Artikel By Ria Fatmawati, M.Hum

"AKSES INFORMASI PADA ANAK DAN REMAJA"

Latar Bekakang

Akses Informasi seperti internet merupakan sebuah jaringan global yang memungkinkan komunikasi antar kota dan bahkan antar negara dapat dilakukan dengan biaya yang murah. Kita bisa mengirim surat elektronik (*e-mail*), ngobrol (*chatting*), mendengarkan radio (*streaming*) dan mencari informasi (*browsing*) dengan siapapun, darimanapun dan kemanapun dengan biaya pulsa telepon lokal. Kita bisa pula "bertelepon" ke luar negeri, juga dengan pulsa lokal. Internet dipadati dengan materi pendidikan dan hiburan.

Hal tersebut berdampak luas terhadap aspek kehidupan, termasuk kedalam wilayah pendidikan formal. Kemajuan akses informasi dan tekhnologi informasi yang semakin mutakhir dan semakin mengefisienkan konsumen pengguna tekhnologi, akan menjadi suatu daya tarik yang kuat untuk mengaplikasikannya dalam ranah pendidikan. Hal tersebut dikarenakan kebutuhan pendidikan yang semakin hari semakin menuntut untuk bergerak atau berkembang lebih cepat demi mengejar kemajuan era yang semakin mutakhir dan sangat cepat. Oleh karena itu, penerapan akses informasi dan tekhnologi informasi di wilayah Indonesia dan aspek pendidikan akan menjadi suatu urgensi tersendiri dalam menyelaraskan dengan kemajuan zaman yang semakin mutakhir.

Pada tahun 2008, Departemen Komunikasi dan Informatika mengemukakan, sekitar 50% penduduk Indonesia pada tahun 2015 yang diperkirakan berjumlah 240 juta jiwa, atau sebanyak 120 juta jiwa, diharapkan sudah terhubung dan mampu menggunakan internet. Harapan tersebut sesuai dengan *deklarasi world summit on informastion society (WSIS)* tahun 2003, dimana point terpenting adalah pada tahun 2015 sekitar 50% penduduk dunia harus memiliki akses informasi yang terhubung dan mampu menggunakan internet.

Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia semakin meningkat seiring dengan pertumbuhan teknologi informasi yang berlangsung cepat. Berdasarkan perhitungan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) terdapat sekitar 25 juta pengguna internet. Peningkatan pengguna internet diprediksi akan terus meningkat sekitar 25 persen setiap tahunnya. Kenaikan tersebut disebabkan adanya kemudahan dalam mengendalikan informasi yang berada di tangan publik. Dengan internet, mereka dapat berinteraksi secara bebas dan membentuk komunitas hanya dengan menekan tombol "enter".

Kenaikan pengguna internet juga dicerminkan dari data Direktorat Jenderal (Dirjen) Aplikasi Telematika Departemen Komunikasi dan Informatika (Depkominfo) bahwa pertumbuhan pengguna situs yang berakhiran ".id" tumbuh sekitar 53 persen per tahun dalam kurun waktu antara tahun 1998-2006. Pada tahun 2008 tercatat ada lebih dari 70 ribu situs, sementara tahun 2009 diperkirakan ada tambahan lima ribu pengguna baru.

Dalam press room facebook, terdapat statistic resmi perkembangan terakhir jumlah pengguna facebook dari waktu ke waktu. Mengamati perkembangan

pengguna facebook akan membuat anda tercengan. Betapa cepatnya akselerasi jumlah pengguna facebook dari hari ke hari. Seperti ditulis dalam blog yang ditulis oleh pendiri facebook, Mark Zuckerberg, pengguna aktif facebook tahun 2009 mencapai 300 juta orang. Dan jumlah ini akan terus bertambah tiap harinya. Sebelumnya, pada bulan juli 2010 di California *Startup Company* mencatat bahwa pengguna facebook mencapai 250 juta orang. Artinya hanya dalam kurun waktu 2 bulan, facebook mampu menjaring 50 juta pengguna baru di seluruh dunia. Dan artinya tiap hari ada sekitar 800.000 pengguna baru di facebook. Angka ini menunjukkan jumlah pemakai facebook lebih dari separuhnya adalah remaja.

Di Indonesia sendiri, pengguna facebook setiap harinya juga bertambah. Menurut data bulan Juli 2009, jumlah pengguna facebok di Indonesia adalah 6,496,960. Jumlah ini meningkat sebesar 2997.3% dalam kurun 1 tahun dan 624,3% dalam 6 bulan. Jumlah ini adalah jumlah yang fantastis, dan dapat dipastikan bulan berikutnya akan masih terus meningkat seiring dengan meningkatnya pengguna facebook di seluruh dunia.

Permasalahan

Tidak seluruh isi dari akses informasi seperti Internet dapat bermanfaat bagi anak dan remaja. Ada manfaat positif dari akses informasi yang diperoleh oleh anak dan remaja, sisi positifnya adalah mereka dapat berkembang dan mengembangakan ilmu pengetahuan yang telah mereka dapat. Namun beberapa isinya bahkan cenderung merugikan anak-anak dan remaja. Materi yang merugikan tersebut terdapat di situs-situs negatif, misalnya pornografi, madat, rasisme, kekerasan dan perjudian. Di Internet dapat pula terjadi pelanggaran privasi, perendahan martabat dan pelecehan seksual ringan maupun berat.

Pegertian dan ciri-ciri perkembangan

Perkembangan dapat diartikan sebagai “perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati” (the progressive and continous change in the organism from birth to death). Pengertian lain dari perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (maturation) yang berlangsung secara sistematis,(fisik dan psikis), progresif (kemajuan pengetahuan) dan berkesinambungan (beraturan dan bertahap), baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).

