

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat saat ini berada dalam zona mabuk teknologi (Naisbitt, 2001:9), yaitu zona yang ditunjukkan oleh adanya hubungan yang rumit dan seringkali bertentangan antara teknologi dan pencarian makna. Gejala zona mabuk teknologi ditandai dengan, (1) Masyarakat lebih menyukai penyelesaian masalah secara kilat dari masalah agama sampai masalah gizi. (2) Masyarakat takut sekaligus memuja teknologi. (3) Masyarakat mengaburkan perbedaan antara yang nyata dengan yang semu. (4) Masyarakat menerima kekerasan sebagai sesuatu yang wajar. (5) Masyarakat mencintai teknologi dalam wujud mainan. (6) Masyarakat menjalani kehidupan yang berjarak dan terenggut (Naisbitt, 2001:13). Amerika, kata dia merupakan negara yang secara teknologi paling maju di dunia, dari bidang militer hingga media.

Manusia dimabuk oleh kegairahannya yang menggebu. Mereka tidak banyak berbicara tentang hal lain. Coba saja dengarkan percakapan mereka sehari-hari. Mereka menggembar-gemborkan dan mengoceh perihal teknologi yang merasuki kehidupan dari segala arah. Mereka mencintai teknologi tatkala teknologi itu berfungsi. Tapi mereka membencinya tatkala teknologi itu tak jelas, bagaikan buku panduan yang tak pernah dibaca. Mereka mencintai teknologi tatkala teknologi itu terasa seperti mainan baru, namun mereka membencinya begitu mainan itu rusak. Masyarakat berbicara perihal acara

televisi, berbagai peristiwa yang diberitakan media, dan aneka humor internet, seolah-olah semuanya itu kisah hidup mereka sendiri. Ketakutan ataupun kecintaan akan teknologi kerap menjadi landasan kisah film yang mereka tonton, buku yang mereka baca, cerita di majalah, berita utama surat kabar, dan menjadi pemicu bagi perbincangan yang terjadi kemudian. (Naisbitt, 2001:10).

Oleh karena itu, pesan iklan yang tercetak yang tampil di papan iklan maupun televisi sarat dengan janji teknologi. Teknologi tak henti-hentinya menawarkan cara penyelesaian kilat. Teknologi berikrar akan membuat kehidupan menjadi lebih baik, membuat manusia lebih pintar, meningkatkan kinerja, dan membuat manusia bahagia. Teknologi berjanji akan lebih cepat, lebih murah, dan lebih mudah daripada segala sesuatu yang sudah pernah ada sebelumnya. Teknologi bersumpah akan menyediakan keamanan, stabilitas, privasi, serta kontrol dan sekaligus melimpahkan kedamaian pikiran serta menjaga manusia agar terbebas dari rasa cemas. Teknologi berjanji akan menghubungkan manusia dengan dunia luar namun akan tetap menjaga mereka agar tetap dekat dengan para sahabat dan keluarga yang dicintai. Teknologi merekam dan mengingatkan tentang saat kehidupan manusia yang berharga. Teknologi berjanji menjadi landasan ekonomi dunia yang baru dan penyeimbang yang kuat. Teknologi berjanji menjadikan umat manusia kaya. Semua janji teknologi itu terdengar bak buluh perindu. Manusia dibuat percaya bahwa semua solusi bisa diperoleh cukup dengan membelinya.

Di Indonesia, belum ada penelitian yang mengukur seberapa besar pengaruh teknologi informasi, baik berupa media elektronik maupun media cetak, terhadap kepribadian dan struktur nilai moral pada diri anak bangsa. Ini menjadi tantangan bagi para ilmuwan di bidang pendidikan umum, khususnya bidang nilai. Kalau penelitian itu dilakukan, diperkirakan, media memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap pembentukan tingkah laku, kepribadian, gaya hidup, selera makan, bahkan dapat dikatakan pengaruhnya sangat besar terhadap kehidupan umat manusia di Indonesia.

Dilihat dari kacamata pendidikan, bisa jadi, pengaruh media elektronik dan media cetak, lebih besar daripada pengaruh pendidikan tradisional yang selama ini dikenal seperti pendidikan dalam keluarga (informal), pendidikan di sekolah (formal), dan pendidikan dalam lembaga masyarakat (nonformal). Pengaruh (pendidikan) yang berasal dari TV, internet, alat portabel, PDA, radio, barang cetakan seperti koran, buku, komik, majalah, tabloid, dan lainnya, mungkin bisa dimasukkan sebagai pendidikan nonformal, akan tetapi dalam hal ini sementara dipisahkan dari berbagai istilah pendidikan yang lazim digunakan itu, yaitu pendidikan informal, formal, dan nonformal. Sebut saja pendidikan media. Media terdiri atas media massa seperti televisi, radio, koran, majalah dll., dan media personal seperti internet, CD, DVD, video game, blog, telepon genggam, PDA, dll.

Pantas dicurigai, pengaruh pendidikan yang dilakukan media itu lebih besar daripada pendidikan yang diberikan orang tua kepada anak, atau pendidikan yang dilakukan guru kepada siswanya, atau pengaruh ustaz di musala

atau masjid kepada para santrinya. Arus informasi masuk ke seluruh pelosok tanah air dengan sangat deras. Seorang ibu rumah tangga yang memiliki anak kecil seringkali “menitipkan” anaknya kepada TV selagi ia menyelesaikan pekerjaan rumah tangganya atau pergi arisan, berbelanja, dll. Pembantu rumah tangga tidak mustahil menghabiskan waktunya di depan TV daripada membantu keluarga membereskan rumah, mencuci atau menyelesaikan pekerjaan rumah lainnya. Tidak sedikit pelajar yang menghabiskan harinya di warung internet (warnet) sekadar untuk *chatting* atau main *game* elektronik. Tidak jarang pula masyarakat yang memanfaatkan radio sebagai pembentukan komunitas pengajian, meski sebagian besar radio hanya digunakan untuk *cekakak-cekikik* membicarakan gosip selebritis, memesan lagu, dan sebagainya.

