten apa yang mereka butuhkan, dan juga seperti apa cara menggunakannya dengan baik. Sekarang ini, banyak individu yang terkadang keluar batas dalam penggunaan karena merasa bahwa apa situs yang mereka kunjungi sudah sesuai dengan tingkat usia mereka.

2. Teman sebaya

Faktor ini adalah faktor yang paling besar pengaruhnya setelah faktor internal sebagai pendorong seseorang untuk menggunakan fasilitas internet yang ada, terutama fasilitas warung internet, yang

sekarang ini makin lama makin luas penyebarannya. Jika di tanya kenapa, maka jawaban yang akan kita dapat adalah karena teman sebaya adalah orang terdekat yang ada disekitar individu setelah orangtua dan kerabatnya dirumah.

Banyaknya yang bertingkah seperti adalah mereka yang baru mengetahui asyiknya menggunakan internet. Melihat temannya bermain bebas di depan komputer yang disediakan, mereka tertarik dan ingin mencoba, meski tak tahu, apakah situs itu layak untuk di kunjungi atau tidak. Rasa penasaran yang besar akan apa yang temannya gunakan ini biasanya terjadi pada mereka yang berusia muda, atau anak sekolah yang baru beranjak ke usia peralihan, walau terkadang ada juga yang berusia dibawah itu.

3. Orangtua atau kerabat terdekat

Meletakkan mereka di posisi ketiga ini bukanlah tanpa alasan. Karena pada saat ini, jarang sekali orangtua yang memang benar tahu apa fungsi internet itu sebenarnya dengan baik, kesibukan bekerja salah satunya. Mereka bahkan hanya mengajari cara menggunakan, tanpa benar-benar memantau penggunaannya. Kelalaian seperti inilah yang terkadang membuat pengguna muda merasa bebas menggunakan internet untuk apa yang tak selayaknya mereka kunjungi di internet.

4. Guru atau Dosen

Untuk hal ini, faktor dorongan yang berasal Guru atau Dosen hanya

segelintir, sebab mereka hanya mengharuskan murid atau mahasiswanya menggunkan internet di saat benar-benar dibutuhkan. Menjadi sumber referensi jurnal dan makalah online contohnya. Hal ini dikarena sumber yang tertera sudah dipastikan memang sumber yang tepat dan, ilmiah dan yang pasti realistis.

Terlepas dari dampak positif dan negatif yang di timbulkan, tabel di atas memberi gambaran bahwa setiap situs internet memiliki peminatnya masing-masing, meski tidak ada yang didominasi oleh satu tingkatan usia, atau pendidikan pengguna. Tabel ini juga menunjukkan siapa saja peminatnya yang mempergunakan situs-situs tersebut saat mereka berkunjung ke Warung Internet.

Dampak Positif :

1. Internet sebagai media komunikasi
2. Media pertukaran data
3. Media untuk mencari informasi atau data
4. Kemudahan memperoleh informasi
5. Kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan

Dampak Negatif :

Secara garis besar dampak negatif internet adalah :

- Mengurangi sifat sosial manusia karena cenderung lebih suka berhubungan lewat internet daripada bertemu secara langsung (face to face).

- Dari sifat sosial yang berubah dapat mengakibatkan perubahan pola masyarakat dalam berinteraksi.
- Kejahatan seperti menipu dan mencuri dapat dilakukan di internet (kejahatan juga ikut berkembang).
- Bisa membuat seseorang kecanduan, terutama yang menyangkut pornografi dan dapat menghabiskan uang karena hanya untuk melayani kecanduan tersebut.

Kesimpulan

Dari apa yang dijelaskan diatas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yang menggambarkan profil pengguna jasa warnet di Pekanbaru, yaitu sebagai berikut :

1. Kegemaran menggunakan jasa internet mayoritas dilakukan oleh laki-laki, ini terbukti dari jumlah responden yang menggunakan jasa warnet, yaitu tujuh orang responden berjenis kelamin laki-laki dengan pendidikan SD hingga Perguruan Tinggi.
2. Responden yang tinggal dengan orang tua sebanyak 7 orang, dengan pendapatan orang tua perbulan yang tinggi rata-rata berkisar antara 2 hingga 3 juta. Pada pekerjaan PNS ada 1 orang, pegawai swasta dan wiraswasta 5 orang, selain itu untuk wirausaha 4 orang.
3. Frekuensi berkunjung sedang sangat terlihat dari jumlah pengguna yang berkunjung sebanyak 5 orang dari seluruh respon yang berjumlah 10 orang.

Pengguna di tingkatan frekuensi ini hanya datang 4-6 kali seminggu dan sudah mulai memikirkan biaya yang harus mereka keluarkan disetiap penggunaan.

4. Secara umum Situs Situs yang digemari oleh pengunjung warnet di Pekanbaru ada 9 Situs, yaitu *Game Online Couter Stike*, Media Sosia, Mesin Pencarian (*Search Engine*), Wiki, Media Sharing, Portal Berita dan Informasi, Blog, Forum dan *Online Store*.
5. Hubungan mereka baik dengan kehidupan sosial, pekerjaan maupun sekolah cukup berpengaruh, karena mereka cenderung menjadi tertutup dengan orang lain, berkomunikasi dan berinteraksi seperlunya, meski memang masih ada beberapa yang tak sepenuhnya demikian, karena mereka dapat mengatur waktu dengan baik.
6. Sebagian responden laki-laki yang sering pulang larut mengaku kalau mereka sering mendapat teguran keras dari orang tuanya. Pecabutan fasilitas, dilanggar keluar rumah selama belum bisa mengurangi kebiasaanya tersebut, serta pengurang jumlah uang saku, adalah konsekuensi yang harus mereka terima. Fungsi laten dan manifest warung internet cukup berpengaruh terhadap tujuan para pengguna untuk berkunjung ke warnet.
7. Frekuensi dan durasi berkunjung, dan siapa yang menjadi faktor pendorong saat awal mengenal dan

menggunakan internet juga berkaitan langsung dengan situs apa yang di buka selama berinternet.