Perkembangan itu sendiri secara umum mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Terjadinya perubahan dalam a. aspek fisik: perubahan tinggi dan berat badan serta organ-organ tubuh lainnya, b. aspek psikis: semakin bertambahnya perbendaharaan kata dan matangnya kemampuan berpikir, mengingat, serta menggunakan imajinasi kreatifnya.

2. Terjadinya perubahan dalam proporsi; a. aspek fisik: proporsi tubuh anak berubah sesuai dengan fase perkembangannya dan pada usia remaja proporsi tubuh anak mendekati proporsi tubuh usia remaja, b. aspek psikis: perubahan imajinasi dar yang fantasi ke realitas; dan perubahan perhatiannya dari yang tertuju kepada dirinya sendiri perlahan-lahan beralih kepada orang lain.
3. Lenyapnya tanda-tanda yang lama, a. tanda-tanda fisik: lenyapnya kelenjar thymus (kelenjar kanak-kanak) yang terletak pada bagian dada, kelenjar pineal pada bagian bawah otak, rambut-rambut halus dan gigi susu, b. tanda-tanda psikis: lenyapnya masa mengoceh, bentuk gerak-gerik kanak-kanak seperti merangkak dan perilaku impulsive (dorongan untuk bertindak sebelum berfikir).
4. Diperolehnya tanda-tanda yang baru; a. tanda-tanda fisik: pergantian gigi dan karakteristik seks pada usia remaja, baik primer (menstruasi pada anak wanita dan mimpi basah pada anak pria) maupun sekundar (perubahan pada anggota tubuh: pinggul dan buah dada pada wanita; kumis, jakun, suara pada anak pria), b. tanda-tanda psikis: seperti berkembangnya rasa ingin tahu terutama yang berhubungan dengan seks, ilmu pengetahuan, nilai-nilai moral, dan keyakinan beragama.

Masa kanak-kanak

Menurut Papalia dan Olds (2001), yang disebut dengan masa kanak-kanak adalah dari dia berumur 0 tahun sampai berusia 11 tahun atau 12 tahun. masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun.

Dalam setiap tahap perkembangan ada ciri-ciri khusus yang ada pada setiap tahap perkembangan, begitu juga pada saat masa kanak-kanak awal ditandai dengan ciri-ciri tertentu, menurut Hurlock (1980:108) ciri itu tercermin dalam sebutan yang biasa diberikan oleh para orang tua, pendidik, dan ahli psikologi:

a. Sebutan yang digunakan orang tua
   Ada beberapa sebutan untuk menggambarkan masa kanak-kanak, sebutan tersebut berkisar tentang perilaku dan aktivitas yang dilakukan anak-anak, sebagian besar orang tua menganggap awal masa pada kanak-kanak sebagai usia yang mengundang masalah atau usia sulit. Masa kanak-kanak merupakan masa-masa yang sulit bagi orang tua karena pada masa kanak-kanak awal adalah karena anak-anak sedang mengembangkan kepribadian yang unik dan menuntut kebebasan yang pada umumnya kurang berhasil. Selain itu pada sebagian orang tua juga menganggap usia awal kanak-kanak sebagai usia mainan karena anak mudah menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain dengan permainannya.
b. Sebutan yang digunakan para pendidik.
   Sedangkan para pendidik menyebut usia awal kanak-kanak sebagai usia prasekolah, usia pra sekolah adalah usia yang belum memasuki sekolah atau masih berada di taman kanak-kanak, kelompok bermain atau penimtipan anak-anak.

c. Sebutan yang digunakan para ahli psikologi
   Para ahli psikologi menggunakan sejumlah sebutan yang berbeda untuk menguraikan ciri-ciri yang menonjol dari perkembangan psikologi anak selama tahun awal masa kanak-kanak.

   Salah satu sebutan yang palin banyak digunakan adalah usia kelompok, masa dimana anak-anak mempelajari dasar-dasar prilaku social sebagai persiapan bagi kehidupan social yang lebih tinggi yang diperlukan untuk penyesuaian diri pada waktu mereka masuk kelas satu. Karena perkembangan utama yang terjadi selama awal masa kanak-kanak berkisar diseputar penguasaan dan pengendalian lingkungan, banyak ahli psikologi yang melabelkan awal masa kanak-kanak sebagai usia menjelajah, sebuah label yang menunjukkan anak ingin mengetahui keadaan lingkungannya, bagaimana mekanismenya, bagaimana perasaannya, dan bagaimana ia dapat menjadi bagian dari lingkungannya, ini termasuk manusia dan benda mati. Salah satu cara yang umum dalam menjelajah lingkungan adalah dengan bertanya, jadi periode ini adalah meniru pembicaraan dan perilaku orang lain, oleh karena itu periode ini juga disebut usia meniru. Namun kecendrungan ini Nampak kuat tetapi anak lebih menunjukan kreativitas dalam bermain selama masa kanak-kanak dibandingkan masa-masa lain dalam kehidupannya, dengan alas an ini para ahli psikologi juga menamakan periode ini sebagai usia kreatif.

Menurut Yusuf (2002), Pada masa ini disebut juga dengan usia prasekolah ini dapat diperinci menjadi dua masa, yaitu masa vital dan masa estetik.

a. Masa vital
   Pada masa ini, individu menggunakan fungsi-fungsi biologis untuk menemukan berbagai hal dalam dunianya. Untuk masa belajar, tahun pertama kehidupan individu itu sebagai masa oral (mulut), karena mulut dipandang sebagai sumber kenikmatan anak memasukan apa saja yang dijumapai ke dalam mulutnya itu, tidaklah karena mulut sumber kenikmatan utama, tetapi karena waktu itu mulut merupakan alat untuk melakukan eksporasi atau penelitian dan belajar.
b. Masa estetik
   Pada masa ini dianggap sebagai masa perkembangan rasa keindahan. Kata estetik di sini dalam arti bahwa pada masa ini, perkembangan anak yang terutama adalah fungsi panca inderanya. Kegiatan eksploitasi dan belajar anak terutama menggunakan panca inderanya, pada masa ini, indera masih peka, karena itu monstessori menciptakan bermacam-macam alat permainan untuk melatih panca inderanya.

