

REMAJA DAN INTERNET *)



Oleh :
Hendri Destiwanto)**
Komunitas Blogger Bengawan

**)Disampaikan pada Seminar Nasional "Madu dan Racun Internet dalam Dunia Pendidikan" oleh*

HIMADIKSAN-FKIP UNS 1 Mei 2010

***) Anggota Komunitas Blogger Bengawan, Pemilik Blog <http://mashendri.info>*

A. PENGANTAR

Internet merupakan sebuah media komunikasi dan informasi global. Berjuta-juta manfaat dengan mudah kita dapatkan hanya bermodalkan kemauan dan kemampuan menggunakan internet. Mulai dari bercakap-cakap secara *realtime* melalui *chatting*, berkorespondensi dengan rekan/relasi kita di penjuru dunia dengan mudah, murah dan cepat dengan *E-Mail*. Kita dengan leluasa mendapatkan informasi berupa data, fakta, resensi, tips dan trik bahkan opini untuk membantu tugas kuliah atau pekerjaan, membaca berita harian baik skala nasional maupun mancanegara, mencari beragam beasiswa dan lowongan pekerjaan melalui *Browsing/surfing* di dunia internet. Dan tentu saja masih banyak manfaat yang akan kita dapatkan dari internet lainnya.

Tentu saja tidak seluruh kontent yang ditawarkan di internet selamanya membawa manfaat bagi kita, jika kita tidak pandai-pandai dalam menggunakannya. Internet bersifat cenderung bebas dan tanpa kontrol, maka ada saja materi atau isi yang bersifat negatif ditemukan dalam internet. Semisal pornografi, perjudian, sadisme, rasialisme dan belum lagi dengan aneka ragam program jahat (*virus, worm, trojan, spyware, adware*) yang dapat mencuri bahkan merusak data di komputer, serangan *e-mail* sampah (*spam*), penipuan, pelanggaran privasi hingga pelecehan seksual.

Jangan khawatir. Karena hanya dengan pemahaman yang cukup tentang internet serta didukung kedewasaan kita dalam memilih dan memilah hal yang baik dan buruk, kontrol diri dengan iman dan agama yang kuat, maka kita akan dengan mudah memaksimalkan dampak positif internet serta meminimalisir dampak negatif. Pastinya, ini semua akan melibatkan peran serta semua pihak, mulai dari penyedia internet, komunitas sampai tingkat user sekalipun.

B. KAUM REMAJA BERSAMA INTERNET

Berbagai kalangan dan usia saat ini sudah tidak asing lagi dengan istilah internet. Internet dianggap bukan lagi menjadi teknologi untuk mempermudah hidup saja, tetapi sudah menjadi gaya hidup bagi setiap orang yang terhubung dengannya, apalagi dengan perkembangan web 2.0 yang sudah semakin mutakhir dan canggih serta memudahkan setiap orang untuk berinteraksi lebih intens satu sama lain tanpa harus bergerak menuju posisi yang berdekatan. Tetapi hal ini sekali lagi tidak hanya membawa dampak positif kepada penggunanya, tapi juga dampak negatif. Para remaja, termasuk kita merupakan sasaran utama dari dampak internet. Jiwa remaja yang labil dan rentan, serta rasa ingin tahu yang tinggi inilah akhirnya internet menjadi sarang dampak negatif yang akhirnya direalisasikan oleh mereka sendiri.

Banyak sekali aktivitas yang para remaja lakukan ketika berhadapan dengan internet. Berikut ini hal-hal yang umum dilakukan remaja ketika di depan internet.

- Mencari berita dan informasi menggunakan *search engine*, selanjutnya mengakses berbagai berita dan informasi tersebut dari berbagai situs.

Misal : mencari tugas kuliah, *searching* via <http://google.com> memasukkan *keyword* hingga akhirnya menemukan beragam situs/website.

- Mengakses berbagai layanan bersifat *free* yang tersedia di internet bahkan iklan-iklan yang menarik.
- Mengunduh (*download*) berbagai konten yang ditemukan di internet, entah itu video, musik, gambar dan berbagai aplikasi dari berbagai sumber baik itu yang legal maupun secara ilegal.
- Berinteraksi dengan orang lain, melalui layanan e-mail, *instan messenger*, *chat*, *mailing list*, forum online, situs jejaring sosial dan *VoIP*. Dengan ini, biasanya akan menemukan orang-orang baru dan berlanjut menjadi teman maya-nya.
- Bergabung (*join*) dengan komunitas online, biasanya berdasarkan kesamaan minat, aktivitas, domisili, dan lain-lain.
- Memasang informasi (profil) mengenai dirinya, *avatar* (gambar yang mewakili dirinya), foto-foto pribadi dan aktivitas hariannya.
- Mengekspresikan perasaan atau pemikiran pribadinya dan menceritakan aktivitasnya melalui layanan Blog, situs pertemanan, dan lain-lain.
- Membuat, mempublikasi dan berbagi konten (*online sharing*) dengan teman-teman, komunitas atau pengguna internet lainnya. Biasanya berupa foto, gambar, video, dokumen, aplikasi, dan lain-lain.
- Bermain game secara online dan merespon berbagai kuis/*trivia* dengan berbagai tema yang kadang menawarkan hadiah.

