

PERILAKU KONSUMSI MEDIA MAYA (*CYBER MEDIA*) PADA ANAK DI KOTA PADANG

Alna Hanana, Novi Elian

Fakultas Ilmu Sosil dan Ilmu Politik, Universitas Andalas
alna.hanana@gmail.com

Abstrak — Dewasa ini, internet telah tumbuh menjadi sedemikian besar dan berdaya sebagai alat informasi dan komunikasi yang tak dapat diabaikan.. Anak-anak sebagai salah satu konsumen dunia maya berada di tengah kepungan informasi yang maha dahsyat dan seringkali rentan terhadap resiko yang berbahaya. Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan sebuah riset untuk mengetahui bagaimana pola konsumsi media pada anak-anak. Penelitian ini menjadikan anak-anak usia 10–12 tahun sebagai subjek/objek penelitian karena pada usia tersebut anak-anak sudah mulai aktif menggunakan internet. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan 100 orang responden (anak-anak SD kelas 4, 5, dan 6 di Kota Padang) yang dipilih secara acak, penelitian bersifat deskriptif yaitu menjelaskan pola konsumsi media pada anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak SD kelas 4, 5, dan 6 di Kota Padang tidak semua menggunakan media maya, namun sebagian sangat paham dan bergantung pada dunia maya. Ketergantungan tersebut seperti pemanfaatan media sebagai sarana belajar, sarana belanja, hiburan, media bermain dan bersosialisasi. Walau tidak semua responden memiliki alat komunikasi yang menunjang mereka untuk berselancar di dunia maya, namun rata-rata sudah cukup mahir menggunakannya. Media yang umum digunakan oleh anak-anak antara lain whats app, instagram, facebook dan youtube. Peneliti menemukan beberapa anak memiliki channel youtube dan sudah mengupload beberapa video ada akun mereka. Sebanyak 81% responden biasanya mengakses dunia maya di rumah mereka dan hanya sebanyak 39% responden saja yang ditemani orang tua mereka ketika mengakses dunia maya. Sisanya mengakses sendiri atau dengan teman mereka. Responden mengakses dunia maya dari smartphone mereka dimana 76% diantaranya memiliki handpone, sedangkan yang lainnya menggunakan hp teman, kakak, om/tante, atau orang tua mereka.

Kata kunci: *Konsumsi Media, Cyber Media, Anak*

I. PENDAHULUAN

Teknologi komunikasi dewasa ini telah berkembang sangat pesat dan menghasilkan begitu banyak media komunikasi baru. Internet adalah salah satu bentuk media baru yang menanungi dan memungkinkan terjadinya komunikasi dunia maya (*cyber communication*). Dengan adanya koneksi internet, semua bisa terhubung dengan cepat tanpa batasan jarak dan waktu. Internet menyediakan berbagai jenis pola komunikasi yang menyerupai media komunikasi konvensional dalam satu ketukan tangan. Pola di sini baik untuk berkomunikasi antarpersonal, berkomunikasi berkelompok (*grup*), bahkan dengan masyarakat luas (*mass people*) yang dikenal dengan *netizen*. Media internet pun memungkinkan untuk di akses oleh setiap orang, baik di tingkat anak-anak, dewasa bahkan lanjut usia sekalipun.

Laquey dalam Ardianto *et al.* (2012)^[1], menyatakan internet merupakan jaringan longgar dari ribuan komputer yang menjangkau jutaan orang di seluruh dunia. Misi awalnya adalah menyediakan sarana bagi para peneliti untuk mengakses data dari sejumlah sumber daya perangkat keras komputer yang mahal. Namun, sekarang internet telah berkembang menjadi ajang komunikasi yang sangat cepat dan efektif, sehingga telah menyimpang jauh dari misi awalnya. Dewasa ini, internet telah tumbuh menjadi sedemikian besar dan berdaya sebagai alat informasi dan komunikasi yang tak dapat diabaikan. Penggunaannya kini mencakup berbagai kalangan. Alasan penggunaannya pun beraneka ragam, mulai sekedar untuk berkomunikasi hingga mengakses informasi dan data yang penting.

Hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2016 melaporkan bahwa 256,2 juta orang di Indonesia, lebih dari setengahnya menggunakan internet, yaitu 132,7 juta jiwa. Angka pengguna internet tersebut mengalami pertumbuhan 51,8 persen dari survei APJII 2014 dengan mencatat 88 juta pengguna. Pengguna internet dengan karakteristik usia anak-anak (rentang usia 10-14 tahun) adalah sebanyak 768 ribu.^[2]

Anak-anak merupakan kelompok yang paling rentan terkena dampak positif maupun dampak negatif internet. Efek negatif yang dapat ditimbulkan pada anak-anak antara lain, tersitanya waktu mereka untuk melakukan aktivitas lain, mengalami kecanduan yang dapat merusak tumbuh kembang mereka, rentan terhadap perilaku agresi, bullying, dan berpeluang terpapar situs-situs berbau kekerasan dan pornografi. Selain itu, dalam beberapa kasus anak menjadi sulit dalam belajar karena mereka telah terstimulasi fitur-fitur dan beragam konten yang terdapat di internet. Demi mengantisipasi berbagai dampak negatif tersebut, diperlukan pengukuran data mengenai pola konsumsi media pada anak.

Paparan media yang diujikan adalah paparan media maya yang termasuk di dalamnya media sosial (facebook, instagram), media komunikasi (whatsapp, line), media hiburan (youtube), permainan (*games*), dan penggunaan media maya lain termasuk untuk transportasi, berbelanja dan belajar. Sedangkan pola konsumsi yang digali termasuk di dalamnya evaluasi durasi, frekuensi, konsumsi isi, dan keterlibatan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif yang digunakan adalah desain penelitian *survey* yang bersifat *descriptive research*, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui mengapa situasi atau kondisi tertentu terjadi dan apa yang mempengaruhi terjadinya sesuatu. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4, 5, 6 SD di Kota Padang. Pemilihan ketiga tingkat kelas di sekolah dasar tersebut berdasarkan pada data APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) yang menyatakan bahwa pengguna internet anak-anak berkisar di usia 10–14 tahun. Maka berdasarkan rentang usia tersebut unit analisis pada penelitian adalah siswa SD (Sekolah Dasar) dengan jumlah responden adalah sebanyak 100 orang siswa SD di Kota Padang.

Tahapan dalam proses penelitian yang paling penting adalah pengumpulan data penelitian. Hal ini karena jawaban dari perumusan masalah yang sudah ditetapkan hanya apabila peneliti mendapatkan data-data yang tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan mengajukan pernyataan-pernyataan kepada responden. Kuesioner tersebut disusun berdasarkan operasionalisasi variabel yang diteliti. Variabel yang diamati yaitu pola konsumsi media pada anak, yang dapat didefinisikan sebagai intensitas waktu yang dialokasikan anak untuk mengakses media internet.

Pengumpulan data primer menggunakan kuesioner yang diberikan atau dibacakan pada responden. Metode pengumpulannya bersifat terstruktur dan terbuka, artinya responden diberitahu tentang tujuan penelitian agar dapat memberikan jawaban sesuai dengan tujuan penelitian serta tidak menyimpang yang dapat mengakibatkan hasil penelitian menjadi bias. Analisis data penelitian ini menggunakan distribusi frekuensi untuk memaparkan dan mendeskripsikan data-data yang terkumpul pada penelitian ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media merupakan suatu usaha mencari data oleh khalayak tentang penggunaan media baik jenis media, frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, maupun isi media yang dikonsumsi (Rakhmat, 2008:66)^[3]. Sehingga pola konsumsi media maya pada anak dapat diartikan sebagai pola penggunaan media maya pada anak untuk mencari berbagai data dan informasi. Durasi konsumsi merupakan total waktu rata-rata, yaitu rata-rata total waktu yang digunakan untuk menggunakan internet dalam seminggu terakhir. Frekuensi merupakan keseringan menggunakan internet dalam waktu satu minggu. Sementara isi adalah ragam konten yang diakses oleh anak.