Masa Remaja

Masa remaja, menurut Stanley Hall, seorang bapak pelopor psikologi perkembangan remaja dianggap sebagai masa topan-badai dan stress, karena mereka telah memiliki keinginan bebas untuk menentukan nasib diri sendiri. Kalau terarah dengan baik, maka ia akan menjadi seorang individu yang memiliki rasa tanggung jawab, tetapi kalau tidak terbimbing, maka bisa menjadi seorang yang tak memiliki masa depan dengan baik.

Istilah lain yang sering digunakan untuk menunjukkan masa remaja, menurut Yulia S.D Gunarsa dan Singgih D. Gunarsa (1991) antara lain : a. *puberteit, puberty* dan, b. *adolescentia*. Istilah *puberty* (bahasa inggris) berasal dari istilah latin, *pubertas* yang berarti kelaki-lakian, kedewasaan yang dilandasi oleh sifat dan tanda-tanda kelaki-lakian. *Pubescence* dari kata , *pubis* (*pubic hair*) yang berarti ambut (bulu) pada daerah kemaluan (genital), maka *pubescence* berarti perubahan yang dibarengi dengan tumbuhnya rambut pada daerah kemaluan. Menurut Stanley Hall (dalam Santrock, 1998) usia remaja antara 12 sampai 23 tahun.

Jadi remaja adalah (*adolescence*) masa transisi/peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis, dan psikososial. Secara kronologis yang tergolong remaja ini berkisar antara usia 12/13-21 tahun. untuk menjadi orang dewasa, mengutip pendapat Erikson, maka remaja akan melalui masa krisi dimana remaja berusaha untuk mencari identitas diri (search for self-identity).

Penggolongan remaja menurut Thornburg (1982) terbagi 3 tahap, yaitu : a. remaja awal (usia 13-14 taun), b. remaja tengah (usia 15-17 tahun), c. remaja akhir (usia 18-21 tahun).

Masa remaja adalah suatu masa perubahan. Pada masa remaja terjadi perubahan yang cepat baik secara fisik, maupun psikologis. Ada beberapa perubahan yang terjadi selama masa remaja.

1. **Peningkatan emosional** yang terjadi secara cepat pada masa remaja awal yang dikenal dengan sebagai masa *storm* & *stress*. Peningkatan emosional ini merupakan hasil dari perubahan fisik terutama hormon yang terjadi pada masa remaja. Dari segi kondisi sosial, peningkatan emosi ini merupakan tanda bahwa remaja berada dalam kondisi baru yang berbeda dari masa sebelumnya. Pada masa ini banyak tuntutan dan tekanan yang ditujukan pada remaja, misalnya mereka diharapkan untuk tidak lagi bertingkah seperti anak-anak, mereka harus lebih mandiri dan bertanggung jawab. Kemandirian dan tanggung jawab ini akan terbentuk seiring berjalannya waktu, dan akan nampak jelas pada remaja akhir yang duduk di awal-awal masa kuliah.
2. **Perubahan yang cepat secara fisik** yang juga disertai kematangan seksual. Terkadang perubahan ini membuat remaja merasa tidak yakin akan diri dan kemampuan mereka sendiri. Perubahan fisik yang terjadi secara cepat, baik perubahan internal seperti sistem sirkulasi, pencernaan, dan sistem respirasi maupun perubahan eksternal seperti tinggi badan, berat badan, dan proporsi tubuh sangat berpengaruh terhadap konsep diri remaja.
3. **Perubahan dalam hal yang menarik bagi dirinya dan hubungan dengan orang lain**. Selama masa remaja banyak hal-hal yang menarik bagi dirinya dibawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru dan lebih matang. Hal ini juga dikarenakan adanya tanggung jawab yang lebih besar pada masa remaja, maka remaja diharapkan untuk dapat mengarahkan ketertarikan mereka pada hal-hal yang lebih penting.

Perubahan juga terjadi dalam hubungan dengan orang lain. Remaja tidak lagi berhubungan hanya dengan individu dari jenis kelamin yang sama, tetapi juga dengan lawan jenis, dan dengan orang dewasa.

4. **Perubahan nilai**, dimana apa yang mereka anggap penting pada masa kanak-kanak menjadi kurang penting karena sudah mendekati dewasa.
5. Kebanyakan remaja bersikap *ambivalen* dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Disatu sisi mereka menginginkan kebebasan, tetapi disisi lain mereka takut akan tanggung jawab yang menyertai kebebasan tersebut, serta meragunakan kemampuan mereka sendiri untuk memikul tanggung jawab tersebut.

Menurut Adams & Gullota (dalam Aaro, 1997), masa remaja meliputi usia antara 11 hingga 20 tahun. Sedangkan Hurlock (1990) membagi masa remaja menjadi masa remaja awal (13 hingga 16 atau 17 tahun) dan masa remaja akhir (16 atau 17 tahun hingga 18 tahun). Masa remaja awal dan akhir dibedakan oleh Hurlock karena pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa.

Kata "remaja" berasal dari bahasa latin yaitu *adolescere* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity* . Banyak tokoh yang memberikan definisi tentang remaja, seperti DeBrun (dalam Rice, 1990) mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa.