Dari beberapa aktivitas online di atas, tentu saja kita dapat memprediksi resiko apa yang akan ditemukan remaja dalam penggunaan internet. Diantaranya :

- Menemukan dan mengakses konten ilegal, seperti perjudian dan pornografi. Biasanya situs-situs tersebut akan menjerat pengguna dengan memunculkan iklan yang tidak dikehendaki (*POP UP TRAP*) sehingga dengan cepat kita menemukan situs serupa.
- Melakukan pelanggaran hak cipta karena mengambil dan menampilkan material/konten di internet tanpa persetujuan pemiliknya.
- Menerima informasi palsu dan menyesatkan (*HOAX*) yang berbahaya jika dipercaya. Biasanya berkaitan dengan suatu produk, perusahaan, tokoh, atau kepercayaan/agama.
- Menerima e-mail sampah yang kerap datang bertubi-tubi tanpa dikehendaki (*SPAM*). Isi dari spam tersebut bermacam-macam, dari menawarkan produk / jasa hingga penipuan berkedok kerjasama bisnis, dari tawaran multi-level marketing hingga penyebaran virus.
- Mengalami pencurian identitas (*PHISING/PHARMING*) karena memberikan informasi pribadi terlalu terbuka. Selanjutnya identitas yang dicuri tersebut dapat dipergunakan untuk melakukan pencurian, penipuan atau perbuatan ilegal lainnya (*INTERPERSONATION*).
- Mengalami kekerasan menggunakan media internet (*CYBERBULLYING*) karena berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal yang beritikad buruk, seperti pelecehan

melalui tulisan, ancaman, tuduhan, dll. Lebih parahnya lagi dapat mengarah kepada kekerasan fisik berupa penculikan, pelecehan seksual atau pemerasan.

C. DAMPAK PENGGUNAAN INTERNET BAGI REMAJA

Quarterman dan Mitchell membagi kegunaan internet dalam empat kategori, yaitu:

1. Internet sebagai media komunikasi, merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan dimana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.
2. Media pertukaran data, dengan menggunakan email, *newsgroup*, *ftp* dan *www* (*world wide web* – jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
3. Media untuk mencari informasi atau data, perkembangan internet yang pesat, menjadikan *www* sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.
4. Fungsi komunitas, internet membentuk masyarakat baru yang beranggotakan para pengguna internet dari seluruh dunia. Dalam komunitas ini pengguna internet dapat berkomunikasi, mencari informasi, berbelanja, melakukan transaksi bisnis, dan sebagainya. Karena sifat internet yang mirip dengan dunia kita sehari-hari, maka internet sering disebut sebagai *cyberspace* atau *virtual world* (dunia maya).

Dampak Negatif penggunaan internet :

- **Pornografi**

Anggapan yang mengatakan bahwa internet identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela. Di internet terdapat gambar-gambar pornografi dan kekerasan yang bisa mengakibatkan dorongan kepada seseorang untuk bertindak kriminal.

- **Violence and Gore**

Kekejaman dan kesadisan juga banyak ditampilkan. Karena segi bisnis dan isi pada dunia internet tidak terbatas, maka para pemilik situs menggunakan segala macam cara agar dapat menjual situs mereka. Salah satunya dengan menampilkan hal-hal yang bersifat tabu.

- **Penipuan**

Hal ini memang merajalela di bidang manapun. Internet pun tidak luput dari serangan penipu.

- **Carding**

Karena sifatnya yang *real time* (langsung), cara belanja dengan menggunakan Kartu kredit adalah cara yang paling banyak digunakan dalam dunia internet. Para penjahat internet pun paling banyak melakukan kejahatan dalam bidang ini. Dengan sifat yang terbuka, para penjahat mampu mendeteksi adanya transaksi (yang menggunakan Kartu Kredit) on-line dan mencatat kode Kartu yang digunakan. Untuk selanjutnya mereka menggunakan data yang mereka dapatkan untuk kepentingan kejahatan mereka.

- **Perjudian**

Dampak lainnya adalah meluasnya perjudian. Dengan jaringan yang tersedia, para penjudi tidak perlu pergi ke tempat khusus untuk memenuhi keinginannya.

- 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 (*Addicted*), terutama yang menyangkut pornografi dan dapat menghabiskan uang karena hanya untuk melayani kecanduan tersebut.