Responden pada penelitian ini adalah siswa-siswi SD yang tersebar di Kota Padang kelas 4-6 SD dengan rentang usia berkisar antara 9-13 tahun. Pada penelitian ini usia dominan adalah 11 tahun dengan jumlah responden 46%, 42 % diantaranya adalah siswa laki-laki dan siswanya sebanyak 58 % adalah siswa perempuan.

Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

TABEL 1. KARAKTERISTIK SISWA PENGGUNA INTERNET DI KOTA PADANG

No.	Karakteristik	Jumlah (siswa)	Presentase (%)
1.	Umur	9 tahun	9
		10 tahun	25
		11 tahun	46
		12 tahun	19
		13 tahun	1
	Total	100	100
2.	Kelas	IV	12

		V	28	28
		VI	60	60
	Total		100	100
3.	Jenis Kelamin	Laki-laki	42	42
		Perempuan	58	58
	Total		100	100

Selanjutnya, Tabel 2 di bawah menunjukkan distribusi data kepemilikan alat komunikasi pada responden penelitian. Berdasarkan data diatas terlihat bahwa mayoritas siswa sudah bisa menggunakan berbagai jenis media, walaupun belum memiliki mereka bisa memanfaatkan milik orang tua, kakak, om, tante atau keluarga mereka. Lebih dari separuh atau sekitar 87 orang siswa dinyatakan mampu menggunakan handpone – handpone yang dimaksud disini adalah smartphone – sedang sisanya ada yang bisa namun tidak mengetahui segala jenis aplikasi yang bisa diakses di smartphone.

TABEL 2. DATA KEPEMILIKAN DAN KEMAHIRAN MENGGUNAKAN ALAT KOMUNIKASI PADA RESPONDEN

No.	Jenis Media/Alat Komunikasi	Memiliki	Bisa Menggunakan	Sering Menggunakan
1.	Handpone	77 siswa	87 siswa	59 siswa
2.	Komputer	17 siswa	44 siswa	13 siswa
3.	Notebook	13 siswa	20 siswa	10 siswa
4.	Tab	44 siswa	62 siswa	61 siswa

Tabel selanjutnya yaitu Tabel 3 menjelaskan tempat dan orang menemani responden saat mengakses dunia maya.

TABEL 3. TEMPAT DAN ORANG YANG MENEMANI RESPONDEN SAAT MENGAKSES DUNIA MAYA

No.	Keterangan		Jumlah (siswa)	Presentase (%)
1.	Tempat Akses	Rumah	74	74
		Fasilitas Umum : warnet, mall, dll	26	26
	Total		100	100
2.	Orang yang Menemani Saat Akses	Sendiri	36	36
		Teman	10	10
		Orang Tua	38	38
		Lainnya: om, tante, kakak, sepupu	16	16
	Total		100	100

Siswa SD yang menjadi responden pada penelitian ini tidak satupun yang menggunakan media untuk berselancar di dunia maya di sekolah. Hal ini karena pihak sekolah memiliki aturan tidak memperkenankan siswanya membawa/menggunakan alat komunikasi selama prosen belajar mengajar berlangsung. Bahkan beberapa SD gencar melakukan razia dan memberikan peringatan kepada orang tua agar tidak memberikan smartphone pada anak saat jam sekolah. Hal ini sangat membantu untuk mengawasi konten-konten yang dapat diakses siswa pada saat mengkonsumsi internet. Hampir sepertiga dari keseluruhan jumlah responden mengakses internet ditemani oleh orang tua mereka, yaitu sebanyak 38 siswa atau sekitar 38% sedangkan sisanya mengakses sendiri atau dengan teman mereka.