Tahap perkembangan berdasarkan analitis biologis

Sekelompok ahli menentukan pembabakan perkembangan anak dan remaja berdasarkan kedaan atau proses pertumbuhan tertentu. Pendapat para ahli tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Aristoteles menggambarkan perkembangan individu, sejak anak sampai dewasa itu kedalam tiga tahapan, setiap tahapan lamanya tujuh tahun, yaitu:
   Tahap I : dari 0,0 sampai 7,0 tahun (masa anak kecil atau masa bermain)
   Tahap II : dari 7,0 sampai 14,0 tahun (masa anak, masa sekolah rendah)
   Tahap III : dari 14,0 sampai 20.0 tahun (masa remaja/pubertas, masa peralihan dari usia anak menjadi orang dewasa)
   Penahapan ini didasarkan pada gejala dalam perkembangan fisik (jasmani). Hal ini dapat dijelaskan bahwa antara tahap I dan tahap II dibatasi oleh pergantian gigi, antara tahap II dengan tahap III ditandai dengan mulai berfungsinya organ-organ seksual.
2. Kretscmer mengemukakan bahwa dari lahir sampai dewasa individu melewati empat tahapan, yaitu :
   Tahap I : dari 0,0 sampai kira-kira 3,0 tahun; *fullungs* (pengisian) periode I; pada fase ini anak kelihatan pendek gemuk.

Tahap II : dari kira-kira 3.0 sampai kira-kira 7,0 tahun; *streckungs* (rentangan) periode I, pada periode ini anak kelihatan langsing (memanjang/meninggi).

Tahap III : dari kira-kira 7,0 sampai kira-kira 13,0 tahun; *fullungs* periode II; pada masa ini anak kelihatan pendek gemuk sekali.

Tahap IV : dari kira-kira 13,0 sampai kira-kira 20,0 tahun; *streckungs* periode II; pada periode ini anak kembali kelihatan langsing

3. Elizabeth Hurlock mengemukakan penahapan perkembangan individu, yakni sebagai berikut.

Tahap I : *fase Prenatal* (sebelum lahir), mulai masa konsepsi sampai proses kelahiran, yaitu 9 bulan atau 280 hari.

Tahap II : *incancy* (orok), mulai lahir sampai usia 10 atau 14 hari.

Tahap III : *Childhood* (bayi) mulai dari 2 minggu sampai usia 2 tahun

Tahap IV : *Adolesence/puberty*, mulai usia 11 atau 13 tahun sampai usia 21 tahun. a) Pre adolescence, pada umumnya wanita usia 11-13 tahun sedangkan pria lebih lambat dari itu, b) early adolescence, pada usia 16-17 tahun, c) late adolescence, usia kuliah di perguruan tinggi.

Akses Informasi di Kalangan Anak-Anak dan Remaja

a. Internet

Sebuah data menunjukkan bahwa rata-rata pengguna akses informasi berupa internet di perkotaan 60% adalah dibawah 30 tahun Artinya sebagian dari mereka adalah dari kalangan anak sekolah, yang masih muda, yang mungkin saja masih belum terlalu bisa memilih informasi yang ada.

Istilah-istilah seperti e-mail, browsing, chating, website, blog dan lain sebagainya sudah tidak asing lagi bagi para remaja. Data lain menunjukkan hampir 30 persen pengguna internet di tanah air berasal dari kalangan remaja berusia 15-24 tahun. Memang kebanyakan penggunaan akses informasi oleh remaja, baru sebatas penerimaan atau pengiriman email dan chating. Banyak pengelola situs yang mengincar remaja usia 15 sampai 20 tahun sebagai mangsa pasar utama internetnya dengan menyajikan informasi terpadu mengenai dunia remaja, sebab pertumbuhan pemakai internet pada usia itu di Indonesia berkembang sangat cepat.

Seiring kemajuan dan perkembangan akses informasi, seluruh aspek kehidupan akan menyesuaikan dengan kemajuan tersebut agar tidak terjadinya ketimpangan serta ketinggalan dalam mengikuti perkembangan akses informasi. Ketika akses informasi seperti internet menjadi alat yang bagus untuk berkomunikasi, ada beberapa pertanyaan bagaimana cara anak-anak dan remaja menggunakannya. Tidak semua informasi yang

tersedia di internet itu akurat, dan beberapa diantaranya melenceng dari maksudnya. Banyak orang tua khawatir akan kandungan materi kekerasan dan pornografi yang ada di dalam akses informasi yang di dapat oleh anak-anaknya. Seperti melalui aktivitas chating, pengiriman pesan dan mencari cara untuk mengatur pertemuan untuk saling tatap muka dengan orang-orang yang belum mereka kenal.

Dampak positif internet adalah sebagai perpustakaan raksasa bagi kaum pelajar. Internet bagi anak-anak dan remaja memberikan ruang sebagai tempat belajar yang sangat efektif dan baik. Internet merupakan bentuk perpustakaan raksasa yang menyediakan banyak hal pengetahuan yang tidak kita temukan di perpustakaan-perpustakaan dunia nyata. Dari internet juga mereka memperoleh materi pembelajaran baik secara audio maupun visual, bahkan audio visual. Internet merupakan pepustakaan raksasa yang menyediakan berbagai disiplin ilmu yang sangat luas.

Dampak negatif internet bagi anak dan remaja adalah merupakan zona yang relatif mudah dan cukup aman untuk akses hal-hal yang berbau pornografi. Dan banyak juga diantara mereka yang merasa tertarik dengan internet hanya karena layanan game online yang mengakibatkan mereka terlena dan tidak bisa mengatur waktu secara proposional.

b. Televisi

Televisi memberikan banyak pengalaman yang sangat beragam. Tanpa harus meninggalkan rumah, anak-anak bisa menonton televisi dimana saja, melihat bagaimana orang-orang dibelahan dunia lain dan cara mereka berpenampilan. Anak-anak yang belajar dengan mengamati, akan selalu mencoba dan meniru beberapa perliku yang mereka lihat di televisi, baik positif maupun negatif. Dengan alasan ini, anak-anak yang menyaksikan program-program yang mengandung kekerasan akan memiliki kecendrungan untuk berlaku lebih agresif. Anak-anak juga bisa terpengaruh dengan perilaku seksual yang mereka lihat di televisi, mengadopsinya atau menirukannya di usia yang terlalu dini jauh dari keinginan orang tuanya.