Pengaruh televisi tampaknya memegang rekor paling tinggi dibandingkan media radio dan media cetak, apalagi kalau disambungkan dengan CD atau DVD *player*. Dapat disaksikan betapa membludaknya remaja yang anatre ingin masuk sebagai peserta *Indonesian Idol*, *Akademi Fantasi Indosiar* (AFI), *Kontes Dangdut Indonesia* (KDI), *Mamamia* dan sebagainya. Seleksi di tingkat daerah saja sedemikian anatre selama sehari-hari, sementara kontes pada tingkat nasional berkurang karena sudah diseleksi di daerah. Pengaruh tayangan sinetron juga sedemikian besar terhadap gaya hidup remaja. Dapat disaksikan bagaimana pemuda masa kini mengatur rambutnya dengan istilah *lancung with gel*. Di masa lalu, rambut yang awut-awutan disebut tidak rapih, tapi saat ini justru menjadi tren.

Selera makan anak juga menjadi semakin aneh. Jajanan tradisional seperti peuyeum, getuk, awug, bajigur, leupeut, lupis, dan sebagainya semakin tidak dikenal lagi dalam khazanah jajanan anak. Makanan yang diiklankan TV lah yang menjadi referensi keluarga berkonsumsi. Dapat disaksikan bahwa pizza semakin akrab dalam keluarga kelas menengah ke atas, apalagi ayam goreng gaya Amerika, sosis, *snack*, minuman ringan, mie instan dan sebagainya. Apa yang dikonsumsi para selebritis di iklan TV diburu masyarakat. Kafe yang menyajikan makanan yang ada di TV diserbu. Tayangan wisata kuliner semakin menjamur dan digemari masyarakat.

Cara masyarakat bersikap pun semakin berubah. Dalam percakapan sehari-hari, remaja yang bertengkar tidak sungkan mengucapkan kata “Mampus lho...! Bego lho...” sebagaimana mereka saksikan di sinetron. Saat mereka dimarahi orang tuanya karena bolos belajar atau nilai rapornya melorot, misalnya, reaksinya sama. Mereka lari ke kamar, pintu dikunci, dan kemudian menangis di atas bantal, persis seperti yang mereka saksikan di telenovela dan sinetron remaja. Belum lagi soal pakaian. Apa pun baju yang dikenakan para selebritis pujaan, itulah yang dikenakan remaja masa kini. Berbaju dengan pusar kelihatan atau pantat terbuka menjadi semakin “lazim” di kalangan remaja. Demikian pula remaja putra, mengenakan anting atau kalung menjadi semakin akrab.

Dengan semakin populernya telepon seluler yang dapat merekam gambar, *mobile* itu justru digunakan untuk merekam berbagai macam adegan persenggamaan, ketelanjangan, dan segala macam kegiatan seronok lainnya.

Maka di internet, dapat disaksikan ratusan, bahkan ribuan adegan porno, baik berupa foto maupun film pendek yang berisi adegan persenggamaan yang dilakukan pelajar, mahasiswa Indonesia dari berbagai sekolah dan perguruan tinggi, baik tingkat SMP, SMA, mahasiswa maupun pemuda lainnya. Jika di tahun 2001 dapat disaksikan sedemikian hebohnya reaksi masyarakat terhadap kasus VCD porno mahasiswa Itenas Bandung, saat ini film seperti itu sudah menjadi "lazim". Rupanya, kasus Itenas hanyalah fenomena gunung es di tengah lautan, di mana ia hanyalah permukaan, sedangkan di tingkat bawah sedemikian menggurita.

Dalam waktu lima tahun setelah kasus beredarnya VCD berisi hubungan persenggamaan mahasiswa Itenas dan mahasiswi Unpad berjudul "Bandung Lautan Asmara", ternyata kemudian beredar lebih dari 500 buah film porno amatiran (Set, 2007:9-10). Jumlah tersebut semakin bertambah setelah ditemukannya bukti bahwa setiap hari, minimal dua film porno lokal baru diupload ke internet. Sebagian besar dibuat menggunakan *handphone* berkamera berisi cuplikan hubungan seks dalam durasi yang singkat (kurang dari 10 menit). Cuplikan video porno tersebut dikonversi menjadi *file* berukuran kecil, yang tersebar di *handphone* dan pemutar film mini (*MP4 player*) yang harganya semakin murah. Kini, dapat dengan mudah disaksikan sekumpulan anak muda menikmati berbagai jenis film porno di mana saja. Pemutar film *portable* digunakan untuk menikmatinya di mana saja; di mal, di pinggir jalan raya, di dalam kamar di sebuah rumah, hingga di ruang kelas sekolah.

Hampir di setiap sudut kota, film tersebut dapat dinikmati, tanpa harus merasa takut dan malu lagi.

Set (2007:10), mengungkapkan, 90% pelaku dan pembuat film video porno amatiran tersebut adalah pelajar dan mahasiswa. Sebagian besar berisi hubungan seksual sepasang kekasih yang dilakukan dengan "sukarela" dan "riang gembira". Hubungan seks telah menjadi hal yang tidak serius. Mereka membuka rahasia ke ruang publik atas nama cinta dan keisengan belaka, dan akhirnya terperosok dalam jebakan industri pornografi. Korban terbesar adalah remaja putri. Kebanyakan dari mereka tidak sadar telah dijebak dan dieksploitasi. Direkam ketelanjangan tubuhnya atas nama cinta dan kasih sayang dan ditipu habis-habisan dengan ancaman "diputus" oleh kekasih bengalnya. Sayangnya, kata cinta kerap dijadikan senjata untuk membutakan logika. Selanjutnya, dimulailah fenomena penyimpangan dunia hiburan paling dahsyat dengan korban yang kebanyakan adalah anak muda di negeri ini. Penyimpangan atas nama cinta, kasih sayang, dan seks tersebut dibungkus dengan teknologi telekomunikasi multimedia terkini.