Angka ini menunjukkan bahwa nilai pengawasan media konsumsi anak tidak terlalu tinggi. Menyusul tingginya angka pengaksesan sendiri tanpa pengawasan bisa jadi karena pentingnya pengawasan ini belum dipahami benar oleh semua orang tua. Tidak semua konten dunia maya dapat difilter oleh siswa, bahkan konten-konten berunsur kekerasan, konten dewasa atau yang memiliki nilai negatif pada anak sangat mudah ditemukan. Jadi, selain mendampingi anak saat mengakses internet, orang tua juga perlu untuk memahami cara kerja media. Cara kerja di sini termasuk memahami konten yang ada pada media maya yang dikonsumsi anak. Anak-anak sekolah dasar rentan terhadap resiko yang berbahaya apabila konsumsi medianya tidak pada konten yang positif.

Selanjutnya, durasi penggunaan media pada anak dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

TABEL 4. DURASI AKSES MEDIA INTERNET PADA SISWA-SISWI SD DI KOTA PADANG

No.	Durasi	Jumlah (siswa)	Presentase (%)
1.	1- 3 jam per hari	70	70
2.	4 – 6 jam per hari	6	6
3.	> 6 jam per hari	4	4
4.	Kondisional (tidak memiliki smartphone, mengakses dengan meminjam gadget)	20	20
	Total	100	100

Data tersebut menunjukkan bahwa kebanyakan anak-anak mengakses internet setiap harinya selama 1-3 jam. Namun masih ada anak yang mengakses dengan durasi lebih dari 6 jam. Lamanya waktu yang mereka gunakan untuk mengakses internet memungkinkan mereka mengakses banyak hal. Situs-situs dan aplikasi yang sering diakses oleh siswa SD di Kota Padang berdasarkan hasil penelitian adalah (1) facebook, (2) google, (3) instagram, (4) youtube, (5) *game online*, (6) whatsapp, (7) *messenger*, (8) detik.com, (9) soundcloud, (10) Joox, (11) musically, (12) gojek, (13) lazada, (14) minecraft, (15) megaxus (16) youtube (17) brainly.

Sedangkan keperluan aksesnya disesuaikan dengan aplikasi atau situs yang dikunjungi, diantaranya adalah untuk (1) menonton video anak, film, kartun, berbagai macam tutorial, (2) belajar, membantu dalam menyelesaikan tugas dan pekerjaan rumah yang diberikan guru, (3) belajar bahasa Inggris, (4) mencari berbagai informasi dan hiburan (5) mencari hal-hal yang unik di internet, (6) mengunggah foto dan status, (5) mencari teman, (6) *chatting*, (7) mengunduh video musik, (8) menonton film (9) bermain games, (10) belanja online.

Fakta di atas menunjukkan bahwa anak sangat rentan terpapar konten yang bermuatan pornografi, kekerasan, dan konten negatif lainnya. Hal ini dikarenakan anak-anak cukup banyak mengetahui situs-situs yang menarik bagi mereka dan situs-situs tersebut tidak semuanya memiliki filter yang layak dikonsumsi oleh anak. Salah satu situs yang dapat mengantarkan anak ke konten-konten negatif dan beberapa situs lainnya adalah google dan youtube. Situs google dan akun memiliki fitur penelusuran (*search engine*) yang dapat mengantarkan anak-anak pada situs-situs lain. Anak-anak sangat mudah mengakses setiap konten yang terdapat di dunia maya.

Pada satu sisi hal tersebut menguntungkan bagi anak apabila penggunaannya pada untuk substansi yang positif, karena secara tidak langsung mampu meningkatkan kreativitas anak. Namun hal tersebut juga berlaku sebaliknya. Sejalan dengan penuturan Ameliola dan Nugraha (2013)^[4], bahwa kemudahan akses konten internet ini pula yang akan menyebabkan anak memperoleh apa yang belum saatnya diperoleh, baik berupa gambar, tulisan, suara, dan lain sebagainya. Jejaring sosial juga berdampak pada anak dan remaja di masa sekarang yaitu munculnya generasi yang sering disebut dengan julukan “alay”. Generasi ini memiliki ciri-ciri berpenampilan dan berperilaku yang tidak biasa. Mereka ingin diperhatikan tetapi memilih cuek dengan masalah yang terjadi di dekat mereka.