Selain meninggalkan kesan yang tidak relistis, menonton televisi telah mengambil waktu kita untuk melakukan aktivitas lain dalam mengisi waktu senggang, seperti membaca, mengobrol, berkumpul dengan teman dan berolah raga. Iklan-iklan dari berbagai produk juga dapat mempengaruhi anak-anak yaitu dengan menambah keinginan mereka untuk memiliki produk – produk tersebut.

c. Handphone (HP)

Sejarah GSM diawali dengan diadakannya konferensi pos dan telegraf di Eropa pada tahun 1982. Konferensi ini membentuk suatu study group yang bernama Groupe Special Mobile (GSM) untuk mempelajari dan mengembangkan system komunikasi public di Eropa. Pada tahun 1989, kemudian diserahkan kepada *European Telecommunication*

Standards Institute (ETSI) dan GSM fase I diluncurkan pada pertengahan 1991.

Pada tahun 1993, sudah ada 36 jaringan GSM di 22 negara. Keunikan GSM dibandingkan generasi pertama adalah layanan SMS. SMS atau short Message Service adalah layanan dua arah untuk mengirim pesan pendek sebanyak 160 karakter. GSM yang saat ini digunakan sudah memasuki face 2. Setelah 2G, lahirlah generasi 2,5 G yang merupakan versi lebih baik dari generasi kedua. Generasi 2,5 ini mempunyai kemampuan transfer data yang lebih cepat. Yang terkenal dari generasi ini adalah GPRS (Generasi Packet Radio Service) dan EDGE.

Komunikasi selular mulai beralih kepada generasi berikutnya yang diprediksikan akan menjadi teknologi komunikasi seluler yang menjanjikan generasi 3 atau 3G merupakan teknologi terbaru dalam dunia seluler. Generasi ini lebih dikenal dengan sebutan UMTS (*Universal Mobile Telecommunication System*) atau WCDMA (*Wideband-Coded Division Multiple Access*). Kelebihan generasi terbaru ini terletak pada kecepatan transfer data yang mencapai 384 kbps di luar ruangan dan 2 Mbps untuk aplikasi indoor.

Selain itu, generasi ini dapat menyediakan layanan multimedia seperti internet, video streaming, video telephony, dan lain-lain dengan lebih baik. Generasi ketiga ini menggunakan teknologi CDMA yang awalnya standar IS-95. Beberapa paten pada jaringan-jaringan yang ada sekarang pembuat peralatan membayar royalty. Teknologi CDMA membuat kapasitas suatu sel menjadi lebih besar disbanding system GSM karena pada system CDMA, setiap panggilan komunikasi memiliki kode-kode tertentu sehingga memungkinkan banyak pelanggan menggunakan sumber radio yang sama tanpa terjadinya gangguan interferensi dan cross talk. Sumber radio dalam hal ini adalah frekuensi dan time slot yang disediakan untuk tiap sel.

System komunikasi wireless berbasis CDMA pertama kali digunakan pada tahun 1995 dan sampai sekarang, CDMA merupakan saingan utama dari system GSM dibanyak Negara. Pada tahun 1999, the International Telecommunication Union (ITU) memilih CDMA sebagai standar teknologi untuk generasi ketiga (3G). Varian CDMA yang banyak digunakan adalah WCDMA dan TD-SCDMA.

Pada bulan Mei 2001 sudah terdapat 35juta pelanggan CDMA di seluruh dunia. Dan pada tahun 2003, terdapat 100 juta pelanggan yang mengguakan CDMA diseluruh dunia. Kelebihan utama yang dimiliki generasi ketiga adalah kemampuan transfer data yang cepat atau memiliki bit rate yang tinggi. Tingginya bit rate yang dimiliki menyebabkan banyak operator CDMA dapat menyediakan berbagai aplikasi multimedia yang lebih baik dan bervariasi, dan menjadi daya tarik tersendiri bagi pelanggan. Bayangkan saja, hanya dengan sebuah handphone, kita memiliki fasilitas kamera, video, computer, stereo dan radio. Selain itu, berbagai fasilitas hiburan pun bisa dinikmati seperti video klip, keadaan lalu lintas secara real time, teleconference, bahkan sekadar memesan tempat di restoran, cukup dengan menekan tombol di handphone.

Handphone merupakan alat komunikasi bagi anak-anak dan remaja, kemajuan tekhnologi seperti Handphone ini juga berdapak positif dan negative juga. Dengan Handphone komunikasi anak dengan orang tua memang lebih mudah dan lancer, akan tetapi hal tersebut menjadi boomerang ketika ternyata Handphone tersebtu disalah gunakan oleh anak untuk hal-hal yang negative seperti menyimpan foto-foto ataupun video porno dan juga digunakan sebagai alat yang memperlancar komunikasi dengan lawan jenis untuk hal-hal yang kurang bermanfaat seperti pacaran, sehingga dengan Handphone tersebut berdampak negative pada anak seperti terjadinya pergaulan bebas, seks diluar nikah dan menurunnya prestasi belajar bahkan juga bisa terjadi mengambil uang ataupun barang berharga milik orang tuanya tanpa izin hanya untuk membeli pulsa.