Menggunakan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), pemerintah pun bermaksud memblokir situs porno di internet. Pemblokiran dilakukan di tingkat masyarakat, tingkat institusi/perkantoran, dan tingkat *internet service providers* (ISP). Metode menggunakan piranti lunak *software filter*.

UU No. 11 Tahun 2008 tentang ITE Bab VII tentang Perbuatan yang Dilarang Pasal 27 menyebutkan:

(1) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.

Sementara Bab XI tentang Ketentuan Pidana Pasal 45 ayat (1) menyebutkan:

(1) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Meski demikian, Sodikin (2008) berpendapat bahwa langkah pemerintah melakukan sensor seperti itu sebagai sesuatu yang tidak mungkin (*impossible*). Memang, gertakan pemerintah ini membuat beberapa situs porno yang dibangun orang Indonesia sementara "tutup warung". Situs yang tutup biasanya karena pemilik situs itu alamatnya sudah diketahui banyak orang. Warung internet juga khawatir dengan wacana pemblokiran yang dimulai April-Mei 2008 ini. Dari sisi perekonomian, warung internet dan penyelenggara ISP-lah yang terkena dampak langsung secara permanen (jika memang sungguh-sungguh dilakukan filterisasi pornografi).

Pemilik situs porno Indonesia juga terkena dampak, tetapi hanya dalam waktu dekat. Dalam jangka panjang, mereka mengganti alamat kontak di data *whois* kepemilikan *domain* dari nama dia ke nama orang lain atau sekalian diubah ke mode *privacy protect* yang disediakan di kontrol *domain*. *Domain* adalah nama alamat *website* seperti *www.google.com*. Dengan *privacy protect*, siapa pun tak akan tahu siapa pemilik *domain* itu. (Sodikin, 2008)

Dari sisi *hosting* (kapasitas *server* untuk meletakkan data atau *file website*) mereka dengan singkat (hanya hitungan menit) juga bisa memindahkan ke *hosting* luar negeri (terutama Amerika Serikat) yang lebih aman. Di Amerika Serikat tersedia banyak layanan *hosting* yang secara legal membolehkan *adult content*. Dari sisi inilah, pemerintah mustahil memburu para pemilik situs porno asal Indonesia. Lalu, apakah perangkat lunak yang akan memfilter isi *website* itu akan bisa berjalan mulus?

Maka Sodikin (2008) berkesimpulan, dari sisi teknologi, mustahil 100 persen bisa menjalankan skenario internet nyaman menggunakan perangkat lunak semacam itu. Para pelanggan ISP, baik rumahan atau warung internet, akan mengeluh sulitnya mengakses situs yang diinginkan. Situs yang sebenarnya tidak dalam kategori porno bisa saja tersaring tak dimunculkan jika di dalam isinya memuat kata tertentu yang kebetulan sama dengan kata yang difilter.

Purbo (2003) juga mengemukakan, UU No. 11 Tahun 2008 tentang ITE ini masih berasumsi bahwa pemerintah Indonesia *superpower* dan serbabisa. Ada kecenderungan, pemerintah mengambil alih tanggung jawab yang besar. Sialnya, yang terjadi di lapangan, pemerintah lebih sering bermain *power* (bedil dan kekuasaan) daripada memberdayakan rakyat serta memfasilitasi pembangunan untuk kemajuan rakyat. Ini yang terjadi di dunia internet.

Teknologi informasi kini sedemikian berpengaruh, dan tidak mustahil dapat menjadi “tuhan” baru (*thaghut*), menggantikan Tuhan yang diajarkan

para nabi yang mengajak menyembah Allah, sehingga pada gilirannya masyarakat menyembah selera dan nafsu. Masyarakat akan berubah secara drastis menjadi masyarakat yang hedonistis, ingin senantiasa bersenang-senang, pendek akal, sangat mencintai dunia dan takut mati (*wahn*). Multimedia tidak dapat dibendung lagi. Arus informasi sedemikian deras bagaikan air laut yang menerjang daratan seperti tsunami. Negara maju terus mengganti satelit lama dengan yang baru, sehingga tidak ada lagi sudut dunia yang tidak terjangkau informasi. Bangsa Indonesia yang sempat membuat regulasi seperti penerbitan surat izin untuk penerbitan pers (SIUPP), membuat sensor TV, radio, dan sensor bagi surat kabar dan lain-lain tidak populer lagi. Kebijakan *open sky* tidak bisa ditawar-tawar lagi.

Persoalannya, bagaimana bangsa Indonesia bisa selamat agar tidak tenggelam dalam arus informasi yang kontraproduktif, sebaliknya informasi yang melimpah tersebut justru menjadikan bangsa ini semakin bernilai dan bahkan memberikan nilai tambah (*value added*)? Sebab, tidak mustahil, arus informasi memang didesain oleh negara maju sebagai alat penjajahan baru (neokolonialisme). Dengan membanjiri berbagai informasi, selera bangsa Indonesia dapat dikendalikan, sehingga ujungnya, bangsa ini menjadi bangsa yang konsumtif. Sementara negara Barat yang kreatif mampu menciptakan berbagai macam produk yang senantiasa terjamin pemasarannya.

Model pembelajaran multimedia menawarkan bahwa jalan keluar membendung derasnya arus informasi multimedia itu, bukan dengan cara menghentikan informasi media tersebut, melainkan justru membuat masyarakat

semakin melek media. Dengan asumsi bahwa, membendung arus informasi sudah tidak mungkin lagi. Membuat regulasi yang bermaksud menyensor pengaruh buruk media juga tidak efektif, sebab multimedia sudah sedemikian beragam, sehingga dibendung sebagian akan bocor di bagian lain.