8. Tidak ada satupun dari 9 situs yang secara umum diminati pengguna itu memiliki pengguna dominan, karena karena setiap situ memiliki fungsi serta dampaknya masing-masing, dan tergantung oleh siapa situs itu digunakan.
9. Menggunakan internet sama halnya dengan melakukan hal yang lain, ada dampak yang ditimbulkan setelahnya, baik positif maupun negatif. Memperoleh informasi dan ilmu adalah salah satu dampak positifnya, sedangkan menjadi korban atau bagian dari tindak kejahatan adalah dampak negatif yang sering diperoleh oleh pengguna yang tak pandai memilah situs yang ia gunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu, *Psikologi Sosial*, Bina Ilmu, Surabaya, 1985

Arikunto, S., *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Penerbit Rineka Cipta, Jakarta, 2002.

Bungin, *Sosiologi Komunikasi. Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Kencana Predana Media Group, Jakarta, 2006.

Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2001

Daryanto, *Memahami Kerja Internet*, Yrama Media, Jakarta, 2004.

Dwirianto, *Komplikasi SOSIOLOGI Tokoh dan Teori*, UR Press, Pekanbaru, 2013.

Febrian, Jack, *Menggunakan Internet Dilengkapi Situs yang Menarik untuk Dikunjungi*, Informatika, Bandung, 2003.

Gregorius, Agung. *Panduan Praktis Berinternet untuk Pemula*. PT Panduan, Yogyakarta, 2001.

Hasan , *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 2002.

Huelock, *Psikologi Perkembangan : Suatu PENDEKATAN Sepanjang Rentang Kehidupan*, Erlangga, Jakarta, 1997 (Alih Bahasa Dra. Istiwidyanti & Drs. Soedjarwo, M.Sc

Johnson, Doyle Paul, *Teori Sosiologi Klasik dan Modern Jilid I* , PT. Gramedia, Jakarta, 1986

LAQUEY, *Sahabat Internet : Pedoman bagi pemula memasuki jaringan global*, penerbit ITB, Bandung, 1997

Mangunwijay, Y.B, *Teknologi dan Dampak Kebudayaanannya*, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta, 1985

Maslow, *Hierarchy of Needs*. <http://www.siu.edu/departements/ras1/474/motivasi/s1d0007.htm>., 2000.

Mardalis, *Metode Penelitian*, Bumi Aksara, Jakarta, 2001.

Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif (edisi revisi)*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2004.

Mulia, *Aplikasi Internet*, Binus Center Head Office, Jakarta, 2007.

Nazir, *Metode Penelitian*, Penerbit Ghalia Indonesia, Bogor, 2005.

Nasution, *Metode Naturalistik Kualitatif*, Tarsito, Bandung, 1988

Oetomo, *Pengantar Teknologi Informasi Internet, Konsep dan Aplikasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007

Paloma, Margaret M, *Sosiologi Kontemporer*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003.

Port, "*Sang Penemu Jaringan Internet*" Halaman 6. Edisi Indonesia *Business Week*. No. 18/III/13 Oktober 2004.

Ramadhan, A., *Seri Pelajaran Komputer Internet dan Aplikasinya*, Penerbit PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta, 2005.

Ridwan, Juniarso, *Manusia, Teknologi, Mitos, dan Realitas*, Angkasa, Bandung, 1983

Ritzer, *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*, PT.Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003.

Soemardjan dan Soemardi (ed.), *Setangkai Bunga Sosiologi: Buku Batjaan untuk Kuliah Pengantar Sosiologi*, Jajasan Badan Penerbit Falkutas Ekonomi Universitas Indonesia, Djakarta, 1964

Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, CV. Rajawali, Jakarta,

Sunarto, *Pengantar Sosiologi (edisi revisi)*, Lemabaga Penerbit Falkutas Ekonomi Universitas Indonesia, Jakarta, 2004.

Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah Metode dan Teknik*, Tarsito, Bandung, 1985

Sugianto, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Penerbit Alfabeta, Bandung, 2012

Uno, Hamzah B, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Bumi Aksara, Jakarta, 2012

Wardoyo, *Bisnis Warnet Dan Game Online*, Pustaka Ilmu, Jakarta, 2009

Jurnal :

SUYANTO, *Motivasi Pengguna Warung Internet (Warnet) Dalam Kebutuhan Bermedia di Perkotaan, Jurnal Kebijakan Publik*, Volume 3, Nomor 1, Maret 2012, hlm. 1-55

Instansi :

Asosiasi Warnet Pekanbaru

Skripsi :

Restia, Nike, *Profil Remaja "Gamers" Di Kota Pekanbaru*, Pekanbaru, 2009

Yudiansyah S, Hutkeri, *Motivasi Masyarakat Berkunjung Ke Warung Internet*, Pekanbaru, 2012

Website

http://www.duniaonline.net/article/mengenal_jenisjenis_website_berdasarkan_fungsinya

<http://www.apjii.or.id>

<http://safittrinopela.blogspot.com/>