D. KIAT-KIAT REMAJA BERINTERNET DENGAN SEHAT DAN AMAN

- Tetapkan niat dan maksud kita sebelum berinternet, misalnya jika anda sedang mencari jurnal untuk tugas kerja atau studi anda, maka fokuslah kesana, hindari iseng-iseng membuka halaman tertentu, karena hanya akan mengalihkan fokus anda dan membuang waktu. Tentukan pula toleransi waktu jika waktu yang ingin dicapai sudah lewat (tentukan *injury time*)
- Selain kesadaran pribadi, gunakan bantuan teknologi utk membentengi konten porno seperti menginstal *software filtering*, *parental control* dan *proxy*.
- Ingatlah, meskipun kejujuran adalah segalanya, tidak semua orang di Internet melakukan hal tersebut. Jadi, ketika kamu sedang menggunakan bersosialisasi di Internet atau chatting, berhati-hatilah. Telitilah sebelum merespons. Ingat, tidak ada aturan di internet untuk meminta password, username, atau nomor kartu kredit/PIN.
- Waspadalah dengan siapapun yang ingin tahu terlalu banyak. Tidak ada satupun aturan di dunia yang mengharuskan kamu untuk bercerita jujur tentang jati diri kamu kepada orang lain di Internet. Simpanlah baik-baik informasi tentang nama lengkap kamu, usia, alamat rumah, alamat kantor dan nomor telepon. Jangan pedulikan permintaan dari orang yang baru kamu kenal di Internet. Percayakan pada insting kamu, jika seseorang membuat kamu tidak nyaman, tinggalkan saja.
- Curahkan perasaanmu pada sahabatmu tentang pengalamanmu bersosialisasi di internet. Jika kamu berencana bertemu dengan seseorang yang kamu kenal di Internet, ajaklah sahabatmu/orang tuamu atau orang yang kamu percaya untuk menemanimu. Mintalah juga untuk bertemu di tempat umum dan pusat-pusat keramaian.
- Bedakan e-mail yang digunakan untuk keperluan pribadi/pekerjaan dgn e-mail utk keperluan milis/diskusi. Baik juga menggunakan password yang berbeda-beda untuk setiap e-mail dan password untuk login ke situs-situs layanan yang kita gunakan.
- Jika kamu menerima kiriman e-mail, file ataupun gambar-gambar yang isinya mencurigakan dari seseorang yang kamu tidak kenal dan kamu tidak percaya, langsung hapus saja kiriman-kiriman tersebut. Perlakukan kiriman tersebut seperti layaknya

sebuah e-mail sampah. Hal tersebut juga berlaku pada link atau URL yang tampak mencurigakan. Janganlah kamu meng-klik apapun yang tidak kamu yakini sumbernya dan keamanannya, walaupun dengan alasan sekedar ingin mencari jawab atas rasa keingin-tahuanmu.

- Jauhi chat room atau mailing-list yang isinya provokatif ataupun berisi hal-hal negatif lainnya. Jangan mudah terperdaya rayuan-rayuan seseorang di Internet yang mencoba mempengaruhi. Jangan pula mudah terpancing dengan provokasi seseorang yang memanas-manasi kamu untuk bertengkar di Internet. Pilihlah nickname yang tidak berkonotasi seksual ketika membuat identitas di layanan chatting.
- Manfaatkan mesin pencari utk mencari situs yg diinginkan, aktifkan fitur "Safe Search" agar terhindar dari konten negatif. Hati-hati terhadap tawaran download gratis karena *hacker* suka menyebarkan virus lewat cara ini. Download dari sumber terpercaya saja. Jangan asal klik tombol "Agree", "OK", atau "I Accept" pada iklan *pop-up*, awas bisa terinfeksi program jahat. Pastikan *firewall* dan antivirus selalu dalam posisi "ON" dan *up to date* untuk menangkal akses ilegal masuk ke komputer.
- Simpan password dalam otak. Jangan menyimpannya dalam komputer karena rentan disalahgunakan oleh teman yang iseng, Jangan bocorkan password kepada orang lain, baik kepada teman, anak, dan orang yang tidak bisa dipercaya. Password yang efektif adalah yang sulit ditebak namun juga harus mudah diingat.
- Apa yang kita ucapkan di jejaring sosial akan menjadi konsumsi publik, jadi jangan menyebarkan isu yang tidak benar atau bergosip. Ingat, apa yang kita katakan di chatroom/jejaring sosial bersifat live, jadi hati-hatilah berkata! Foto kita/temen dengan pose tidak pantas, sekali diposting/diupload, akan abadi di Internet. Bisa disalahgunakan tiap saat! Jika seseorang mengatakan sesuatu yg mengganggu di jejaring sosial, block dan jgn ditanggapi.
- Bijaklah melakukan *e-banking* di PC umum (warnet, lab sekolah/kampus). Spyware dpt mencuri data apapun yang diketik. Cek dan ricek halaman web sblm memasukkan data pribadi, lihat "https" & tanda *padlock* di browser.

E. REFERENSI :

Raharjo, Budi, 2001, *Internet Untuk Pendidikan*, PPAUI Mikroelektronika ITB

<http://internetsehat.org>

<http://twitter.com/internetsehat>

<http://lafalofe.blogspot.com/2010/02/tips-internet-sehat.html>