Walaupun Internet memberikan kesempatan yang luar biasa bagi perkembangan dan pembelajaran anak, memungkinkan mereka akses ke sumber-sumber pengetahuan baru dan pengalaman yang luas juga dapat membuat anak-anak rentan terhadap eksploitasi. Banyak negara yang mendidik anak-anak tentang bagaimana menggunakan internet namun, tingkat untuk anak-anak yang diajarkan risiko internet sangatlah tidak jelas. Kekhawatiran banyak diungkapkan oleh orang tua tentang risiko-risiko penggunaan internet, lembaga perlindungan anak dan masyarakat akademik membutuhkan eksplorasi dari pengetahuan anak-anak dan pendidikan tentang bahaya internet, terutama untuk anak-anak muda yang mudah terpengaruh (Anne Ey and Cupit, 2011^[5] dalam Rochmawati, 2012^[6]).

Ulinnuha (2013)^[7] mengungkapkan bahwa semakin banyaknya anak-anak yang mengakses internet tentu membawa kekhawatiran tersendiri. Orang tua tentu khawatir anak-anak mereka akan mengakses situs-situs yang tidak layak menjadi konsumsi anak-anak. Salah satu yang menjadi perhatian adalah akses terhadap konten pornografi di internet. Hal ini akan sangat mudah terjadi dengan banyaknya situs pornografi di internet. Sebuah data yang dipublikasikan oleh toptenreviews.com menyebutkan bahwa ada 4,2 juta situs porno di internet. Jumlah laman porno di internet mencapai 420 juta. Yang mengkhawatirkan, pengakses situs porno di Indonesia juga sangat besar, bahkan Menkominfo menyebutkan bahwa Indonesia adalah pengakses situs pornografi terbesar kedua di dunia.

Pemaparan di atas adalah salah satu bentuk peringatan bagi orang tua agar memiliki literasi media yang mumpuni. Anak-anak adalah *end user* dari produk gambar, suara, tulisan, dan simbol-simbol yang jumlahnya jutaan di internet. Kontrol terhadap apa yang dikonsumsi anak berada di tangan orang tua, karena anak tidak mempunyai filter yang baik, mereka cenderung tertarik untuk melihat hal-hal yang baru mereka ketahui tanpa paham akan apa yang dikandung oleh konten tersebut.

Sejalan dengan pendapat Rochmawati (2013)^[6] yang menyampaikan bahwa penggunaan internet di kalangan anak-anak internet merupakan sebuah kepentingan yang sangat dibutuhkan oleh mereka. Dalam sebuah kepentingan baik kepentingan berupa hiburan maupun kepentingan berupa akademik dalam menggunakan internet dan penggunaannya yang sangat luas sesuai dengan kebutuhan anak-anak dan berhubungan dengan hal-hal yang positif, seperti dalam penggunaan internet yang berhubungan dengan akademik anak-anak dapat mencari artikel-artikel tentang tugas-tugas sekolah mereka dan juga mencari situs-situs yang berhubungan dengan *fun* atau *leisure*. Anak-anak lebih menyukai untuk membuka situs-situs atau alamat website yang berhubungan dengan kepentingan *fun* atau *leisure*, mereka tidak

mengutamakan kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan akademik mereka di sekolah. Mereka lebih memilih untuk membuka situs-situs yang berhubungan dengan musik, film dan lain sebagainya. Selain memanfaatkan internet untuk kepentingan hiburan, anak-anak juga memanfaatkan internet untuk kepentingan akademik, dimana untuk memenuhi keperluan sekolahnya dan mencari tugas sekolah anak-anak mencari informasi melalui internet dan bentuk informasi yang paling sering di cari adalah sumber informasi yang berupa email.

Tabel 5 berikut adalah deskripsi konsumsi media internet oleh siswa-siswi SD di Kota Padang. Konsumsi media internet berupa penggunaan jejaring sosial, aplikasi belanja hingga fitur-fitur pada fasilitas penelusuran seperti google dan youtube.