Pencegahan akses informasi untuk anak-anak dan remaja

a. Pencegahan akses informasi terhadap internet

Untuk menjaga waktu yang dihabiskan anak-anak dan remaja agar tetap aman dan produktif dan menyenangkan adalah sebagai berikut :

1. Tentukan batas penggunaan waktu online yang bisa digunakan anak-anak dan remaja setiap hari atau setiap minggu. Jangan biarkan aktivitas “surfing” di internet mengganggu waktu mengerjakan perkerjaan rumah ataupun bermain di luar rumah bersama teman-temannya.
2. Pastikan anak – anak tahu bahwa orang-orang yang online itu tidak selamanya memberikan identitas yang sebenarnya dan informasi online yang diberikan tidak selalu bersifat privat.
3. Ajarkan anak-anak untuk tidak memberikan informasi-informasi personal, jangan pernah menggunakan kartu kredit secara online tanpa seijin orang tua, jangan pernah berbagi password, jangan pernah melakukan perjanjian untuk bertemu langsung dan saling bertatap muka, jangan pernah menanggapi pesan-pesan yang membuat mereka bingung atau tidak nyaman dan jangan pernah menggunakan kata-kata kasar atau mengirimkan pesan online yang jorok.
4. Pastikan orang tua bisa terlibat ketika anak-anak sedang menggunakan waktu online-nya. Temani dan awasi apa yang anak-anak lakukan disaat online.
5. Berikan pemahaman kepada anak-anak tentang untung ruginya pemanfaatan internet.
6. Situs dan jenis permainan apa saja yang boleh di akses oleh anak-anak dan remaja.

b. Pencegahan akses informasi terhadap siaran televisi.

Para orang tua, bisa membuat kesepakatan yang baik dengan anak-anak untuk mengontrol pengaruh televisi dalam kehidupan anak-anaknya :

1. Batasi waktu menonton televisi anak-anak setiap hari. Anak-anak harus belajar bahwa menonton televisi adalah keistimewaan yang diberikan, bukan hak yang dimiliki mereka.
2. Hindari menggunakan televisi sebagai babysitter elektronik, sebagai gantinya, para orang tua seharusnya mencari cara lain untuk

membangun kedekatan dengan anak-anak mereka, ketika para orang tua sibuk.

3. Damping anak-anak ketika mereka menonton televisi dan gunakan kesempatan ini untuk mengajarkan mereka tentang apa yang mereka lihat.
4. Para orang tua seharusnya juga menghindari terlalu banyak menonton televisi. Dengan menjadi contoh yang baik bagi anak-anaknya, mereka bisa mengurangi kebutuhan menonton televisi dalam kehidupan keluarga.

c. Pencegahan akses informasi terhadap handphone

Orang tua hendaknya benar-benar mempertimbangkan matang-matang segala dampak yang akan timbul sebelum memutuskan untuk memberikan handphone ataupun benda-benda lain yang sekiranya berdampak negative terhadap perkembangan anak-anak mereka. Ketika memutuskan untuk membelikan handphone kepada anak, alangkah baiknya orang tua juga mengawasi dan mengarahkan anak agar anak tidak lepas control dalam menggunakan handphone. Tidak ada salahnya sewaktu-waktu kita memeriksa handphone anak untuk mengetahui isi yang ada didalamnya dengan meminta ijin kepada anak terlebih dahulu. Karena dengan meminta ijin, anak akan merasa lebih dihargai dan itu memberikan pengaruh yang besar terhadap pribadinya dan juga membentuk kesan positif dalam diri mereka tentang pribadi kita sebagai orang tua. Ketika kita dapati mungkin ada video porno di handphone anak, jangan langsung bersikap menghakimi dan menyalahkan anak, apalagi memarahi anak dan berlaku ringan tangan. Akan tetapi kita ajak anak berdiskusi/sharing mengenai hal tersebut, apa hal itu bermanfaat dan apa dampaknya bagi anak, dan jangan lupa, ketika berdiskusi, kita juga harus mendengarkan pendapat anak dan memberikan pengarahan yang tepat. Karena apapun alasannya, kekerasan tidak menyelesaikan masalah, sekali orang tua berlaku kasar apalagi main tangan terhadap anak, sesungguhnya kita telah menorehkan luka dihatinya, yang sampai kapanpun luka itu tidak akan pernah sembuh dan akan terus membekas disanubarinya.

Peranan orang-orang terdekat

a. Peranan orang tua dan keluarga

Dunia internet tidak lepas dari pengaruh negative maupun positif. Karena itu, komunikasi orang tua dan anak sangat diperlukan untuk meminimalkan sisi negatifnya. Orang tua harus bertindak sportif dan bekerjasama dengan anak remajanya untuk mencegah hal-hal yang negative. Ingatlah lama tidak lagi seorang anak remaja akan berangkat dewasa. Mereka tidak sekedar harus tahu tentang bagaimana cara bersikap yang baik, tetapi juga harus tahu bagaimana cara membuat pertimbangan mana yang baik dan mana yang tidak baik, baik offline maupun online. Hal tersebut akan lebih produktif dan aman bagi kehidupan mereka dimasa depan.

Jadi, penggunaan internet dan menonton televise dikalangan anak-anak dan remaja mempunyai dampak positif yaitu berbagai informasi yang

sifatnya memperluas wawasan para remaja yang dapat diakses secara cepat. Akan tetapi, dalam mengatasi hal seperti pornografi, kekerasan, rasialisme, perjudian serta berita-berita yang menyesatkan tidak kalah penting diantisipasi. Tujuannya agar para remaja dan anak-anak tidak terpengaruh oleh hal-hal negatifnya.

Program-program khusus yang dikenal dengan software "bimbingan orang tua" bisa membantu para orang tua menghambat akses pada situs-situs yang tidak cocok dibuka untuk anak-anak. Asosiasi pendidikan, operator internet, dan perpustakaan biasanya memiliki informasi tentang software untuk kepentingan blocking.