Regulasi yang disusun pemerintah bersama Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) mengarah untuk memberikan kebebasan yang luas bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi. Simak Rancangan Undang-Undang tentang Kebebasan Memperoleh Informasi (KMI), dalam menimbang yang menyebutkan:

(a) bahwa kebebasan memperoleh informasi merupakan hak asasi manusia dan merupakan salah satu ciri terpenting dalam negara hukum yang demokratis untuk mewujudkan pemerintahan yang terbuka. (b) bahwa hak anggota masyarakat untuk memperoleh informasi publik merupakan faktor penting untuk meningkatkan kualitas keterlibatan masyarakat dalam proses pengambilan keputusan publik. (c) Bahwa hak anggota masyarakat untuk memperoleh informasi merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pelibatan masyarakat dalam proses pengambilan keputusan publik (*public policy making process*). (d) Bahwa pelibatan masyarakat (*public involvement*) tidak akan banyak berarti apabila tanpa jaminan kebebasan memperoleh informasi.

RUU KMIP dalam Bab I, Pasal 1 ayat (1) mendefinisikan, informasi adalah segala sesuatu yang dapat dikomunikasikan, fakta, data atau segala sesuatu yang dapat memperoleh suatu hal dengan sendirinya atau melalui segala sesuatu yang telah diatur melalui bentuk dokumen dalam format apapun atau pejabat publik yang berwenang.

Melihat draf RUU KMIP tersebut, dapat diduga informasi tidak boleh dibendung dan disensor lagi. Walaupun informasi yang dapat merusak nilai moral tidak masuk dalam informasi yang dimaksudkan dalam RUU KMIP

tersebut, namun pada kenyataannya, informasi itu akan masuk bersama informasi yang lain. Maka, satu-satunya cara adalah membuat masyarakat agar menjadi melek media (*media literate*). Orang yang melek media akan imun terhadap informasi multimedia. Artinya, bangsa Indonesia (generasi muda) butuh pengetahuan dan keterampilan menggunakan kemajuan teknologi multimedia, sehingga mereka mampu memfilter diri terhadap beragam informasi yang masuk. Saringan yang dipasang dalam individu bangsa Indonesia adalah berupa saringan nilai agama dan nilai luhur bangsa. Dengan memiliki imunitas terhadap arus informasi yang masuk, maka informasi apa pun yang diperoleh bangsa Indonesia, mereka akan mampu menyaringnya, sehingga bangsa ini dapat memilih informasi yang bermanfaat bagi diri, keluarganya, dan lingkungannya serta membuang informasi yang tidak berguna.

Model pembelajaran literasi media menawarkan berbagai keterampilan proses, dari mulai bagaimana mengakses media, menganalisis media, mengevaluasi, bahkan sampai menciptakan media. Dengan pembelajaran literasi media, masyarakat tidak diasingkan dari multimedia, melainkan justru dilibatkan sekaligus ke dalamnya. Meski demikian, pengetahuan dan keterampilan masyarakat harus ditingkatkan, tidak hanya pasif menerima apa pun yang disajikan media, melainkan mereka harus mampu menganalisis arus informasi yang masuk, sehingga bangsa ini menjadi bangsa yang cerdas dan kritis terhadap media, bahkan suatu waktu, generasi baru bangsa Indonesia diharapkan mampu menciptakan media sendiri yang

menjadi alternatif dari media yang dinilai tidak sehat dan kontraproduktif serta menjadi alternatif sebagai media yang sehat, edukatif, dan menjunjung nilai dan martabat bangsa Indonesia.

Sergiovanni (1992) menyebutnya sebagai kepemimpinan moral (*moral leadership*). Artinya, di dalam diri manusia terdapat berbagai macam dorongan. Orang yang bernilai adalah orang yang dipimpin oleh moralnya untuk menjadi orang yang berkeadaban. Orang yang meleak media berarti orang yang menggunakan moralnya saat mengakses, mengunduh, maupun mengunggah informasi dari dan ke dalam internet.

Model pembelajaran multimedia ini bisa dilakukan melalui lima pintu, yaitu pintu berpikir, pintu merasa, pintu kemampuan memilih, pintu berkomunikasi, dan pintu berbuat. Kirschenbaum (1977) menyebut kelima pintu itu dengan *valuing process*, yaitu proses seseorang menjadi bernilai. Penelitian ini menggunakan perspektif yang ditawarkan Kirschenbaum ini. Oleh karena itu, rumusan masalah pun disusun berdasarkan urutan pengertian *valuing process* dalam perspektif Kirschenbaum tersebut.

B. Rumusan Masalah

Sebagai panduan berikut dikemukakan rumusan masalah dalam daftar pertanyaan berikut ini:

1. Bagaimana pemikiran lima pengguna internet di HU *Pikiran Rakyat* Bandung agar mereka semakin bernilai saat menggunakan multimedia. Apa alasan mereka mengakses informasi yang bernilai dan menghindari informasi yang kontraproduktif?