TABEL 5. DESKRIPSI KONSUMSI MEDIA INTERNET OLEH SISWA-SISWI SD DI KOTA PADANG

No.	Akun jejaring sosial/ aplikasi online	Jumlah (siswa)	Presentase (%)
1.	Whatsapp	Menggunakan	32
		Tidak Menggunakan	68
	Total	100	100
2.	Instagram	Menggunakan	42
		Tidak Menggunakan	58
	Total	100	100
3.	Facebook	Menggunakan	52
		Tidak Menggunakan	48
	Total	100	100
4.	Path	Menggunakan	1
		Tidak Menggunakan	99
	Total	100	100
5.	Line	Menggunakan	29
		Tidak Menggunakan	71
	Total	100	100
6.	Twitter	Menggunakan	5
		Tidak Menggunakan	95
	Total	100	100
7.	Youtube	Menggunakan	72
		Tidak Menggunakan	28
	Total	100	100
8.	Email	Menggunakan	38
		Tidak Menggunakan	62
	Total	100	100
9.	Whatsapp	Menggunakan	33
		Tidak Menggunakan	67
	Total	100	100
10.	Belanja Online	Menggunakan	28
		Tidak Menggunakan	72
	Total	100	100
11.	Transportasi online	Menggunakan	30
		Tidak Menggunakan	70
	Total	100	100
12.	Film/Drama/TV online	Menggunakan	42
		Tidak Menggunakan	58
	Total	100	100
13.	Games Online	Menggunakan	56
		Tidak Menggunakan	44
	Total	100	100

Data pada tabel di atas menunjukkan konsumsi media internet pada siswa-siswi SD di Kota Padang, dimana anak-anak paling banyak menggunakan youtube yaitu 72%. Berdasarkan pertanyaan terbuka yang diberikan pada responden didapatkan bahwa 2 orang diantaranya memiliki channel youtube dan sudah mengunggah beberapa video pada channel tersebut. Namun berdasar penuturan mereka, kegiatan online mereka ini tetap diawasi oleh orang tua. Konsumsi youtube pada anak melebihi konsumsi game online, hal ini merupakan sebuah fakta baru bahwa anak-anak lebih menyukai hal-hal lain yang terdapat di internet ketimbang bermain game. Menurut mereka ketika mengakses situs selain lama game online mereka seperti mengunjungi tempat-tempat baru dan pengetahuan baru yang tidak mereka temukan di dunia nyata. Hal ini jauh lebih menarik dari sekedar bermain game.

YouTube adalah sebuah situs web *video sharing* (berbagi video) populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Hal ini memungkinkan anak-anak melihat konten

video apapun yang mereka sukai. Ini juga menunjukkan rentannya mereka terkena paparan tayangan yang mengandung nilai negative, seperti pornografi, kekerasan, dan sebagainya.

Hasil data yang didapatkan mengenai konsumsi media anak menyadarkan kita semua bahwa anak memerlukan kemampuan media yang mumpuni mengingat terpaan yang sangat kuat di usia mereka yang masih dini. Anak-anak zaman sekarang mengalami revolusi teknologi melalui peningkatan yang dramatis pada penggunaan komputer dan internet. Dengan tersebarnya internet ke seluruh dunia dengan tak terbendung, keprihatinan khusus muncul pada kesulitan orang tua dalam memantau informasi yang diakses oleh anak mereka. Keprihatinan lainnya adalah penggunaan teknologi yang meningkat akan memperlebar kesenjangan belajar antara orang kaya dan orang miskin, dan diantara berbagai kelompok etnis.

Kombinasi dari faktor-faktor lain seperti penekanan pada pembelajaran aktif dan konstruktivis juga dibutuhkan oleh anak-anak. Teknologi tidak dapat meningkatkan kemampuan belajar anak. Sejumlah elemen dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan yang cukup mendukung pembelajaran siswa. Elemen-elemen tersebut termasuk visi dan dukungan dari pemimpin pendidikan, pendidik yang terampil menggunakan teknologi untuk pembelajaran, akses terhadap teknologi kontemporer, dan penekanan pada anak sebagai pembelajar yang aktif dan konstruktivis (Santrock, 2007)^[8].