Dengan menakuti-nakuti anak dengan resikonya mengakses internet atau memblokir akses mereka ke situs jejaring social tidak membawa dampak positif, malah sebaliknya. Mempromosikan secara gencar seputar penggunaan internet dengan aman akan lebih baik.

Adiksi atau kecanduan pada internet dapat mempengaruhi perkembangan anak terutama dalam segi mental. Kecendrungan berinternet pada anak biasanya didasari dengan problema kehidupan di kota besar Indonesia menuntut orang tua bekerja, angka perceraian yang meningkat, sehingga krisis dari pola pengasuhan anak cenderung melemah sampai kurangnya perhatian. Ada beberapa kasus-kasus gangguan psikiatrik pada anak seperti:

1. Kebingungan anak antara dunia nyata dan dunia maya
2. Meniru kekerasan dan pembunuhan dalam (game) permainan
3. Meniru tindakan pornografi dan pornoaksi
4. Kegagalan akademik dan akhirnya menolak untuk sekaloh dan lain sebagainya.

Oleh sebab itu, para orang tua harus paham terlebih dahulu kondisi anak-anaknya dan mengaplikasikannya dengan kondisi yang ada pada lingkungan anak-anaknya.

Mengkaji lebih jauh tentang peranan orang tua dan keluarga ini dapat dikemukakan bahwa secara psikososiologis keluarga berfungsi sebgai 1). Pemberi rasa aman bagi anak dan anggota keluarga lainnya, 2). Sumber pemenuhan kebutuhan, baik fisik maupun psikis, 3) sumber kasih saying dan penerimaan, 4) model pola perilaku yang tepat bagi anak untuk belajar menjadi anggota masyarakat yang baik, 5) pemberi bimbingan bagi pengembangan perilaku secara social dianggap tepat, 6) pembentuk anak dalam memecahkan masalah yang dihadapinya dalam rangka menyesuaikan dirinya terhadap kehidupan, 7) pemberi bimbingan dalam belajar keterampilan motorik, verbal dan social yang dibutuhkan untuk penyesuaian diri, 8) stimulator bagi pengembangan kemampuan anak untuk mencapai prestasi, baik disekolah maupun di masyarakat, 9) pembimbing dalam mengembangkan aspirasi, dan 10) sumber persahabatan/teman bermain bagi anak sampai cukup usia untuk mendapatkan teman diluar rumah, atau apabila persahabatan di luar rumah tidak memungkinkan.

Sedangkan dari sudut pandang sosiologis, fungsi keluarga ini dapat diklasifikasikan ke dalam fungsi-fungsi berikut:

1. Fungsi biologis
   Keluarga dipandang sebagai pranata social yang memberikan legalitas, kesempatan dan kemudahan bagi para anggotanya untuk memenuhi kebutuhan dasar biologisnya. Kebutuhan itu meliputi : a. pangan, sandang, dan papan, b. hubungan seksual suami-istri dan c. preproduksi atau pengembagnan keturunan (keluarga yang dibangun melalui pernikahan merupakan tempat penyemaian bibit-bibit insane yang fitrah). Dalam memenuhi kebutuhan pangan perlu diperhatikan tentang kaidah halal dan bergizi. Nilai halal sangat diutamakan, karena dalam agama dikemukakan bahwa setiap yang tumbuh dari yang haram, maka neraka lebih utama baginya (H.R Turmidzi, dalam panitia Mudzakarah ulama, 1998:16).
2. Fungsi ekonomis
   Keluarga (dalam hal ini ayah) mempunyai kewajiban untuk menafkahi anggota keluarganya (istri dan anak). Dalam Al-qur'an surat al-baqarah: 223 dikemukakan bahwa kewajiban suami member makan dan pakaian kepada istri dengan cara yang ma'ruf (baik). Seseorang (suami) tidak dibebani (didalam member nafkah), melainkan menurut kadar kesangupannya.
3. Fungsi pendidikan (edukatif)
   Keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama bagi anak. Keluarga berfungsi sebagai "transmitter budaya atau mediator" social budaya bagi anak (Hurlock, 1956 dan Pervin 1970). Menurut UU No. 2 tahun 1989 Bab IV Pasal 10 ayat 4: " pendidikan keluarga merupakan bagian dari jalur pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan dalam keluarga dan yang memberikan keyakinan agama, nilai budaya, nilai moral dan keterampilan". Berdasarkan pendapat dan dictum undang-undang tersebut, maka fungsi keluarga dalam pendidikan adalah menyangkut penanaman, pembimbingan atau pembiasan nilai-nilai agama, budaya dan keterampilan-keterampilan tertentu yang bermanfaat.
4. Fungsi sosialisasi
   keluarga berfungsi sebagai miniature masyarakat yang mensosialisasikan nilai-nilai atau peran-peran hidup dalam masyarakat yang harus dilaksanakan oleh para anggotanya. Keluarga merupakan lembaga yang mempengaruhi perkembangan kemampuan anak untuk menaati peratuan (disiplin), mau bekeja sama dengan orang lain, bersikap toleran, menghargai pendapat gagasan orang lain, mau bertanggung jawab dan bersikap matang dalam kehidupan yang heterogen (etnis, ras, budaya, dan agama).
5. Fungsi perlindungan (protektif)
   Keluarga berfungsi sebagai pelindung bagi para anggota keluarganya dari gangguan, ancaman atau kondisi yang menimbulkan ketidaknyamanan (fisik-psikologis) para anggotanya.
6. Fungsi rekreatif

Untuk melaksanakan fungsi ini, keluarga harus diciptakan sebagai lingkungan yang memberikan kenyamanan, keceriaan, kehangatan dan peuh semangat bagi anggotanya. Sehubungan dengan hal itu, maka keluarga harus ditata sedemikian rupa, seperti menyangkut aspek dekorasi interior rumah, hubungan komunikasi yang tidak kaku (kesempatan berdialog bersama sambil santai), makan bersama, bercengkrama dengan penuh suasana humor, dan sebagainya.