2. Bagaimana perasaan lima pengguna internet di HU *Pikiran Rakyat* Bandung saat akan, sedang, dan sesudah menggunakan multimedia, sehingga mendorong mereka mengakses informasi yang bernilai dari internet. Perasaan seperti apakah yang mampu mendorong mereka mengakses informasi yang bernilai tersebut, dan perasaan seperti apa yang mampu menghalangi mereka mengakses informasi yang kontraproduktif?
3. Bagaimana proses lima pengguna internet di HU *Pikiran Rakyat* Bandung dalam memilih informasi yang bernilai. Apakah mereka menetapkan tujuan dan mengumpulkan data terlebih dahulu saat mengakses informasi. Apakah mereka mempertimbangkan konsekuensinya. Apakah mereka memilih informasi secara bebas. Adakah orang yang mendorong mereka dalam memilih informasi tersebut?
4. Bagaimana lima pengguna internet di HU *Pikiran Rakyat* Bandung berkomunikasi dengan orang lain berkaitan dengan penggunaan internet, sehingga mengakses informasi yang bernilai. Apakah mereka mengirimkan pesan atau memperluas pengetahuan dengan melakukan *sharing* dengan orang lain?
5. Bagaimana perbuatan lima pengguna internet di HU *Pikiran Rakyat* Bandung dalam meyakinkan diri agar mampu mengakses informasi di internet yang bernilai dan menghindari informasi yang kontraproduktif?
6. Pengembangan model pembelajaran multimedia yang bagaimana yang dapat menjadikan pengguna internet mampu mengakses informasi yang bernilai dan menghindari informasi yang kontraproduktif?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemikiran lima pengguna internet di HU *Pikiran Rakyat* Bandung agar mereka semakin bernilai dalam menggunakan multimedia. Penelitian juga untuk mengetahui alasan mereka mengakses informasi yang bernilai dan menghindari informasi yang kontraproduktif.
2. Untuk mengetahui perasaan lima pengguna internet di HU *Pikiran Rakyat* Bandung saat akan, sedang, dan sesudah menggunakan multimedia, sehingga mereka mengakses informasi yang bernilai. Penelitian ini juga dimaksudkan untuk mengetahui perasaan yang mampu mendorong mereka mengakses informasi yang bernilai dan menghalangi mereka mengakses informasi yang kontraproduktif.
3. Untuk mengetahui proses lima pengguna internet di HU *Pikiran Rakyat* Bandung dalam memilih informasi yang bernilai, apakah mereka menetapkan tujuan dan mengumpulkan data terlebih dahulu saat mengakses informasi. Apakah mereka mempertimbangkan konsekuensinya. Apakah mereka memilih informasi secara bebas. Adakah orang yang mendorong mereka dalam memilih informasi tersebut.
4. Untuk mengetahui komunikasi yang dilakukan lima pengguna internet di HU *Pikiran Rakyat* Bandung dengan orang lain berkaitan dengan penggunaan internet, sehingga mereka mengakses informasi yang bernilai. Penelitian ini ingin mengetahui apakah mereka mengirimkan pesan atau memperluas pengetahuan dengan melakukan *sharing* dengan orang lain.

5. Untuk mengetahui perbuatan lima pengguna internet di HU *Pikiran Rakyat* Bandung dalam meyakinkan dirinya bahwa informasi yang diperoleh di internet benar-benar bernilai sehingga mendorongnya untuk mengakses informasi yang produktif. Penelitian ini juga untuk mengetahui bagaimana mereka meyakinkan dirinya bahwa informasi yang akan diperolehnya kontraproduktif, sehingga mendorongnya menghindari mengaksesnya.
6. Untuk mengembangkan model pembelajaran multimedia yang dapat menjadikan pengguna internet mampu mengakses informasi yang bernilai dan menghindari informasi yang kontraproduktif.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis.

1. **Manfaat Teoretis.** Penelitian ini diharapkan mampu melahirkan konsep baru tentang kiat memperoleh nilai tertinggi dan menghindari nilai yang kontraproduktif yang dihadirkan multimedia. Konsep tersebut diperoleh dari hasil analisis terhadap informasi yang diperoleh dari para informan yang telah berhasil mengalami melek media (*media literacy*.) Kiat dan konsep tersebut kemudian disusun menjadi konsep model pembelajaran untuk mengembangkan model pembelajaran yang selama ini ada, sehingga dapat menjadi panduan bagi generasi berikutnya agar mereka tidak lagi terjebak ke dalam akses informasi yang kontraproduktif.
2. **Manfaat Praktis.** Secara praktis, konsep yang disusun dari pengalaman para informan dapat menjadi bahan ajar bagi para pengguna internet dan

pengguna multimedia yang lain untuk tidak terjebak ke dalam arus informasi yang tidak bermanfaat, sehingga pengguna multimedia dapat mengakses informasi secara lebih efektif tanpa harus melewati fase *trial and error* sebagaimana para pendahulunya.

Bagi HU *Pikiran Rakyat*, penemuan penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pengembangan perusahaan media, khususnya dalam pengembangan media konvergensi yang memadukan antara media cetak dengan media digital.

Di samping itu, kiat yang disusun dari hasil pengalaman para informan dapat disusun menjadi model pembelajaran multimedia. Model ini kemudian dapat disusun menjadi model pembelajaran dalam bentuk kursus multimedia, *workshop*, atau bahkan dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah.

E. Paradigma Penelitian dan Diagram Alir Penelitian

Istilah paradigma pertama kali diperkenalkan Thomas Kuhn (1962) dan kemudian dipopulerkan Robert Friedrichs (1970). Menurut Kuhn, paradigma adalah cara mengetahui realitas sosial yang dikonstruksi *mode of thought* atau *mode of inquiry* tertentu, yang kemudian menghasilkan *mode of knowing* yang spesifik. Definisi tersebut dipertegas oleh Friedrichs, sebagai suatu pandangan yang mendasar dari suatu disiplin ilmu tentang apa yang menjadi pokok persoalan yang semestinya dipelajari (Siregar, 2008).

Patton sebagaimana dikutip Lincoln dan Guba (1985:15) mendefinisikan paradigma dengan:

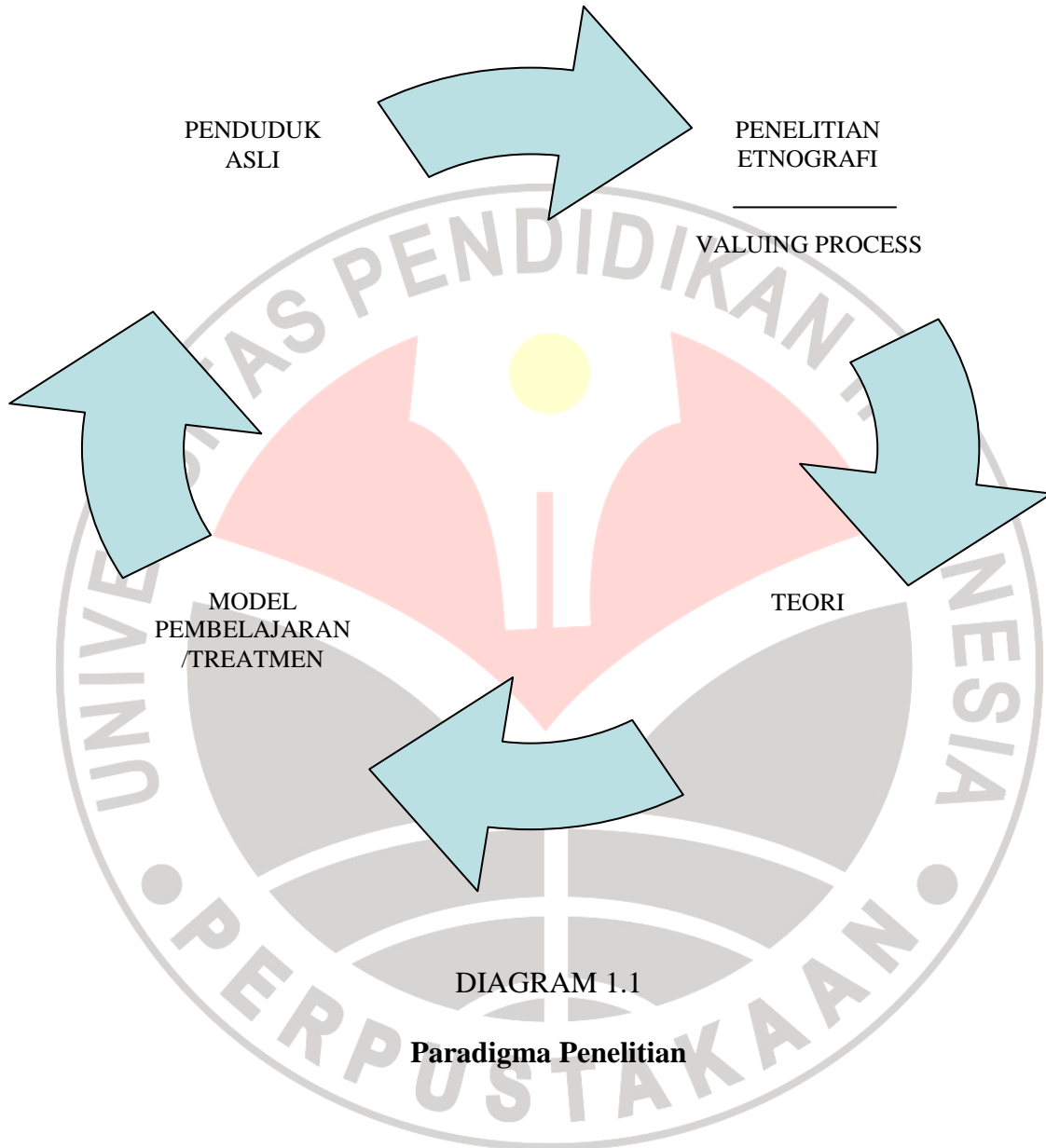
A paradigm is a world view, a general perspective, a way of breaking down the complexity of the real world. As such, paradigms are deeply embedded in the socialization of adherents and practitioners: paradigms tell them what is important, legitimate, and reasonable. Paradigms are also normative, telling the practitioner what to do without the necessity of long existential or epistemological consideration. But it is this aspect of paradigms that constitutes both their strength and their weakness –their strength in that it makes action possible, their weakness in that the very reason for action is hidden in the unquestioned assumptions of the paradigm. (Patton, 1978:203)

Bagi Patton, paradigma merupakan pandangan tentang dunia, perspektif umum, cara memecahkan kompleksitas persoalan dunia yang sebenarnya. Dengan demikian, paradigma tertanam secara mendalam dalam sosialisasi para pengikut dan praktisi. Paradigma menyatakan apa yang penting, boleh, dan beralasan. Paradigma bersifat normatif, memberi tahu praktisi apa yang harus dilakukan tanpa harus mempertimbangkan epistemologi ekstensial. Namun inilah yang merupakan kekuatan dan kelemahan paradigma. Kekuatannya, memungkinkan suatu kegiatan terlaksana, kelemahannya adalah bahwa alasan kegiatan itu tersembunyi di balik asumsi yang tidak perlu dipertanyakan kebenarannya.

Implikasinya, penelitian memiliki dua paradigma besar yang seringkali dipertentangkan, naturalistik atau kualitatif dan konvensional atau eksperimental. (Alwasilah: 2003:78). Penelitian berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Multimedia Melalui 'Valuing Process' Menuju Masyarakat Melek Media" ini termasuk penelitian naturalistik atau kualitatif. Oleh karena itu, paradigma yang digunakan mengikuti aturan main yang digunakan dalam penelitian kualitatif.

Mengutip Lincoln dan Guba, Alwasilah (2003:78-79) mengungkapkan 14 poin paradigma penelitian kualitatif. Yaitu, (1) *natural settings* (latar tempat dan waktu penelitian yang alamiah), (2) *humans as primary data-gathering instruments* (manusia atau peneliti sendiri sebagai instrumen pengumpul data primer), (3) *use of tacit knowledge* (penggunaan pengetahuan yang tidak eksplisit), (4) *qualitative methods* (metode kualitatif), (5) *purposive sampling* (pemilihan sampel penelitian secara purposif), (6) *inductive data analysis* (analisis data secara induktif atau *bottom up*), (7) *grounded theory* (teori dari-dasar yang dilandaskan pada data secara terus menerus), (8) *emergent design* (cetak biru penelitian yang mencuat dengan sendirinya), (9) *negotiated outcomes* (hasil penelitian yang disepakati oleh peneliti dan responden), (10) *case-study reporting modes* (cara pelaporan penelitian gaya studi kasus), (11) *idiographic interpretation* (tafsir idiografik atau kontekstual), (12) *tentative application of findings* (penerapan tentatif dari hasil penelitian), (13) *focus-determined boundaries* (batas dan cakupan penelitian ditentukan oleh fokus penelitian), (14) dan *special criteria for trustworthiness* (mengikuti kriteria khusus untuk menentukan keterpercayaan dan mutu penelitian).