Meneruskan pendapat Santrock di atas, sebenarnya internet dapat digunakan sebagai salah satu media belajar bagi anak. Setidaknya internet bisa diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah agar kecakapan anak dalam mengolah informasi mengenai materi-materi pelajaran lebih meningkat. Sejatinnya stimuli yang terdapat pada internet dapat menarik atensi siwa-siswi, sehingga apabila dimanfaatkan untuk hal yang positif, diharapkan dapat menambah tingkat integritas siswa-siswi yang selama ini proses belajar mereka terpaku pada buku ajar saja.

IV. KESIMPULAN

Siswa-siswi SD di Kota Padang pada umumnya sudah bisa dan terbiasa menggunakan internet. Pemanfaatannya pun beragam dan disesuaikan dengan akses yang digunakan, mulai dari situs belajar sampai belanja online. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pola konsumsi media internet pada anak masih berada pada konten-konten yang positif, walaupun konten negatif tidak dapat dielakkan. Sekitar sepertiga dari keseluruhan responden atau 38% mengakses internet ditemani oleh orang tua mereka sehingga anak-anak lebih terkontrol dalam mengonsumsi media internet. Sebanyak 74% mengakses di rumah dikarenakan tidak diperbolehkan menggunakan alat komunikasi selama jam sekolah oleh guru. Sisanya mengakses di fasilitas umum seperti di warnet dan rental game online. Rata-rata akses per hari adalah 1–3 jam yaitu sebanyak 70%. Secara keseluruhan siswa-siswi SD memanfaatkan akun jejaring sosial untuk berinteraksi seperti whatsapp, line, dan aplikasi lainnya. Dapat dikatakan siswa-siswi SD di Kota Padang termasuk pada generasi yang melek media. Agar penelitian ini lebih terpakai disarankan pihak yang tertarik akan penelitian serupa untuk meneliti tentang literasi media pada anak dan orang tua, guna memperkaya wawasan mengenai pola konsumsi internet di berbagai rentang usia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ardianto E, Komala L, Karlinah S. 2012. Komunikasi Massa: Suatu Pengantar. Bandung (ID): Simbiosis Rekatama Media. .
- [2] Merina, Nely. GOUkm.id 2017. Data Penggunaan Internet di Indoensia 2016. <http://goukm.id/data-pengguna-internet-di-indonesia-2016/>
- [3] Rakhmat J. 2005. Metode Penelitian Komunikasi. Bandung (ID): Remaja Rosdakarya.
- [4] Ameliola S, Nugraha H D. 2013. Perkembangan Media Informasu dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi. *Prosiding The 5th International Conference On Indonesian Studies "Ethnicity And Globalization"*. Yogyakarta, 13 – 14 Juni 2013. ISSN 2087-0019.
- [5] Anne, Lesley Ey. and Glenn, C. Cupit., 2011. Exploring Young Children's Understanding Of Risks Associated with Internet Usage nd Their Concepts of Management Strategies. *Journal of Early Childhood Research*. diakses pada tanggal 10 Oktober 2011. Tersedia pada <http://ecr.sagepub.com/content/9/1/53>
- [6] Rochmawati W. 2012. Perilaku Pemanfaatan Internet (*Internet Utilization Of Behavior*) (Studi Deskriptif tentang Pemanfaatan Internet Untuk Kepentingan Hiburan dan Akademik di Kalangan Anak-Anak di Kota Surabaya). *Jurnal Libri-Net Vol 1/No.1*. Universitas Airlangga.
- [7] Ulinnuha M. 2013. Melindungi Anak dari Konten Negatif Internet: Studi Terhadap Peramban Web Khusus Anak. *Jurna SAWWA – Volume 8, Nomor 2, April 2013*. Universitas Islam Walisongo. ISSN 2581-1215.
- [8] Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Edisi Kesebelas. Jilid 2. Jakarta: Erlangga