7. Fungsi agama (religius)
   Keluarga berfungsi sebagai penanam nilai-nilai agama kepada anak agar mereka memiliki pedoman hidup benar.

b. Peranan guru

Guru sebagai orang terdekat kedua setelah orang tua juga mempunyai peranan dan andil penting dalam pola pengasuhan anak. Banyak cara yang bisa dilakukan oleh para guru agar murid-muridnya bisa berprilaku sebagai siswa yang baik dan bisa mempertimbangkan mana yang baik dan mana yang buruk. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh para guru adalah dengan mengadakan seminar-seminar di setiap sekolah dalam usaha memaparkan sisi positifnya, bisa juga melalui kampanye dengan menyebarluakan brosur-brosur ke instansi pendidikan yang lain dan keluarga tentang pentingnya penggunaan akses informasi seperti internet secara sehat. Brosur juga dapat berupa panduan bagi guru maupun dosen dalam menyikapi perkembangan internet yang sedemikian pesat.

Bisa juga dengan memblokir berbagai situ ataupun jejaring social di sekolah. Akan tetapi, siswa seringkali dapat mengakali firewall dan teknologi penyaringan. Akhirnya, pemblokiran situs malah memiliki efek negative bagi keselamatan siswa yang bersangkutan.

c. Peranan teman dan lingkungan

Kelompok teman sebaya sebagai lingkungan social bagi remaja mempunyai peranan yang cukup penting, terutama pada saat terjadinya perubahan dalam struktur masyarakat pada beberapa decade terakhir ini, yaitu, 1. Perubahan struktur keluarga, dari keluarga besar kekeluarga kecil, 2. Kesenjangan antara generasi tua dan generasi muda, 3. Ekspansi jaringan kemunikasi diantara kawula muda, dan 4. Panjangnya masa atau penundaan memasuki masyarakat orang dewasa.

Mengkaji persahabatan dikalagan teman sebaya, banyak hasil penelitian menunjukkan, bahwa factor utama yang menentukan daya tarik hubungan interpersonal di antara para remaja pada umumnya adalah adanya kesamaan dalam minat, nilai-nilai, pendapat, dan sifat-sifat kepribadian. Penelitian kandel (Adam & Gullotta, 1983:112) menunjukkan bahwa karakteristik persahabatan remaja adalah dipengaruhi oleh kesamaan: usia, jenis kelamain dan ras. Sedangkan disekolah dipengaruhi oleh kesamaandalam factor-faktor: harapan/aspirasi pendidikan, nilai, absensi, dan pengerjaan tugas-tugas atau pekerjaan rumah. Kandel juga menemukan bahwa kesamaan dalam menggunakan obat-obat terlarang, merokok dan minuman keras mempunyai pengaruh yang kuat dalam pemilihan teman.

KESIMPULAN

Semakin berkembangnya tekhnologi maka semakin besar pula dampaknya terhadap anak-anak dan remaja di Indonesia. Dampak tersebut ada yang berbentuk positif dan ada yang berbetuk negative. Tergantung pada penilaian anak-anak dan remaja itu terhadap tekhnologi yang di kuasainya. Dampak positifnya tekhnologi informasi bisa menjadikannya alat komunikas, tempat belajar secara global dan mendunia bagi anak-anak dan remaja, tapi dampak negativnya, tekhnologi informasi sering disalah gunakan oleh anak-anak dan remaja.

.

DAFTAR PUSTAKA

AcessIT. *Accessible Information Technology in Education and Related Term*. http://www. sedbtac.org/ed/edpublications/itseries/1_**terms**.doc

best, j. b. (1999). *cognitive psyichology.* amerika: USA.

darigo, a. (2004). *psikologi perkembangan remaja.* bogor: ghalia indonesia.

eca. eca *Position Statement: Information and Young Children*. http://www. earlychildhoodaustralia.org.au/information_technology_and_young_children.html

evilyn, r. (2009, may 7th). *http : // rikaevilyn.blog.ugm.ac.id*. Retrieved 11 11, 2010, from rikaevilyn website.

Herluck, E. B. (1999). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* . Jakarta: Erlangga.

jd, Ken Kelly. *Information technology making a Difference in Children Lives*. http://www.apt.org/events/2008/ken-kelly-comments-062608.pdf

komar. (2001). life *and study skills : kompas dalam mengarungi belantara kehidupan remaja.* jakarta: SMU Al-Azhar pondok labu.

Lee, yu-yuan. *Computer Technology in Kindergarten Education in Taiwan*. https://umdrive.memphis.edu/ssblake/public/Current%20Research%20/New%20Book/Cindy%20final%20final.doc

LN, y. y. (2009). *psikilogi perkembangan anak dan remaja.* bandung: pt remaja rosdakarya.

munandar, u. (2001). *bunga rampai : psikologi perkembangan pribadi dari bayi sampai lanjut usia.* jakarta: UI press.

naeyc. *Technology and Young Children-Ages 3 through 8*. http://www.naeyc.org/about/position/pstech98.asp

sadarjoen, S. s. (2005). *Pernak pernik hubungan orang tua- remaja: ana bertingkah orang tua mengekang.* jakarta: kompas.

satiadma, m. p. (2003). *mendidik kecerdasan:pedoman orang tua dan guru dalam mendidik anak cerdas.* jakarta: pustaka populer obor.

schultz, D. (1991). *Psikologi pertumbuhan: model-model kepribadian sehat .* Jogjakarta: kanisius.

sulistiyo, h. (2005). *mempersiapkan masa puber.* jakarta: restu agung.