Paradigma penelitian ini dapat dijelaskan dalam diagram berikut:



Sedangkan diagram alir penelitian digambarkan sebagai berikut:

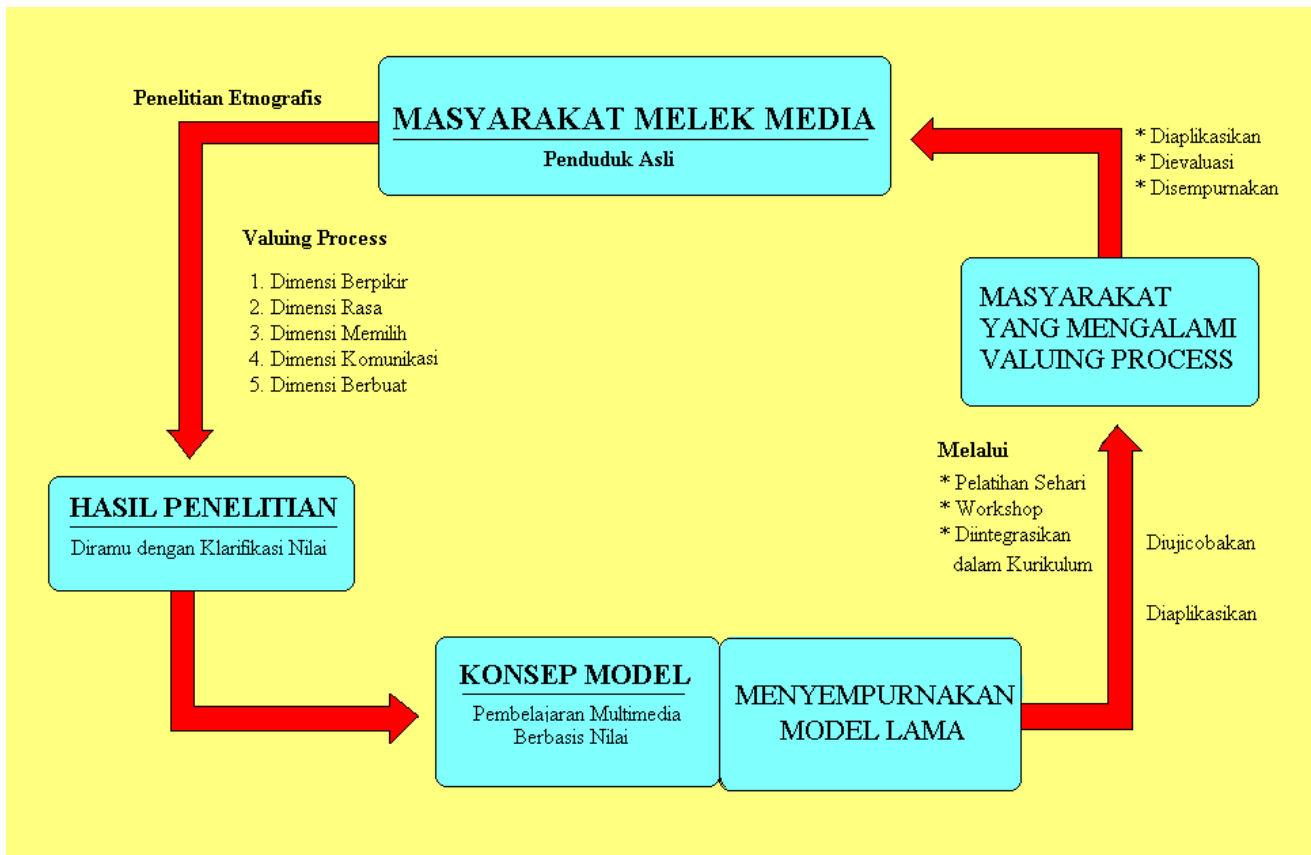


DIAGRAM 1.2

Diagram Alir Penelitian

F. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode etnografi. Etnografi merupakan pekerjaan mendeskripsikan suatu kebudayaan. Tujuan utama aktivitas ini adalah memahami suatu pandangan hidup dari sudut pandang penduduk asli. (Spradley:1979:3). Menurut Malinowski (dalam Spradley, 1979:3), tujuan etnografi adalah memahami sudut pandang penduduk asli, hubungannya dengan kehidupan, untuk mendapatkan pan-

dangan mengenai dunianya. Oleh karena itu, penelitian etnografi melibatkan aktivitas belajar mengenai dunia orang yang telah belajar melihat, mendengar, berbicara, berpikir, dan bertindak dengan cara yang berbeda. Tidak hanya mempelajari masyarakat, lebih dari itu etnografi berarti belajar dari masyarakat.

Informan yang menjadi penelitian etnografi ini adalah lima orang yang sudah melek media (*media literate*) yang mampu menghindari mengakses, mengunduh, dan mengunggah informasi yang tidak bermoral, seperti pornografi dan informasi yang kontraproduktif lainnya yang bekerja di HU *Pikiran Rakyat* Bandung, Jawa Barat. Dengan penelitian etnografi, peneliti berupaya memperhatikan makna tindakan dari kejadian yang menimpa orang yang ingin peneliti pahami. Sebagaimana dikemukakan Spradley (1979:5), beberapa makna ini terekspresikan secara langsung dalam bahasa; dan banyak yang diterima dan disampaikan hanya secara tidak langsung melalui kata dan perbuatan. Tetapi dalam setiap masyarakat, orang tetap menggunakan sistem makna yang kompleks untuk mengatur tingkah laku mereka, untuk memahami diri mereka sendiri dan untuk memahami orang lain, serta untuk memahami dunia di mana mereka hidup. Sistem makna merupakan kebudayaan mereka, apalagi etnografi selalu mengimplikasikan teori kebudayaan.

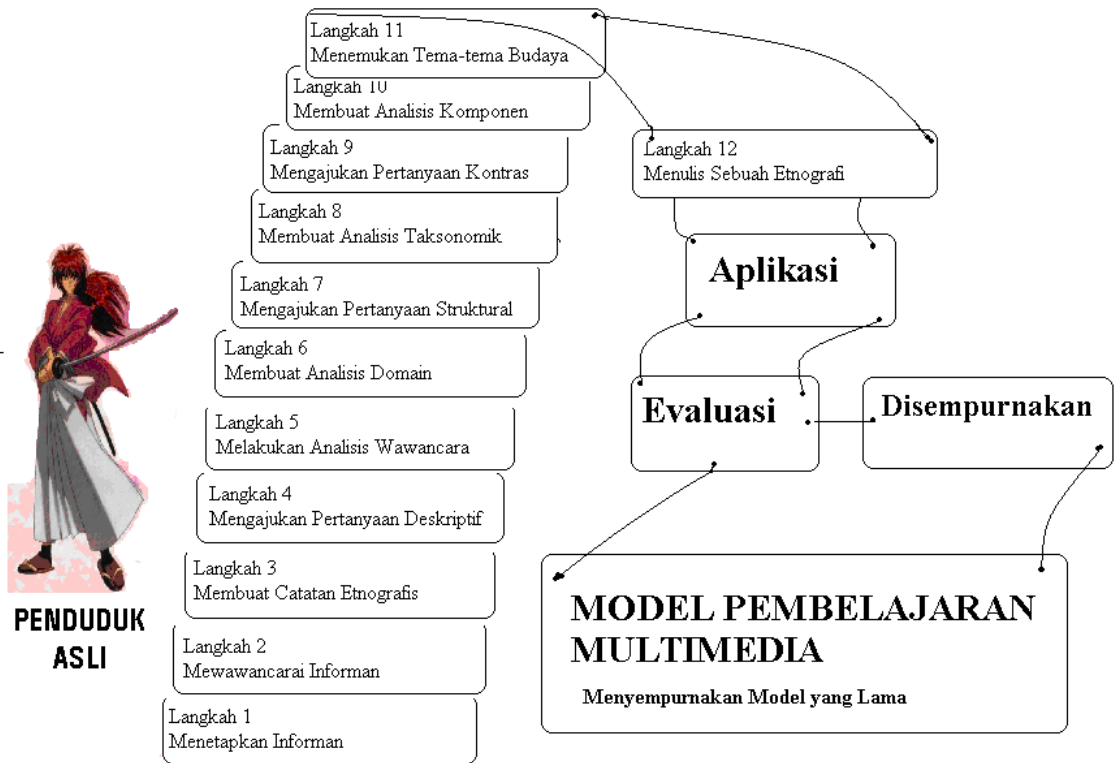
Konsep kebudayaan sendiri, menurut Marvin Harris, (dalam Spradley, 1979:5) ditampakkan dalam berbagai pola tingkah laku yang dikaitkan dengan kelompok masyarakat tertentu seperti adat (*custom*), atau cara hidup

masyarakat. Menurut Spradley (1979:5), pola tingkah laku, adat, pandangan hidup masyarakat, semua dapat didefinisikan, diinterpretasikan dan dideskripsikan dari berbagai perspektif. Karena tujuan dalam etnografi adalah ”memahami sudut pandang penduduk asli”, maka perlu didefinisikan konsep kebudayaan dengan cara yang merefleksikan tujuan itu.

Spradley (1979:5) pun mendefinisikan kebudayaan ini merujuk pada pengetahuan yang diperoleh, yang digunakan orang untuk menginterpretasikan pengalaman dan melahirkan tingkah laku sosial.

Penelitian terhadap para pengguna internet yang sudah melek media ini menggunakan alur penelitian maju bertahap (*developmental research process*). Sebagaimana dikemukakan Spradley (1979:45-216), terdapat 12 langkah dalam melakukan penelitian etnografi ini. Langkah 1, menetapkan informan; Langkah 2, mewawancarai informan; Langkah 3, membuat catatan etnografis; Langkah 4, mengajukan pertanyaan deskriptif; Langkah 5, melakukan analisis wawancara etnografis; Langkah 6, membuat analisis domain; Langkah 7, mengajukan pertanyaan struktural; Langkah 8, membuat analisis taksonomik; Langkah 9, mengajukan pertanyaan kontras; Langkah 10, membuat analisis komponen; Langkah 11, menemukan tema budaya; dan langkah 12, menulis etnografi.

Berikut digambarkan metodologi penelitian etnografis tersebut:



Sumber: Spradley, 1979 (Diadaptasi)

GAMBAR 1.1

Metode Penelitian

Salah satu strategi paling penting dalam penelitian etnografi adalah mulai menulis sejak awal, kata Spradley (1997:42). Sebab, menulis di samping merupakan tindakan komunikasi, juga melibatkan proses berpikir dan menganalisis. Begitu peneliti menulis, peneliti memperoleh wawasan, melihat hubungan, dan memunculkan berbagai pertanyaan untuk penelitian. Jika etnografer baru memulai menulis sampai data sudah terkumpul, maka terlalu terlambat untuk mengikuti beberapa pedoman penting dalam membuat tu-

lisan. Alasan lain untuk menulis sejak awal adalah untuk menyederhanakan tugas. Kebanyakan orang merenungkan tugas menulis sebuah laporan yang terdiri atas tiga puluh halaman sebagai hal yang berat; menulis laporan yang terdiri atas tiga halaman tampaknya jauh lebih mudah.

G. Lokasi Penelitian dan Informan

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian terhadap penduduk asli yang sudah melek media dilaksanakan di lingkungan karyawan HU *Pikiran Rakyat* Bandung. Pemilihan terhadap lokasi ini didasarkan pada pertimbangan:

- (a) HU *Pikiran Rakyat* Bandung merupakan perusahaan yang bergerak di bidang media dan terus mengembangkan gerakannya di bidang multimedia.
- (b) HU *Pikiran Rakyat* Bandung menyediakan perangkat multimedia, khususnya internet yang dapat diakses selama 24 jam.

2. Informan

Penelitian ini dilakukan terhadap lima orang informan yang sudah melek media di lingkungan karyawan HU *Pikiran Rakyat*. Mereka adalah:

- a. Lina Nursanty (Wartawan)
- b. Samuel Lantu (Redaktur)
- c. Muzakir (Senior Administrator Network Produksi dan Editorial HU *Pikiran Rakyat*)
- d. Islaminur Pempasa (Redaktur Pelaksana)
- e. Budhiana (Wakil Pemimpin Redaksi)